

-라바 이야기-

<간단한 소개>

이번 스크래치 실습에서는 지금까지 강의 시간에 배웠던 내용을 최대한 활용하여, 새로운 스크래치를 만들어보는 활동을 할 것이다. 초등학교 과학시간에 배우는 애벌레의 한 살이(애벌레가 나비가 되는 과정)을 재미있게 재구성하여서 새로운 이야기로 탄생시켰다. 캐릭터는 네이버의 블로그에서 퍼오게 되었고, 출처는 스크래치의 마지막 장면에서 밝혔다. 또 주인공인 라바 캐릭터는 초등학생들에 가장 좋아하는 캐릭터 중 하나이기 때문에 선택하게 되었다. 총 장면은 12장면으로 구성하였고, 각각 장면에서 다양하고, 다른 기법을 이용하여 장면을 구성 하려고 노력하였다.

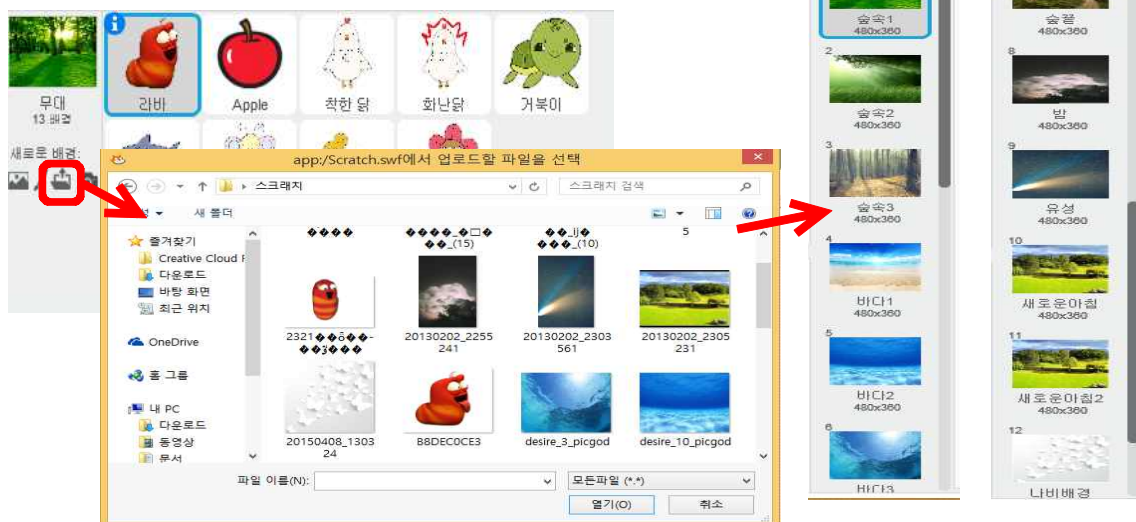
<장면 소개>





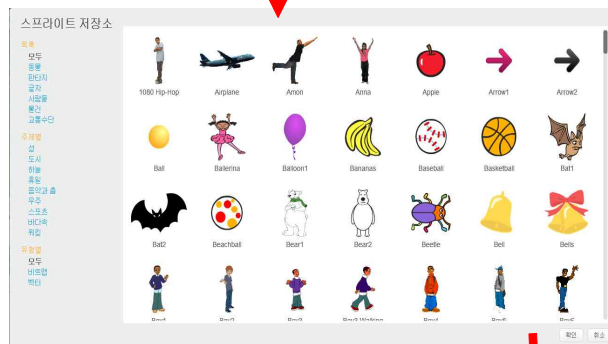
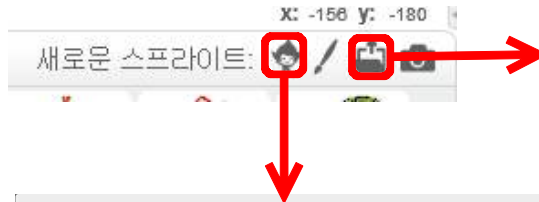
<무대에 배경그림 삽입하기>

- 필요한 배경을 업로드하여 선택한다.



<무대에 스트라이프 삽입하기>

- 기존의 스트라이프를 고르거나, 새로운 스트라이프를 삽입하면 된다.

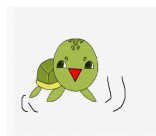


* 단, 나중에 나오게 될 다양한 상황에 맞게 스트라이프를 조금씩 수정하여서 다양한 모양의 스트라이프를 미리 만들어 둔다.

- 라바 :



- 거북이 :




- 나비 :



<스크래치 동작을 위한 스크립트 작성하기>

 표시'는 각 스트라이프의 주요 스크립트를 표시한 것 입니다!

- ①  씬네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에 다음과 같이 작성합니다.
이것은 라바의 동작을 위한 스크립트입니다.



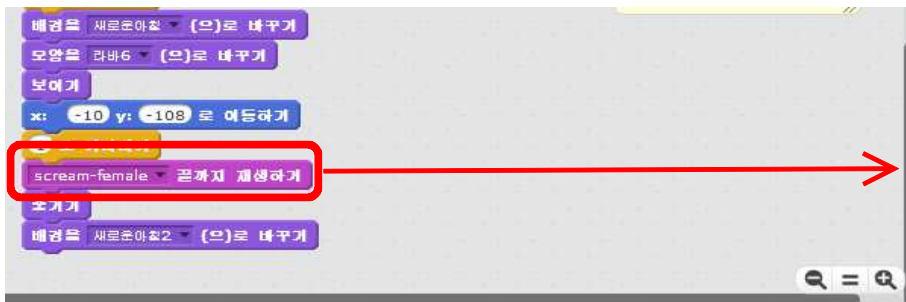
The image shows a Scratch script for a rabbit character. The script is written in Korean and includes several blocks for movement, sound, and logic. Red boxes highlight specific parts of the script, and red arrows point from these boxes to explanatory text on the right.

