#### 2. 스크래치 프로그램 개요

-저는 교육용 스크래치 프로그램으로써, 저학년 (2~ 3학년 수준)을 대상으로 만들었습니다.

우선 기본 홈에 들어가보면 크게 마을이 3가지가 구성되어 있습니다. 'English', 'Math', 'Art'로 구성하였고, 각각의 배너에 주인공인 닭이 접촉하게 되면은 그 마을로 이동하게 되도록 만들었습니다.

우선 첫 번째 마을인 'English'에 들어가게 되면 한 캐릭터가 나타나서 영어문제를 내게 됩니다. 영어 문제를 내면서 알맞은 대답을 하면 다음문제를 내도록 만들었고, 맞추지 못하면 맞출때까지 질문하는 시스템으로 만들었습니다. 이렇게 모든 문제를 맞추게 되면 HOME배너가 생겨서 다시 원래 있던 곳으로 돌아가게 됩니다. 이때 제가 적용시킨것이 변수를 새로 만들었습니다. English 홈으로 들어갔을때 '배경'이라는 변수에 1이라는 숫자가 추가되고, home 으로 돌아올 때에는 변수를 0 으로 만들어서 다시 원래 배경으로 돌아 올 수 있게 만들었습니다. 자세한 것은 밑으로 가서 보겠습니다.

두 번째 마을은 'Math'에 주인공이 접촉하면 들어가게 됩니다. 이 수학 마을은 위에 보면 수학 문제가 나타나고, 그 답에 알맞은 곳으로 주인공이 직접움직여서 가야 합니다. 알맞은 답에 접촉하게 되면 다음 문제로 넘어가게 되고, 만약 적이나 벽 또는 오답에 접촉하게 되면 원래 있던자리로 돌아가게만들었습니다. 이렇게 세 문제를 모두 맞추면 영어 마을과 같이 home 배터가 생겨서 원래 배경으로 돌아오게 됩니다.

마지막 마을인 Art 는 영어마을이나, 수학마을과 같이 문제를 낸 것이 아닌 아이들이 자율적으로 미술적인 재능을 발휘하여 꾸밀 수 있도록 옷입히기를 만들어 보았습니다. 자신이 입히고 싶은 옷을 클릭하면 아이의 몸에 맞게 맞춰지고, 다른것을 입히려고 벗기려면 스페이스키를 누르면 됩니다. 그렇게하면 옷이 원래 자리로 돌아가도록 하였습니다. 이렇게 하다가 다시 원래 홈으로 돌아가고 싶을때, 주인공인 닭을 움직여서 원래 마을로 돌아 갈 수 있게 만들었습니다.

### 2. 스크래치 만들기

#### ① HOME 만들기

- 기본적인 홈을 만들때 우선 HOME의 배경을 적용시켜주고, 주로 움직일 주인공을 스프라이트로 불러냅니다.

(저의 경우에는 배경은 직접 만들었고, 주인공은 인터넷에서 직접 찾아서 편 집후 올렸습니다.)

-제가 만든 스크래치는 배경이 바뀌게 되니, 그 요인이 움직일 데이터를 하나 만듭니다. [데이터]-[변수만들기]에서 [배경]을 하나 생성한 후, 처

음 초록 깃발을 눌렀을때는 배경을 O으로 지정하게 합니다.

- 주인공을 스프라이트로 불러 낸 뒤, 초록깃발을 누르면 무대 중앙에 나타나 도록 위치를 지정해 둡니다. 그 후 움 직일 때 적당한 크기로 비율을 정합니 다.



-비율까지 정하고 난 뒤에는 주인공이 키보드의 화살표를 누르면 그에 알맞은 움직임을 보이도록 스크립트를 작성 해 줍니다. 이때 왼쪽방향을 누르면 주인공이 왼쪽을 보도록 하고, 오른쪽 방향을 누르면 오른쪽을 보

도록 같이 지정해 주도록 합니다.



