

解答

第1問 (35)		
解答欄	解答	配点
ア	3	2
イ	2	2
ウ	1	3
エ	2	3
オ	0	2
カ	1	2
キ	5	2
ク	1	2
ケ	1	2
コ	8	2
サ	7	2
シ	2	2
ス	0	2
セ	3	2
ソ	2	2
タ	1	3

第2問 (15)		
解答欄	解答	配点
ア	2	2
イ	2	2
ウ	4	2
エ	2	2
オ	2	2
カ, キ	1,3	3
ク	6	2

第3問 (15)		
解答欄	解答	配点
ア	2	3
イ	0	2
ウ	0	3
エ	4	2
オ	5	2
カ	3	3

第4問 (25)		
解答欄	解答	配点
ア, イ	1,2	3
ウ, エ	1,2	3
オ	1	4
カ	3	2
キ	4	2
ク	1	2
ケ	1	2
コ	3	2
サ	0	2
シ	4	3

第5問 (25)		
解答欄	解答	配点
ア	5	2
イ	8	2
ウ	4	1
エ	0	2
オ	3	2
カ	5	2
キ	6	2
ク	1	1
ケ	0	3
コ	4	2
サ	c	2
シ	8	2
ス	b	2

第6問 (25)		
解答欄	解答	配点
ア, イ	2,1	2
ウ, エ, オ	7,3,5	2
カ	3	2
キ	8	2
クケ	31	3
コサ	48	3
シス	87	3
セ	1	2
ソ	2	3
タ	1	3

注

- 「解答欄」で同じ場所にまとまって入っている解答はすべて正解した場合のみ得点できます。

解説

第1問

A

問1

ア それぞれ検証しましょう。

- 0 人物の写真をむやみに使用した場合、侵害する可能性があるものは著作者の権利ではなく被写体の肖像権です。したがって不適当といえます。
- 1 個人製作物の著作権は著作者の没後 (の翌年元日から数えて) 70 年で切れます。問題文で取り上げているものはこの期間をゆうに過ぎていますので、権利を侵害することはありません。したがって不適当といえます。
- 2 著作物を無断で転載して公開した場合、それが著作者の認めていない行為であれば権利を侵害します。したがって不適当といえます。
- 3 著作物は私的利用の範囲では一部の状況を除いて複製が認められています。したがって適当といえます。

これらより、あてはまるものは選択肢 3となります。

イ それぞれ見ていきましょう。

- 0 問題文にあるピクトグラムは単色で比較的平易な図形から成り立っています。したがって図形データの集まりとして扱えるベクタ形式だとデータ量が少なくなる傾向がでます。なので不適当といえます。
- 1 ラスタ形式は画像を画素の集まりとして扱います。拡大すると画素も大きくなりますのでジャギーが目立ってきます。なので不適当といえます。
- 2 参考になっている画像は単純な図形では表現できない風景画になっています。なのでラスタ形式で扱うのが適切です。これは適当といえます。
- 3 ベクタ形式はフォントも図形データになりますので、大きさの変更も比較的自由です。なので複数のデータは必要ないことから、これは不適当といえます。

これらより、あてはまるものは選択肢 2となります。

問2

ウ $1.2\text{km} = 1200\text{m}$ より $\frac{1200}{300} = 4 = 2^2$ ですので、1 辺が 1.2km に対応するタイルはレベル 17 のタイルの 1 辺に対応する長さの 4 倍です。

これはすなわちこのタイルはレベル 17 のタイルに比べて 1 辺の分割数が 2^{-2} 倍になっていることとなります。

分割した数を計算すると $2^{17} \times 2^{-2} = 2^{15}$ 個となりますので、用意するタイルは 1 レベル 15 のタイルとなります。

エ 1 辺が 1.2km のタイルは 1 辺が 300m のタイルに比べ対応する辺の長さが 4 倍なので、レベル 15 のタイル 1 枚が対応する範囲はレベル 17 のタイルの $4^2 (= 16)$ 枚分に対応します。

すなわちレベル 17 のタイルを使った場合のデータ量はレベル 15 のタイルを使った場合の 16 倍なので、言い換えるとレベル 15 のタイルならレベル 17 のタイルの $\frac{1}{16}$ で済んでいることがわかります。

