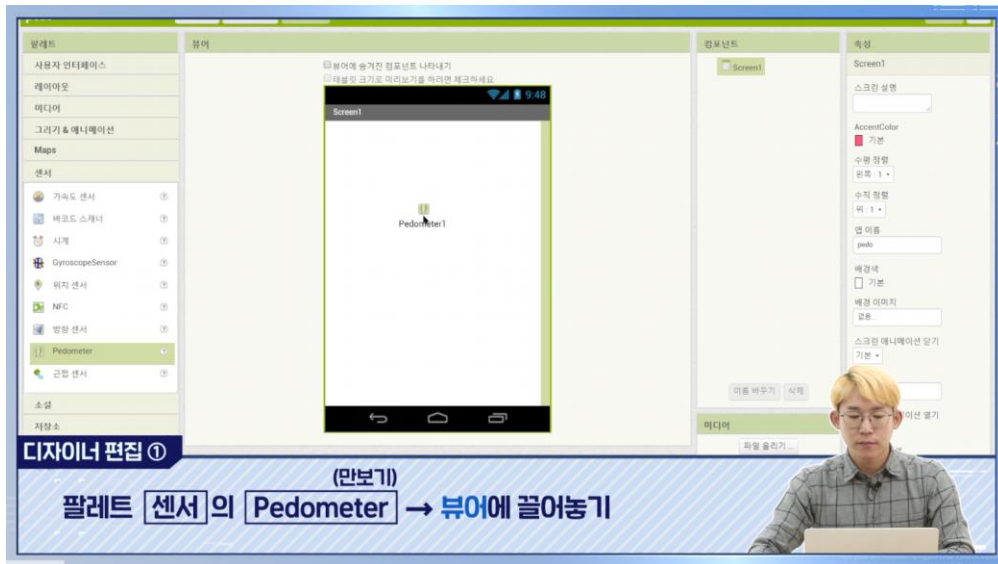


9. 만보기 앱 만들기

1. 만보기 앱 만들기

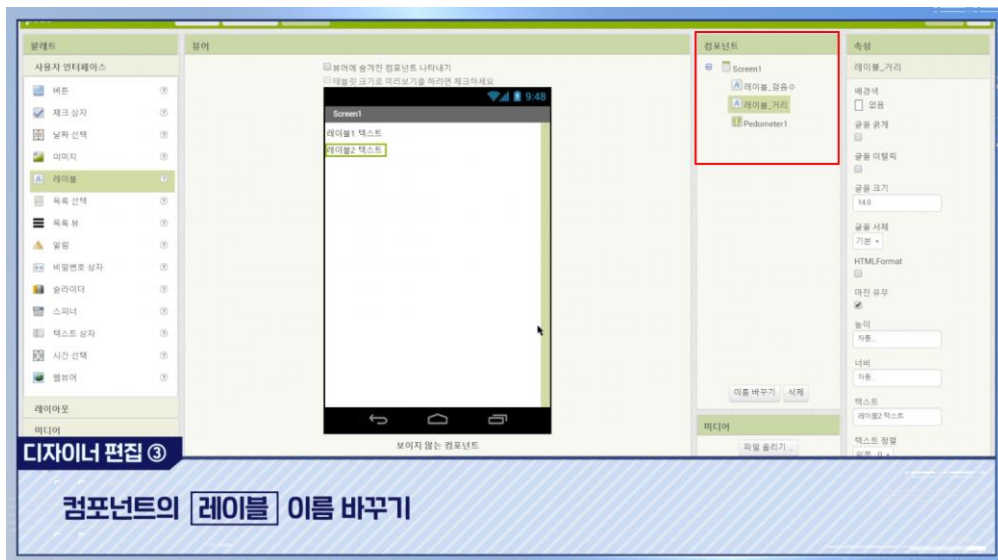
1) 디자이너 편집

① 팔레트 [센서]의 [Pedometer(만보기)] → 뷰어에 끌어놓기



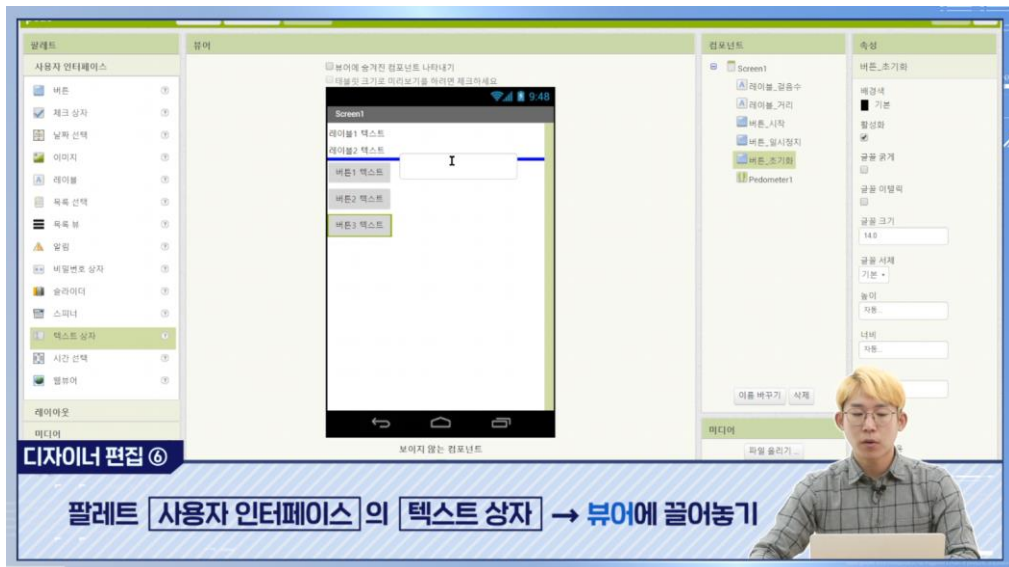
② ▶ 팔레트의 [사용자 인터페이스]
▶ [레이블] 2개 → 뷰어에 끌어놓기