- Red box 1:** The 'when green flag clicked' block. **Text:** 깃발을 클릭했을 때 시작하도록 (Start when the flag is clicked).
- Red box 2:** The 'move to x: -189 y: -55' block. **Text:** 항상 같은 위치에서 시작하도록 (Start at the same position every time).
- Red box 3:** The 'say "안녕! 난 라바야!!! 이름이 뭐니?" and wait 3 seconds' block. **Text:** 라바이야기를 시작하기 위해서 라바가 묻는 질문에 답해야 한다. (To start the rabbit story, the rabbit has to answer the question it asks).
- Red box 4:** The 'say "맛있는 사과다! 먹어야지~" and wait 3 seconds' block. **Text:** 사과를 보며 혀를 내미는 라바 (The rabbit sticks out its tongue while looking at the apple).
- Red box 5:** The 'say "쉴속2" and wait 1.5 seconds' block. **Text:** '쉴속2'에서는 라바가 떨어지는 사과를 받아먹는 장면이 있는데 '팝'소리와 함께 떨어지는사과에 라바가 닿으면 사과가 없어지는 효과를 넣었다. (In '쉴속2', there is a scene where the rabbit catches a falling apple. When the rabbit touches the falling apple, the apple disappears, creating an effect).






대화가 가능하도록 방향 설정



나비가 태어나는 소리 설정

- ②  썸네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에 다음과 같이 작성합니다.
이것은 Apple의 동작을 위한 스크립트입니다.



배경이 숲속2 (으)로 바뀌었을 때

보여기

x: 142 y: 51로 이동하기

pop 끝까지 재생하기

3번 반복하기

-30만큼 움직이기

0.4초 기다리기

벽에 닿으면 멈추기


변역 라바에 닿았는가? 라바

소거기

같은 장소에서 사과가 나오도록 설정

사과 떨어지는 소리를 '팝'으로 표현

라바에 닿으면 사과가 사라지게 설정함

- ③  썸네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에 다음과 같이 작성합니다.
이것은 착한 닭의 동작을 위한 스크립트입니다.



배경이 숲속3 (으)로 바뀌었을 때

보여기

x: 92 y: -68로 이동하기


시끄럽게 나무아!!!!!! 음(글) 2초동안 말하기

소거기

message1 방송하기

배경이 '숲속3'이 되었을 때 같은 장소에서 등장

화난 닭이 나올 수 있도록 방송함

- ④  썸네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에 다음과 같이 작성합니다.
이것은 화난 닭의 동작을 위한 스크립트입니다.



message1 음(글) 받았을 때

보여기

zoop 재생하기

x: 92 y: -68로 이동하기

1.5초 기다리기

rooster 재생하기

10만큼 움직이기


0.6초 기다리기


벽에 닿으면 멈추기

소거기

착한 닭이 화난 닭으로 바뀌는 것처럼 표현하기 위해서 설정함

화난 닭소리를 표현함


- ⑤  썸네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에 다음과 같이 작성합니다.
이것은 거북이의 동작을 위한 스크립트입니다.

- ⑥  썸네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에 다음과 같이 작성합니다.
이것은 상어의 동작을 위한 스크립트입니다.



항상 같은 곳에서 시작하도록 설정


상어가 다가오는 분위기에 맞는 노래 삽입

- ⑦  썸네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에 다음과 같이 작성합니다.
이것은 나비의 동작을 위한 스크립트입니다.




나비가 태어난 것을 축하하기 위해서 노래 삽입

앞에서 재생한 삽입노래를 멈춤

- ⑧  썸네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에 다음과 같이 작성합니다.
이것은 요정님1의 동작을 위한 스크립트입니다.

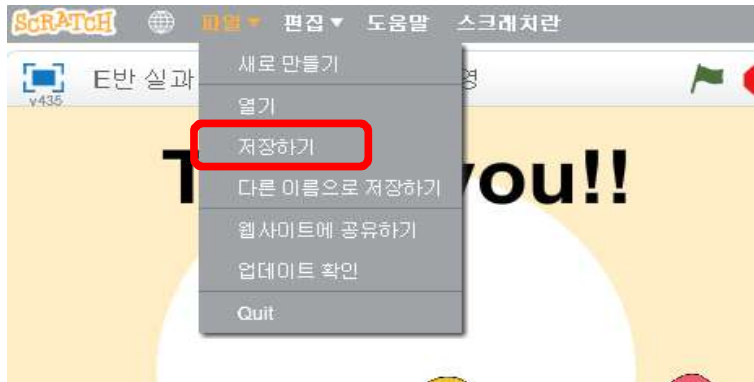


- ⑨  썸네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에 다음과 같이 작성합니다.
이것은 요정님2의 동작을 위한 스크립트입니다.



<저장하기>

- 모든 과정을 마쳤으면 실행한 후 사용자의 요구대로 작동하면 저장합니다.



-끝-