

プログラミング技能検定試験 4 級模擬問題 1

<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。

タイピング練習問題
 - (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。

「タイピング」と入力しましょう
 - (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>

タイピング練習問題



「タイピング」と入力しましょう

「タイピング」と入力しましょう

タイピング

おめでとう

「タイピング」と入力しましょう

タイピング

残念

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 (in) に入力された文字が合っているかどうか判定する。(答え「タイピング」と一致した場合「おめでとう」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「タイピング」と一致した場合、「おめでとう」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。