③ 컴포넌트의 [레이블] 이름 바꾸기



9. 만보기 앱 만들기

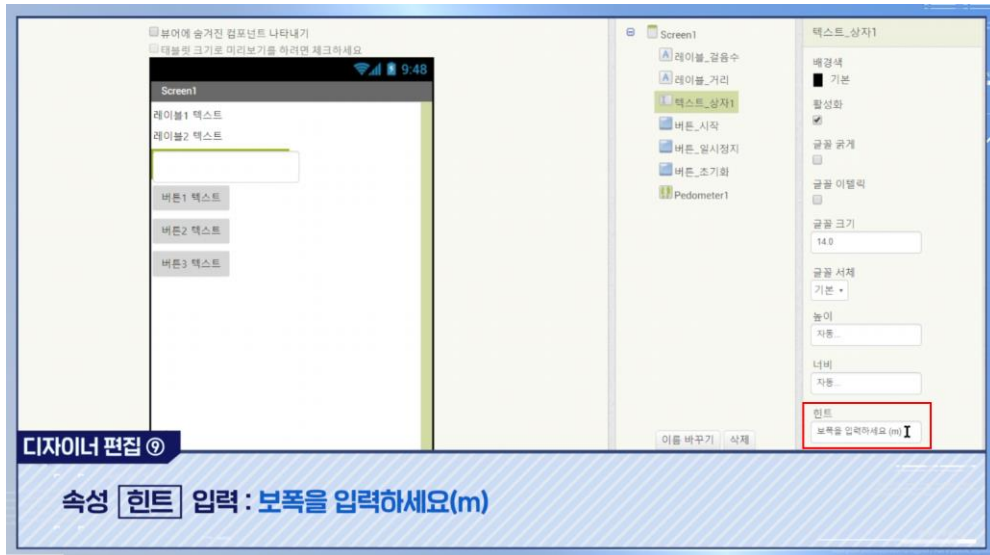
- ④ ▶ 팔레트의 [사용자 인터페이스]
 - ▶ [버튼] 3개 → 뷰어에 끌어놓기
- ⑤ ▶ 컴포넌트 [이름 바꾸기]
 - ▶ 버튼1 : 버튼_시작
 - ▶ 버튼2 : 버튼_일시 정지
 - ▶ 버튼3 : 버튼_초기화
- ⑥ 팔레트 [사용자 인터페이스]의 [레이블] → 뷰어에 끌어놓기



