



# 정보기술자격(ITQ) 시험

MS오피스  
2010

과 목	코드	문제유형	시험시간	수험번호	성 명
한글엑셀	1122	A	60분		

## 수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받는 즉시 문제지와 **수험표상의 시험과목(프로그램), 버전이 동일한지 반드시 확인**하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 “수험번호-성명”으로 입력하여 답안폴더(내문서WITQ 또는 라이브러리W문서 WITQ)에 하나의 파일로 저장해야 하며, 답안문서 파일명이 “수험번호-성명”과 일치하지 않거나, 답안파일을 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 실격 처리합니다(예:12345678-홍길동.xlsx).
- 답안 작성을 마치면 파일을 저장하고, ‘답안 전송’ 버튼을 선택하여 감독위원 PC로 답안을 전송하십시오. 수험생 정보와 저장한 파일명이 다를 경우 전송되지 않으므로 주의하시기 바랍니다.
- 답안 작성 중에도 **주기적으로 저장하고 답안을 전송**하여야 문제 발생을 줄일 수 있습니다. 작업한 내용을 저장하지 않고 전송할 경우 이전에 저장된 내용이 전송되오니 이점 유의하시기 바랍니다.
- 답안문서는 지정된 경로 외의 다른 보조기억장치에 저장하는 경우, 지정된 시험 시간 외에 작성된 파일을 활용할 경우, 기타 통신수단(이메일, 메신저, 네트워크 등)을 이용하여 타인에게 전달 또는 외부 반출하는 경우는 부정 처리합니다.
- 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자가 변상해야 하며, <수험자 유의사항>에 기재된 방법대로 이행하지 않아 생기는 불이익은 수험생 당사자의 책임임을 알려 드립니다.
- 문제의 조건은 MS-Office 2010버전으로 설정되어 있으니 유의하시기 바랍니다.
- 시험을 완료한 수험자는 답안파일이 전송되었는지 확인한 후 감독위원의 지시에 따라 문제지를 제출하고 퇴실합니다.

## 답안 작성요령

- 온라인 답안 작성 절차  
수험자 등록 ⇒ 시험 시작 ⇒ 답안파일 저장 ⇒ 답안 전송 ⇒ 시험 종료
- 문제는 총 4단계, 즉 제1작업부터 제4작업까지 구성되어 있으며 반드시 제1작업부터 순서대로 작성하고 조건대로 작업하십시오.
- 모든 작업시트의 A열은 열 너비 ‘1’로, 나머지 열은 적당하게 조절하십시오.
- 모든 작업시트의 테두리는 <<출력형태>>와 같이 작업하십시오.
- 해당 작업란에서는 각각 제시된 조건에 따라 <<출력형태>>와 같이 작업하십시오.
- 답안 시트 이름은 “제1작업”, “제2작업”, “제3작업”, “제4작업”이어야 하며 답안 시트 이외의 것은 감점 처리됩니다.
- 각 시트를 파일로 나누어 작업해서 저장할 경우 실격 처리됩니다.

## [제1작업] 표 서식 작성 및 값 계산 (240점)

다음은 '온라인 게임 수익 현황'에 대한 자료이다. 자료를 입력하고 조건에 맞도록 작업하시오.