問3

オ ストリーミング方式はデータの受信をしながら、受信できた部分から順次再生していく方式です。
したがって全部受信しなくても再生しますので再生開始までの待ち時間が短くなり、またその間はインターネット接続が必要です。
さらに端末に保存されないのでデータの不正な持ち出しもしにくくなります。(改ざんのしにくさに大きな影響はない)
これらの記述により、あてはまるものは選択肢0となります。

カ 高音質にするには、標本数を多くして量子化できる範囲を増やすことが有効です。これはすなわち1標本化周期を短く、量子化ビットを多くすることが対応します。

キ 量子化ビット数を b としたとき、問題文から $\frac{192 \times b \times 2}{44.1 \times 16 \times 2}$ がおよそ 6.5 になることがわかります。
近似して $\frac{192 \times b \times 2}{44.1 \times 16 \times 2} = 6.5$ を b について解くと $b = \frac{44.1 \times 6.5}{12} = 23.8875$ となりますので、選択肢では 524 ビットが適切です。

問4

ク 決済用コードの有効期限を定めることで、複製されたコードが使われにくくなります。なので1複製による不正利用の防止に役立ちます。

ケ 決済コードは利用者の照合が必要ですので、利用者はコード内に入れておくことになります。
一方で店舗情報は支払い後にわかれば十分ですので、決済コードに入れておく必要はありません。
したがってあてはまるものは 1利用者はコード内、店舗はコード外となります。

B

コ パスワードのそれぞれの文字にはアルファベット大文字 26 種、小文字 26 種、数字 10 種を使うことができます。

10 文字の使い方に制限はありませんので、パターン数は $8(10 + 26 + 26)^{10}$ で計算できます。

サ 使える文字種類が同じで文字数が 8 であるならばパターン数は $(10 + 26 + 26)^8$ 通りとなります。
したがって 10 文字なら 8 文字の $\frac{(10 + 26 + 26)^{10}}{(10 + 26 + 26)^8} = 7(10 + 26 + 26)^2$ 倍となります。

シ それぞれみてみましょう。

- 0 サイトへのアクセスには安定したネット接続が重要ですが、公衆の LAN を利用するとその通信内容を外部から確認しやすいため、データの流出の原因となりえます。よって不適切といえます。
- 1 共有パソコンを利用するとそこに保存されている内容をほかのユーザーが獲得できてしまう可能性が発生します。なので不適切といえます。
- 2 会員情報の入力の際に後方からのぞきこまれると登録内容を見せしてしまう可能性がありますので、これがないことを確認しましょう。これは適切といえます。余談ですが、このように後方から画面をのぞきこむことで情報を得ようとする行為をショルダーハッキングと呼びます。
- 3 会員登録に使った内容は大切に保管することが望ましいですが、目立つ場所に配置すると他者に利用される可能性が発生します。したがってこれは不適切といえます。

これらより、あてはまるものは選択肢 2といえます。

ス パスワードは本人が覚えているものですので知識認証となります。また認証コードは本人の端末に届いているかを確認するためのものですので所有物認証といえます。

したがって当てはまるものは選択肢 0となります。

セ 複数種類の認証による利点としては、選択肢の中では₃パスワードが漏洩しても不正ログインされにくくなるがあてはまります。

他の選択肢は 0 はパスワードポリシーの組み込み、1 はパスワード入力欄のマスク、2 は復元用の質問によって得られる利点となります。

ソ それぞれ検証します。

0 IC チップが搭載されている場合、複製するには保存内容まで一致させた IC チップが必要です。これはスキミングなどを応用すれば不可能ではないですが、特別な装置が必要です。

1 この方式は現行最新の日本紙幣に適用されているものです。透かしやホログラムを入れる手法は特別な技術と材料が必要なため、複製はかなり難しく抑制も大きいといえます。

2 この場合、印刷してスキャンして取り込むなりすると会員情報を複製できてしまいます。なので複製はかなり易しく、抑制は期待できないでしょう。

3 この場合、複製にはユーザー ID とパスワードが必要です。これが判明しなければ複製されないため、少しは抑制できそうです。

これらより、最も適当なものは選択肢 2 の方式となります。

タ それぞれみてみましょう。

I この事例では個人情報の利用目的にある「会員の属性を分析し、…」を達成するための行為です。また第三者への提供に対して「利用目的の達成のために必要な範囲において業務を委託する場合はその限りではありません」とありますので、分析に必要な個人情報はこの目的のために委託されることも会員は同意しています。使っている情報は会員の生年月日のみであり、これは年齢層を知るために必要な最低限のものといえます。なのでこれは問題にならないといえます。