- ⑦ 속성의 [숫자만 □] 체크
- ⑧ 속성 [힌트] 입력 : 보폭을 입력하세요

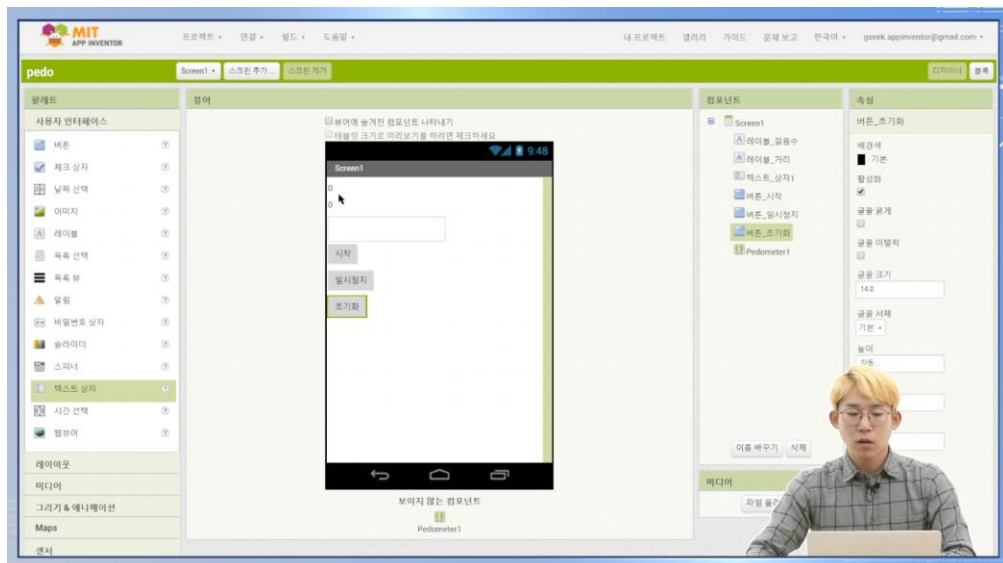
9. 만보기 앱 만들기

⑨ 속성 [힌트] 입력 : 보폭을 입력하세요(m)



