

제17단원

엔트리 활용

문혜영 교수

17 구구단 맞추기



오브젝트 추가



구구단 문제



글상자

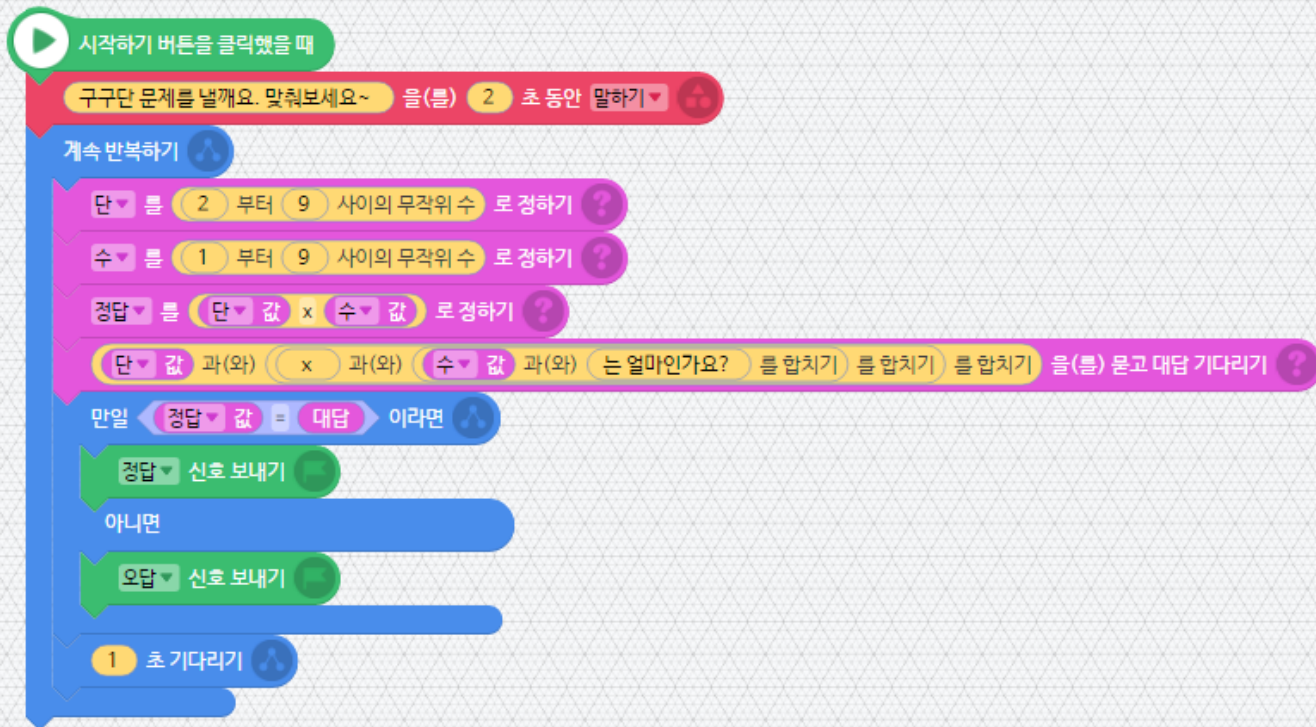


변수

오브젝트



구구단 문제



글상자



시작하기 버튼을 클릭했을 때

모양 숨기기



정답 ▾ 신호를 받았을 때

모양 보이기

정답! 라고 글쓰기 가

2 초 기다리기

모양 숨기기



오답 ▾ 신호를 받았을 때

모양 보이기

오답! 라고 글쓰기 가

2 초 기다리기

모양 숨기기

변수

The screenshot displays a programming environment with a stage area, a top status bar, a left sidebar, a right block palette, and a central script area.

Top Status Bar: Shows coordinates $X: -118.6, Y: 58.3$ and a grid icon.

Left Sidebar: Contains a clock icon, a '단' (Unit) dropdown set to 0, a '수' (Number) dropdown set to 0, a '정답' (Correct Answer) dropdown set to 0, and a '대답' (Answer) dropdown set to 0.

Stage Area: Displays a classroom scene with a desk, a TV labeled '글상자' (Text Box), a lamp, a blue sofa, and a character in a school uniform.

Right Block Palette: Lists various block types: 블록 (Block), 시작 (Start), 흐름 (Flow), 움직임 (Movement), 생김새 (Appearance), 붓 (Brush), 소리 (Sound), 판단 (Decision), 계산 (Calculation), and 자료 (Data).

Script Area: Shows a green '시작하기 버튼을 클릭했을 때' (When the start button is clicked) event block, followed by three purple '변수' (Variable) blocks: '단' (Unit), '수' (Number), and '정답' (Correct Answer), each with a '숨기기' (Hide) button and a question mark.

Bottom Panel: A list of objects on the stage:

- Text:** 글상자 (Text Box) with edit and delete icons.
- 학생 (3):** A character icon with edit and delete icons.
- 거실 (2):** A room icon with edit and delete icons.