II この事例ではファンクラブは個人情報を「イベントの運営およびサービスに関する告知」「物品や書類などの発送」に利用しています。このために関連会社に委託していますが、使っているものは住所だけで、この目的を達成するための最低限になっています。したがってこれは問題にならないといえます。

III メールアドレスを閲覧するシステムは利用目的の「告知」「サービスの改善」「発送」いずれも達成しません。また目的を達成しないのに収集した個人情報を他の会員に提供していることから、第三者に提供しているとの解釈もありえます。なのでこれは問題になります。

これらより、あてはまるものは₁I-o、II-o、III-xとなります。

第2問

問1

- ア マスの左端から4ビット目はマス目の下に壁があるかどうかを判定しています。Xのマスの下側にある壁はYのマスの上側の壁となります。すなわちYのマスから2ビット目が対応します。
- イ マスの右側の壁は、右側のマスの左側の壁と言い換えることができます。したがって右側に壁があるかどうかは
2右側のマスの左端から1ビット目が1であるかどうかで判定できます。
- ウ 図2の方法の場合、 $N \times N$ それぞれに4ビットずつ使用しますので、全体で $4 \times (N \times N) = 4N^2$ ビットとなります。
- エ 図3の方法の場合、迷路内部の $N \times N$ マスの他、仮想的に付けた右の列 N マスと下の列 N マスを使うことになります。
それぞれのマスに2ビットずつ使用しますので、全体で $2 \times (N \times N + N + N) = 2N^2 + 4N$ ビットとなります。
- オ 後者が必要なデータ量が少なくなっている場合、 $4N^2 > 2N^2 + 4N$ が成り立つことになります。
左辺に寄せると $4N^2 - (2N^2 + 4N) > 0$ と変形できます。
 $4N^2 - (2N^2 + 4N) = 2N^2 - 4N = 2N(N - 2)$ ですので、すなわち $2N(N - 2) > 0$ から $N < 0, 2 < N$ が得られます。
 N は正の整数で考えることになりますので、 $N > 2$ のときと求められます。

問2

- カ, キ 0011 のマスならば右と下が壁になっており、左と上が通れることがわかります。
いま ← が書き込まれていますので、このマスの左はすでに矢印もしくは財宝が書かれていることとなります。
これを利用したいですので、次はこの上のマスがこのマスを指すように書き込むことになります。すなわち
1上のマスに ${}_3\uparrow$ を書き込めばよいことがわかります。
- ク この経路を書き換えるには「う」から「あ」に向かう経路を「あ」から「う」に向かうように書き換えることになります。
両端は財宝の書き換えが必要ですので、両端を含む経路をなす6マスを書き換えることになります。

第3問

ア 「ちゃんぽん」が「長崎っばい」かどうかを調べるためには「ちゃんぽん」の検索結果と「ちゃんぽん AND 長崎」の検索結果を使うことになります。

選択肢に「ちゃんぽん」だけはありませんが、この件数は「ちゃんぽん」の結果のうち「長崎」を含むものと含まないものの合計として表現できます。

したがって「ちゃんぽん」の結果のうち「長崎」を含まないもの、すなわち₂「ちゃんぽん NOT 長崎」の件数がわかれば調べられます。

イ 「ちゃんぽん」だけの結果は「ちゃんぽん AND 長崎」と「ちゃんぽん NOT 長崎」の合計で表せるのでした。

ここから「ちゃんぽん NOT 長崎」の件数は「ちゃんぽん」だけの件数から「ちゃんぽん AND 長崎」の件数を引くことで求められることがわかります。計算すると $894 - 515 = 379$ となります。

ウ それぞれでおおよその件数の割合から不等式を出すと「トルコライス」に関しては $0.7 < \frac{23}{31} < 0.8$ 、「ちゃんぽん」に関しては $0.5 < \frac{515}{894} < 0.6$ 、「鯖」に関しては $\frac{214}{1058} < 0.2$ がわかります。これらより、₀「トルコライス」が一番長崎っばいと判定できます。

エ それぞれみていきましょう。

A 百科事典の内容は書き込んだ者の思想が混じることがあります。なので他も比較して信用に足るかどうかを確認しましょう。これは正しいといえます。

B 百科事典に掲載されている内容はどこかからの内容を加工して得られています。したがって記述されている内容は元の情報を参考にした「二次情報」であるので、元となっている「一次情報」も確認しましょう。これは用語の使い方に誤りがあります。

