

# プログラミング技能検定試験 4級サンプル問題

## <問題>

1. <作成ページ例>を参照し、<処理条件>に従って作成しなさい。網かけ部分は入力値とし、ブロック内に既に設定されているものはそのまま使用すること。
2. 試験時間は30分とし、解答が完了したら「保存」ボタンを押しなさい。

## <前提>

入力された文字が答えと合っているか判定し、結果を表示させるページを作成する。

## <処理条件>

1. 【ページ】のブロックセットを挿入しなさい。
2. <body>ブロックの中に下記の(1)から順にブロックを挿入し、処理をしなさい。
  - (1) 【見出し1】ブロックを挿入し、下記の文字を入力しなさい。  

写真クイズ
  - (2) 【画像】ブロックを挿入し、ファイル名を top.jpg にしなさい。
  - (3) 【見出し2】ブロックを挿入し、下記の文字を入力しなさい。  

この写真に写っている物は？
  - (4) 【フォーム】のブロックセット（テキスト・ボタン）を挿入しなさい。
  - (5) 【段落】ブロックを挿入し、id名を res にしなさい。

## <作成ページ例>

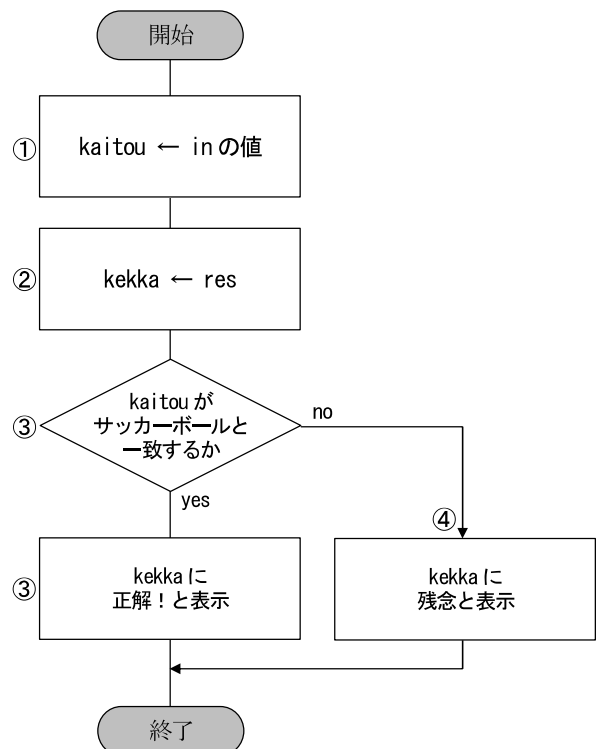


3. <head>ブロックの中の<link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css">ブロックの下に、下記の指示通りブロックを挿入し、処理をしなさい。

## [機能]

- ・フォームのボタンが押されたら判定結果を表示する。
- ・フォームのテキストに入力された文字が合っているかどうか判定する。（答え「サッカーボール」と一致した場合「正解!」と表示し、一致しなかった場合「残念」と表示する。）
- ・表示先は2-(5)の位置とする。

## <フローチャート>



- (1) 【スクリプト・関数】ブロックを挿入しなさい。
- (2) 【部品】内のブロックをすべて用いて、(1)の<function>ブロックの中に下記処理手順どおりに組み立てなさい。

### ■処理手順

- ① フォームのテキスト (in) の値を取得し、「kaitou」に設定する。
- ② 結果の文字を表示させる場所 (res) の情報を取得し、「kekka」に設定する。
- ③ もし「kaitou」が「サッカーボール」と一致した場合、「正解!」の文字を「kekka」の場所に表示する。
- ④ それ以外の場合、「残念」の文字を「kekka」の場所に表示する。

# プログラミング技能検定試験 4 級

1. 本協会試験用サイトにアクセスし、試験監督の指示に従い試験用ページを開きなさい。

※画面上に表示される「ログイン」、「試験開始」ボタンはすべて試験監督の指示の下で操作すること。

※ログインに必要な受験用 ID・パスワードは、「受験用 ID・パスワード確認票」を参照すること。

※ログイン後および試験画面に表示される受験種目・級・受験用 ID・自分の名前を必ず確認すること。

(異なる場合は、手を挙げて試験監督に知らせる。)

2. <作成ページ例>を参照し、<処理条件>に従って作成しなさい。

3. 解答が完了したら「保存」ボタンを押しなさい。

※「検定試験終了」ボタンは試験監督の指示があるまで押さないこと。

4. 試験が終了したら、試験監督の指示に従い「検定試験終了」ボタンを押し、終了しなさい。

(注意事項)

- ・試験監督の指示があるまで、試験画面（ブラウザ）を閉じないこと。
- ・試験中に機器のトラブルが発生したときは速やかに手を挙げ、試験監督の指示を仰ぐこと。
- ・試験中の質問は受け付けない。
- ・試験中はオンラインアプリケーション（本協会試験用サイト）以外の使用を禁止する。