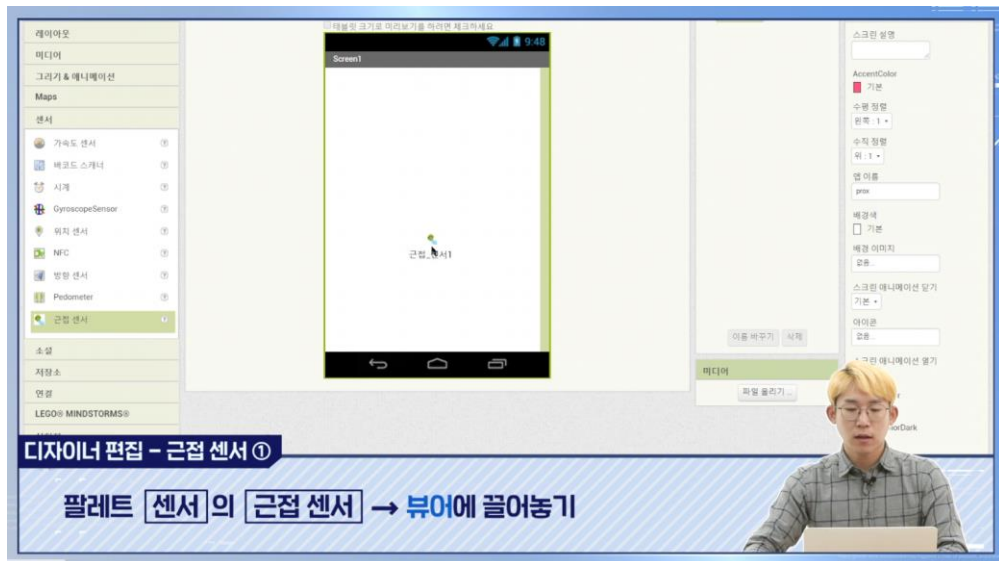


10. 동작 감지 앱 만들기

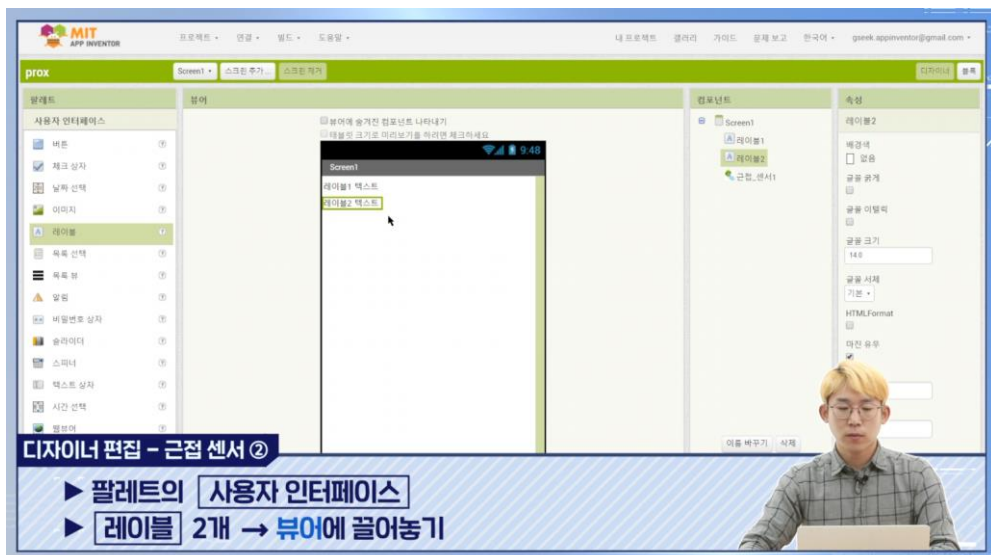
1. 동작 감지 앱 만들기

1) 디자이너 편집 - 동작 센서

① 팔레트 [센서]의 [근접 센서] → 뷰어에 끌어놓기

