

10. 게임 만들기

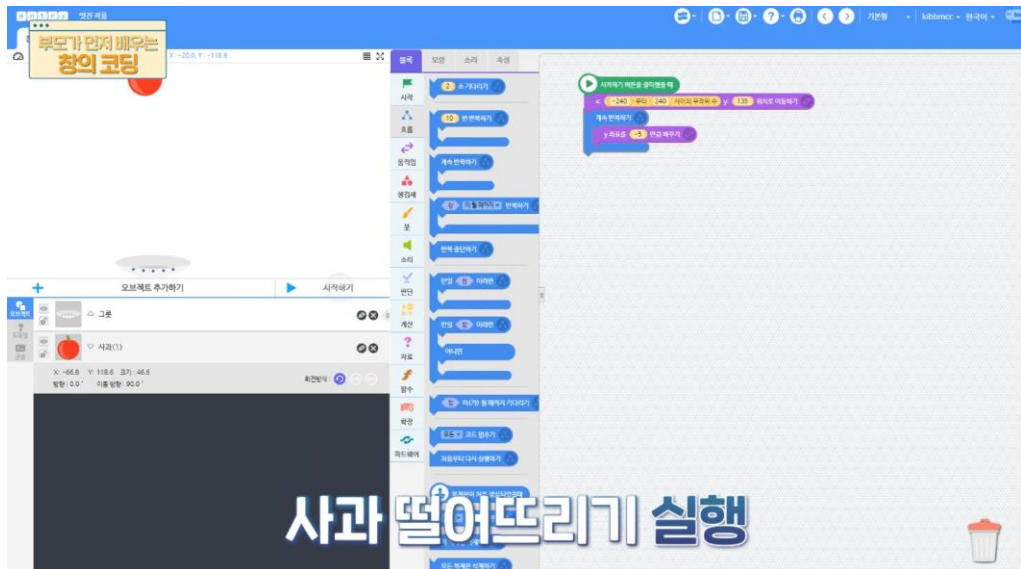


1. 변수

- 1) 점수는 정해져 있지 않고 계속 변함
- 2) 변하는 숫자를 기억하는 공간 = 변수

2. 게임 만들기

- 1) 사과 떨어지게 하기



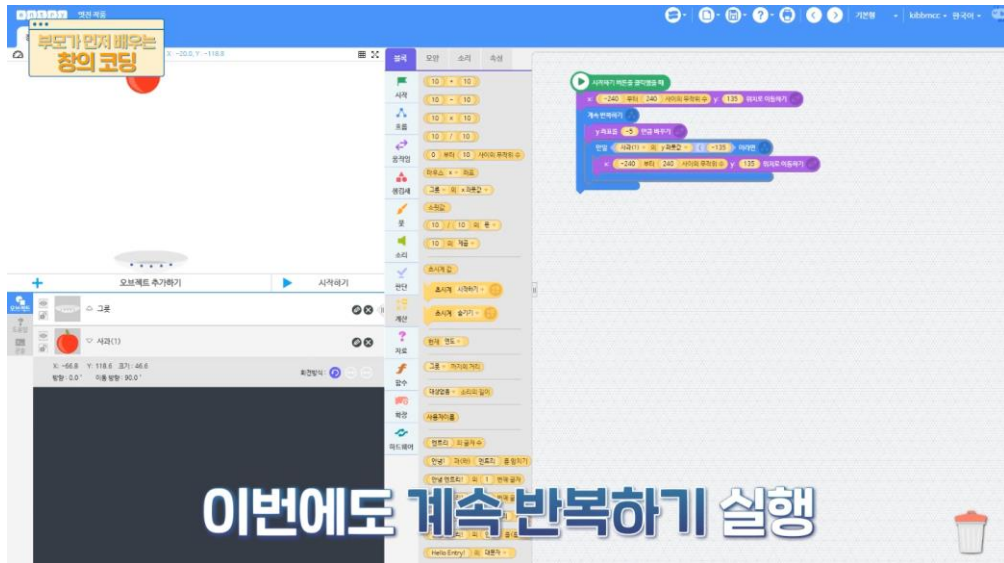
[시작하기 버튼을 클릭했을 때]

→ [x: -240부터 240사이의 무작위 수 y:135 위치로 이동하기]

→ [계속 반복하기] 안에 [y좌표를 -5만큼 바꾸기] 넣기

→ 실행

2) 사과가 다시 올라가도록 하기



[시작하기 버튼을 클릭했을 때]

