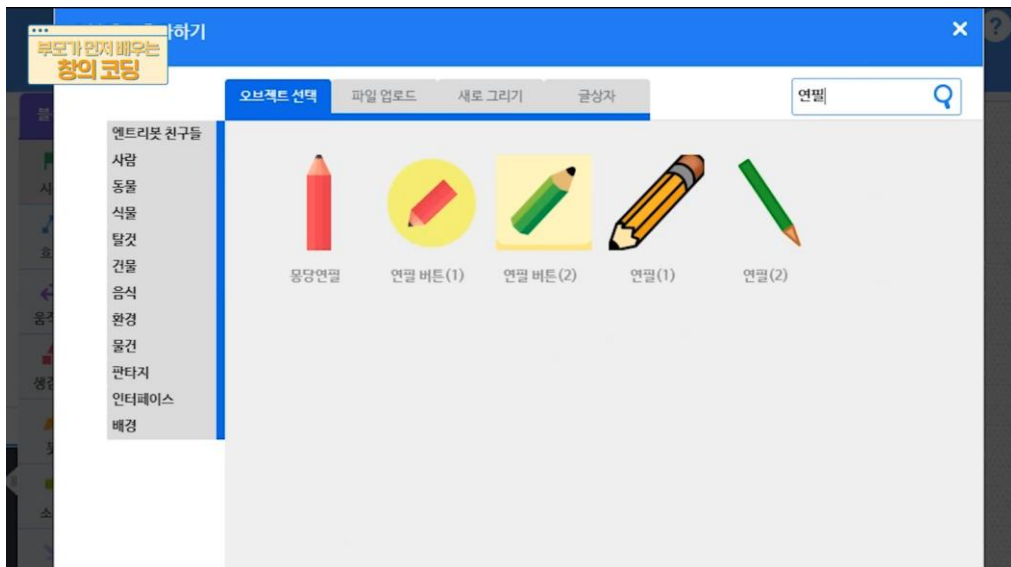


08. 그림판 만들기

1. 연필과 지우개 찾기

- 1) 오브젝트 추가하기 실행
- 2) 검색 기능을 통해 연필 찾기



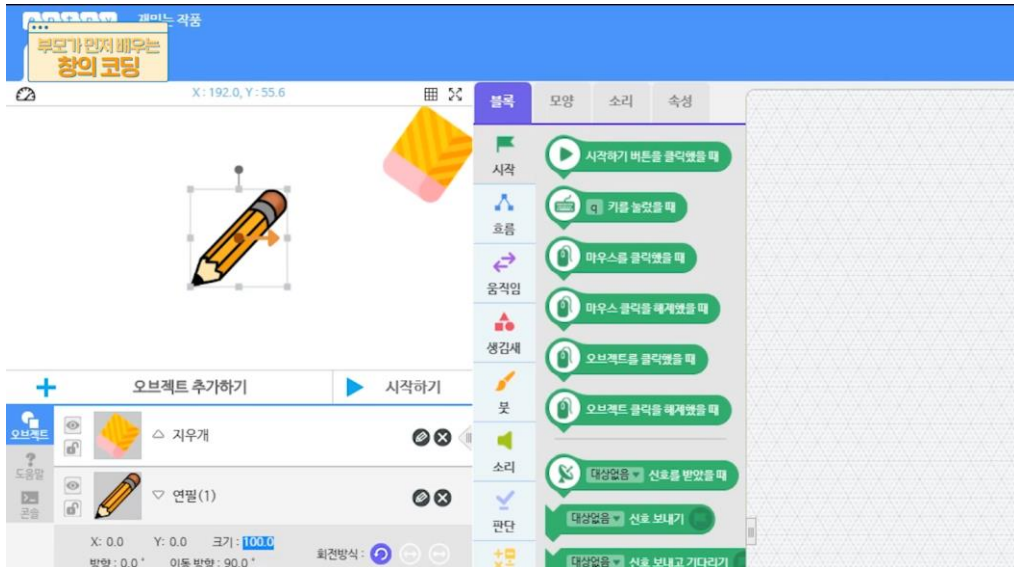
- 3) 마음에 드는 연필 오브젝트를 고른 후 적용하기
→ 지우개도 같은 방식으로 추가하기

