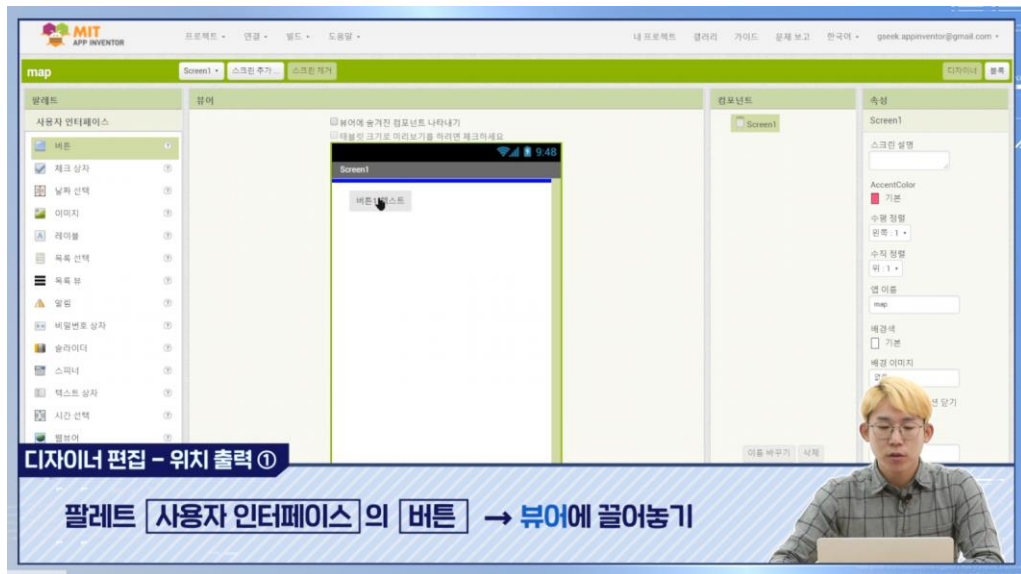


7. 지도 앱 만들기

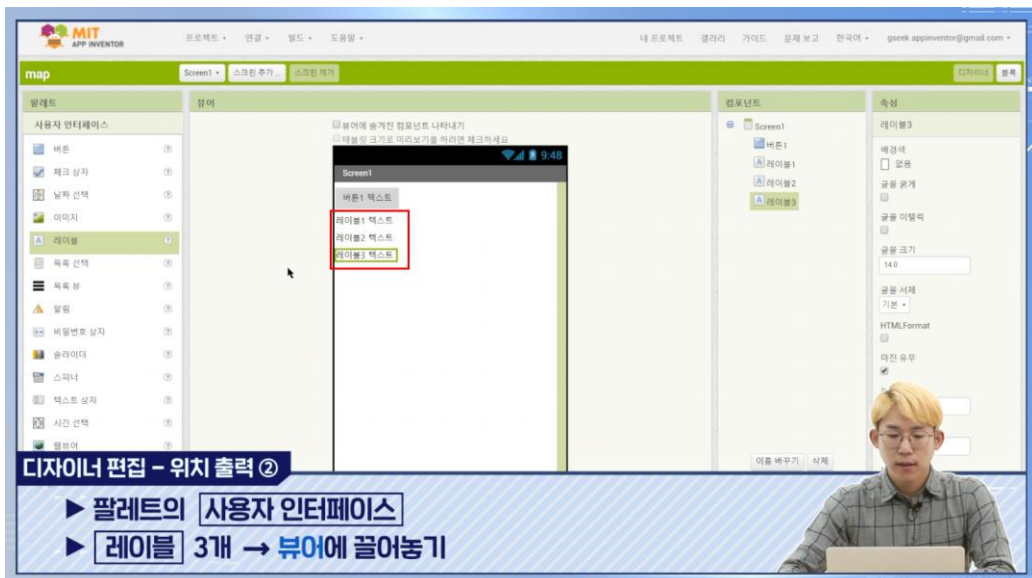
1. 지도 앱 만들기

1) 디자이너 편집 - 위치 출력

① 팔레트 [사용자 인터페이스]의 [버튼] → 뷰어에 끌어놓기

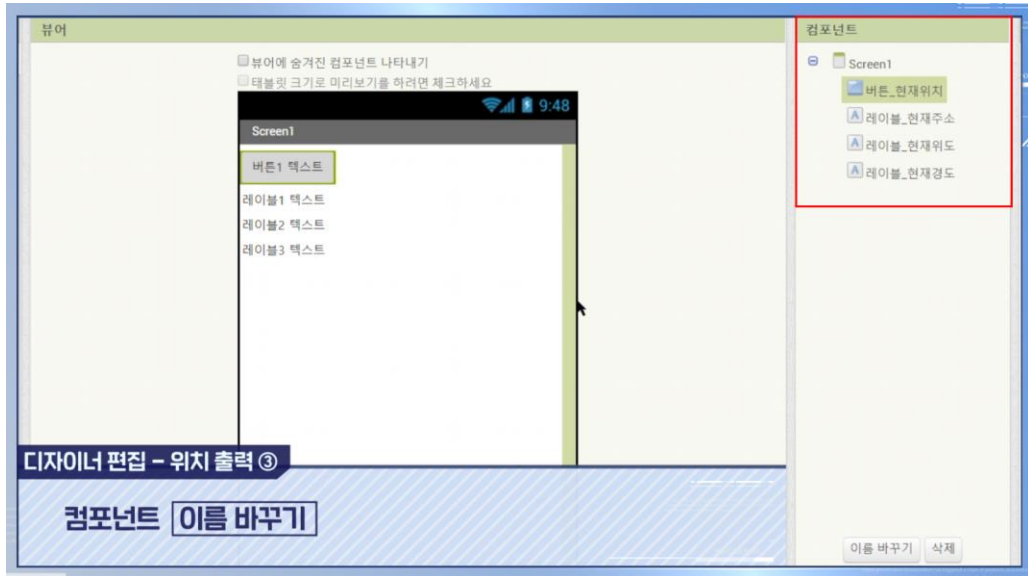


② 팔레트 [사용자 인터페이스]의 [레이블] 3개 → 뷰어에 끌어놓기
★ 위치 정보는 <주소, 경도, 위도>입니다!