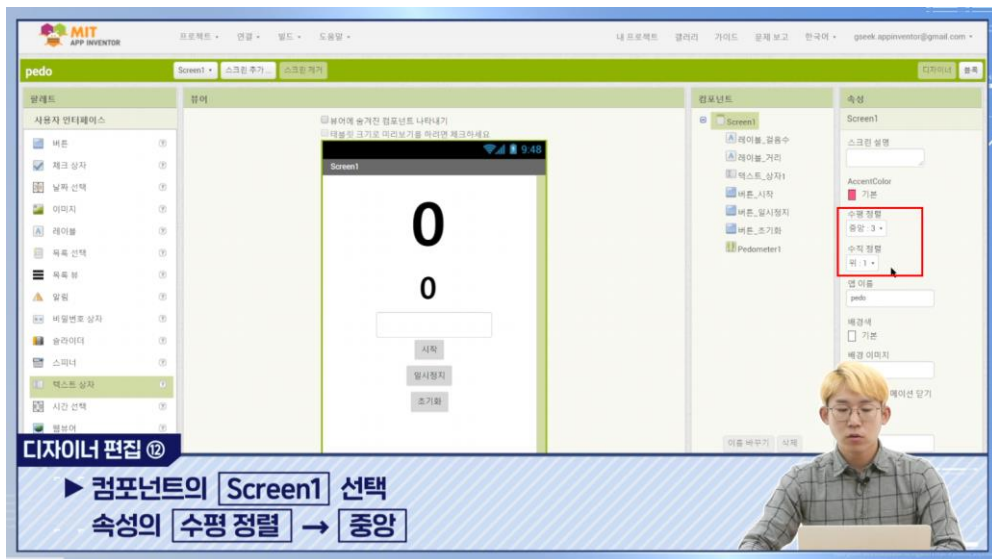
⑩ 속성의 [텍스트] 변경

- ▶ 레이블_걸음 수의 텍스트 : 0
- ▶ 레이블_거리의 텍스트 : 0
- ▶ 버튼_시작의 텍스트 : 시작
- ▶ 버튼_일시 정지의 텍스트 : 일시 중지
- ▶ 버튼_초기화의 텍스트 : 초기화

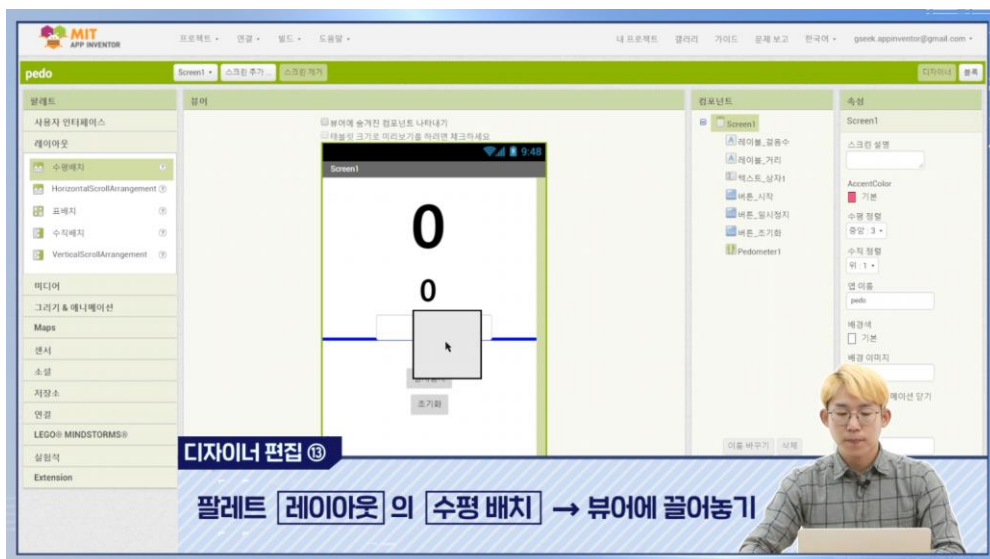


9. 만보기 앱 만들기

- ⑪ ▶ [레이블_걸음 수] 속성 변경
[글꼴 크기] 100 / [글꼴 굵게 □] 체크
- ▶ [레이블_거리] 속성 변경
[글꼴 크기] 50 / [글꼴 굵게 □] 체크
- ⑫ ▶ 컴포넌트의 [Screen1] 선택
▶ 속성의 [수평 정렬] → [중앙]