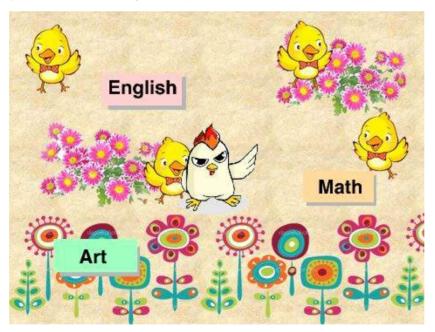
〈주인공의 오른쪽과 왼쪽 모습〉



-주인공의 움직임까지 다 설정했다면, 이제는 마을에 접속할 수 있는 배너를 만들 도록 합니다. 각 마을의 이름과 배너를 만들어 주고나서 그 배너들이 있을 위치와 주인공이 그 배너에 닿았을 때 마을에 접속 할 수 있도록 '방송하기'를 설정해 줍니다. 그리고 서로의 마을에 들어갔을때 뜨지않도록 숨기기를 설정해 놓습니다 (사진생략. 맨뒤에 총정리 사진첨부)



홈의 모습을 다 정리해서 보자면 이러한 모습이 됩니다.



# ② English 만들기

-이제 첫 번째 마을인 English를 만들겠습니다.

```
얼어 마음로! (목) 보였을 때
배경을 얼어마음 (요)로 바꾸기
atoz-phonics.mp3 재생하기
```

-우선 English의 배경을 삽입해 준 뒤, 이 배경은 '영어마을로!'라는 방송후에 나오도록 스크립트를 작성해 줍니다. 그리고, 영어마을에서는 영어노래가 나오게 할 것이므로 노래를 삽입해 준 뒤 노래가 나오도록 스크립트를 작성합니다.

## ·── 골액됐을 때 소기기

-그 후에는 영어마을에서는 한 캐릭터가 나와서 영어문제를 풀게 만들 것이므로 문제를 제출할 스프라이트를 불러옵니다. 스프라이트를 불러 온 뒤 스프라이트의 자리와 비율을 정해 줍니다. 이 스프라이트는 초록깃발을 눌렀을때 나오지 않고, '영어마을로!'라는 방송 후에 나와야 하므로, 초록기를 눌렀을땐 숨기기로 하고, '영어마을로!'를 받았을때 지정한 위치에 나오도록 스크립트를 작성 합니다. 여기서 배경이 바뀌었으므로 배경변수를 1로 지정하도록 합니다.

-이제는 문제를 제출하는 스크립트를 작성하겠습니다.

처음에는 환영 문구를 말하는 말을 한 뒤, 영어퀴즈를 내겠다는 말을 하게 합니다. 그 후 첫 번째 영어문제를 내게 합니다

-이때, 만약 대답이 옳은 답이라면 '지금까지 몸풀기였습니다!'를 하고 1초 기다린뒤 2번째 문제를 낼 방송('영어마을 2번째 문제로' 방송하기)을 내고 이 스크립트를 끝내도록 합니다.

-하지만 만약에 문제를 맞추지 못했다면 '다시 생각해 보도록 하시지요~!'라고 스크립트를 작성합니다.

-2번째 문제를 내보도록 하겠습니다.

앞에서 첫 번째 문제를 맞춘 뒤 '영어마을 2번째 문제로'를 방송하였으니, 그 방송을 받았을때 의 스크립트로 시작하면 됩니다. 그 스크립트를 받았 을때 해당하는 문제를 내도록 합니다.

-이때도 1번과 동일하게 답을 맞췄을 경우에는 3번째 문제를 낼 방송을 하고, 틀릴 경우에는 다시 생각해 보도록 스크립트를 작성합니다.

이때 문제가 '여기서 가장 bottom에 있는 동물이 무엇인지 써주세요!'라고 했으므로 화면에 동물들 스프라이트를 넣도록 합니다.

```
얼어마음 2번째 문제로 도움(글) 발였을 때

x: -164 y: -81 로 이동하기

보이기 (crab 의 스크립트)
```

-동물들을 넣은 후 동물들이 '2번째 문제로' 방송을 받았을때 나타나도록 각자의 위치를 설정해 주고 스크립트를 작성해 줍니다.

```
얼어마음 3번째 문제로 지원 (국) 변었을 때 X: 165 

에번째 문제입니다. 얼하기 Y: -85

5 표 기다리기

오!! 빨리 보겠나요~? 여기서 가장 fast한 등등은 무엇인지 얼어로 써주세요! 모고 기다리기

면약 때면 = cat 라인

으요~ 잘하겠어요!^^ 열심히 잘 보기도 하고 점말 최고인전 같아요!! 얼하기

및어마음끝 ~ 병송하기
이 스크인트 ~ 변수기

다시 생각해 보도록 하시지요~! 얼하기

1 표 기다리기
```

-2번 문제를 맞춘 후 3번째 문제가 나오도록 스크립트를 작성해 줍니다. 앞의 문제들과 같게 문제를 작성해주고, 학생이 옳은 답을 하면 다음 스 크립트를 방송을 하고 틀릴 경우 다시 풀어보도록 합니다.