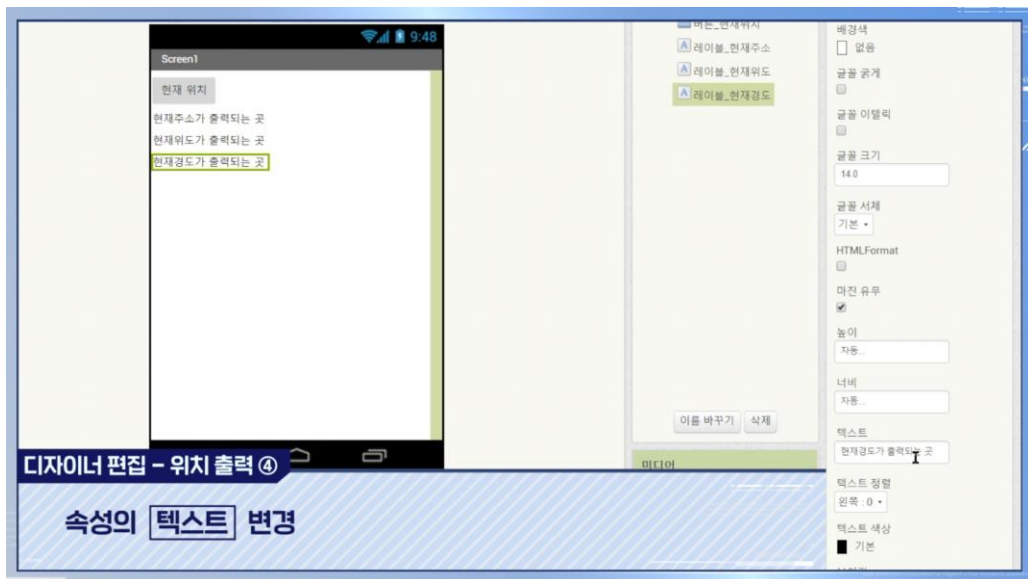


7. 지도 앱 만들기

③ 컴포넌트 [이름 바꾸기]