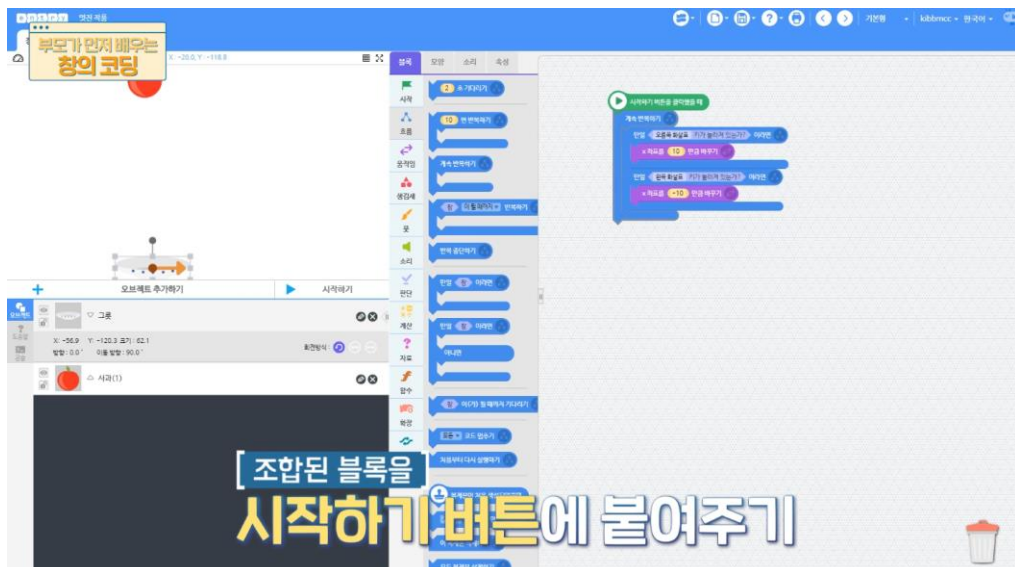
→ [x: -240부터 240사이의 무작위 수 y:135 위치로 이동하기]

→ [계속 반복하기] 안에 [만일 사과의 y좌표가 -135이라면]

→ [x:-240부터 240 사이의 무작위 수 y:135 위치로 이동하기] 넣기

→ 실행

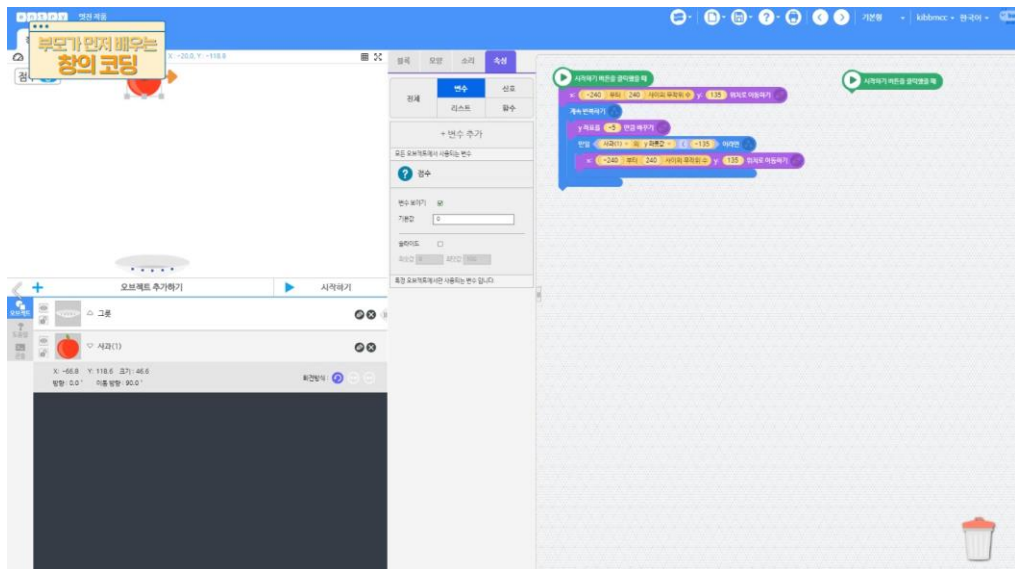
3) 사과 받아줄 그릇 만들기



- ① 그릇을 선택
- ② [만일 ‘오른쪽 화살표 키가 눌러져 있는가?’ 이라면]
→ [x좌표를 10만큼 바꾸기]
- ③ [만일 ‘왼쪽 화살표 키가 눌러져 있는가?’ 이라면]
→ [x좌표를 -10만큼 바꾸기]
- ④ [시작하기 버튼을 클릭했을 때]
→ [계속 반복하기] 블록 안에 ②, ③ 넣기