-3번 문제가 영어 마을의 마지막 문제이니 '영어 마을 끝'을 방송하도록 합니다.

```
역어마음 3번째 문제로 ▼ 울(글) 변 였을 때
6 초 동안 x: 197 y: -81 으로 움직이기
```

-이때 3번문제가 '가장 fast한 동물을 써보세요.' 이므로 2번문제에 제시되었던 동물들이 각자다른 속도로 움직이도록 스크립트를 작성해 준다.

```
글막혔을 때

소기기

보이기

보이기

무근 변복하기

면약 주민은 이 당했는가? 라면

글으로 구 당승하기

대왕 배권 = 0 라면

소기기

이스크랜드 이 국기
```

-'영어 마을 끝'을 방송하였으니 다시 홈으로 돌아가는 홈의 배너를 만들어 주도록 합니다. 홈의 배너를 만들어 주고 초록기를 눌렀을 때는 나타나지 않게 하고, 영어마을 끝을 방송받았을때 만들어 지도록 설정해 줍니다. 그렇게 설정해 준 뒤, 주인공이 배너에 닿으면 다시 홈으로 돌아가게합니다. 그리고 배경=0 이 될 때 배너가 사라지도록 숨기기 기능을 하고스크립트를 끝내도록 합니다.

-또한 이때 '홈으로!'를 방송해야 하는데, 그 이유는 '홈으로!' 가 방송되었을때 다시 math, english, art 배너와 주인공이 원래자리로 나타나게 만들기 위해서입니다.

```
만약 <mark>표 기에 담았는가?</mark> 라면
배경 기울(금) <mark>10</mark> 로 참하기
```

-이때 중요한 것이 주인공이 홈의 배너에 닿게 되면, 홈으로 돌아감과 동시에 변수가 1로 변했던 배경데이터가 0으로 돌아가도록 설정합니다. 그렇게 하면 배경이 0으로 돌아가게 될 것이고, 위의 홈배너가 '배경=0일때 숨겨지고, 스크립트 끝내기'가 성립되기 때문입니다.

```
얼어마음을 ▼ 음(금) 병였을 때
모등검다 알고계신 것 같네요~ 다음에 심심하면 또 눌러오고 이제는 흥으로 돌아갈 시간이에요~~ 안녕히 가세요요요~~ 얼마기
2 총 기다리기
무런 병복하기
앤엑 배경 = 0 라인
소기기
```

- 영어마을 끝을 방송 받으면 문제를 낸 캐릭터가 돌아갈 수 있도록 안내 말을 하게 합니다. 그리고 홈의 배너와 같이 '배경=0'이 되면 숨겨지도록 설정을 합니다.



-위에서 말했듯이 '홈으로!'가 방송되면 math, english, art 배너와 주인 공이 원래자리로 나타나도록 하기 위해서 각각 스프라이트에 알맞은 스크립트를 작성하도록 합니다.



-무대가 '홈으로'라는 방송을 받았을때 첫 배경인 홈으로 배경을 바꾸도록 하고, 나오고 있던 모든 노래를 끄도록 설정합니다.

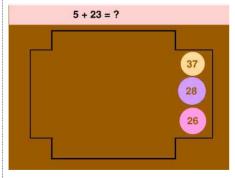
### ③ Math 만들기

-두번째 마을인 math를 만들겠습니다. math는 배경에서 다른마을들과 큰 차이가 있는데 그 이유가 수학게임 단계별로 배경이 달라지기 때문에 각기다른 배경들을 적용시켜야 합니다.

```
수확마음로 (음) 날았음 때 대경을 수확마음3 (요)로 바꾸기 배경을 수확마음3 (요)로 바꾸기 배경을 수확마음3 (요)로 바꾸기 배경을 수확마음3 (요)로 바꾸기 배경을 수확마음2 (요)로 바꾸기
```

-우선 수학배경을 직접 그려서 맵을 만들어 줍니다.