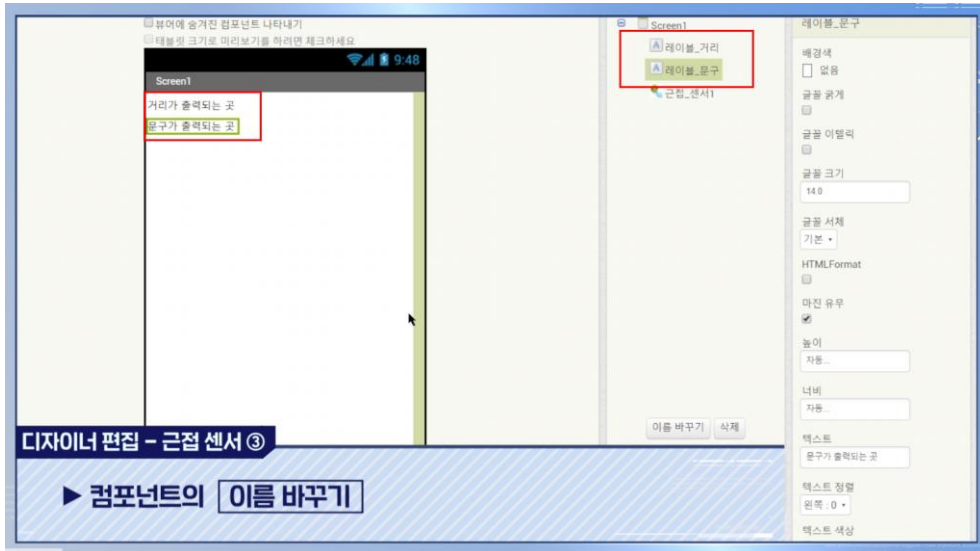


② ▶ 팔레트 [사용자 인터페이스]
▶ [레이블] 2개 → 뷰어에 끌어놓기

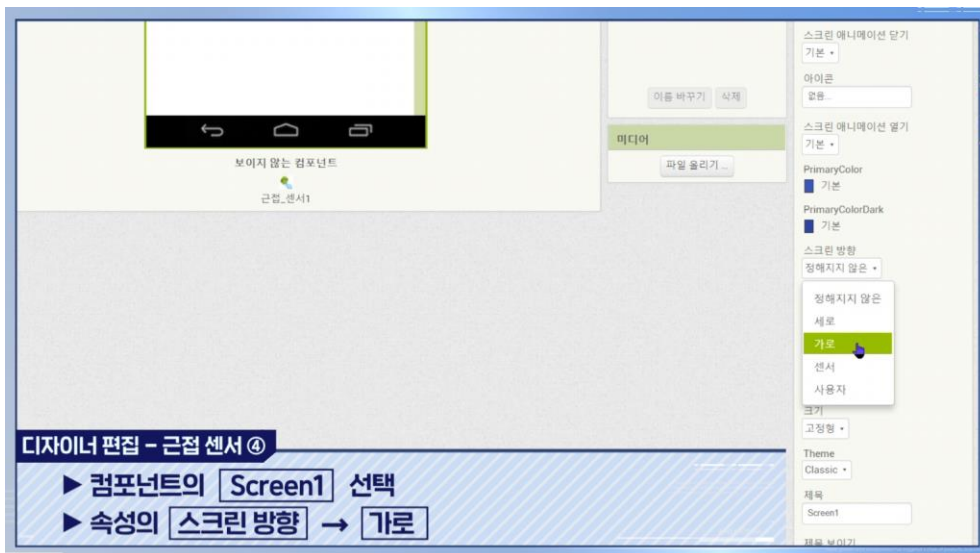


10. 동작 감지 앱 만들기

③ ▶ 컴포넌트의 [이름 바꾸기]

