




설명

집 모양을 변경하고 정해진 위치에 배치하는 프로그램입니다.


동작과정

- 1.  클릭하면
→ 온전한집이 정해진 위치에 보여집니다.
- 2. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트

집

지시사항

- ▶  클릭했을 때
 - 1) 집 스프라이트를 좌표 **x:0, y:-100**에 위치시키시오.
 - 2) 모양을 **온전한집**으로 바꾸시오.

유의사항


보기블럭 스프라이트에 주어진 블록만 이용하시오.



설명

늑대가 입바람을 불면 지푸라기집이 무너지는 프로그램입니다.

동작과정

- 1.  클릭하면
 - 늑대가 입바람을 불기 위해 숨을 참습니다.
 - 늑대가 입바람을 불어 지푸라기집을 무너뜨립니다.
- 2. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트

집

지시사항

- ▶'입바람' 메시지를 받았을 때
 - 1) '1'초 기다리시오.
 - 2) 모양을 흔들리는집으로 바꾸시오.
 - 3) '1'초 기다리시오.
 - 4) 모양을 무너진집으로 바꾸시오.

유의사항


스크립트 영역에 주어진 블록만 이용하시오.



설명

늑대가 입바람을 불어 지푸라기집을 무너뜨리면 집 안에 있던 돼지가 도망가는 프로그램입니다.

동작과정

1.  클릭하면
→ 늑대가 입바람을 불면 입바람이 보이고 집이 무너집니다.
→ 집이 무너지면 집에 있던 돼지가 도망가고 입바람이 사라집니다.
2. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트

입바람

지시사항

▶'입바람' 메시지를 받았을 때

- 1) '입바람' 스프라이트가 보이게하시오.

▶'돼지도망' 메시지를 받았을 때

- 1) '입바람' 스프라이트를 숨기시오.

유의사항


스크립트 영역에 주어진 블록만 이용하시오.



설명

확성기를 클릭하면 원숭이가 결승선을 향해 달리는 프로그램의 일부입니다.

동작과정

1.  클릭하기
2. 무대에 있는 확성기 클릭합니다.
→ 원숭이가 결승선을 향해 달립니다.
→ 원숭이가 결승선에 도착하면 꽃가루가 보입니다.
3. 프로그램 종료하기

변수설명

▶ 시작

초기값은 '0'이고, '1'이 되면 원숭이가 움직이는 변수입니다.

▶ 종료

초기값은 '0'이고, '1'이 되면 프로그램을 종료하는 변수입니다.

코딩 스프라이트

확성기

지시사항

▶ *이 스프라이트를 클릭했을 때*

- 1) 원숭이 스프라이트가 결승선 스프라이트를 향해 이동하는 메시지를 발송하시오.

유의사항

블록팔레트에서 블록 1개만 가져와 스크립트를 완성하시오.

코딩 스프라이트

꽃가루

지시사항

▶ *'꽃가루' 메시지를 받았을 때*

- 1) 원숭이 스프라이트가 결승선 스프라이트에 닿으면 꽃가루 스프라이트를 보이게 하시오.

유의사항


블록팔레트에서 블록 1개만 가져와 스크립트를 완성하시오.



설명

고양이가 출발을 말하기 전에 토끼가 움직이면 '토끼 반칙!'을 말하는 프로그램입니다.

동작과정

1.  클릭하기
2. 고양이가 카운트다운을 시작하기 위해 키보드의 'a'키를 누릅니다.
3. 고양이가 '3', '2', '1', '출발'을 순서대로 말하면
→ 토끼가 움직이도록 'r'키를 누릅니다.

→ 그런데 고양이가 '출발'을 말하기 전에 'r'키를 누르면 고양이가 '토끼 반칙!'을 말합니다.
4. 프로그램 종료하기

변수설명

▶ 시작

초기값은 '0'이며, 값이 '1'이 되면 토끼가 움직이도록 하기 위한 변수입니다.

▶ 반칙

초기값은 '0'이며, 값이 '1'이 되면 반칙을 말하게 하기 위한 변수입니다.

▶ 카운트다운

카운트다운을 시작하기 위해 초기값 '3'이 저장되어 있습니다.

코딩 스프라이트

토끼

지시사항

▶ 'r' 키를 눌렀을 때

- 1) **고양이** 스프라이트가 '출발'을 말하기 전에 'r'키를 누르면 '반칙' 메시지를 발송하도록 수정하시오.

유의사항


스크립트 영역에 주어진 블록만 이용하시오.