이러한 배경들이 자신의 배경 순서에 나오도록 스크립트를 작성해 줍니다.



-수학 배경을 그릴 때, 주인공이 움직일 범위를 벽으로 그리고, 문제를 작성해 준 뒤 여러 답안을 배경 곧곧에 배치하도록 합니다 (위에 예시.)

```
수확하으로 도(금) 별였을 때 변경을 수확하으로 도(금) 별였을 때 배경을 수확하으로 (요)로 바꾸기 부모는 때 문을 바꾸기 바람을 수확하으로 (요)로 바꾸기 배경을 수확하므로 (요)로 바꾸기 배경을 수확하므로 (요)로 바꾸기
```

-우선 수학배경을 직접 그려서 맵을 만들어 줍니다.

이러한 배경들이 자신의 배경 순서에 나오도록 스크립트를 작성해 줍니다.

-이 수학 게임은 배경에 제시된 문제를 올바르게 풀고, 올바른 답에 정확이 다가가야 하는 게임입니다. 답에 갈 때 벽에 부딪치거나 적과 접촉하거나 오답에 접하게 되면 원래 자리로 돌아가게 됩니다.

-우선 '수학마을로'의 방송을 받게 되면 주인공이 배치될 장소로 스크립트를 작성해 줍니다. 그리고 맵 안에서 움직일 수 있을 적당한 크기로 변경해 줍니다. 또한 영어마을과 같이 배경이 변했으므로 배경의 데이터를 1로 설정합니다.

-그 후, 아까 게임설명에서 말했듯이 벽이나, 적, 그리고 올바르지 않은 답에 부딪치게 되면 원래 자리로 돌아가도록 하고, 올바른 답에 접하게 되면 다음 문제로 넘어가도록 스크립트를 설정해 줍니다.

-다음 문제로 넘어가게 됐을 때랑, 원래 자리로 돌아가게 됐을때의 효과음을 각각 넣어주도록 합니다. [다음 스크립트를 작성할 때 이전 스크립트를 모두 멈추고 시작하도록 설정한다!]

```
- 프라마르트 * 모(글) 변었을 배

X: 122 y: 84 로 이동하기

보이기

무한 변복하기

연약 제로텍 위치 = 0 라면

V과표 > 77 재지 변복하기

0 V 도 병공 보기

5 만글 모작이기

프로의 위치 * 모(글) 1 만글 바꾸기

변약 제로액 위치 = 1 라면

V과표 < -93 개지 변복하기

180 V 도 병공 보기

5 만글 모작이기
```

-이제는 주인공의 움직임을 방해 할 '적'의 움직임입니다. 이 적 또한 초록깃발을 눌럿을땐 나오지 않고 '수학마을로'를 받았을 때 나오도록 스크립트를 설정해 줍니다.

-'적'의 움직임을 설정해 줄때 가장 중요한 것이 적군의 위치를 데이터로 설정하는 것입니다. 적이 위아래로, 또는 좌우로 계속 왔다갔다 하게 만들 기 위하여 '적군의 위치'라는 데이터를 만들어 줍니다.

-그 후, y좌표>77(벽 내의 범위0까지 반복하기를 하고, 만약 77을 넘게 되면 적군의 위치의 데이터가 1이 되도록 설정을 합니다. 그렇게 되면 데이터는 1이 되고 그 다음 스크립트로 내려가게 됩니다. 그 스크립트는 y 좌표 <-93 으로 설정하여 만약 -94가 되면 데이터가 0이 되도록 설정합니다. 이렇게 되면 다시 데이터는 0이 되어 위의 스크립트를 시행하게 됩니다. 이렇게 범위 이후의 행동을 할 시 데이터가 1과 0 을 왔다갔다 하게 되어 무한대로 움직이게 됩니다.

-이러하게 할 적군을 원하는 대로 배치합니다.