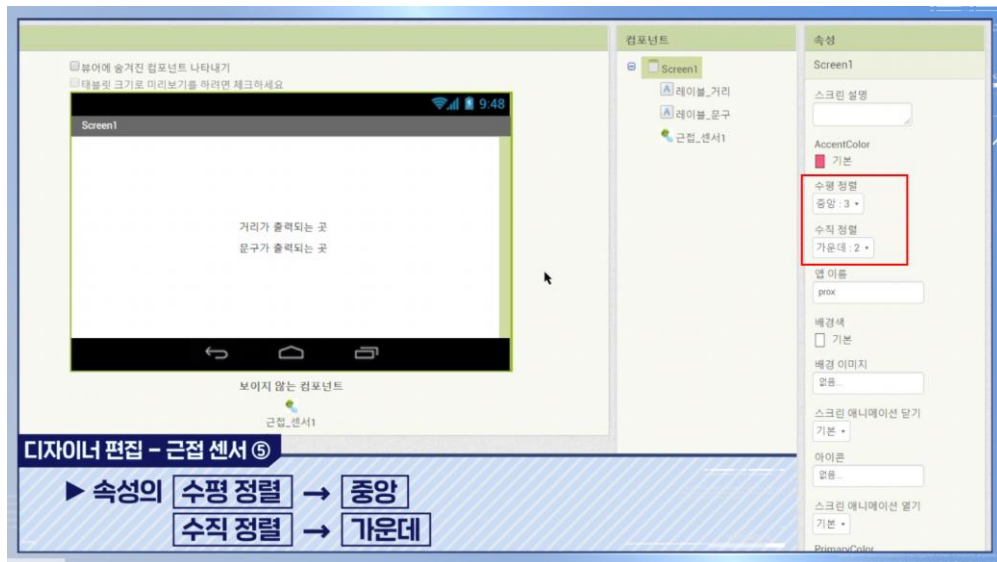


④ ▶ 컴포넌트의 [Screen1] 선택 ▶ 속성의 [스크린 방향] → [가로]



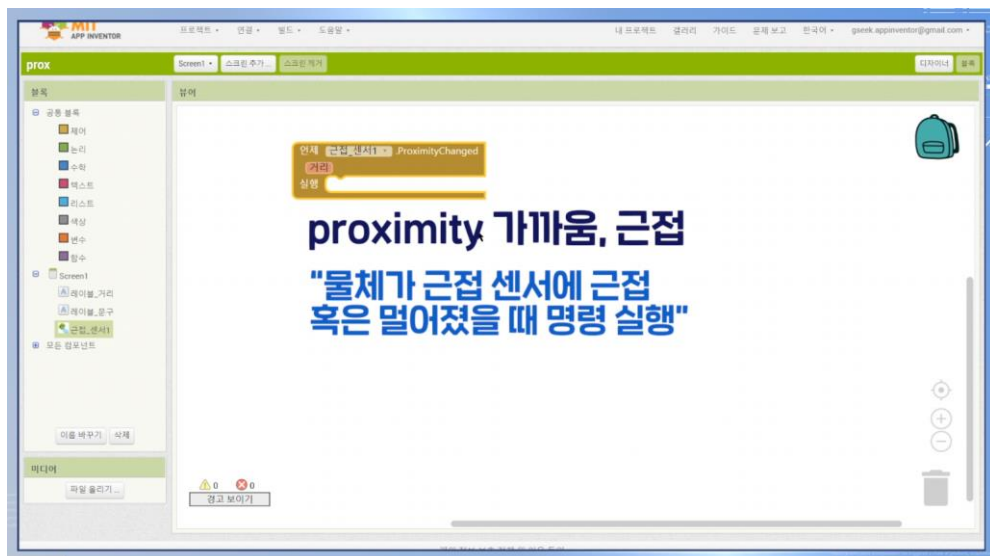
10. 동작 감지 앱 만들기

- ⑤ ▶ 컴포넌트의 [Screen1] 선택
 ▶ 속성의 [수평 정렬] → [중앙]
 [수직 정렬] → [가운데]