설명

키커가 공을 차면 골키퍼가 공을 잡기 위해 움직이는 프로그램의 일부입니다.

동작과정

- 1.  클릭하면
 - 무대의 신호 변수에 'Shoot'이 표시되면
 - 키커가 공을 차도록 '스페이스바'를 누릅니다.
 - 골키퍼가 공을 잡기 위해 세 방향(왼쪽, 중앙, 오른쪽) 중 무작위의 한 방향으로 움직입니다.
- 2. 프로그램 종료


변수설명

- ▶ 신호
'3', '2', '1', '출발' 순서로 키커가 공을 찰 시기를 알려주는 변수입니다.
- ▶ 차는방향
'1' - 공을 골대 왼쪽으로 보내기
'2' - 공을 골대 중앙으로 보내기
'3' - 공을 골대 오른쪽으로 보내기
- ▶ 막는방향
'1' - 골키퍼가 골대 왼쪽으로 이동
'2' - 골키퍼가 골대 중앙으로 이동
'3' - 골키퍼가 골대 오른쪽으로 이동

코딩 스프라이트

골키퍼

지시사항

- ▶  클릭했을 때
 - 1) 골키퍼 스프라이트가 세 방향(왼쪽, 중앙, 오른쪽) 중 무작위의 한 방향으로 움직이도록 난수를 이용하여 스크립트를 완성하시오.

유의사항


블록팔레트에서 블록 1개만 가져와 사용하시오.



설명

축구공 색깔에 맞는 키를 누르면 골인이 되는 프로그램의 일부입니다.

동작과정

1.  클릭하기
2. 무대의 신호 변수에 'Shoot'이 표시되면 축구공 색에 해당하는 키를 누릅니다.
(B-파랑, R-빨강, Y-노랑, G-초록)
→ 키커가 축구공 색과 일치하는 키를 누르면 관객이 박수 소리를 내고 위아래로 움직입니다.
→ 그렇지 않으면 아무런 반응이 없습니다.
3. 프로그램 종료하기

변수설명

- ▶ **신호**
키커가 공을 찰 시기를 알려주는 변수입니다
- ▶ **공색상**
'1' - 빨강, '2' - 노랑, '3' - 초록, '4' - 파랑

코딩 스프라이트

관객1
관객2

지시사항

- ▶ '골인' 메시지를 받았을 때
1) **hand clap**을 재생하시오.

유의사항

블록팔레트에서 **재생하기** 블록만 사용하시오.

코딩 스프라이트

폭죽

지시사항

- ▶ '골인' 메시지를 받았을 때
1) **폭죽** 스프라이트를 보이게하시오.

유의사항

블록팔레트에서 블록 1개만 가져와 사용하시오.

코딩 스프라이트

꽃가루

지시사항

- ▶ '골인' 메시지를 받았을 때
1) **꽃가루** 스프라이트를 보이게하시오.

유의사항


블록팔레트에서 블록 1개만 가져와 사용하시오.



설명

원숭이 또는 토끼를 선택하면 고양이가 선택한 동물을 알려주는 프로그램입니다.

동작과정

- 1.  클릭하기
- 2. 원숭이 또는 토끼를 선택합니다.
→ 고양이가 선택한 동물을 말합니다.
- 3. 프로그램 종료하기

변수설명

▶ **선택**
원숭이는 '0', 토끼는 '1'의 값을 가지는 변수입니다.

코딩 스프라이트

고양이

지시사항

▶ **선택완료** 메시지를 받았을 때
1) **선택** 변수가 '0'이면 **원숭이 선택**을 말하고, 그렇지 않으면 **토끼 선택**을 말하는 스크립트를 완성하시오.

유의사항


스크립트 영역에 주어진 블록만 이용하시오.



설명

선택한 속도에 따라 원숭이가 움직이는 프로그램입니다.

동작과정

1.  클릭하기
2. 세 개의 속도('상', '중', '하') 중에서 원하는 속도 한 개를 선택합니다.
→ 선택한 속도에 따라 원숭이가 움직입니다.
3. 프로그램 종료하기

변수설명

▶ 속도
원숭이가 움직이는 속도를 정하는 변수입니다.

