



정보기술자격(ITQ) 시험

MS오피스

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

수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받는 즉시 문제지와 **수험표상의 시험과목(프로그램)이 동일하지 반드시 확인**하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 “수험번호-성명”으로 입력하여 답안폴더(내 PCW문서WITQ)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 저장**하고, ‘답안 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 MS오피스 2016 버전으로 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 ‘모바일 유료 게임 현황’에 대한 자료이다. 자료를 입력하고 조건에 맞도록 작업하십시오.

<출력형태>

모바일 유료 게임 현황							담당	대리	과장
게임코드	게임명	구분	특징	출시일	용량	판매금액(단위:원)	추천	순위	
SA-241	놀이공원미마기	시뮬레이션	가상현실체험	2021-11-03	59	4,000	(1)	(2)	
AC-152	물익순환	머드벤처	교육용	2018-08-14	61	6,600	(1)	(2)	
SA-233	뚜비의도넛가게	시뮬레이션	음식만들기	2019-07-09	30	5,000	(1)	(2)	
RE-323	보트경주	롤플레이	3D그래픽	2019-02-13	108	4,300	(1)	(2)	
RT-342	피그모험	롤플레이	목표달성	2020-08-24	73	8,800	(1)	(2)	
ST-232	통의브리지	시뮬레이션	사고력	2020-06-01	123	2,500	(1)	(2)	
AA-121	양미의철도여행	머드벤처	가상현실체험	2018-10-15	44	5,800	(1)	(2)	
RA-321	드래곤키우기	롤플레이	판타지체험	2021-06-24	45	2,400	(1)	(2)	
롤플레이 게임 개수			(3)	최대 용량			(5)		
시뮬레이션 게임 판매금액(단위:원) 평균			(4)	게임코드	SA-241	판매금액(단위:원)	(6)		

<조건>

- 모든 데이터의 서식에는 글꼴(굴림, 11pt), 정렬은 숫자 및 회계 서식은 오른쪽 정렬, 나머지 서식은 가운데 정렬로 작성하며 예외적인 것은 <출력형태>를 참조하십시오.
- 제 목 ⇒ 도형(사다리꼴)과 그림자(오프셋 오른쪽)를 이용하여 작성하고 “모바일 유료 게임 현황”을 입력한 후 다음 서식을 적용하십시오 (글꼴-굴림, 24pt, 검정, 굵게, 채우기-노랑).
- 임의의 셀에 결재란을 작성하여 그림으로 복사 기능을 이용하여 붙이기 하시오(단, 원본 삭제).
- 「B4:J4, G14, I14」 영역은 ‘주황’으로 채우기 하시오.
- 유효성 검사를 이용하여 「H14」셀에 게임코드(「B5:B12」 영역)가 선택 표시되도록 하시오.
- 셀 서식 ⇒ 「G5:G12」영역에 셀 서식을 이용하여 숫자 뒤에 ‘MB’를 표시하십시오(예 : 59MB).
- 「D5:D12」영역에 대해 ‘구분’으로 이름정의를 하시오.

(1)~(6) 셀은 반드시 **주어진 함수를 이용**하여 값을 구하십시오(결과값을 직접 입력하면 해당 셀은 0점 처리됨).

- 추천 ⇒ 게임코드의 마지막 값이 1이면 ‘인기작’, 2이면 ‘할인중’, 3이면 ‘가족용’으로 구하십시오 (CHOOSE, RIGHT 함수).
- 순위 ⇒ 판매금액(단위:원)의 내림차순 순위를 구한 결과값에 ‘위’를 붙이시오 (RANK.EQ 함수, & 연산자)(예 : 1위).
- 롤플레이 게임 개수 ⇒ 정의된 이름(구분)을 이용하여 구하십시오(COUNTIF 함수).
- 시뮬레이션 게임 판매금액(단위:원) 평균 ⇒ 반올림하여 백원 단위로 구하십시오. 단, 조건은 입력데이터를 이용하십시오(ROUND, DAVERAGE 함수)(예 : 4,722 → 4,700).
- 최대 용량 ⇒ (MAX 함수)
- 판매금액(단위:원) ⇒ 「H14」셀에서 선택한 게임코드의 판매금액(단위:원)을 구하십시오(VLOOKUP 함수).
- 조건부 서식의 수식을 이용하여 판매금액(단위:원)이 ‘5,000’ 이상인 행 전체에 다음의 서식을 적용하십시오 (글꼴 : 파랑, 굵게).

[제2작업] 필터 및 서식 (80점)

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

《조건》

- (1) 고급 필터 - 게임코드가 'R'로 시작하거나, 판매금액(단위:원)이 '6,000' 이상인 자료의 게임코드, 구분, 출시일, 판매금액(단위:원) 데이터만 추출하시오.
 - 조건 범위 : 「B14」 셀부터 입력하시오.
 - 복사 위치 : 「B18」 셀부터 나타나도록 하시오.
- (2) 표 서식 - 고급필터의 결과셀을 채우기 없음으로 설정한 후 '표 스타일 보통 6'의 서식을 적용하시오.
 - 머리글 행, 줄무늬 행을 적용하시오.

[제3작업] 피벗테이블 (80점)

☞ “제1작업” 시트를 이용하여 “제3작업” 시트에 조건에 따라 《출력형태》와 같이 작업하시오.