C 書籍の文章を掲載する場合、まずは掲載の可否を確認しましょう。掲載可能な場合は信憑性を高めるために出典を記載することが有効です。なのでこれは誤りといえます。

これらより、あてはまるものは₄A-正、B-誤、C-誤となります。

オ それぞれ検証します。

A 検索結果の上位にくるものは全般的な検索エンジンの場合は閲覧や参照が多いものが考えられます。ただ上位になる要素は非公開になっていることが一般的で、信憑性の指標にすることはできません。なので誤りといえます。

B 検索結果は公開している企業によって順番が設定されていることが多いです。したがって企業の工夫によっては順番が変動することもありますので、これは正しいといえます。

C 検索条件が同じでも時期によっては順番が変わることがあります。特に流行については更新が入ることも多く、時期による変化が目立つと思います。これは誤りといえます。

これらより、あてはまるものは₅A-誤、B-正、C-誤となります。

カ それぞれ判定しましょう。

A この事例は「商品・サービスを提供する事業者が、顧客を誘引する手段として、…当該「口コミ」情報が、…著しく優良又は有利であると一般消費者に誤認されるもの」と判定できますので、問題となりえます。

B この事例では自ら購入した商品について投稿、とありますので、これは「消費者による口コミ情報」として扱えます。なので問題とならないといえます。

C この事例は問題になりそうですが、資料において問題となりうる行為は商品を提供する事業者の行為に限られています。この消費者は事業者の意向に沿った行為をしていませんので、景品表示上では問題になりません。

これらより、あてはまるものは 3A-x、B-o、C-oとなります。

第4問

- ア、イ 弁当販売の利用者を増やしたい場合、普段買っていない人に買ってもらうことも手段として考えられます。
したがって 1Q1で「利用しない」を選んだ場合でもアンケートを終了させないようにして、
2利用していない人の意見を知ることも重要でしょう。
- ウ CSV は Comma Separated Values の略で、すなわちカンマ区切りで値を並べたものです。したがってあてはまるものは選択肢 1となります。
なお、選択肢 2 はマークアップ言語、選択肢 3 はプログラミング言語のテキスト表示となります。
- エ CSV は値を並べたものですので、
2表計算ソフトやデータベースソフトウェアなどで取り込めるように並べた形式といえます。
- オ 弁当を 3 個以上選ぶことは避けたいです。まずは A のコントロールで 1 つ選びます。
次は選んだ弁当に対するご飯の量を決めてもらいましょう。これはどれか 1 つを選ぶことになりますので、C を使います。
そのあとは飲み物を選ぶことにしましょう。飲み物は各種 2 本まで選べる、とのことですので、F を使ってそれぞれの本数を入れてもらえばよいでしょう。
これで弁当 1 つの注文ができます。2 つ注文したい場合はさらに 1 個注文することで実現できます。なので G を使いましょう。
あとは 2 つ目の弁当とそのご飯の量を選択 (使うのは A と C) してもらえれば求められる注文すべてに対応できます。
ということであてはまるものは 1A→C→F→G→A→C となります。
- カ それぞれ検証しましょう。
- 0 この形式だと他者の名前で弁当の予約ができてしまうので、不適當といえます。
 - 1 これも同様に他者の情報で予約ができます。なので不適當といえます。
 - 2 端末種別だけを記録すると誰が予約したのかが判明しません。これは不適當といえます。
 - 3 ログインにより本人以外は予約ができなくなり、ID を照合することで誰かを割り出せます。これが適當でしょう。
- ということで、あてはまるものは選択肢 3となります。
- キ 予約は一週間前の同じ曜日、すなわち 7 日前に開始とします。20 日の 7 日前である 44 月 13 日に開始日を設定します。
- ク 回答終了日時である 19 日 17 時に予約データを取り出した後は、このフォームは 20 日 0 時に始まる予約に使えます。この日時に始まる予約は 7 日後に販売する弁当の予約ですので、すなわち 1次の週の同じ曜日 (4 月 27 日) 用のフォームとなります。
- ケ 1 つのフォームで予約期間になっている間に発生する新しい予約フォームは次の週の同じ曜日の前までに発生する予約までが対応する必要があります。1 週間の予約は月曜から金曜までの 5 日間ですので、15 個のフォームがあればシステムを運用できます。
(答えが 5 だからといって早まって 5 をマークしないよう注意)
- コ 弁当は 1 日にまとめて受け取りますので、3弁当を受け取る日の中で重複をなくすことになります。

