

제5단원

엔트리 기초

문혜영 교수

05 랜덤하게 움직여요



가로로 움직이기



세로로 움직이기



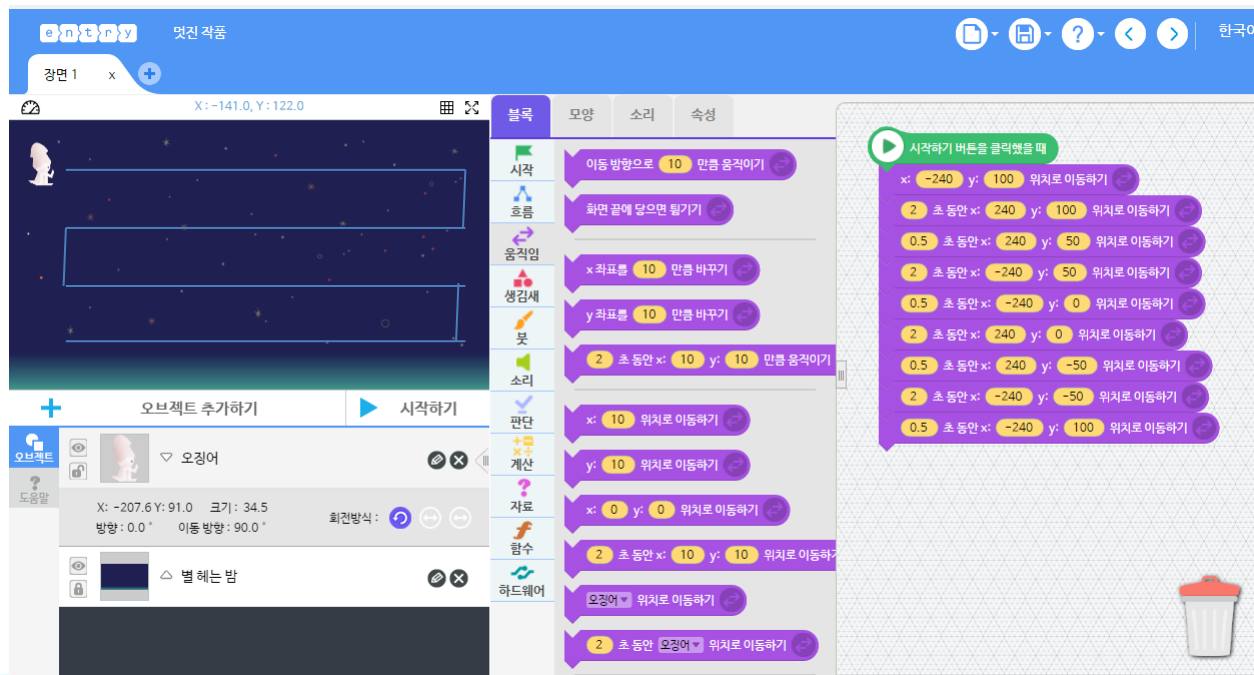
랜덤하게 움직이기



흔적지우기

오징어-가로로 움직이기

- 움직임 볼력을 사용합니다.



오징어-세로로 움직이기

- 움직임 블록을 사용합니다.