《조건》

- (1) 출시일 및 구분별 게임명의 개수와 판매금액(단위:원)의 평균을 구하시오.
- (2) 출시일을 그룹화하고, 구분을 《출력형태》와 같이 정렬하시오.
- (3) 레이블이 있는 셀 병합 및 가운데 맞춤 적용과 빈 셀은 '**'로 표시하시오.
- (4) 행의 총합계는 지우고, 나머지 사항은 《출력형태》에 맞게 작성하시오.

《출력형태》

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2			구분					
3			어드벤처		시뮬레이션		롤플레이	
4		출시일	개수 : 게임명	평균 : 판매금액(단위:원)	개수 : 게임명	평균 : 판매금액(단위:원)	개수 : 게임명	평균 : 판매금액(단위:원)
5	2018년		2	6,200	**	**	**	**
6	2019년	**		**	1	5,000	1	4,300
7	2020년	**		**	1	2,500	1	8,800
8	2021년	**		**	1	4,000	1	2,400
9	총합계		2	6,200	3	3,833	3	5,167

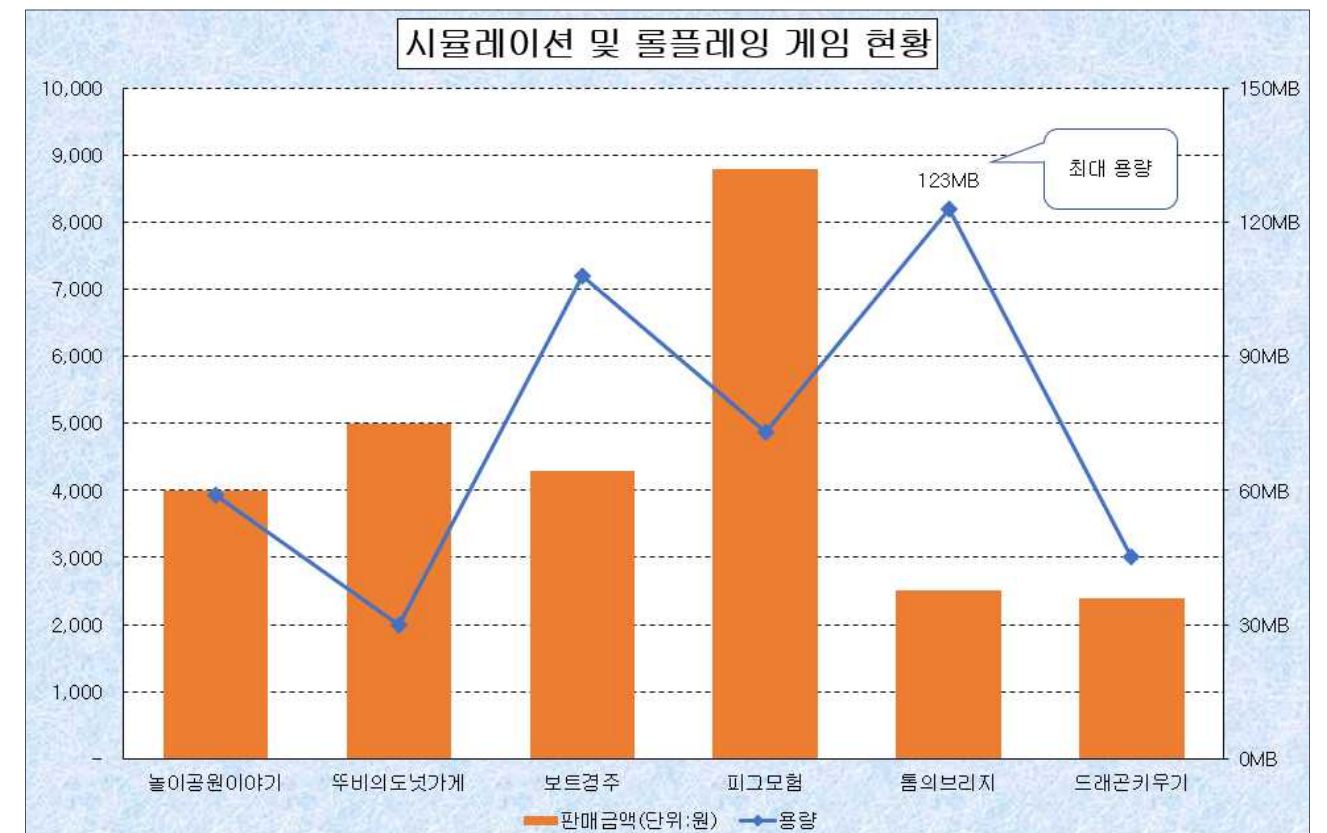
[제4작업] 그래프 (100점)

☞ “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 1을 선택하여 《출력형태》에 맞게 작업하시오.
- (5) 영역 서식 ⇒ 차트 : 글꼴(굴림, 11pt), 채우기 효과(질감-파랑 박엽지)
그림 : 채우기(흰색, 배경1)
- (6) 제목 서식 ⇒ 차트 제목 : 글꼴(굴림, 굵게, 20pt), 채우기(흰색, 배경1), 테두리
- (7) 서식 ⇒ 용량 계열의 차트 종류를 <표식이 있는 꺾은선형>으로 변경한 후 보조 축으로 지정하시오.
계열 : 《출력형태》를 참조하여 표식(마름모, 크기 10)과 레이블 값을 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.