

제5단원

# 엔트리 활용

문혜영 교수

## 05 박쥐피하기 게임



용-스페이스를 누르면



용-방향키 위, 아래를 누르면



박쥐가 불에 맞으면



박쥐가 벽에 닿으면

장면 1 x +

🕒 X: 140.7, Y: -125.4

점수 0

생명 10

+

오브젝트 추가하기

▶ 시작하기

오브젝트

🔍 ? 도움말

🔥 △ 불(2)

🦇 △ 박쥐(1)

🦎 ▽ 용(2)

블록

🚩 시작

🔗 흐름

🔄 움직임

🎨 생김새

🖌 붓

🔊 소리

✅ 판단

🔢 계산

📊 자료

🐘 함수

🔌 하드웨어

▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때

🔄 계속 반복하기

만일 위쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? 이라면


y 좌표를 10 만큼 바꾸기

만일 아래쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? 이라면

y 좌표를 -10 만큼 바꾸기

만일 생명 값 < 1 이라면

반복 중단하기

 HyeYoung

# 박쥐

장면 1 x +

X: 239.0, Y: 90.2

점수 0  
생명 10

오브젝트 추가하기 ▶ 시작하기

오브젝트  
도움말

△ 불 (2)  
▽ 박쥐 (1)  
△ 용 (2)  
△ 독구

X: -187.7 Y: 25.8 크기: 64.7  
방향: 0.0° 이동 방향: 90.0° 회전방식: ↻ ↔ ⇄

블록  
시작  
흐름  
움직임  
생김새  
붓  
소리  
판단  
계산  
자료  
함수  
하드웨어

시작하기 버튼을 클릭했을 때  
계속 반복하기  
만일 <용 (2)>에 닿았는가? 이라면  
생명 <에> -1 만큼 더하기  
만일 <생명> 값 <1> 이라면  
반복 중단하기  
박쥐처음위치 신호 보내기  
아니면  
만일 <벽>에 닿았는가? 이라면  
점수 <에> 1 만큼 더하기  
박쥐처음위치 신호 보내기  
아니면  
x 좌표를 10 만큼 바꾸기  
다음 모양으로 바꾸기  
0.1 초 기다리기

박쥐처음위치 신호를 받았을 때  
x: -170 y: -120 부터 120 사이의 무작위 수 위치로 이동하기

장면 1 x

X: -218.0, Y: 100.6

점수 0

생명 10

오브젝트 추가하기

시작하기

오브젝트

도움말

불 (2)

X: -142.5 Y: -83.0 크기: 33.4

회전방식:

방향: 270.0° 이동 방향: 0.4°

박쥐 (1)

용 (2)

블록

시작

흐름

움직임

생김새

붓

소리

판단

계산

자료

함수

하드웨어

시작하기 버튼을 클릭했을 때

모양 숨기기

스페이스 키를 눌렀을 때

용 (2) 위치로 이동하기

모양 보이기

계속 반복하기

만일 박쥐 (1) 에 닿았는가? 이라면

모양 숨기기

점수 에 5 만큼 더하기

박쥐처음위치 신호 보내기

반복 중단하기

아니면

만일 벽 에 닿았는가? 이라면

모양 숨기기

반복 중단하기

아니면

x 좌표를 -5 만큼 바꾸기