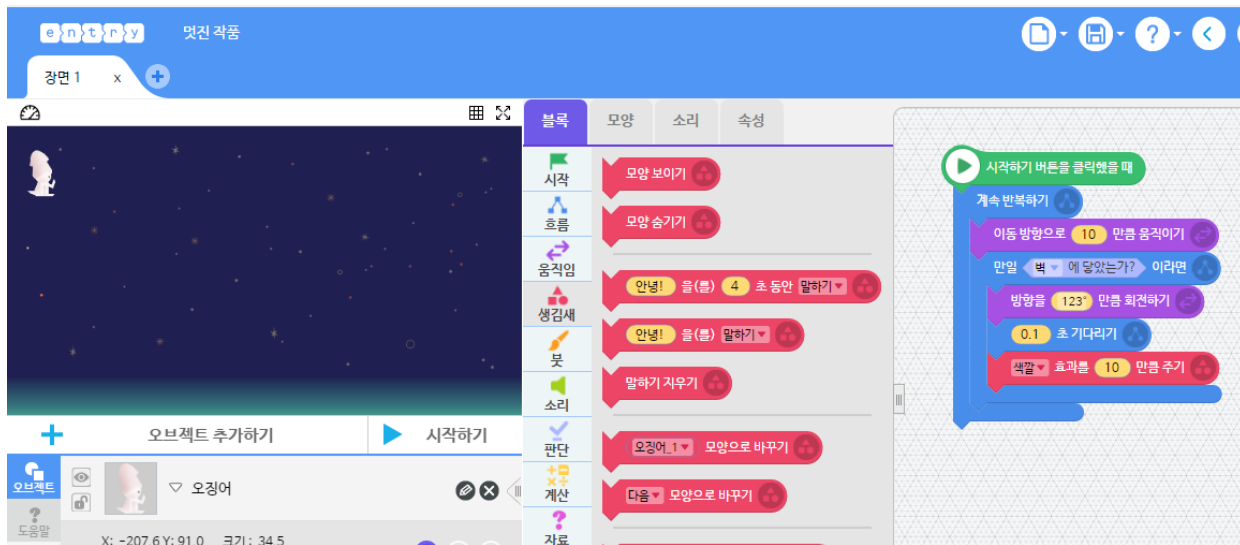
The screenshot shows the Scratch '오징어' (Squid) project interface. The stage displays a squid character on a dark blue background with stars. The script area on the right contains the following code:

```
시작하기 버튼을 클릭했을 때  
x: -200 y: 100 위치로 이동하기  
2 초 동안 x: -200 y: -100 위치로 이동하기  
2 초 동안 x: -100 y: -100 위치로 이동하기  
2 초 동안 x: -100 y: 100 위치로 이동하기  
2 초 동안 x: 0 y: 100 위치로 이동하기  
2 초 동안 x: 0 y: -100 위치로 이동하기  
2 초 동안 x: 100 y: -100 위치로 이동하기  
2 초 동안 x: 100 y: 100 위치로 이동하기  
2 초 동안 x: 200 y: 100 위치로 이동하기  
2 초 동안 x: 200 y: -100 위치로 이동하기
```

The interface also shows the '움직임' (Movement) block category on the left, with the '이동 방향으로 10 만큼 움직이기' (Move 10 units in this direction) block selected. The stage coordinates are X: 199.0, Y: -133.0.

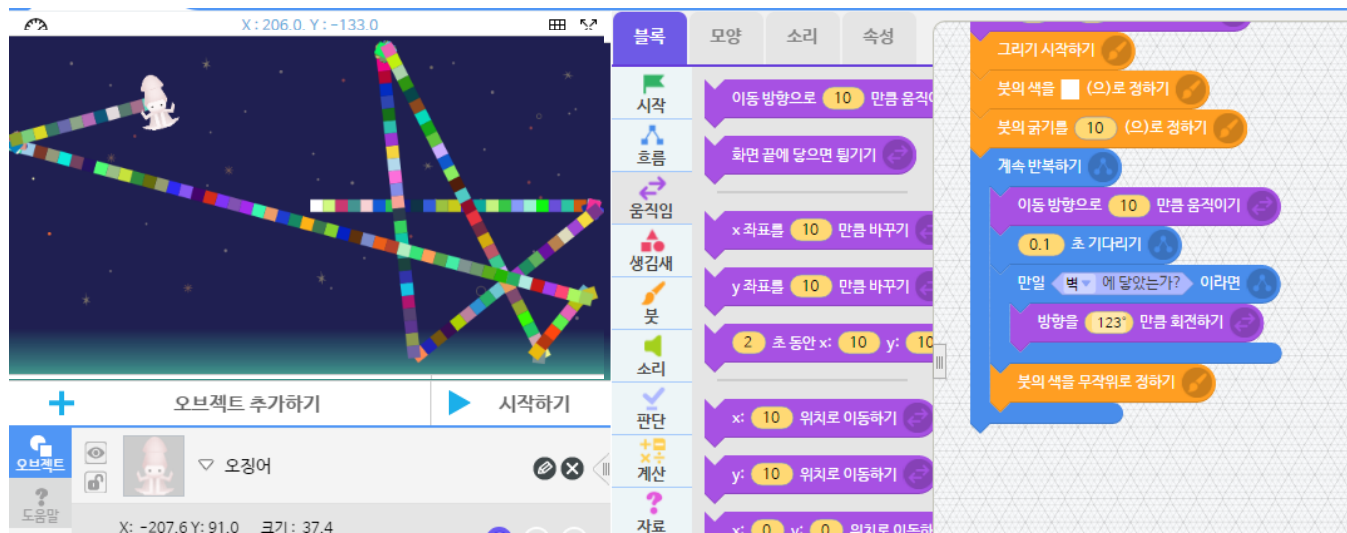
오징어-랜덤하게 움직이기

- 조건문으로 벽에 닿으면 방향을 회전하여 다시 움직이게 합니다.



오징어-움직이는 흔적만들기

- 붓, 흐름블록을 사용합니다.



오징어-아기오징어

- 생김새 블록을 사용합니다.

