|  |
| --- |
| 강사 교육 활동 보고서 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Group No | 202406\_S1\_2\_10\_1900\_35\_01 | | |
| 강좌명 | 화상코딩(화목) | 강좌서브명 | 1개월/주2회/화목/90분 |
| 담당강사명 | PH\_TT\_01 | 교재명 | 아두이노 게임 챌린지 |
| 시작일 ~ 종료일 | 2024.05.20 ~ 2024.06.18 | 수업시간(분수) | 19:00 ~ 20:30 (90 min.) - TUE,THU |

|  |  |
| --- | --- |
| 수업일시 | 2024.05.30(THU)   Time : 19:00 ~ 20:30(90 minutes) |
| 출결현황 | 김용훈[출], 김지인[출], 박재승[출], 이로운[출], 이태강[출], 장수현[출], 천우영[출], 황예준[출] |
| 교육내용 | - 게임을 만드는 방법에 대해 설명하기 - 오브젝트를 추가하고 설정하는 방법에 대해 알아보기 - 돌고래 오브젝트가 게임 시작을 알리고 왼쪽벽까지 움직이도록 코딩하기 마우스를 클릭했을 때 움직이도록 코딩하기 마우스를 계속 누르고 있어도 움직임이 있음을 알고 수정이 필요함을 인지하기 마우스를 클릭과 클릭하지 않았을 때의 차이점 이해하기 - 돌고래 경주가 되도록 수정하기 - 돌고래 경주 대상자 새 오브젝트 코딩하기 - 새 오브젝트 난이도 수정해보기 - 코딩 뒤쳐진 학생 개별 진도하기 |
| 특이사항 |  |

양식의 맨 아래