

제2단원

엔트리 활용

문혜영 교수

02 회장투표



변수와 신호설정



신호보내기/받기



투표하기



투표결과

투표-오브젝트추가

- 선생님, 어린이1, 어린이2 오브젝트를 추가합니다.



투표-신호보내기

- 선생님이 철수와 영희에게 신호를 보냅니다.

entry 대단한 작품

장면 1 x 투표하기 x 투표결과 x +

X: -133.1, Y: 135.0

총원 0
철수인원수 0
영희인원수 0
대답 0

블록
시작
흐름
움직임
생김새
문
소리
판단
계산
투표하기

선생님1 신호를 받았을 때
철수 후보자의 슬로건은 잘들었습니다. 을(를) 1 초 동안 말하기
이제 영희 후보자의 말을 들어보겠습니다... 을(를) 1 초 동안 말하기
영희 신호 보내기

선생님2 신호를 받았을 때
모두 연설이 끝났구요... 을(를) 1 초 동안 말하기
이제 투표를 시작하겠습니다. 을(를) 1 초 동안 말하기
총인원수가 몇명인가요? (출수) 을(를) 묻고 대답 기다리기
총원 0 를 대답 로 경하기
투표하기 시작하기

+ 오브젝트 추가하기 ▶ 시작하기

투표-신호받기

- 신호를 받아서 회장후보 연설을 합니다.



투표 - 신호 받기

- 설정한 신호와 변수입니다.

블록	모양	소리	속성
전체	변수	신호	
	리스트	함수	
+ 신호 추가			
영화꽃다발			
철수꽃다발			
선생님2			
선생님			
영희			
철수			

블록	모양	소리	속성
전체	변수	신호	
	리스트	함수	
+ 변수 추가			
모든 오브젝트에서 사용되는 변수			
영희인원수			
철수인원수			
총원			
특정 오브젝트에서만 사용되는 변수입니다.			

신호-투표하기

- 총원을 입력받고 투표를 시작합니다.

Scratch project titled "신호-투표하기" (Signal-Voting). The interface shows a stage with a teacher character and two student characters. The teacher is pointing at a greenboard. On the left, there are input fields for "총원" (Total Members) and "영회원원수" (Young Member Count), both set to 0. On the right, there is an output field for "대답" (Answer) set to 0. The top bar shows "대단한 작품" (Great Work) and a language dropdown set to "한국어". The right sidebar shows a list of blocks: "시작" (Start), "흐름" (Flow), "움직임" (Motion), "생김새" (Looks), "소리" (Sound), and "판단" (Control). The main script area contains the following code:

- 장면이 시작되었을때
- 지금부터 투표를 시작합니다. 을(를) 1 초 동안 말하기
- 회장이 되었으면 좋겠다고 을(를) 1 초 동안 말하기
- 생각하는 친구를 불러주세요.. 을(를) 1 초 동안 말하기
- 이(가) 될 때까지 기다리기
- 투표결과
- 시작하기

투표-투표결과

- 결정된 회장에게 꽃다발이 나오게 합니다.

The image shows a Scratch project titled "entry" with a subtitle "대단한 작품" (Great Work). The project has three scenes: "장면 1" (Scene 1), "투표하기" (Voting), and "투표결과" (Voting Results). The main scene depicts a classroom with a teacher character and two student characters holding bouquets. The teacher is standing in front of a green chalkboard. The students are holding red and white bouquets. The teacher is speaking, and the students are listening. The project includes a script area with the following logic:

- When the scene starts (장면이 시작되었을때):
 - 자. 이제 투표가 마감이 되었고.. (자. 이제 투표가 마감이 되었고..) (음(를) 1 초 동안 말하기)
 - 투표결과를 말하겠습니다. (투표결과를 말하겠습니다.) (음(를) 1 초 동안 말하기)
 - 만일 (철수인원수 > 영희인원수) 같 이라면:
 - 철수가 회장이 되었습니다. (철수가 회장이 되었습니다.) (음(를) 1 초 동안 말하기)
 - 철수꽃다발 신호 보내기
 - 아니면:
 - 영희가 회장이 되었습니다. (영희가 회장이 되었습니다.) (음(를) 1 초 동안 말하기)
 - 영희꽃다발 신호 보내기