2. 그림 그릴 수 있는 공간 넓게 확보 후 코딩 시작

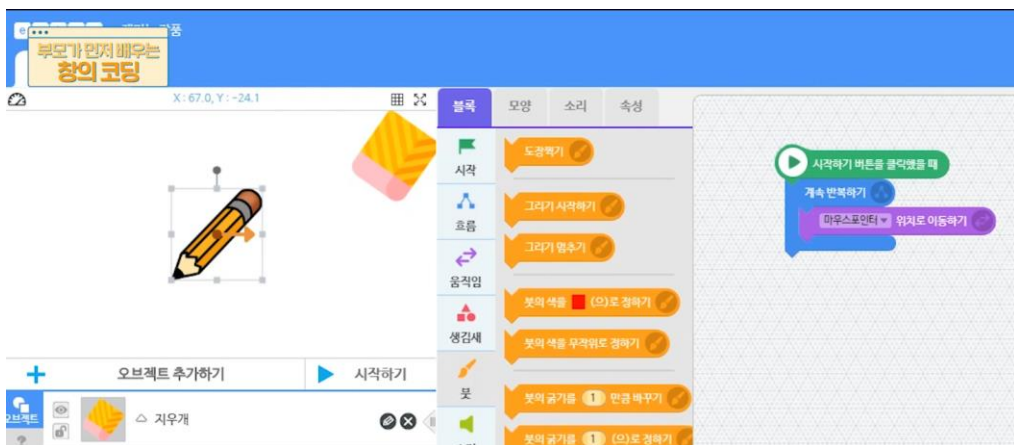


3. 연필 코딩하기

1) 연필 선택하면 사각형으로 표시가 나타남

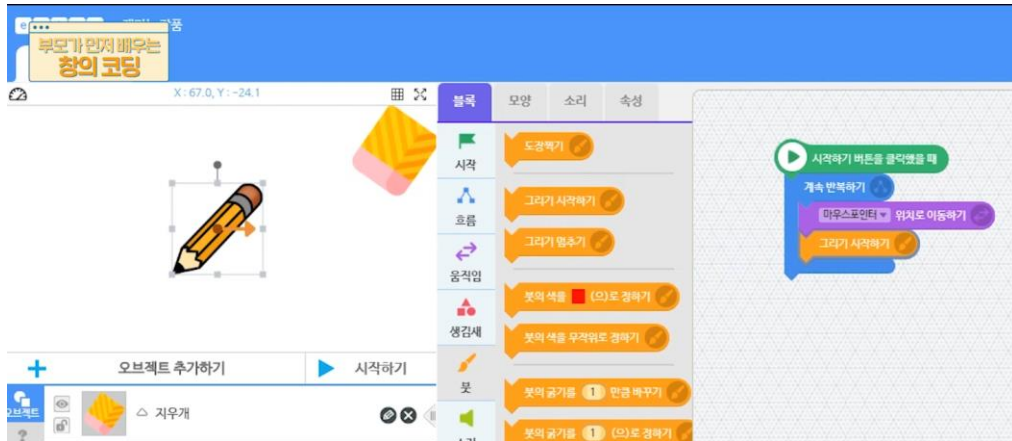


2) 연필을 클릭하면 마우스를 따라다니도록 설정 위치로 이동하기 블록 → 삼각형 표시 클릭 → 마우스 포인터로 설정 → 계속 반복하기 추가, 블록 안에 마우스 포인터 이동



