

영어 단어 퀴즈

형태블록의

배경 backdrop1 (으)로 바꾸기

코드블록과




코드블록을 이용하여 스크립트를 작성합니다. 그림 1 처럼 하얀 배경에서 퀴즈를 내는 친구가 나와 수업 시간에 배운 영단어를 복습하는 퀴즈를 냅니다. 퀴즈를 맞출 때까지 기다린 뒤 맞추면 다음 스크립트로 넘어가게 됩니다. 한 퀴즈당 배경이 바뀌어 다음 스크립트로 넘어가는 것을 연결시켜줍니다. 스크립트 실행은  버튼을 누르면 시작됩니다.



그림1


위의 동작을 스크래치 프로젝트로 작성하려면 다음과 같은 순서로 합니다.

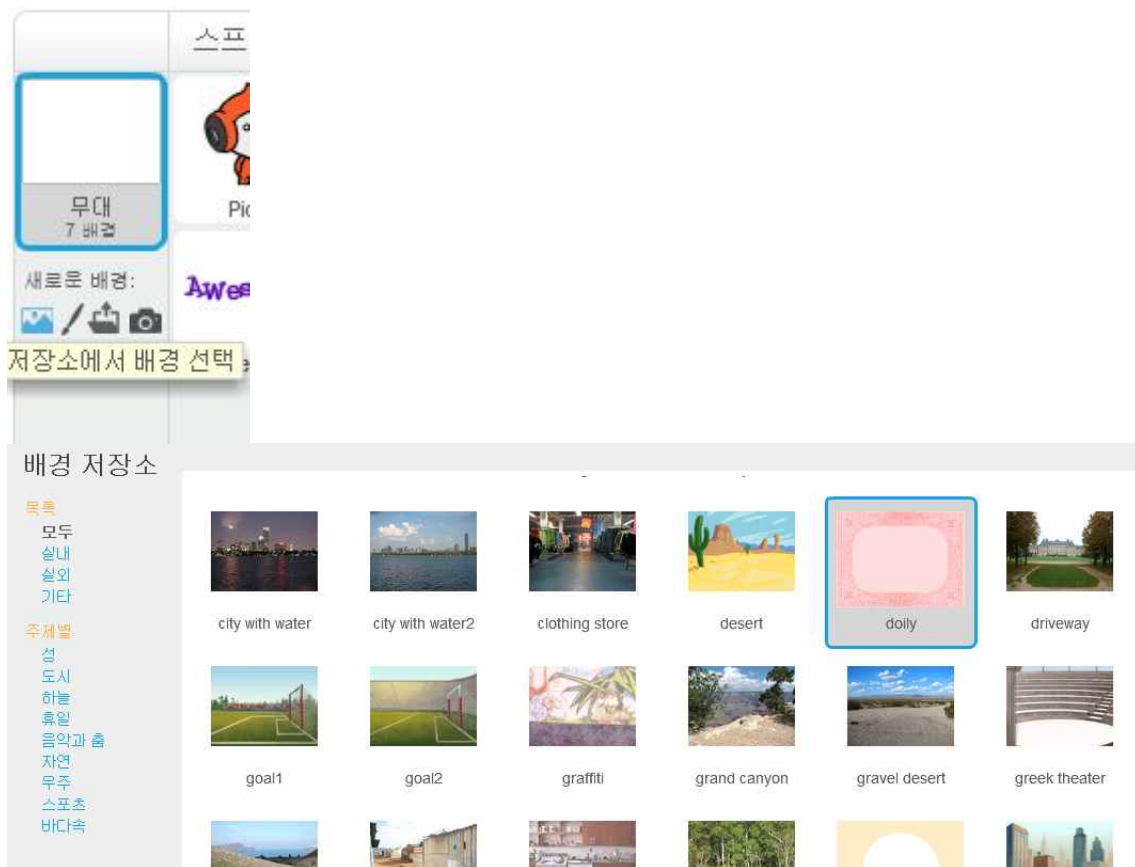
- ❶ 무대에 여러 가지 배경그림을 추가합니다.
- ❷ 무대에 퀴즈를 내는 스프라이프와 퀴즈로 낼 스프라이트들을 추가합니다.
- ❸ 두 가지 스프라이트 각각에 동작을 위한 스크립트를 작성합니다.
- ❹ 완성된 프로젝트를 실행하고 저장합니다.


프로젝트를 만들려면, 먼저 스크래치 프로그램의 [파일]메뉴의 [새로 만들기]를 클릭합니다.