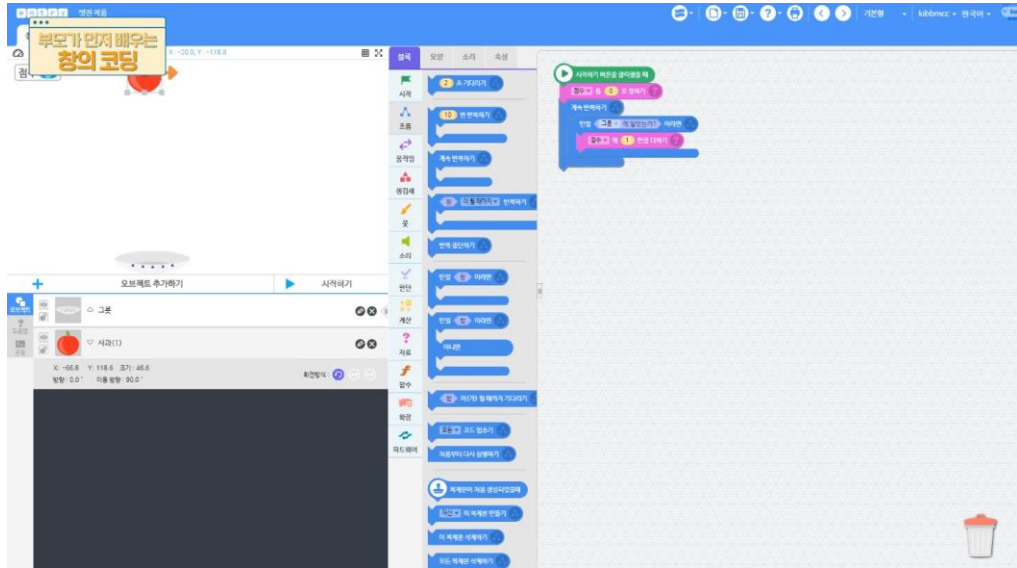
4) 게임 점수 오르는 것 코딩

- ① 속성 → 변수 → 변수 추가 → '점수' 입력



- ③ 0에서 시작해 그릇에 닿으면 1점씩 오르도록 설정

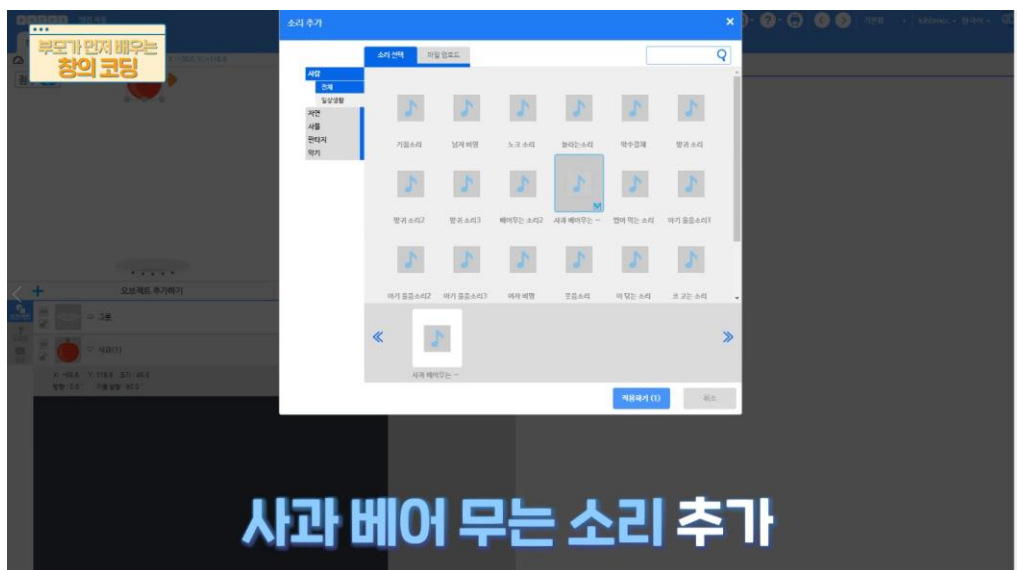
