

제3단원

# 엔트리 활용

문혜영 교수

## 03 보물찾기



오브젝트 추가



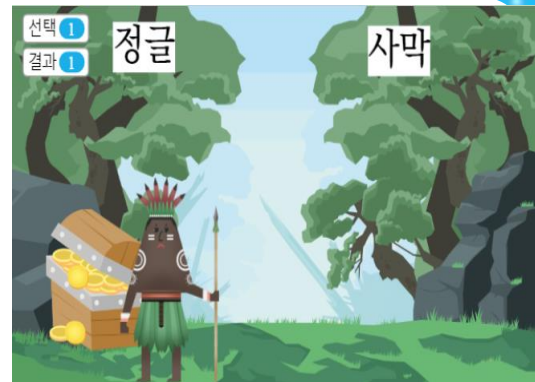
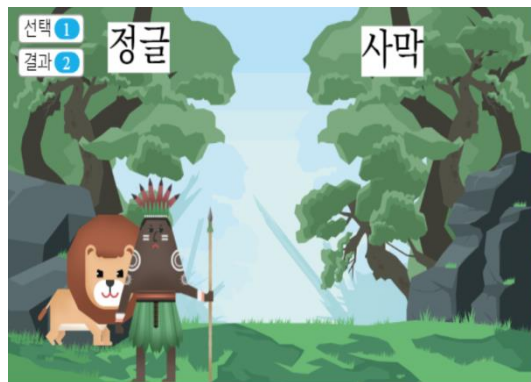
신호보내기/받기



무작위 수 설정



흐름 블록



|  |      |         |  |  |
|--|------|---------|--|--|
|  | Text | △ 사막글상자 |  |  |
|  | Text | △ 정글글상자 |  |  |
|  |      | △ 원주민   |  |  |
|  |      | △ 사자    |  |  |
|  |      | △ 보물상자  |  |  |
|  |      | △ 정글    |  |  |
|  |      | △ 협곡    |  |  |
|  |      | ▽ 패턴배경  |  |  |

```

시작하기 버튼을 클릭했을 때
  계속 반복하기
    만일 <선택> 값 = 1 또는 <선택> 값 = 2 이라면
      반복 중단하기
    결과 <1> 부터 <2> 사이의 무작위 수 로 정하기
    만일 <선택> 값 = <결과> 값 이라면
      만일 <선택> 값 = 1 이라면
        보물상자1 신호 보내기
      아니면
        보물상자2 신호 보내기
      아니면
        만일 <선택> 값 = 1 이라면
          사자1 신호 보내기
        아니면
          사자2 신호 보내기
  
```