-위의 방법으로 수학문제를 3단계로 만들고 나서 , 마지막 문제를 맞추었을

때 '영어마을로 끝'을 방송하도록 합니다. 그렇게 하면 아까 만들었던 '영어마을 → 홈'이 이루어져 다시 원래 홈으로 돌아 올 수 있게 되기 때문입니다.

```
종으로! ▼ 물(급) 발았을 때
소프라이트에 있는 다른 소국립을 ▼ 변주기
소기기
```

-홈으로 돌아가게 되면 적군들이 이전 스크립트를 다 종료시키고 모두 사라지도록 스크립트를 작성합니다.

## ④ Art 만들기

```
문화 마음론( ▼ 물(금) 별였을 때
배경물 아트마음 ▼ (요)로 바꾸기
```

-Art 배너에 주인공이 닿았을때 '문화마을로!' 라고 방송하라고 되도록 형성 해 놓았으므로 '문화마을로!'가 방송이 되면 배경을 바꾸도록 합니다.



-문화마을은 인형 옷입히기를 하도록 해놓았으므로, 옷이 입혀질 캐릭터와 입힐 옷들을 스프라이트로 불러놓고, 각각의 위치와 비율을 설정해 놓습니다. 이때도 다른 스프라이트들과 마찬가지로 초록 기를 눌렀을때는 나타나지 않고, '문화마을로!'방송을 받았을때 나타나도록 설정해 놓습니다.

```
문화 마음은 ' 문(급) 발앞을 배

크기를 60 % 로 전하기

X: **194 y: 1 로 어둠여기

보여기

무한 생택여기

반약 때문소프먼터 에 남았는가? 그리고 따우스를 모역됐는가? 라면

크기를 80 % 로 전하기

X: **195 y: **5 로 어둠하기

연약 스페이스 기를 돌렸는가? 라면

크기를 50 % 로 전하기

X: **194 y: 1 로 어둠하기
```

-이제, 옷을 클릭하면 아이에게 옷이 입혀지고, 스페이스바를 누르면 원 래 자리로 돌아오도록 설정하겠습니다.

우선 옷을 클릭했을때 아이의 몸에 맞도록 위치와 비율을 재놓고 설정을합니다.[<마우스 포인터에 닿았는가?> 그리고 <마우스를 클릭하였는가?>]에 아이의 몸에 맞도록 비율과 위치를 설정하면 됩니다. 그리고 스페이스키를 누르면 원래 자리로 돌아오도록 스크립트를 작성합니다.

```
문화마음로(국 용(급) 보았을 때
x: 53 y: 93 로 이동하기
보이기
무한 반복하기
연역 주민군 에 당았는가? 라면
돌으로(국 병송하기
소기기
```

-그리고 옷갈아 입히기를 할때 언제든 홈으로 돌아올 수 있도록 홈의 스 크립트를 작성합니다.

주인공이 홈 배너에 닿으면 영어마을때 만들었던 '홈으로!'를 방송하게 한 후 배너가 사라지도록 설정합니다.



-'홈으로!'가 방송되면 홈배경이 다시 나타나게 됨으로, 배치되어있는 '여 아'와 '옷'들이 사라지도록 설정합니다.



-이것이 옷을 입혔을때 화면 모습입니다.

주인공이 이동해서 HOME 배너에 닿으면 홈화면으로 돌아가고, 옷을 클릭하면 그 옷을 입게되고 스페이스바를 누르면 원래 모습으로 돌아가게 됩니다.