《출력형태》

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	온라인 게임 수익 현황							결재	담당	과장	차장
2											
3											
4	관리코드	게임명	분류	개발사	수익금 (백만달러)	업데이트 만족도	서비스시작	서비스 순서	비고		
5	Ccg-14-9	하스스톤	역할수행	블리자드	217	4.4	2014-01-14	(1)	(2)		
6	Mob-09-1	리그 오브 레전드	시뮬레이션	라이엇게임즈	2,100	4.3	2009-10-27	(1)	(2)		
7	Fps-07-1	크로스파이어	아케이드	스마일게이트	1,400	4.8	2007-05-03	(1)	(2)		
8	Rpg-05-5	던전 앤 파이터	역할수행	네오플	1,600	4.2	2005-08-10	(1)	(2)		
9	Mmo-10-9	월드 오브 탱크	아케이드	윙게이밍넷	471	4.9	2010-08-12	(1)	(2)		
10	Mmo-03-4	메이플스토리	역할수행	위젯스튜디오	279	4.6	2003-04-29	(1)	(2)		
11	Mmo-12-2	블레이드 앤 소울	역할수행	엔씨소프트	178	4.5	2012-06-30	(1)	(2)		
12	Spt-12-2	피파 온라인3	아케이드	스피어헤드	163	4.2	2012-12-18	(1)	(2)		
13	최고 수익금(백만달러)			(3)		역할수행 업데이트 만족도 합계				(5)	
14	2010년 이후 서비스된 게임의 평균 수익금(백만달러)			(4)		게임명	하스스톤	개발사	(6)		
15											

《조건》

- 모든 데이터의 서식에는 글꼴(굴림, 11pt), 정렬은 숫자 및 회계 서식은 오른쪽 정렬, 나머지 서식은 가운데 정렬로 작성하며 예외적인 것은 《출력형태》를 참조하시오.
- 제 목 ⇒ 한쪽 모서리가 잘린 사각형과 바깥쪽 그림자 스타일(오프셋 오른쪽)을 이용하여 작성하고 "온라인 게임 수익 현황"을 입력한 후 다음 서식을 적용하시오  
(글꼴-굴림, 24pt, 검정, 굵게, 채우기-노랑).
- 임의의 셀에 결재란을 작성하여 카메라 또는 그림복사 기능을 이용하여 붙이기 하시오(단, 원본 삭제).
- 「B4:J4, G14, I14」영역은 '주황'으로 채우기 하시오.
- 유효성 검사를 이용하여 「H14」셀에 게임명(「C5:C12」 영역)이 선택 표시되도록 하시오.
- 셀 서식 ⇒ 「G5:G12」영역에 셀 서식을 이용하여 숫자 뒤에 '점'을 표시하시오(예 : 4.4점).
- 「F5:F12」영역에 대해 '수익금'으로 이름정의를 하시오.

(1)~(6) 셀은 반드시 주어진 함수를 이용하여 값을 구하시오(결과값을 직접 입력하면 해당 셀은 0점 처리됨).

- 서비스 순서 ⇒ 서비스시작을 기준으로 오름차순 순위를 구한 결과값에 '위'를 붙이시오  
(RANK 함수, & 연산자)(예 : 1위).
- 비고 ⇒ 업데이트 만족도의 소수점 이하 부분이 0.5 이상이면 '★'를 표시하고 그 외에는 공백으로 구하시오(IF, INT 함수).
- 최고 수익금(백만달러) ⇒ 정의된 이름(수익금)을 이용하여 구하시오(MAX 함수).
- 2010년 이후 서비스된 게임의 평균 수익금(백만달러) ⇒ (SUMIF, COUNTIF 함수)
- 역할수행 업데이트 만족도 합계 ⇒ 조건은 입력데이터를 이용하시오(DSUM 함수).
- 개발사 ⇒ 「H14」셀에서 선택한 게임명에 대한 개발사를 구하시오(VLOOKUP 함수).
- 조건부 서식의 수식을 이용하여 업데이트 만족도가 '4.6' 이상인 행 전체에 다음의 서식을 적용하시오  
(글꼴 : 파랑, 굵게).

## [제2작업] 목표값 찾기 및 필터 (80점)

☞ “제1작업” 시트의 「B4:H12」영역을 복사하여 “제2작업” 시트의 「B2」셀부터 모두 붙여넣기를 한 후 다음의 조건과 같이 작업하시오.

