|  |
| --- |
| 강사 교육 활동 보고서 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Group No | 202406\_S1\_2\_10\_1900\_24\_20 | | |
| 강좌명 | 화상코딩(월수) | 강좌서브명 | 1개월/주2회/월수/90분 |
| 담당강사명 | PH\_MW\_20 | 교재명 | 아두이노 게임 챌린지 |
| 시작일 ~ 종료일 | 2024.05.20 ~ 2024.06.18 | 수업시간(분수) | 19:00 ~ 20:30 (90 min.) - MON,WED |

|  |  |
| --- | --- |
| 수업일시 | 2024.05.22(WED)   Time : 19:00 ~ 20:30(90 minutes) |
| 출결현황 | 장유찬[출], 김진협[출], 김채윤[출], 박서준[출], 반경준[출], 정지훈[출], 황유경[출], 배수한[출], 임진[출], 한민하[출], 선시유[출], 임진[출], 한민하[출], 선시유[출], 임진[출], 한민하[출], 선시유[출], 김민찬[결], 임진[출], 한민하[출], 선시유[출] |
| 교육내용 | 1. 알고리즘에 대해 알아보고, 라이트봇을 활용하여 알고리즘을 실습하기 2. 엔트리 작품 불러오기를 이용하여 오브젝트의 말하기, 좌표값과 방향 알아보기 3. 선택구조를 이용하여 상어의 모양 바꾸기 4, 엔트리와 아두이노 연결하기 복습 |
| 특이사항 | 김채윤학생은 아두이노 연결이 한번씩 끊김 발생하는데 다시 하면 또 됩니다. ~~ 박서준학생 어려움 없이 잘 따라 하였음. |

양식의 맨 아래