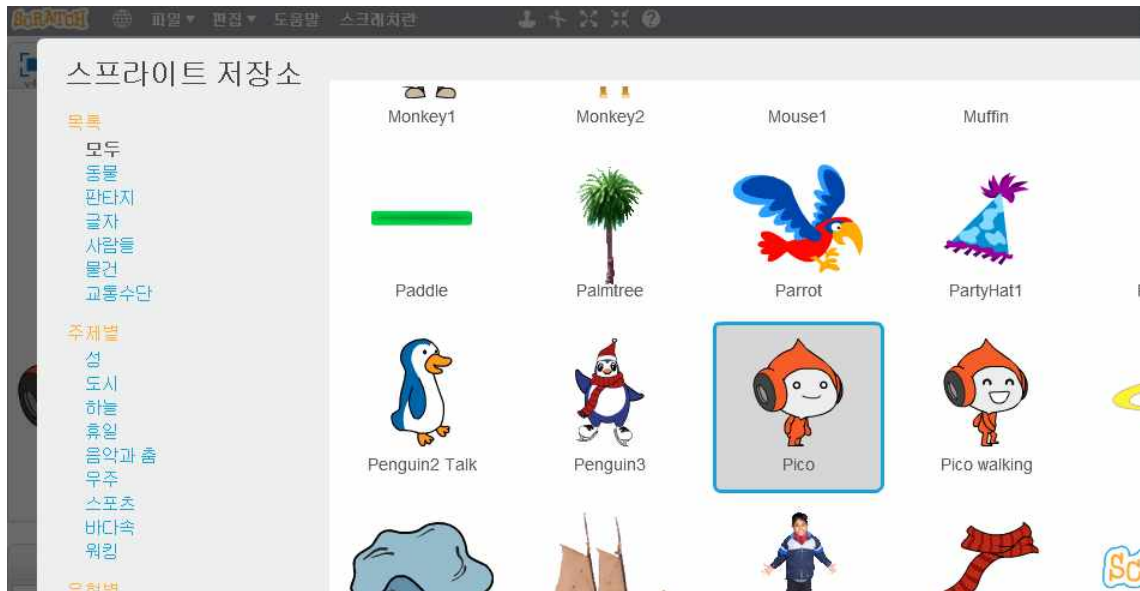


① 무대에 배경그림과 스프라이트 삽입하기

❶ 무대에 배경그림을 삽입하려면 무대 썸네일을 클릭한 후 "저장소에서 배경 선택" 버튼인  버튼을 클릭한 후 "배경 저장소"에서 "doily", "hearts1", "light", "tree-gifts", "boardwalk", "underwater", "castle2"를 선택합니다.




❷ 새로운 스프라이트를 추가하기 위해 다음처럼  버튼을 클릭한 후 "새로운 스프라이트(Pico, Apple, Monkey, Lion, Gift, Horse1, Fish1, Text)"를 선택한 후 [확인]버튼을 클릭합니다.



③ 배경마다 스프라이트들의 등장이 달라지기 때문에 스프라이트 이름을



에서 ①를 클릭하여 "Apple-doily", "Monkey-hearts1"처럼 바꾸어줍니다.

④스프라이트 축소버튼 및 확대버튼인 를 클릭 후 무대에 있는 스프라이트 크기를 적당히 조절하고 스프라이트들의 위치도 마우스로 이동합니다. 그 뒤 "Pico"스프라이트를 제외하고 모두 숨기기를 해줍니다.



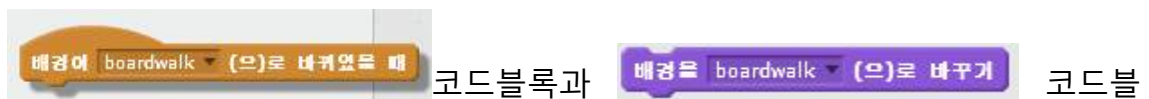
② 각 스프라이트에 스크립트 넣기

무대에 삽입된 여러 가지의 스프라이트가 움직일 수 있는 명령을 주기 위해
다음처럼 각 스프라이트에 스크립트를 삽입합니다.

❶ Pico 썸네일을 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록을 논리적으로 작성합니다.



❷ Pico 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록을 다섯 개를 작성하고



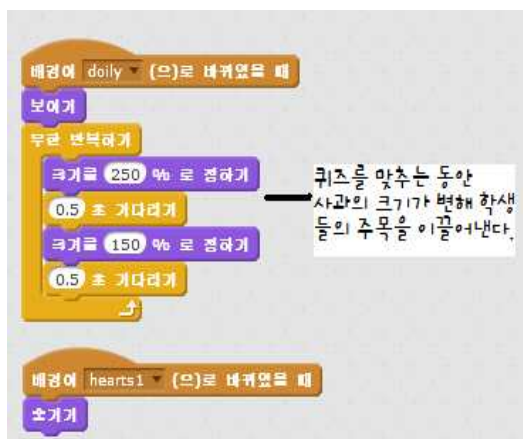
록은 퀴즈에 맞게 바꾸어줍니다.



③ 퀴즈가 끝났을 때 나오는 코드블록을 논리적으로 조합시킵니다.



④ 나머지 Apple, Monkey, Lion, Gift, Horse, Fish 썸네일 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록들을 논리적으로 조합시킵니다.






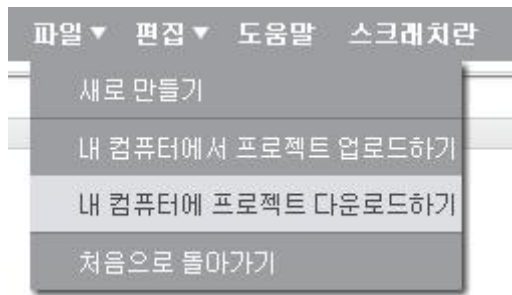
⑥ 퀴즈가 끝난 뒤 나오는 Awesome!이라는 텍스트 썸네일을 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록들을 논리적으로 조합시킵니다.



③ 실행과 저장하기

지금까지 작성한 프로젝트를 실행해 보고 요구하는대로 실행되면 다음처럼 저장합니다. 이때, 프로젝트 실행을 하려면  버튼을 클릭해야 실행됩니다.

[파일]메뉴의 [내 컴퓨터에 프로젝트 다운로드하기]를 선택하여 저장합니다.



지금까지 설명한 프로젝트는



코드블록과



코드블록을 이용한 스크립트 작성입니다. 스크

립트 작성 중 각 퀴즈마다



코드블록을 넣어주어야 합니다.

그렇지 않으면 앞 스크립트가 제대로 멈추지 않아 다음 스크립트가 정확하게 재생되지 않습니다.