### 《조건》

- (1) 목표값 찾기 - 「B11:G11」 셀을 병합하여 “수익금(백만달러)의 전체 평균”을 입력한 후 「H11」 셀에 수익금(백만달러)의 전체 평균을 구하시오(AVERAGE 함수, 테두리, 가운데 맞춤).
  - ‘수익금(백만달러)의 전체 평균’이 ‘820’이 되려면 하스스톤의 수익금(백만달러)이 얼마가 되어야 하는지 목표값을 구하시오.
- (2) 고급필터 - 관리코드가 ‘M’ 으로 시작하면서, 업데이트 만족도가 ‘4.5’ 이상인 자료의 게임명, 개발사, 수익금(백만달러), 서비스시작의 데이터만 추출하시오.
  - 조건 위치 : 「B14」 셀부터 입력하시오.
  - 복사 위치 : 「B18」 셀부터 나타나도록 하시오.

## [제3작업] 정렬 및 부분합 (80점)

☞ “제1작업” 시트의 「B4:H12」영역을 복사하여 “제3작업” 시트의 「B2」셀부터 모두 붙여넣기를 한 후 다음의 조건과 같이 작업하시오.

### 《조건》

- (1) 부분합 - 《출력형태》처럼 정렬하고, 수익금(백만달러)의 평균과 개발사의 개수를 구하시오.
- (2) 윤곽 - 지우시오.
- (3) 나머지 사항은 《출력형태》에 맞게 작성하시오.

### 《출력형태》

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2		관리코드	게임명	분류	개발사	수익금 (백만달러)	업데이트 만족도	서비스시작
3		Ccg-14-9	하스스톤	역할수행	블리자드	217	4.4점	2014-01-14
4		Rpg-05-5	던전 앤 파이터	역할수행	네오플	1,600	4.2점	2005-08-10
5		Mmo-03-4	메이플스토리	역할수행	위젯스튜디오	279	4.6점	2003-04-29
6		Mmo-12-2	블레이드 앤 소울	역할수행	엔씨소프트	178	4.5점	2012-06-30
7				역할수행 개수	4			
8				역할수행 평균		569		
9		Fps-07-1	크로스파이어	아케이드	스마일게이트	1,400	4.8점	2007-05-03
10		Mmo-10-9	월드 오브 탱크	아케이드	위게임넷	471	4.9점	2010-08-12
11		Spt-12-2	피파 온라인3	아케이드	스피어헤드	163	4.2점	2012-12-18
12				아케이드 개수	3			
13				아케이드 평균		678		
14		Mob-09-1	리그 오브 레전드	시뮬레이션	라이엇게임즈	2,100	4.3점	2009-10-27
15				시뮬레이션 개수	1			
16				시뮬레이션 평균		2,100		
17				전체 개수	8			
18				전체 평균		801		
19								

