|  |
| --- |
| 강사 교육 활동 보고서 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Group No | 202406\_S1\_2\_10\_1900\_24\_16 | | |
| 강좌명 | 화상코딩(월수) | 강좌서브명 | 1개월/주2회/월수/90분 |
| 담당강사명 | PH\_MW\_16 | 교재명 | 아두이노 게임 챌린지 |
| 시작일 ~ 종료일 | 2024.05.20 ~ 2024.06.18 | 수업시간(분수) | 19:00 ~ 20:30 (90 min.) - MON,WED |

|  |  |
| --- | --- |
| 수업일시 | 2024.06.05(WED)   Time : 19:00 ~ 20:30(90 minutes) |
| 출결현황 | 김시준[출], 김아림[출], 김오현[출], 배한설[출], 신준영[출], 오은우[출], 윤예린[출], 이승훈[출], 임준후[출], 조희찬[출], 이이든[출], 김찬희[출], 김태은[출], 조희찬[출], 이이든[출], 김찬희[출], 김태은[출], 조희찬[출], 이이든[출], 김찬희[출], 김태은[출], 조희찬[출], 이이든[출], 김찬희[출], 김태은[출] |
| 교육내용 | 해양쓰레기 청소 프로그램 작성 캔쓰레기 추가하기 4개의 쓰레기를 다 치웠을 때 성공 메시지 보내기 심화 : 1. 초시계 기록하기 2. 쓰레기 랜덤으로 발생하여 치운 쓰레기 숫자 변수로 만들어 카운트하기 3. 카운트가 10을 넘겼을 때 이벤트 발생하기(보트크기 키우기) |
| 특이사항 | 엔트리 속도가 느린 친구들이 있어서 이벤트 발생 시점이 안맞는 상황 발생 줌 접속 마치고 다시 해 보라고 함 스스로 심화를 하여 게임 난이도 조절하는 학생이 있었음 이승훈 학생의 프로그램을 공유해서 기록 깨기 배틀 진행함 |

양식의 맨 아래