3) 연필에 그림 그리는 블록 추가하기

[블록]에서 [붓] 선택 → [그리기 시작하기] 추가 → [시작하기] 클릭

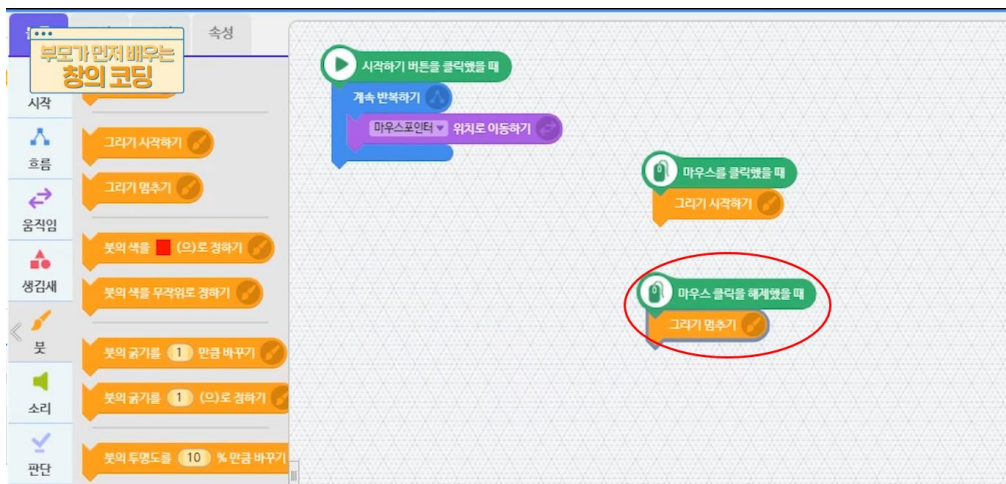


★ 연필의 중심점 찾기

- 연필의 중심에 있는 동그란 점을 연필심 쪽으로 이동

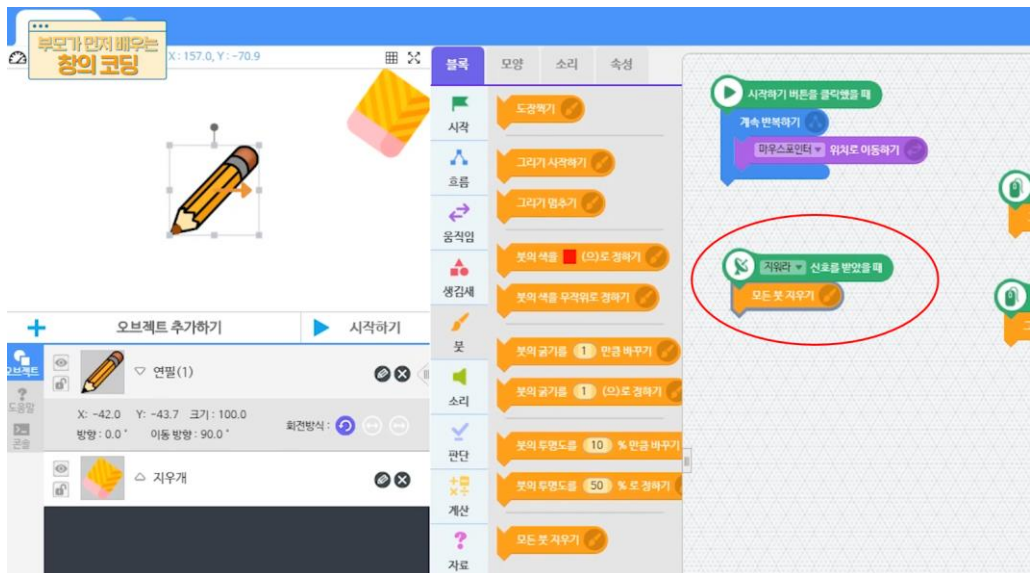
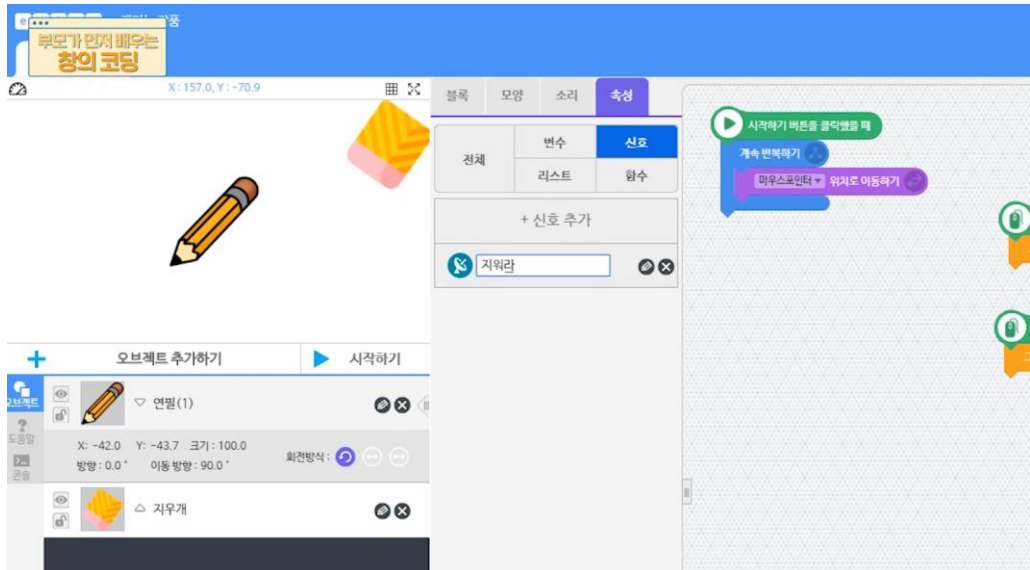
★ 마우스를 뗐을 때 그림 멈추기