サ 上 3 桁は予約順となっていてその日の確認コード内で重複しませんので、下 3 桁どれかが違ってくると一致する確率は 00% となります。

シ 下 3 桁として考えられる表記は $10^3 = 1000$ 通りですので、上 3 桁を他人のになしてしまった場合、一致する確率は $\frac{1}{1000} = 0.001$ 、すなわち 40.1% となります。

第5問

問1

ア 選んだ生徒に対するごみの種類を入れたいですので、`5Shurui[n]`を入れます。

イ こちらでは計量結果を入れるため、`8Keiryoun[n]`を入れます。

問2

ウ 繰り返しは生徒全体で行いたいですので、`4ninzu`を入れます。

エ 条件をみたすならばバケツの重さ 350 を引いた値を重量とする、ということですので、入れ物がバケツであるかどうかをここに入れます。

問1に記述されている文章からその条件は `0Iremono[i]==1`であることがわかります。

オ 条件をみたすならば可燃ごみの量を加算する処理に入れたいですので、種類が可燃であるかどうかを判定する式が入ります。

これは同様に問1から `3Shurui[i]==1`となることがわかります。

カ ここではこれまでに得られている可燃ごみの重量を加算する処理がはいります。なのでここは `kanen = 5kanen+gomi` となります。右辺の式に左辺の変数を入れても (新しい値を左辺に入れる、という意味であることから) 問題ないことは覚えておきましょう。

キ 同様にここでは不燃ごみの重量を加算しますので、`funen=6funen+gomi` となります。

問3

ク 入れられた文字列がどの番号に対応するか探すため、ごみの種類番号で処理を繰り返します。ということで `1shuruisu`まで回すことになります。

ケ ここに入ったということは入力された文字列が番号 `j` に対応したということになります。
したがって種類にこの番号を入れればよいですので、入るものは `0Shurui[n]=j` となります。

コ `s` にはごみの種類を表す番号を使いますので、すなわち `s=4Shurui[i]` となります。

サ `j` はごみの種類で回しています。表示したいのはごみの種類ですので、`8Namae[j]`が入ります。

シ ここには指定した種類のごみの重量を入れたいですので、`6Goukei[j]`が入ります。

第6問

問1

- ア 選択肢で他人の意見を発展させているものは、通学の話題から広げている選択肢 2があてはまります。
- イ それまでにとらわれず自由に発想しているものは、勉強の話題のところに通学の話題を出した選択肢 1の発言があてはまります。
- ウ まとめているものが公共交通機関ですので、選択肢でこれに関係がありそうなものは 7通学だけです。
- エ 選択肢で娯楽にもっとも関係がありそうなものは 3動画となります。
- オ まとめているものが学習に関するものが主ですので、5勉強がもっとも適切といえます。

問2

- カ 表1のQ1-1からQ2-2まですべて「はい」と回答する生徒は、「電車とバスを利用」し、「運動部と文化部に所属」する生徒に限られます。表1からその人数を探すと3人であることがわかります。
- キ 「電車かバスまたはその両方を利用」にすると「電車のみを利用」「電車とバスを利用」「バスのみを利用」の人数がまとめられます。
したがって「電車かバスまたはその両方を利用」し、「運動部と文化部に所属」する生徒は $7 + 3 + 9 = 19$ 人となります。
「電車もバスも利用しない」「運動部と文化部に所属」する生徒は8人ですので、人数の最小値は8人となります。
- クケ Q2をまとめた場合、「電車とバスを利用」し、「運動部か文化部またはその両方に所属」する生徒は $21 + 3 + 18 = 42$ 人です。
また「運動部か文化部またはその両方に所属」している生徒で、「電車のみを利用」「バスのみを利用」「電車もバスも利用しない」生徒はいずれも70人以上います。
「運動部にも文化部にも所属なし」の生徒はそのまま使われますので、人数の最小値は「電車のみを利用」し、「運動部にも文化部にも所属なし」の生徒の人数である31人となります。