### 3.스크립트 총 정리

①무대

### ②주인공 총 스크립트

```
M 음만만들 때
                                          수학마음을 키 물(물) 날았을 때
                                         배걸 * 몸(름) <mark>1</mark> 로 경하기
크기금 15 % 로 점하기
배국 = 음(음) <mark>0</mark>로 경하기
x: ① y: ① 로 이듬하기
                                         x: -176 y: 62 로 이듬하기
크기를 45 % 로 점하기
                                           면약 📕 색에 당았는가?) 라인
 면약 위폭화살프 기급 높였는가? 라면
                                            수박 2번째 * 병송하기
fairydust * 재생하기
  y과표를 10 만을 바꾸기
 면약 이래폭화살프 7 키글 높였느가? 라면
  V화표를 -10 만을 바꾸기
                                           발약 💹 세에 담았는가?) 또는 🌃 세에 담았는가?) 또는 🌃 세에 담았는가?) 라운
                                           x: -176 y: 62 로 이름하기
및 개생하기
  면약 (오른품화살프 기를 <mark>높였는가?) 라면</mark>
  모양을 주민을 "(으)로 바꾸기
  ×좌표를 10 만큼 바꾸기
  연약 [원폭 화살표 ▼ 기를 놓였는가? ] 라멘
  모양을 추인코2 * (으)로 바꾸기
x과프로 -10 면로 바꾸기
                                          수학 2번째 문(급) 별았을 때
                                          x: -158 y: 18 로 이동하기
  반약 ( 물 후 에 달았는가? ) 라면
                                            연약 🧧 색에 담았는가? 라인
  배조 ▼ 음(금) <mark>이</mark>로 결하기
                                             수학 3번째 및 병송하기
                                             fairydust 개생하기
                                             이 스크립트 및 연구기
     -162 y: 75 로 이듬하기
                                            면약 📳 색에 담았는가? / 또는 📕 색에 담았는가? / 또는 📕 색에 담았는가? // 라면
                                            x: -158 y: 18 로 여동하기
     얼어마르콘 병송하기
fairydust 재생하기
                                             ≌ 재생하기
     반약 💹 색에 당았는가? 또는 🔠 색에 당았는가? 또는 📜 색에 당았는가? 🎾 검펜
     x: -162 y: 75 로 아름하기
말: 재생하기
     으로 (골) 받였을 때
① y: ① 로 여동하기
   크기를 (45) % 로 점하기
```

# ③English, Math, Art 배너 총정리

```
역 마음은 I 후 (급) 병였을 배
소개기
X: 168 Y: 22 로 이동하기
보이기
무한 병복하기
무한 병복하기
수확마음은 V 함승하기
소개기
문화마음은 V 함승하기
소개기
```

### ④ 영어마을 캐릭터

```
왕이라는 2번째 문제로 * 물(물) 보였음 때
두번째 문제합니다시나 합청가
명어마음 3번째 문제로 기울(음) 날았을 때
± オ기
                                                                                                 세번째 문제입니다. 말리기
                                                                    1906 마음로! · 음(급) 변했을 때
의경 * 목(금) (1) 연분 바꾸기
x: 165 y: -85 로 이동하기
                                                                     60 (미터 = cuap) 약전
                                                                                                   연 대명 = cat 라틴
                                                                     오오~ 잘라셨어요!^^ 얼어에 소홀이 있는데요? 멀겁
                                                                                                   으로써 잘하셨어요!^^ 열심히 잘 보기도 하고 정말 최고인것 같아요!! 빨라기
보이기
                                                                     1 호 기다였기
얼어마음 3번째 문제로 - 병송하기
모양을 giga-a * (으)로 바꾸기
아씨요삼시오~ 얼어마른에 음걸 환영합니다! 음(금) 2 초등안 말하기
                                                                      이 소극의를 제 유기
                                                                                                    이 스타립트 - 별루가
0.5) 章 기대리기
모양물 giga-b ▼ (오)로 배꾸기
                                                                     다시 생각해 보도록 하시지요~! 말하기
                                                                                                   대 생각의 보드를 하지고요시 발하기
1 = 기다리기
열어 마음에 모셨다면, 영어 취조를 내보겠습니다. <mark>모고 기다리기</mark>
                                                                     1 = 기다리기
A.B.C.[ ] E. F.G. H. I. J. K. L.M.N.O.P.Q.[ ].S.T.U.W.X.[ ].Z 발란에 들어갈 문자를 손써대를 써주세요! 모고 기다
 es (미터 = DRY) 라던
                                                                    일어마음을 후 음(음) 보였은 데
모음은 다 알고계신 것 같네요~ 다음에 심심하면 또 남자오고 아께는 등으로 돌아갈 시간이에요~~ 만녕하 가세요요요~~ 말라기
 지금까지 물문기었습니다! 열리기
 1 표 가다려가
많이마음 2번째 문제로 - 병습하기
                                                                      면역 (배명) 등 Q) 라면
  다시 쌀막히 보도록 하시지요~! 안하기
                                                                       ±개기
```

## ⑤ 영어마을 동물들

```
얼어마음 2번째 문제로 * 모(글) 보였음 때

보이기

보이기

보이기

얼어마음 3번째 문제로 * 목(글) 보였음 때
얼어마음 3번째 문제로 * 목(글) 보였음 때
얼어마음 3번째 문제로 * 목(글) 보였음 때
얼어마음 2 보지 보였음 때
얼어마음 3번째 문제로 * 목(글) 보였음 때
얼어마음 2번째 문제로 * 목(글) 보였음 때
얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때
얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때
얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제로 * 목(길) 보였음 때 얼어마음 3번째 문제
```

(속도만 다르게 하고 나머지는 동일.)