④ 계속 반복하기 설정



5) 사과가 그릇에 닿았을 때 소리가 나게 하기

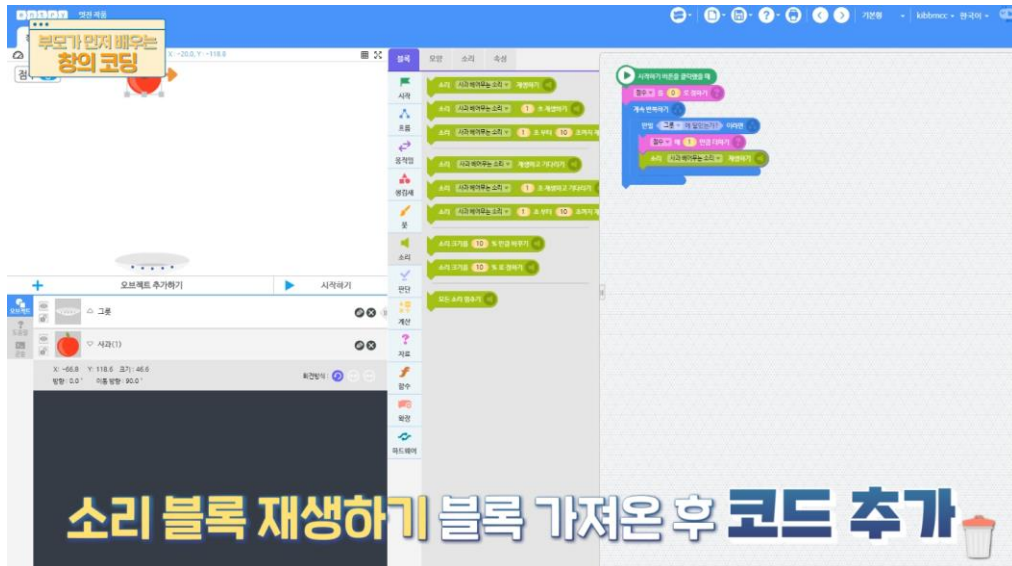
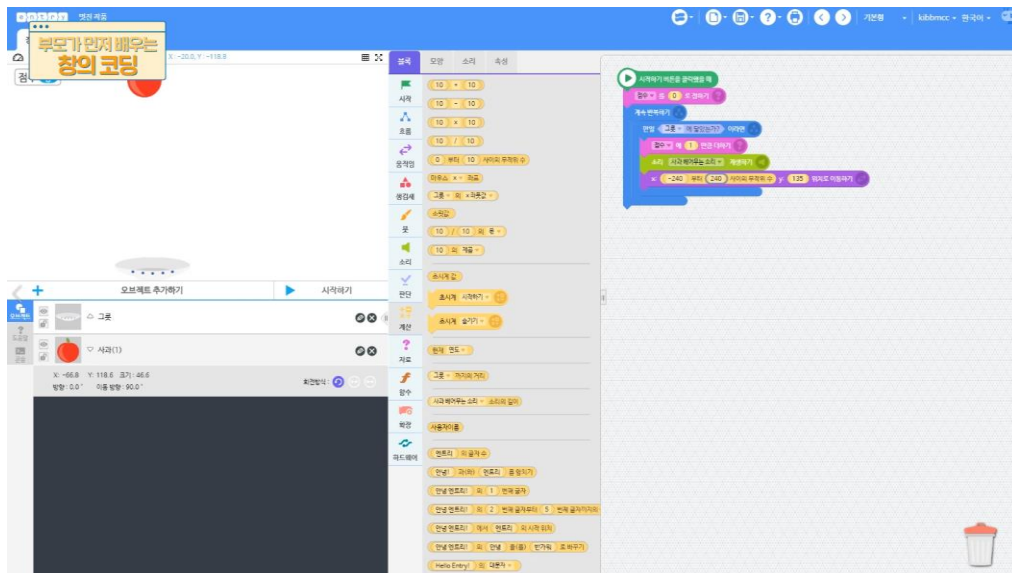
① [소리] 탭 클릭 후 소리 추가

