

제9단원

엔트리 활용

문혜영 교수

09 연필사이 통과하기



오브젝트 추가



배경블록 설정



새 블록설정



연필 블록설정

게임구성

- 새와 연필이 닿으면 게임오버
 - 새가 벽에 닿으면 게임오버
 - 연필의 x좌표 -250보다 작으면 게임종료
-
- 연필은 복제가 계속 일어난다.
 - 새가 연필사이플 통과하여야 한다.



배경블록

The screenshot displays the Entry v1.3.3 game development environment. The top bar includes the version number and a menu with '파일' (File), '편집' (Edit), '보기' (View), and '도움말' (Help). The main workspace is divided into three sections:

- Left Panel (Assets):** Contains a 'Text' block labeled '글상자' (Text Box) and a '문장연필' (Sentence Pencil) block. Below these are icons for a '독수리' (Eagle) and a '들판(4)' (Forest) asset.
- Center Stage:** Shows a 'GameOver' text box on a green field with a red pencil character. The coordinates are X: 238.7, Y: 39.7.
- Right Panel (Scripting):** Features a block-based script with the following logic:
 - When the 'Start' button is clicked:**
 - Set '속도' (Speed) to 0.
 - Set '종료' (End) to 0.
 - Set '게임오버' (Game Over) to 0.
 - Repeat '속도' (Speed) by 0.5.
 - Wait for 0.1 seconds.
 - When the 'Space' key is pressed:**
 - Set '속도' (Speed) to 0.

The bottom status bar shows the current position (X: 0.0, Y: 0.0) and size (크기: 375.0). The '위치방식' (Position Method) is set to '이동방향: 90.0°' (Move Direction: 90.0°).

새 블록

엔트리 v1.3.3

파일 편집 보기 도움말

대단한 작품

장면 1 x

X: 237.5, Y: 93.6

GameOver

게임오버 0
종료 0
속도 0

블록

시작
흐름
움직임
생김새
못
소리
판단
계산
자료
함수
하드웨어

Text 글상자
모양연필
독수리
X: 74.1 Y: 17.2 크기: 27.8
방향: 0.0° 이동 방향: 90.0°
회전방식:
틀판 (4)

시작하기 버튼을 클릭했을 때

스페이스 키를 눌렀을 때

독수리 (2) 모양으로 바꾸기

0.3 초 기다리기

독수리 (2) 모양으로 바꾸기

시작하기 버튼을 클릭했을 때

계속 반복하기

만일 벽에 닿았는가? 이라면

게임오버 신호 보내기

시작하기 버튼을 클릭했을 때

계속 반복하기

만일 종료값 = 0 이라면

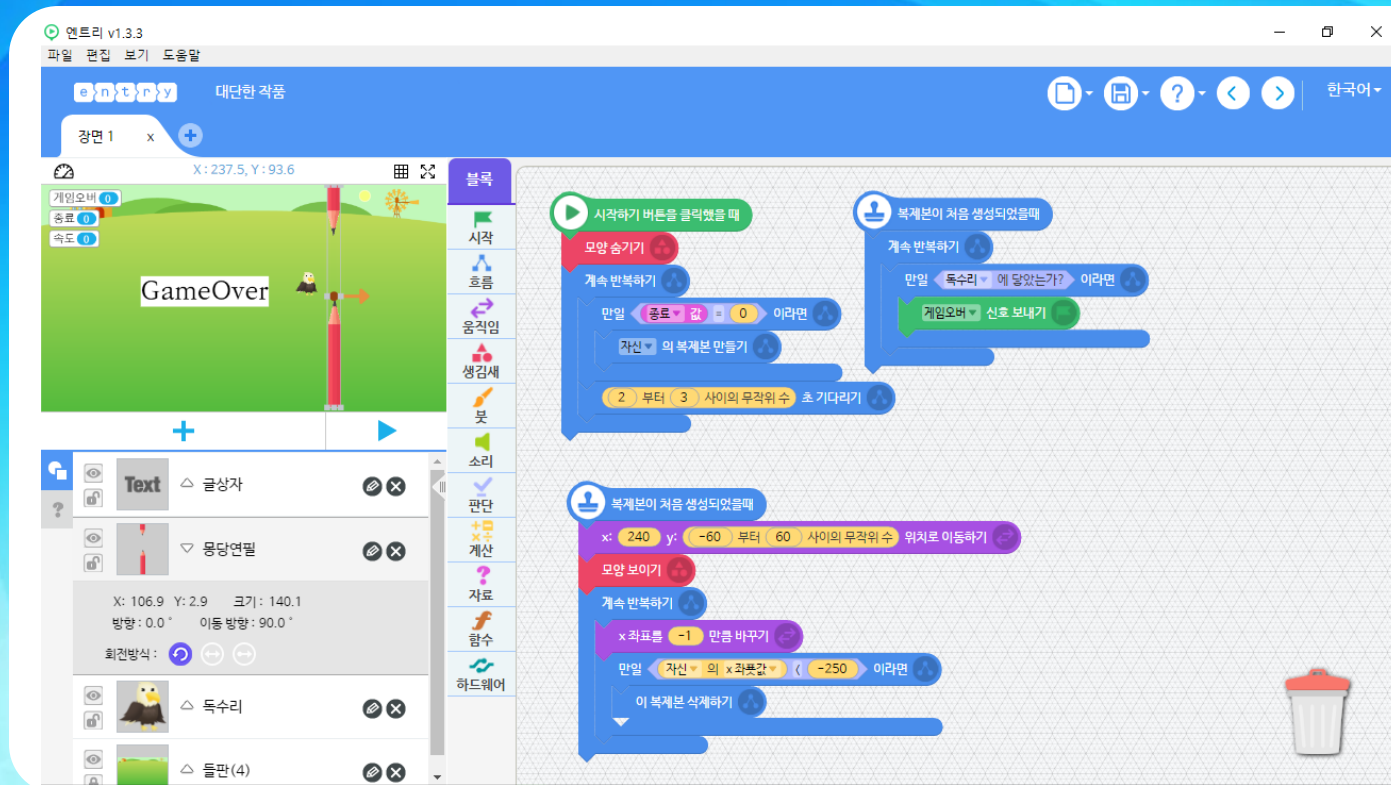
y 좌표를 -1 - 속도값 만큼 바꾸기

만일 스페이스 키가 눌러져 있는가? 이라면

0.1 초 동안 x: 독수리 의 x 좌표값 y: 독수리 의 y 좌표값 + 40 위치로 이동하기

쓰레기통

연필블록



게임오버 블록