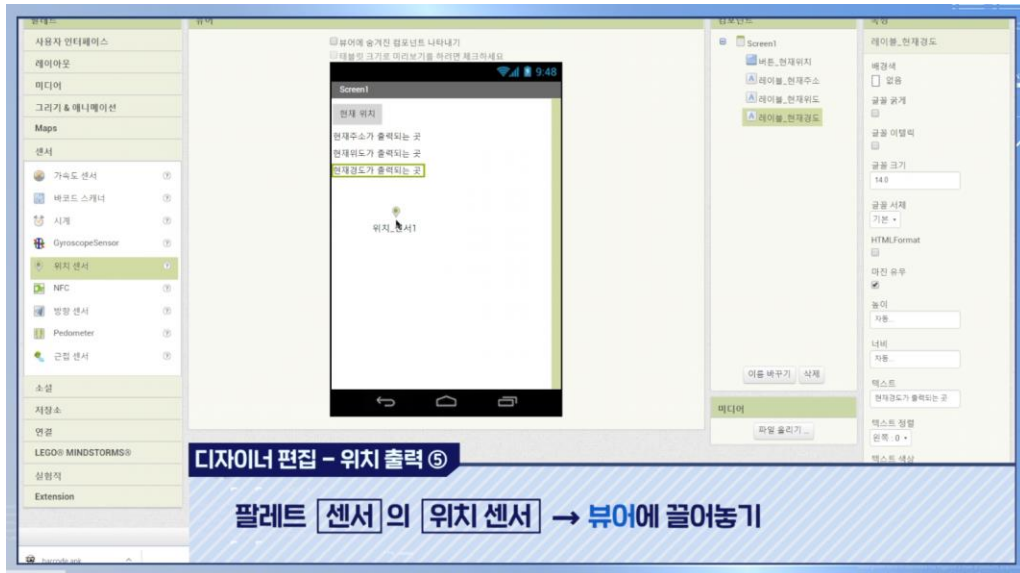


④ 속성 [텍스트] 변경

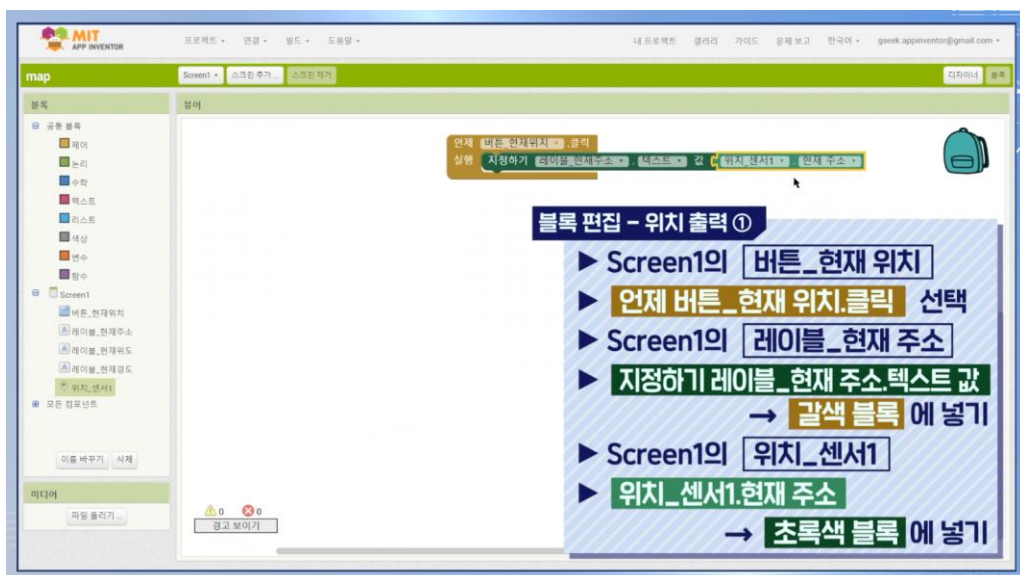


7. 지도 앱 만들기

- ⑤ 팔레트 [센서]의 [위치 센서] → 뷰어에 끌어놓기
★ 위치 센서 컴포넌트는 보이지 않는 기능입니다!



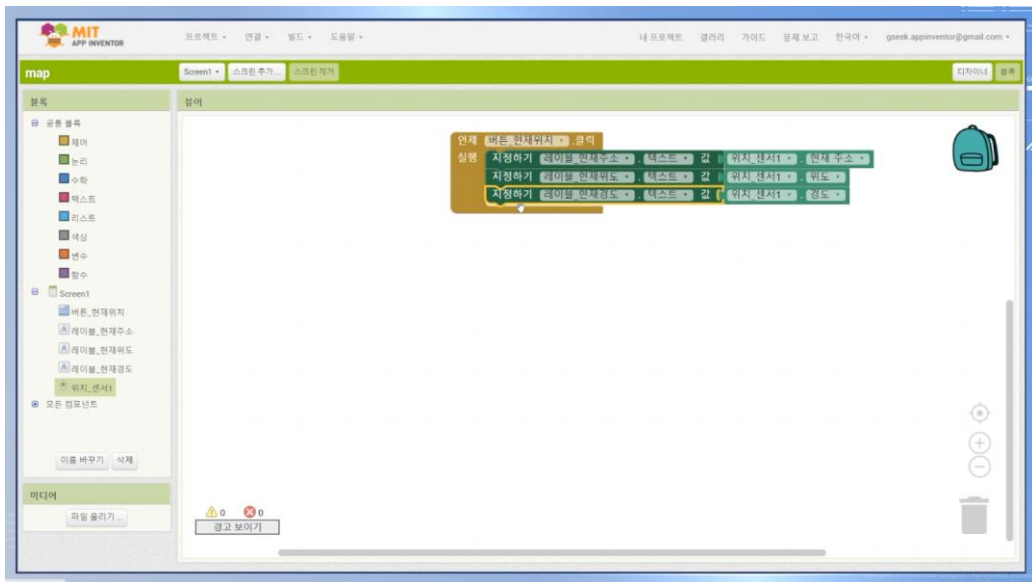
2) 블록 편집 - 위치 출력 ①



7. 지도 앱 만들기

- ① 블록 [screen1]의 [버튼_현재위치]
- ② [언제버튼_현재 위치.클릭]
- ③ [screen1]의 [레이블_현재주소]
- ④ [지정하기 레이블_현재 주소.텍스트 값] → [갈색 블록]에 넣기
- ⑤ [screen1]의 [위치_센서1]
- ⑥ [위치_센서1.현재 주소] → [초록색 블록]에 넣기