※ 소리 블록 꾸러미 [소리]에서 확인



사과 베어 무는 소리 추가

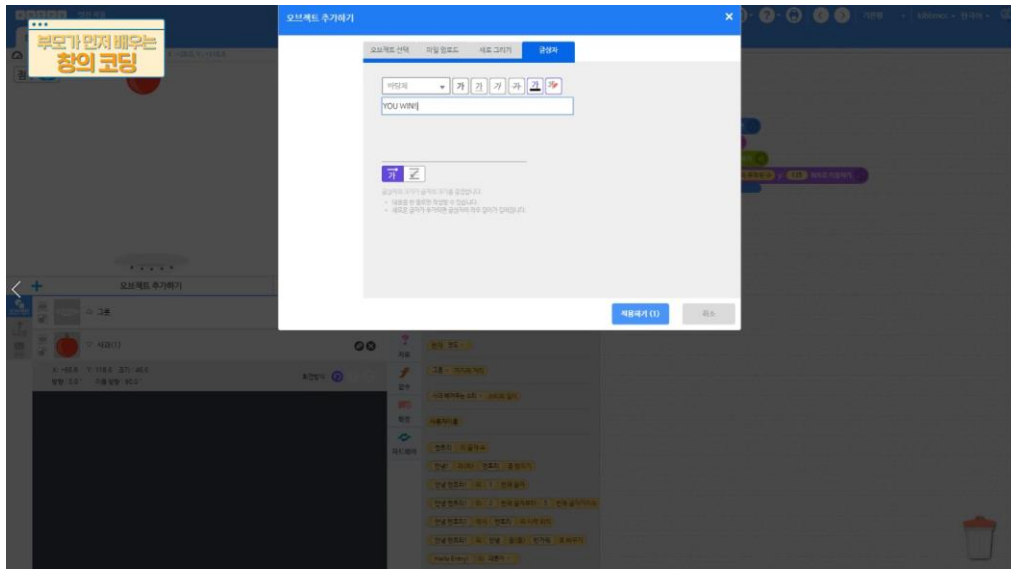
② 소리 블록 재생하기 블록 코드 추가

③ y좌표는 135, x좌표는 무작위 수 추가
⇒ 게임 실행, 접시를 이동해서 사과 받기

6) 게임끝내기

① [오브젝트 추가하기] → [글상자] → 'YOU WIN!'입력

★ [글상자]에서 글씨체, 색깔 자유자재로 변경 가능



7) 글씨가 발생하는 시점 설정하기

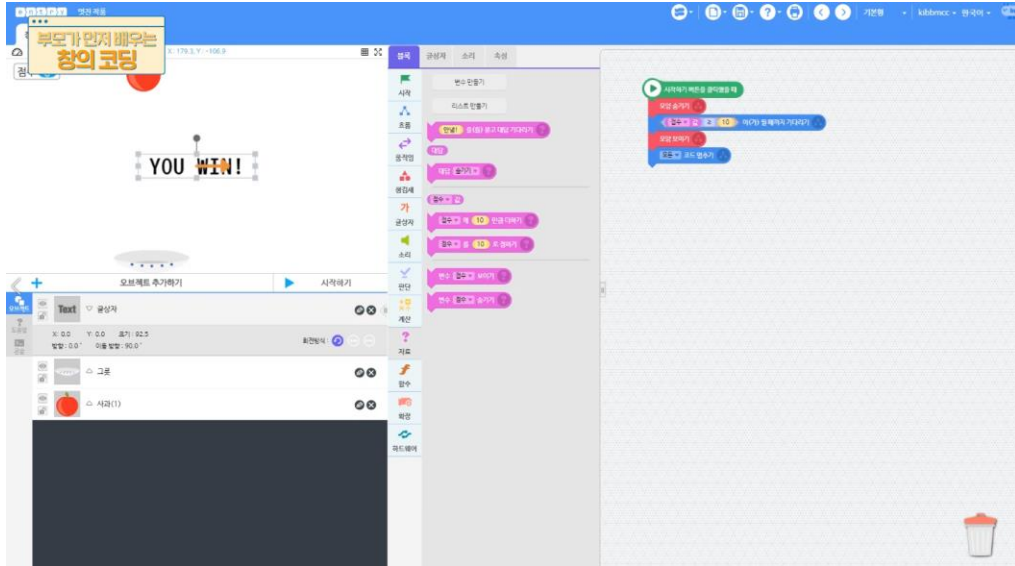
① [생김새] 클릭 → [모양 보이기], [모양 숨기기] 블록 선택

② [만일 ~이 될 때까지 기다리기] 블록 가져오기

③ [점수가 10보다 크거나 같으면 멈춤] 블록 가져오기

④ 블록 꾸러미에서 [점수 값] 블록 가져와 ③번에 넣기

⑤ [만일 ~이 될 때까지 기다리기] 블록 앞부분에 ④번 넣기



⑥ 점수 값 = 10 설정 후 실행하기

⇒ 사과 10개를 받으면 숨어있던 글씨 발생