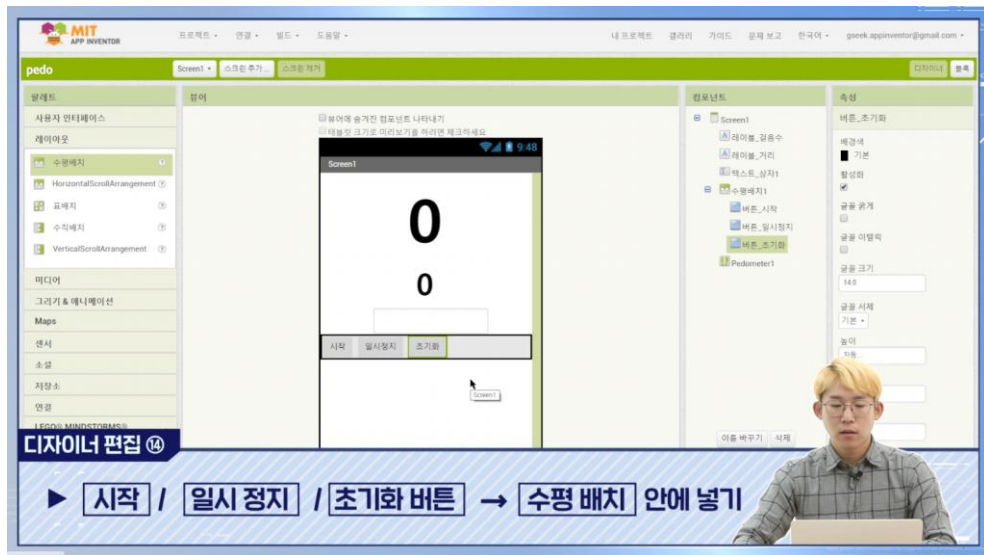


- ⑬ 팔레트 [레이아웃]의 [수평 배치] → 뷰어에 끌어놓기

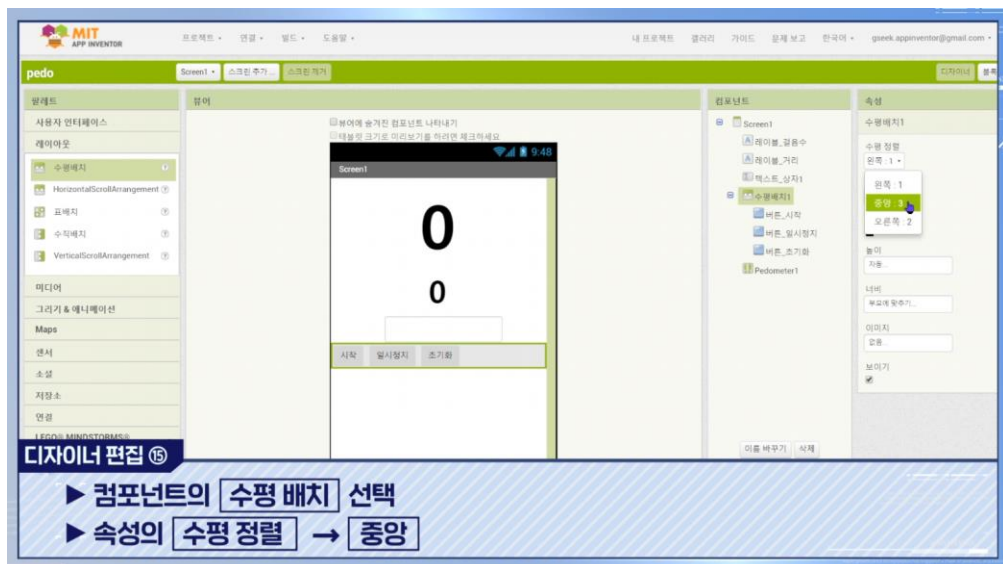


9. 만보기 앱 만들기

- ⑭ ▶ 컴포넌트의 [수평 배치] 선택
 ▶ 속성의 [너비] → [부모에 맞추기]
 ▶ [시작] / [일시 정지] / [초기화 버튼] → [수평 배치] 안에 넣기



- ⑮ ▶ 컴포넌트의 [수평 배치] 선택
 ▶ 속성의 [수평 정렬] → [중앙]



- ⑯ ▶ 컴포넌트의 [Screen1] 선택
 ▶ 속성의 [수직 정렬] → [가운데]