3) 블록 편집 - 위치 출력 ②



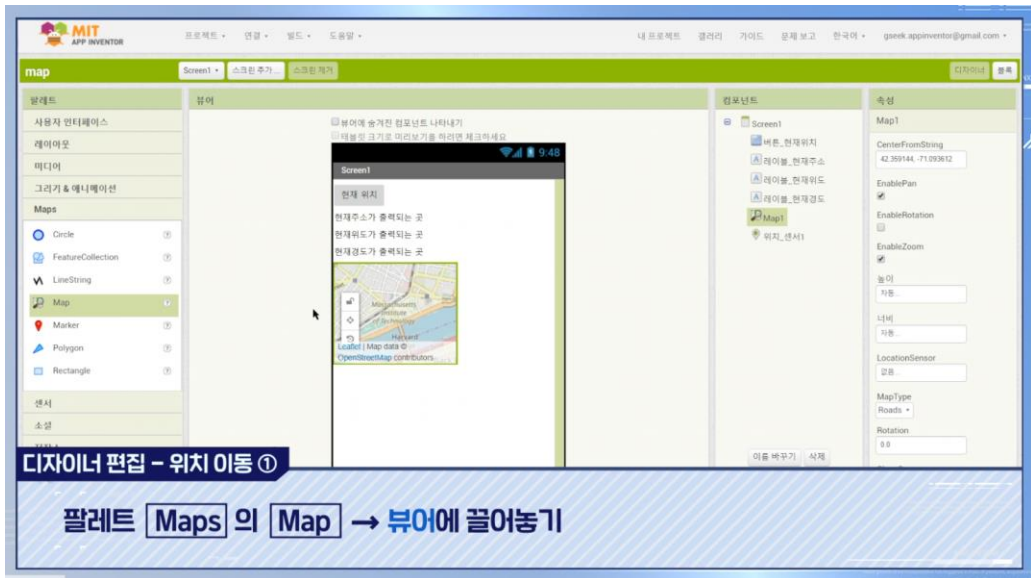
- ① 지정하기 레이블 [현재 주소.텍스트 값 위치_센서1].[현재 주소] 복제
- ② [레이블_현재 주소] → [레이블_현재 위도]로 변경
- ③ [현재 주소] → [위도]로 변경 현재 주소] → [위도]로 변경
- ④ 경도도 같은 방법으로 복제 후 변경

★ 같은 구조 블록은 복제하기로 간편하게 할 수 있습니다!

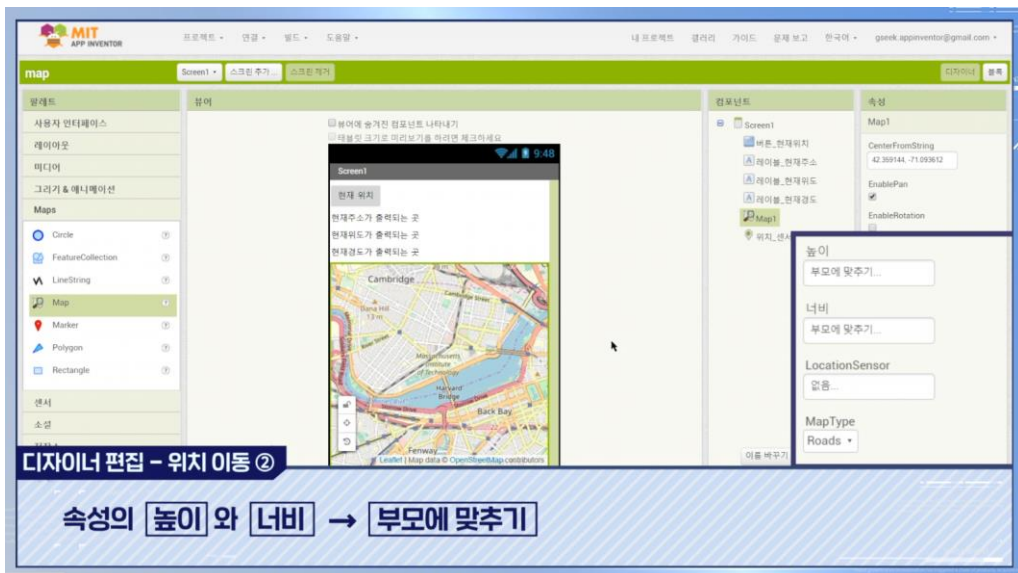
7. 지도 앱 만들기

4) 디자이너 편집 - 위치 이동

① 팔레트 [Maps]의 [Map] → 뷰어에 끌어놓기



② 속성의 [높이] / [너비] → 부모에 맞추기 ★ 자동은 '컴포넌트 크기 최대한 줄이기'입니다!

