

제10단원

엔트리 기초

문혜영 교수

10 고양이와 쥐



오브젝트 추가



고양이 조작

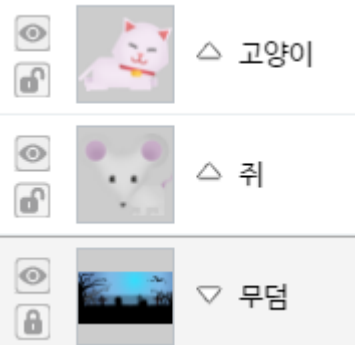


신호와 변수설정



초시계사용

오브젝트 추가



고양이 조작하기

시작하기 버튼을 클릭했을 때

계속 반복하기

만일 위쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? 이라면

다음 모양으로 바꾸기

y 좌표를 5 만큼 바꾸기

만일 아래쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? 이라면

다음 모양으로 바꾸기

y 좌표를 -5 만큼 바꾸기

만일 오른쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? 이라면

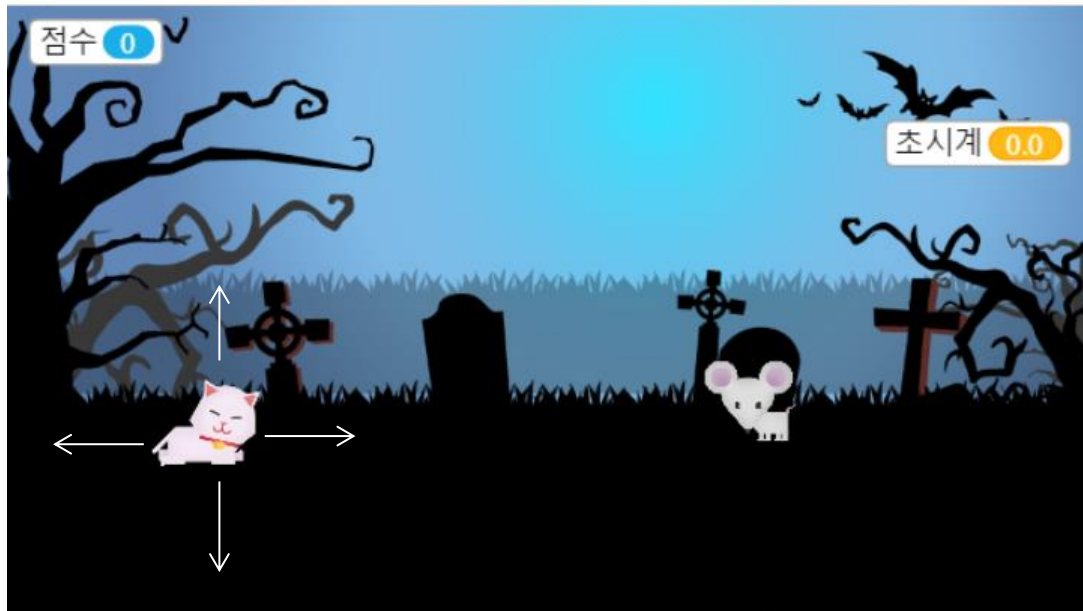
다음 모양으로 바꾸기

x 좌표를 5 만큼 바꾸기

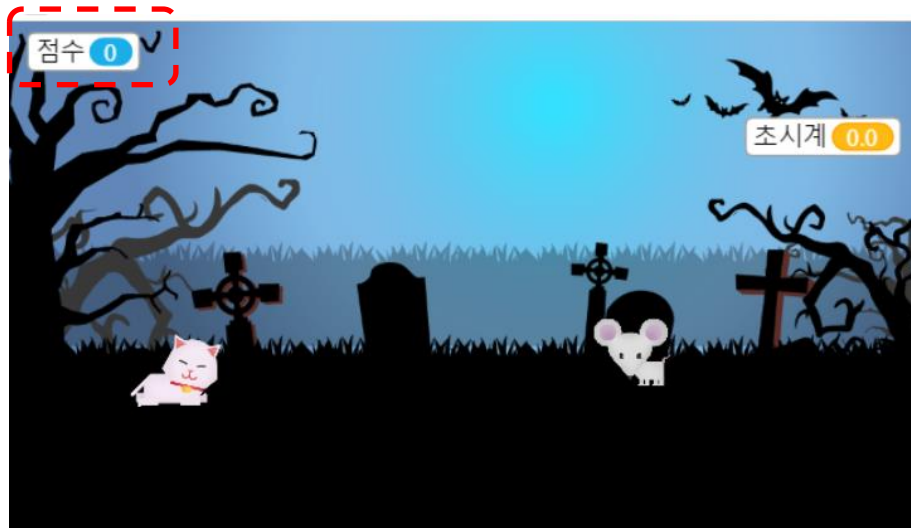
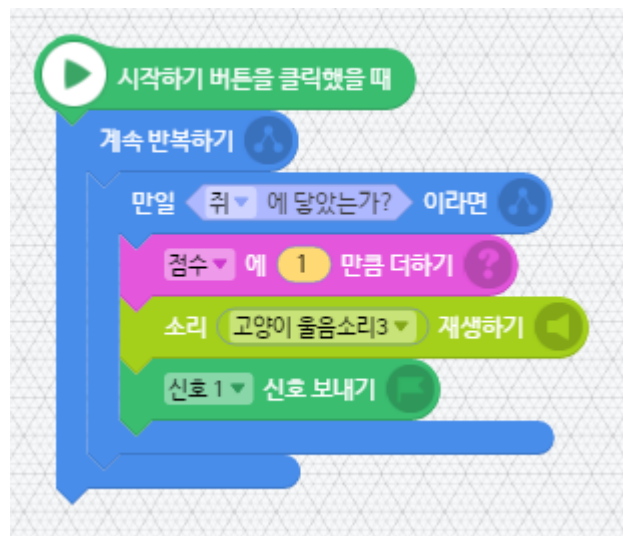
만일 왼쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? 이라면

