

제8단원

# 엔트리 기초

문혜영 교수

## 08 마우스 바라보기



오브젝트 추가



마우스 바라보기

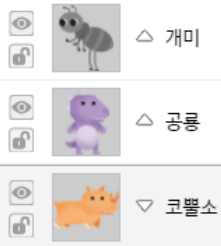
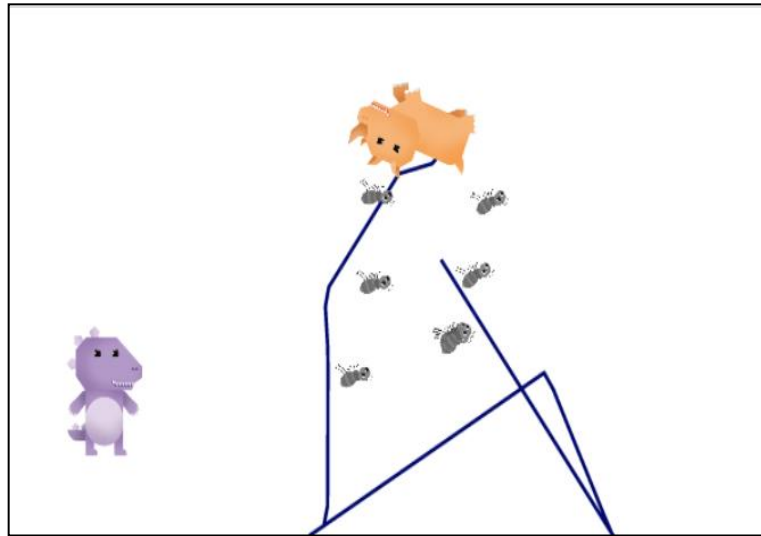
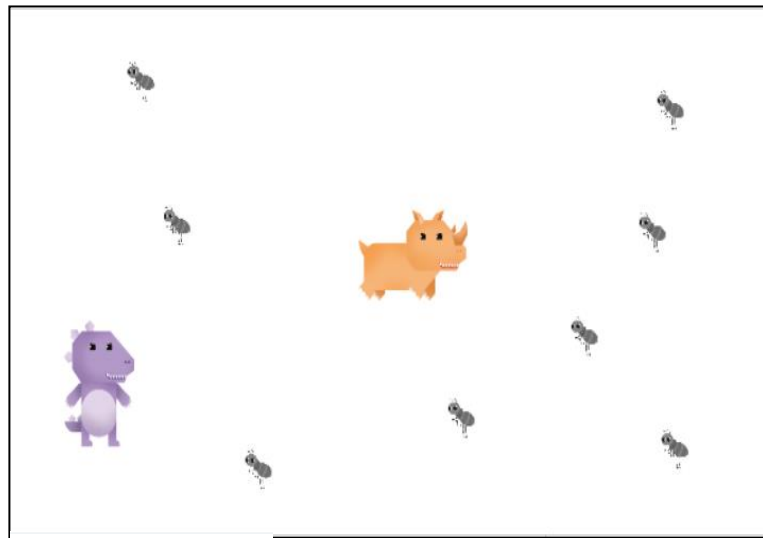


움직이기



그리기 시작하기

# 오브젝트 추가



# 마우스 바라보기

The image shows a Scratch script for a character named '코뿔소' (Ko-bul-so, Armadillo) to perform a 'Mouse Look' (마우스 바라보기) action. The script is as follows:

- 시작하기 버튼을 클릭했을 때** (When the start button is clicked):
  - 그리기 시작하기** (Start drawing)
  - 붓의 굵기를 2 (으)로 정하기** (Set brush thickness to 2)
  - 붓의 색을 무작위로 정하기** (Set brush color randomly)
  - 계속 반복하기** (Repeat continuously):
    - 다음 ▾ 모양으로 바꾸기** (Change to the next shape)
    - 마우스포인터 ▾ 쪽 바라보기** (Look towards the mouse pointer) - This block is highlighted with a red dashed box.
    - 이동 방향으로 10 만큼 움직이기** (Move 10 units in the direction of movement)
    - 0.1 초 기다리기** (Wait 0.1 seconds)

On the left, the sprite selection panel shows three options: 개미 (Ant), 공룡 (Dinosaur), and 코뿔소 (Armadillo). The 코뿔소 option is selected and highlighted with a red dashed box, which is connected by a red line to the script area.

# 그리기 시작하기