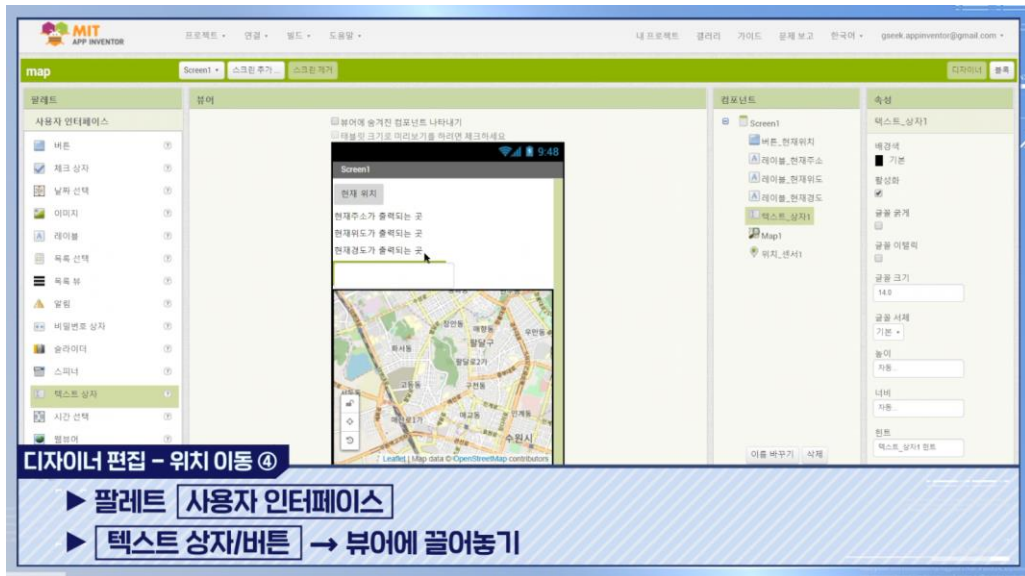


7. 지도 앱 만들기

③ 속성의 [Center From String] → 위도와 경도 입력

④ 팔레트 [사용자 인터페이스]