코딩 스프라이트

원숭이

지시사항

- ▶ **'이동'** 메시지를 받았을 때
- 1) 다음 세 조건을 수행하도록 스크립트를 완성하십시오.
 - 만약 속도 변수가 '상'이면 **달리기** 추가블록을 '20'번 반복하십시오.(입력할 숫자 매개변수는 '0.1'입니다.)
 - 만약 속도 변수가 '중'이면 **달리기** 추가블록을 '20'번 반복하십시오.(입력할 숫자 매개변수는 '0.3'입니다.)
 - 만약 속도 변수가 '하'이면 **달리기** 추가블록을 '20'번 반복하십시오.(입력할 숫자 매개변수는 '0.7'입니다.)

유의사항


스크립트 영역에 주어진 블록만 이용하십시오.



설명

고양이가 박을 향해 공을 던져 박을 깨트리는 프로그램의 일부입니다.

동작과정

1.  클릭하면
→ 고양이가 박을 향해 공을 던집니다.
→ 박이 공에 '10'번 맞으면 깨진박 모양으로 바뀌고 고양이가 더이상 공을 던지지 않습니다.
2. 프로그램 종료하기

변수설명

- ▶ 종료
초기값은 '0'이며, 값이 '1'이 되면 **고양이**가 **공**을 던지는 것을 멈추게 하는 변수입니다.
- ▶ 맞은수
박이 **공**에 맞은 횟수를 저장하는 변수입니다.

코딩 스프라이트

박

지시사항

- 1) **박** 스프라이트가 **공** 스프라이트에 '10'번 맞으면, **고양이** 스프라이트가 **공** 스프라이트를 던지지 않도록 스크립트를 수정하시오.

유의사항


오류가 있는 스크립트를 수정하되, 블록팔레트의 블록은 추가하지 마시오.



설명

키커가 골대를 향해 원하는 방향으로 공을 차는 프로그램의 일부입니다.

동작과정

- 1.  클릭하면
- 2. 무대의 신호 변수가 'Shoot'을 표시합니다.
- 3. 키커는 세 개의 방향키(←,↑,→)중 한 가지를 누르면
→ 선택한 방향으로 공이 굴러갑니다.
- 4. 프로그램 종료하기

변수설명

▶ 신호

키커가 공을 찰 시기를 알려주는 변수입니다.

▶ 공방향

- '1' - 공이 골대 왼쪽으로 굴러가기
- '2' - 공이 골대 중앙으로 굴러가기
- '3' - 공이 골대 오른쪽으로 굴러가기

코딩 스프라이트

축구공

지시사항

- 1) '←'키를 누르면 **축구공** 스프가이트가 왼쪽으로, '→'키를 누르면 **축구공** 스프라이트가 오른쪽으로 굴러가야합니다. 잘못된 스크립트를 찾아 수정하시오.

유의사항


오류가 있는 스크립트의 블록 위치만 변경하고, 변수값은 수정하지 마시오.



설명

사자가 줄넘기를 하는 프로그램의 일부입니다.

동작과정

- 1.  클릭하면
→하마와 기린이 줄을 돌립니다.
→스페이스바를 누르면 사자가 점프를 하고 제자리로 돌아옵니다.
- 2. 위의 과정을 반복합니다.

코딩 스프라이트

사자

지시사항

1) **사자** 스프라이트가 점프를 한 후, 모양을 바꾸고 원래 위치로 돌아오도록 스크립트를 완성하시오.

유의사항


블록팔레트에서 블록 1개만 가져와 스크립트를 완성하시오.



설명

박을 향해 공을 던져 박을 깨트리는 프로그램의 일부입니다.

동작과정

1.  클릭하면
→ 고양이가 박을 향해 공을 던집니다.
→ 박이 공에 '5'번 맞으면 금간박 모양으로 바뀝니다.
→ 박이 공에 '10'번 맞으면 깨진박 모양으로 바뀝니다.
2. 프로그램 종료하기

변수설명

- ▶ **횟수**
박이 공에 맞은 횟수를 저장하는 변수입니다.

코딩 스프라이트

박

상황설명

현재 '**박모양**' 메시지를 받았을 때의 스크립트는 *만약 ~ 라면* 블록 3개를 이용하여 **박** 스프라이트가 **공** 스프라이트에 맞은 **횟수**에 따라 **박** 스프라이트의 모양이 바뀌고 있습니다.

지시사항

- ▶ '**박모양**' 메시지를 받았을 때
- 1) 상황설명에서 수행하고 있는 스크립트를 *만약 ~ 라면, ~ 아니면* 명령블록 2개를 이용하여 동일한 동작을 수행하도록 스크립트를 수정하시오.

유의사항

1. **보기블럭** 스프라이트에 주어진 블록만 이용하시오.
2. 스크립트가 완성되면 불필요한 블록들은 모두 삭제하시오.