9. 만보기 앱 만들기

2) 블록 편집 - 만보기 실행

- ① ▶ Screen1 [수평 배치1]의 [버튼_시작]
 - ▶ 언제 버튼_시작.클릭 선택
- ② ▶ Screen1의 [Pedometer1]
 - ▶ [호출 Pedometer1.시작] → [갈색 블록]에 넣기
- ③ ▶ Screen1 [수평 배치1]의 [버튼_일시 정지]
 - ▶ [언제 버튼_일시 정지.클릭] 선택
 - ▶ Screen1의 [Pedometer1]
 - ▶ [호출 Pedometer1.일시 정지] → [갈색 블록]에 넣기
- ④ ▶ Screen1 [수평 배치1]의 [버튼_초기화]
 - ▶ [언제 버튼_초기화.클릭] 선택
 - ▶ Screen1의 [Pedometer1]
 - ▶ [호출 Pedometer1.초기화] / [호출 Pedometer1.정지]
→ [갈색 블록]에 넣기
- ⑤ ▶ Screen1의 [Pedometer1]
 - ▶ [언제 Pedometer1.걸음 수] 선택
 - ★ 만보기 센서로 걸음 수, 걸은 거리 계산합니다
- ⑥ ▶ Screen1의 [레이블_걸음 수]
 - ▶ [지정하기 레이블_걸음 수.텍스트 값] → [갈색 블록]에 넣기
 - ▶ [걸음 수] - [가져오기 걸음 수]
→ [초록색 블록]에 넣기
 - ★ 스마트폰이 움직일 때마다 걸음 수 증가합니다!

9. 만보기 앱 만들기

3) 블록 편집 - 초기화

- ① Screen1의 [레이블_걸음 수]
 - ② [지정하기 레이블_걸음 수.텍스트 값]
 - ③ 공통 블록의 [수학]
 - ④ [0] → [초록색 블록]에 넣기
- ★ 초기화 선택 시 걸음 수 0으로 초기화됩니다!

4) 블록 편집 - 걸은 거리 출력

- ① Screen1의 [레이블_거리]
 - ② [지정하기 레이블_거리.텍스트 값] → [언제 Pedometer1.걸음 수]에 넣기
 - ③ [거리] - [가져오기 거리] → 초록색 블록에 넣기
- ★ 스마트폰의 움직임에 따라 걸은 거리가 증가합니다!

5) 블록 편집 - 보폭 적용

- ① ▶ Screen1의 [Pedometer1]
 - ▶ [지정하기 Pedometer1.걸음 길이 값] → [언제 Pedometer1.걸음 수]에 넣기
 - ▶ Screen1의 [텍스트_상자1]
 - ▶ [텍스트_상자1 텍스트] → [초록색 블록] 뒤에 넣기
- ② ▶ 공통 블록의 [제어]
 - ▶ [만약 그러면] 선택
 - ★ 조건문 : 조건의 참/거짓에 따라 명령 실행, 조건이 참이면
입력한 텍스트를 보폭으로 설정, 명령의 실행 여부를 판단하기 위한
조건 만들기입니다!
- ③ ▶ 공통 블록의 [논리]
 - ▶ [□ = □] → [만약]에 넣기
 - ★ [왼쪽]=[오른쪽]이 참이면 명령을 실행합니다!
- ④ ▶ [□ ≠ □] 로 변경

9. 만보기 앱 만들기

- ⑤ ▶ 공통 블록의 [텍스트]
 - ▶ [“”] → [□ ≠ □] 왼쪽에 넣기
- ⑥ ▶ Screen1의 [텍스트_상자1]
 - ▶ [텍스트_상자1 텍스트] → [□ ≠ □] 오른쪽에 넣기
 - ★ “텍스트 상자의 내용이 비어 있지 않다면”스마트폰이 움직일 때마다 보폭의 기본값인 0.73m씩 증가합니다.
사용자 원하는 대로 보폭 변경도 가능합니다!

6) 블록 편집 - 걸은 거리 초기화

- ① Screen1의 [레이블_거리]
- ② [지정하기 레이블_거리.텍스트 값]
 - [버튼 초기화 블록]에 넣기
- ③ 공통 블록의 [수학]
- ④ [0] → [초록색 블록]에 넣기