[텍스트 상자/버튼] → 뷰어에 끌어놓기



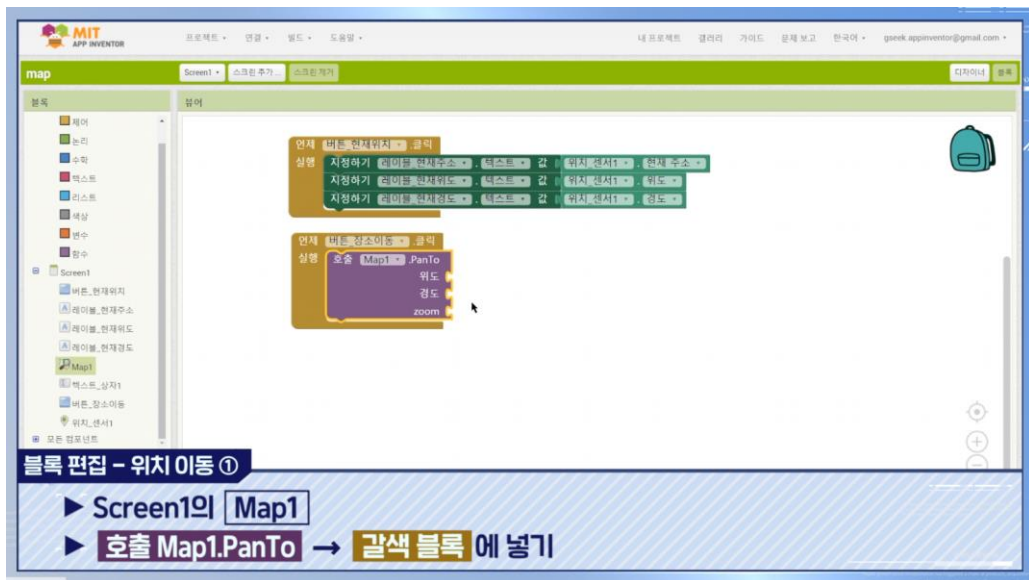
⑤ 속성의 [텍스트] : 해당 장소로 이동

★ 해당 장소로 이동하는 코딩을 짭니다

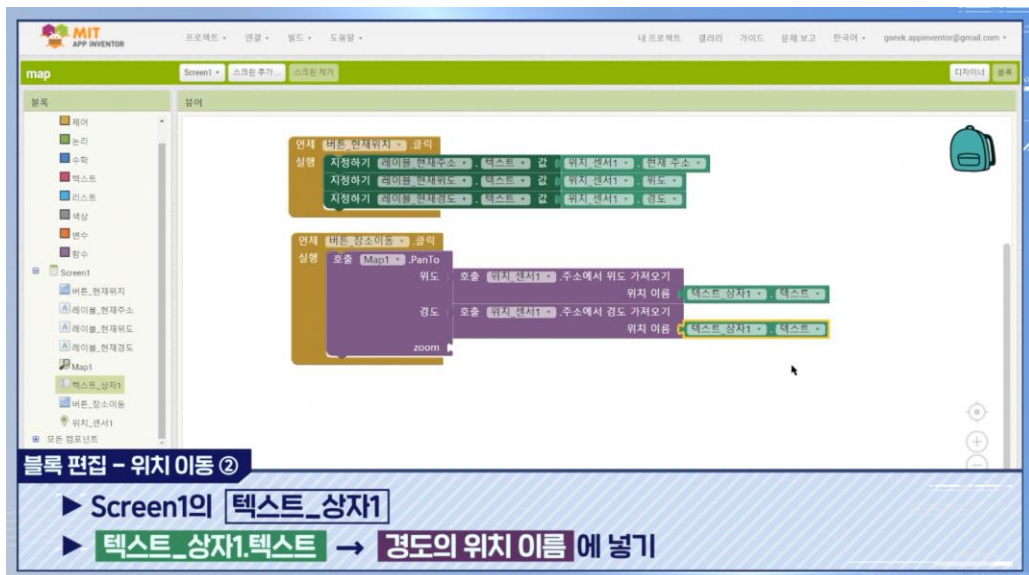
7. 지도 앱 만들기

5) 블록 편집 - 위치 이동

- ① Screen1 [Map1]의 [버튼_장소 이동] → [언제 버튼_장소 이동.클릭] 선택, Screen1의 [Map1], 호출 [Map1.PanTo] → [갈색 블록]에 넣기



- ② Screen1 [Map1]의 [위치_센서1]
▶ [호출 위치_센서1.주소에서 위도 가져오기] → [위도]에 넣기



7. 지도 앱 만들기

- ▶ Screen1 [Map1]의 [위치_센서1]
 - ▶ [호출 위치_센서1.주소에서 경도 가져오기] → [경도]에 넣기
 - ▶ Screen1 [Map1]의 [텍스트_상자1]
 - ▶ [텍스트_상자1.텍스트]
→ 위도의 위치 이름에 넣기
 - ▶ 텍스트_상자1.텍스트
→ 경도의 위치 이름에 넣기
 - ★ “장소 이동 버튼 클릭 시”+“지도 화면으로 이동”
+“위치 센서에서 주소, 위도, 경도 가져오기”입니다
- ③ 공통 블록의 수학 : 0 → Zoom에 넣고 값 입력