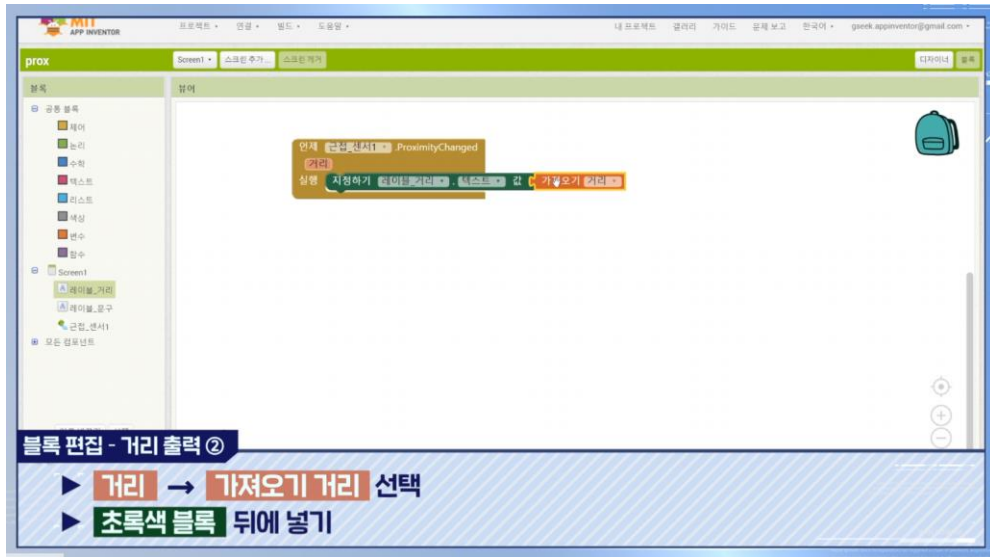
2) 블록 편집 - 거리 출력

- ① ▶ Screen1의 [근접 센서]
 ▶ [언제 근접_센서1 ProximityChanged] 선택
 “물체가 근접 센서에 근접 혹은 멀어졌을 때 명령 실행”



10. 동작 감지 앱 만들기

- ② ▶ Screen1의 [레이블_거리]
- ▶ [지정하기 레이블_거리.텍스트 값] → [갈색 블록]에 넣기



- ▶ [거리] → [가져오기 거리] 선택
- ▶ [초록색 블록] 뒤에 넣기 “스마트폰 근접도에 변화가 생길 때”
+ “거리 출력”, 스마트폰 근접 센서에 가까워지면 0, 멀어지면 8 출력
- ★ 거리를 재는 기준, 스마트폰 기종마다 다를 수 있어요~

3) 블록 편집 - 동작 감지 논리

- ① ▶ 공통 블록의 [제어]
 - ▶ [만약 그러면] → [갈색 블록]에 넣기
- ② ▶ 공통 블록의 [논리]
 - ▶ [□ = □] → [만약]에 넣기, “[왼쪽]=[오른쪽]이면 명령 실행”
- ③ ▶ [거리] → [가져오기 거리] → [□ = □] 왼쪽에 넣기
 - ▶ 공통 블록 [수학]의 [0] → [□ = □] 오른쪽에 넣기

10. 동작 감지 앱 만들기

- ④ ▶ Screen1의 [레이블_문구]
 - ▶ [지정하기 레이블_문구.텍스트 값] → [그러면]에 넣기
 - ▶ 공유 블록의 [텍스트]
 - ▶ [“ ”] → [초록색 블록] 뒤에 넣기
 - ▶ [안녕하세요] 입력 “스마트폰과의 근접도가 0이라면”
+ “입력한 안녕하세요 출력”
 - ★ 조건이 참일 때(근접도=0)의 코딩 완료,
조건이 거짓일 때(근접도≠0) 코딩합니다. ← 조건이 거짓일 경우 블록!!
- ⑤ ▶ (툽니바퀴)의 아니면 → 만약에 넣기
조건이 참일 때 명령 실행, 거짓일 때 다른 명령 실행
조건이 거짓 → “스마트폰이 가려지지 않았다면”
- ⑥ ▶ [지정하기 레이블_문구.텍스트 값 안녕하세요] 복제 → [아니라면]에 넣기
▶ [안녕히 가세요]로 변경
★ 조건이 참(근접도=0) 혹은 거짓(근접도≠0)일 때
다른 명령 실행합니다!

4) 디자이너 편집 - 글꼴 변경

- ① 컴포넌트의 [레이블_문구] 선택, 디자이너 편집 - 글꼴 변경
- ② 속성 변경 [글꼴 크기] 30 / [글꼴 굵게 ☐] 체크

5) 블록 편집 - 배경색

- ① Screen1 선택
- ② [지정하기 Screen1.배경색 값] → [그러면]에 넣기
- ③ 공통 블록의 [색상]
- ④ 선택 색상 → [초록색 블록]에 넣기
- ⑤ [Screen1] 선택
- ⑥ [지정하기 Screen1.배경색 값] → [아니라면]에 넣기
- ⑦ 공통 블록의 [색상]
- ⑧ 선택 색상 → [초록색 블록]에 넣기