問3

- コサ 生徒全体で成績が下がった生徒の割合は $\frac{192}{512} = \frac{3}{8}$ ですので、SNSの時間が増えた生徒でその割合が等しいとするとその人数は $128 \times \frac{3}{8} = 48$ 人となります。
- シス 順番に埋めていくと、ゲームの時間が増えておらず、成績が下がった生徒は $272 - 167 = 105$ 人、成績が下がっておらずゲームの時間が増えた生徒の人数は $320 - 167 = 153$ 人となります。
これより、ゲームの時間が増えて成績が下がった生徒はゲームの時間が増えた人数から考えると $240 - 153$ 、成績が下がった人数から考えると $192 - 105$ で計算でき、いずれの場合でも87人と求められます。
- セ 実際に成績が下がった人数は、ゲームの時間が増えた人で87人、SNSの時間が増えた人で63人でした。
成績が下がった人数が全体での割合と同じと仮定すると、ゲームの時間が増えた人で90人、SNSの時間が増えた人で48人となります。
これらを比較すると、あてはまるものは 1X-少ない、Y-多いとなります。

問4

ソ それぞれ確認します。

- 0 娯楽での利用時間が長い場合、下側の帯グラフの対象になっていることになります。グラフを確認すると長時間勉強している人の割合は減少傾向を確認できませんので、これは誤りといえます。
- 1 勉強での利用時間が2時間以上である生徒は「2時間以上3時間未満」「3時間以上4時間未満」「4時間以上5時間未満」「5時間以上」の4項目に分けられます。これらをまとめて考える(右端の4項目なので右からの長さでわかる)とその割合に増加や減少傾向はみられません。なので誤りといえます。
- 2 1時間以上である生徒は「1時間以上2時間未満」など5項目に分けられています。まとめて考えると娯楽での利用時間が長いほどその割合が上がっています。したがって正しいといえます。
- 3 グラフを見ると、2時間以上3時間未満である生徒の割合に増加や減少傾向はみられません。誤りといえます。

これらより、あてはまるものは選択肢2となります。

- タ
- 0 娯楽での利用時間が5時間以上である生徒をみると、全体で82人、勉強での利用時間が1時間未満の生徒が39人であり、割合は5割(人数で41人)を下回ります。したがって誤りといえます。
 - 1 勉強での利用時間が1時間以上2時間未満の生徒は144人です。そのうち娯楽での利用時間が1時間未満の生徒は13人で、1割(14.4人)を下回っています。
逆にいうと娯楽での利用時間が1時間以上の生徒は9割以上いることになりますので、適当であるといえます。
 - 2 勉強での利用時間が2時間未満の生徒は、上の行から順に57人、100人、96人、63人、41人、61人となり、下にいくほど多い、という結果にはなっていません。なので不適当です。
 - 3 勉強での利用時間が2時間以上の生徒の人数は $49 + 20 + 8 + 14 = 91$ 人、娯楽での利用時間が4時間以上の生徒の人数は $50 + 82 = 132$ 人です。後者の人数が多いので、誤りといえます。

これらより、あてはまるものは選択肢1となります。

所感

情報関係基礎と重なる部分がありますが、社会的な知識を問うものが多いです。また読解を誤ると誤答を選んでしまいそうな問題がいくつか見られます。選択問題は推論と読解、どちらの苦手意識が薄いかどうかで選ぶとよいでしょう。(推論が苦手でないなら第2問と第5問、読解が苦手でないなら第3問と第6問がおすすめ)

第1問

A

問1はインターネットで知っておきたい知識を問う問題です。用語の意味は確実に知っておきましょう。
問2は情報の表現をもとにした問題です。単純な計算問題ですので落としたいくないです。
問3はデータ化に関する問題です。概数を使った計算もあるので戸惑うかもしれません。
問4は情報活用を利用した問題です。決済の流れをうまく思い浮かべられるかが勝負です。

B

ネットワークのプライバシーとセキュリティに関する問題です。後半は深い読解が求められ、時間をとられそうです。

第2問

特定の状況のコード化に関する問題です。問2は少し難しいですが、問1は落としたいくないです。

第3問

検索で得られた情報を活用する問題です。後半の読解で思い込みによる誤答に気を付けましょう。

第4問

Webシステムを利用した問題です。ユーザビリティやセキュリティと多方面の思考が求められます。

第5問

コーディングに関する問題です。変な技法は使われていないはずですが、読み間違いで落としたいくないところ。

第6問

データの解析に関する問題です。後半は計算が多くなりがちなので焦りが生じそうです。