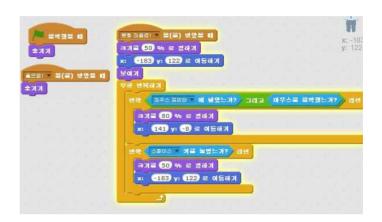
#### ⑥HOME 배너

#### ⑦적들 (위치만 다를뿐 다른것들은 동일)

```
프으로! ▼ 물(글) 발았음 때
   <u>/</u>■ ==±±= m
                     숙기기
  마음로 ' 물(금) 발았을 때
122 y: -84 로 이동하기
                            수박 2번째 두 물(글) 날았물 때
                                                           수탁 3번째 🏲 😫(글) 별었을 👊
보이기
                             x: 92 y: 118 로 이듬하기
                                                             92 y: 118 로 이동하기
 한막 (적군역 위치) = 0 라면
                                                               (복하기)
(복군의 위치) = 0
                                    적군의 위치 = 0 라면
   y자프 ) > 77 개자 앤틱하게
                                 ▼프프 > 117 - 까지 번복하기
○ 도 남용 보기
    OV 도 병랑 보기
                                                               y31 = > 117 ≥ 11
    5) 면을 움직이기
                                  5) 만든 움직이기
                                                               07 도 병광 보기
                                                                5 면급 움직이기
 적군의 위치 ▼ 음(금) ① 만큼 바꾸기
                              프로의 위치 ▼ 본(금) (1) 먼트 바꾸기
완약 (작군의 위치) = 1 기라면
  ख्य (यदम नग्र <u>= 1</u>) झख
   V짜표 < -93 / 까지 변복하기
180▼ 도 병급 보기
                                 v과표)< -135 까지 변복하게
                                                               v#≖) < -135 m
                                 1807 도 병랑 보기
     5) 반글 오직이기
                                                                1807 도 방광 보기
                                 5 만큼 움직이기
                                                                5 면을 물직이기
적군의위치 > 몸(몸) 0 로 정하기
                              복근의 위치 ▼ 읍(급) 이 로 정하기
                                                            프로의 위치 Y 트(글) <mark>이</mark> 로 점
```

# ⑧여아&옷들 스크립트

```
글러졌은 배 문화 마음된 및 일(음) 병였은 배
소기기 X: (138) y: (4) 로 여동하기
보이기
=으로 및 로(음) 병였을 배
소기기
```



왼쪽: 여아 스크립트

오른쪽: 옷들 스크립트 (위치만 다르고 다른것들은 동일)



- 1. 배경들 모두 다 손으로 제작했습니다!
- 2. 영어마을 수업시간에 배운것을 이용하여 만들었습니다!
- 3. 수학마을 인터넷에 있는 스크래치 작품을 참고하였습니다. 하지만 모두 다 제가 학습하고 제 것으로 만들어서 위아래로만 움직이는 적군을 좌우로도 움직이게 만들고 변형도 시키면서 응용도 해보았습니다.

(http://www.cancione.net/scratch-2-0-2-0-2;RjRTVW5TSWlob28=)

4. 아트마을 - 옷입히기 활동은 제 아이디어입니다! 사진자료들은 인터넷에서 찾아서 썼고 하나하나 손으로 직접해보았습니다. 처음에는 드래그를이용하는 것으로 만들어서 〈마우스포인터가 닿았는가?〉와 〈마우스를 클릭하였는가?〉를 모두 성립했을때 〈마우스포인터 위치로이동하기〉를 했는데도 불구하고 잘 따라오지 않고 랙이 걸려서 클릭하면 입히고, 스페이스바를 누르면 원래자리로 돌아가기로 하였습니다.