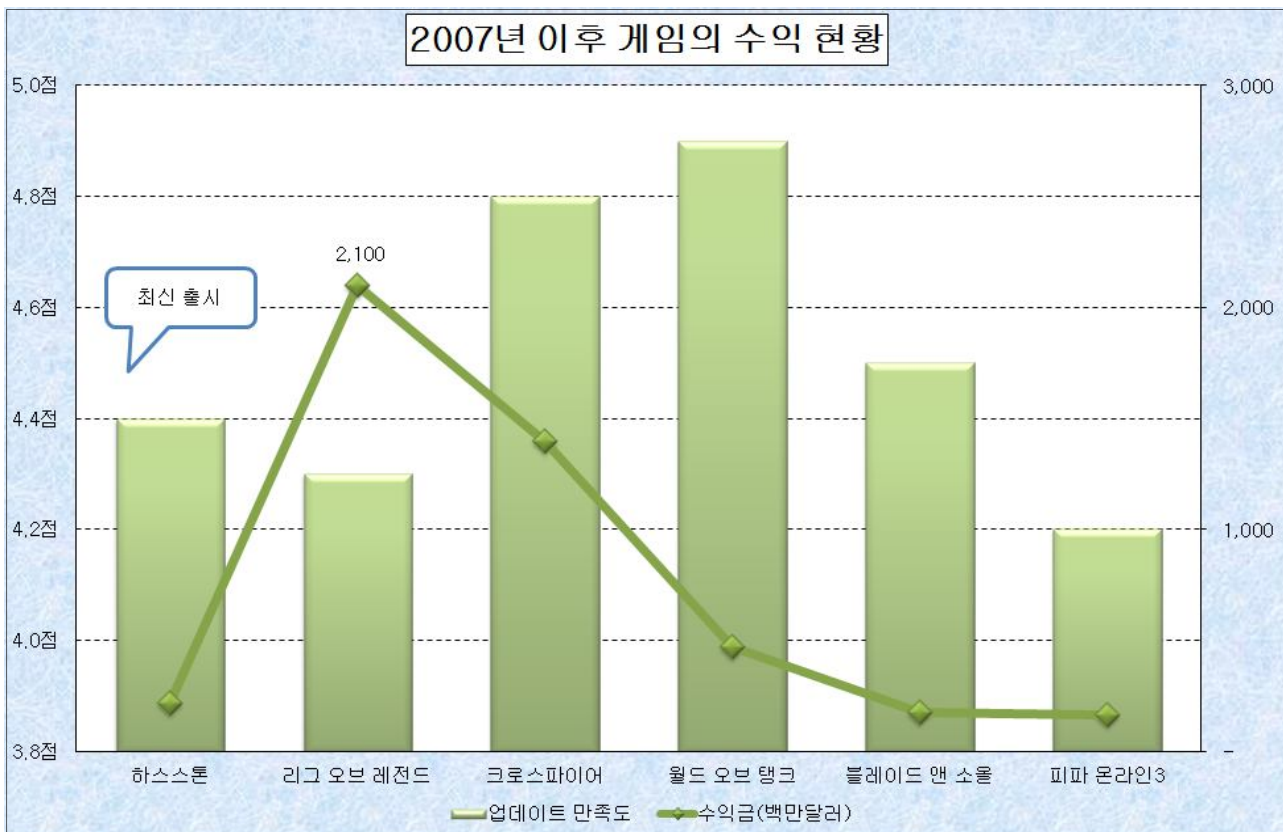
## [제4작업] 그래프 (100점)

☞ “제1작업” 시트를 이용하여 조건에 따라 《출력형태》와 같이 작업하시오.

### 《조건》

- (1) 차트 종류 ⇒ <묶은 세로 막대형>으로 작업하시오.
- (2) 데이터 범위 ⇒ “제1작업” 시트의 내용을 이용하여 작업하시오.
- (3) 위치 ⇒ “새 시트”로 이동하고, “제4작업”으로 시트 이름을 바꾸시오.
- (4) 차트 디자인 도구 ⇒ 레이아웃 3, 스타일 29를 선택하여 《출력형태》에 맞게 작업하시오.
- (5) 영역 서식 ⇒ 차트 : 글꼴(굴림, 11pt), 채우기 효과(질감-파랑 박엽지)  
그림 : 채우기(흰색)
- (6) 제목 서식 ⇒ 차트 제목 : 글꼴(굴림, 굵게, 20pt), 채우기(흰색), 테두리
- (7) 서식 ⇒ 수익금(백만달러) 계열의 차트 종류를 <표식이 있는 꺾은선형>으로 변경한 후 보조 축으로 지정하시오.  
레이블 : 리그 오브 레전드의 수익금(백만달러) 계열값을 표시하고, 위치는 《출력형태》와 같이 표시하시오.  
눈금선 : 선 스타일-파선  
축 : 《출력형태》를 참조하시오.
- (8) 범례 ⇒ 범례명을 변경하고 《출력형태》를 참조하시오.
- (9) 도형 ⇒ ‘모서리가 둥근 사각형 설명선’을 삽입한 후 《출력형태》와 같이 내용을 입력하시오.
- (10) 나머지 사항은 《출력형태》에 맞게 작성하시오.

### 《출력형태》



주의 ☞ 시트명 순서가 차례대로 "제1작업", "제2작업", "제3작업", "제4작업"이 되도록 할 것.