다음 모양으로 바꾸기

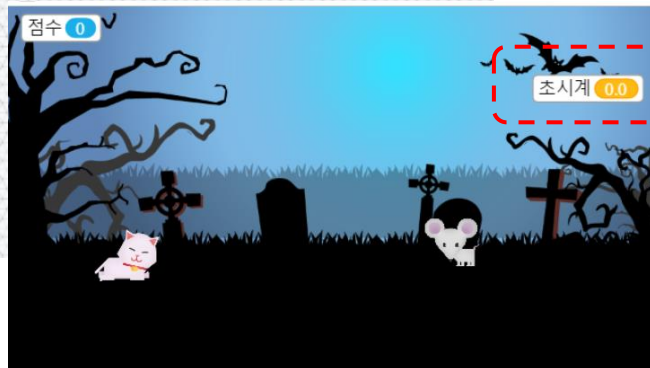
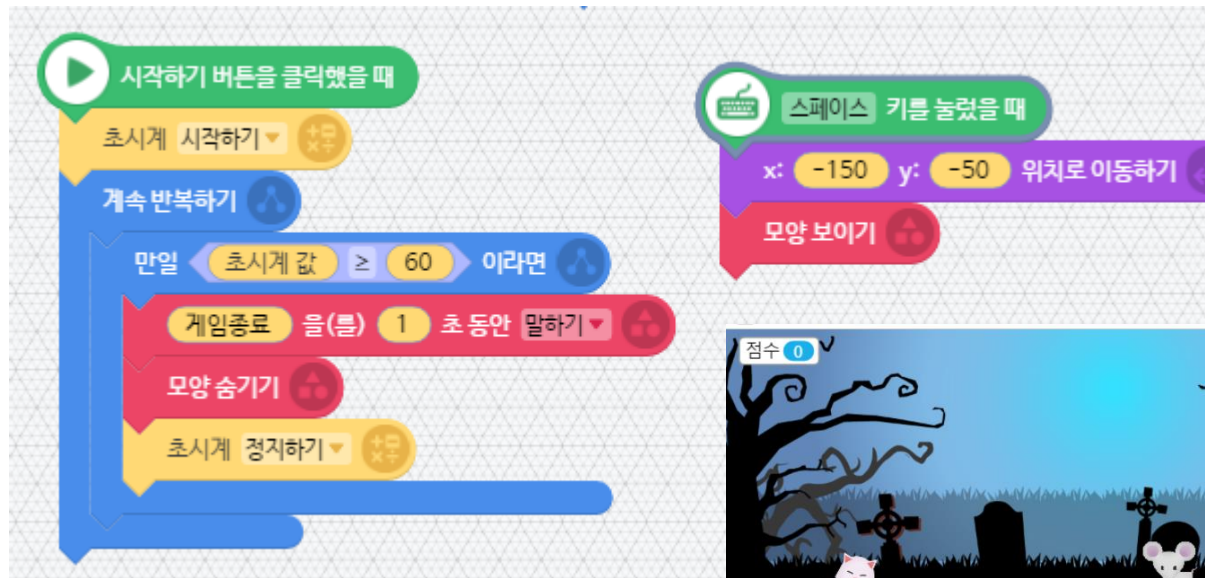
x 좌표를 -5 만큼 바꾸기



신호와 변수설정



초시계사용



랜덤하게 움직이는 쥐

▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때

계속 반복하기

이동 방향을 -10 부터 10 사이의 무작위 수 만큼 회전하기

이동 방향으로 10 만큼 움직이기

0.1 초 기다리기

화면 끝에 닿으면 튕기기

🚫 신호 1 ▼ 신호를 받았을 때

모양 숨기기

2 초 기다리기

모양 보이기