- [그리기 멈춤 블록 찾기]를 추가



4. 지우개 코딩하기

[블록의 속성] 클릭 → [신호] 추가 → 신호이름 입력 (지워라)
 → 연필 오브젝트 선택 → [지워라, 신호를 받았을 때] 선택 →
 [모든 붓 지우기] 선택. 조립하기



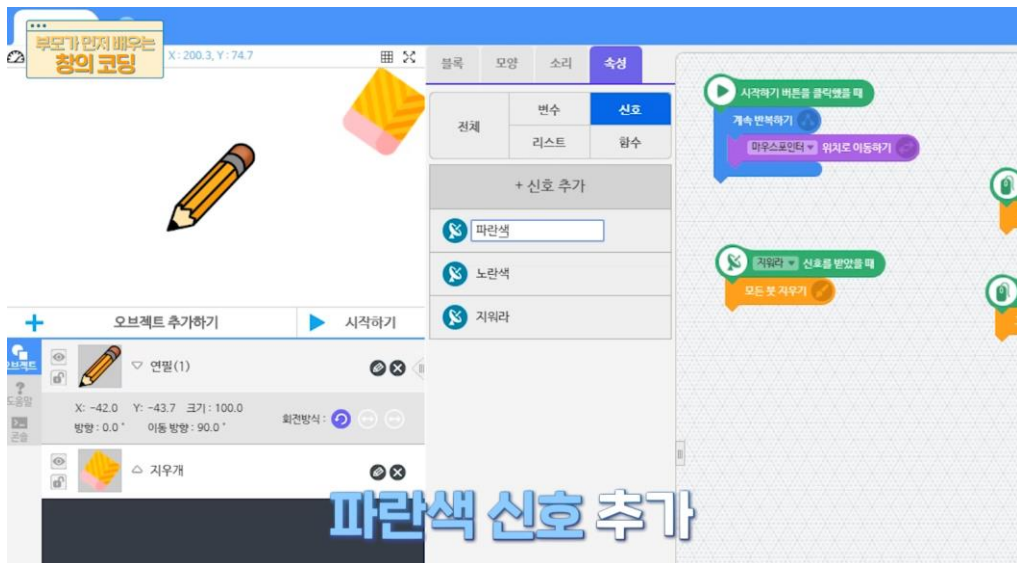
5. 색깔 넣기 기능 추가하기

[속성] 클릭 → [신호] 추가 → 신호이름 입력 (노란색, 파란색)

→ 오브젝트에서 [물감] 검색 후 추가

★ [모양] 클릭하면 다양한 색깔의 오브젝트 선택 가능

기능을 추가하면 블록 [시작]에서 내가 만든 블록을 찾을 수 있음



6. 연필 물감색 바뀌도록 코딩하기

[노란색 신호를 받았을 때] → [붓의 색 노란색으로 정하기] 블록 조립
→ 연필로 노란색 물감을 클릭하면 색이 바뀌는 것을 확인

