

랜덤달리기 - 우리 조가 1등!

### ▶ 주제 선정 이유

저는 작년에 도동초등학교 참관실습을 다녀왔습니다. 당시 담임선생님께서 수업시연을 하셨는데, 그 중 정말 기억에 남는 것이 있었습니다. 바로 달리기 경주로 조별활동 발표 순서를 정하는 것이었습니다. 어떠한 프로그램에 조 이름을 입력하여서 시작버튼을 누르면 조용하던 아이들에게 급작스러운 흥미를 불러일으키는 게임이 되었습니다. 특히 남자 아이들이 조 이름을 외치며 흥분하던 모습은 짧지만 강렬한 인상을 안겨다 주었습니다. 자칫 지루할 수 있는 수업에 사용하면 좋을 것 같아 이 프로그램을 만들게 되었습니다.

## ▶스크래치 프로젝트 실습 순서

## 1. 배경 및 스프라이트 삽입하기

①스크래치 만들기를 누르거나 스크래치 오프라인 에디터를 켜다.

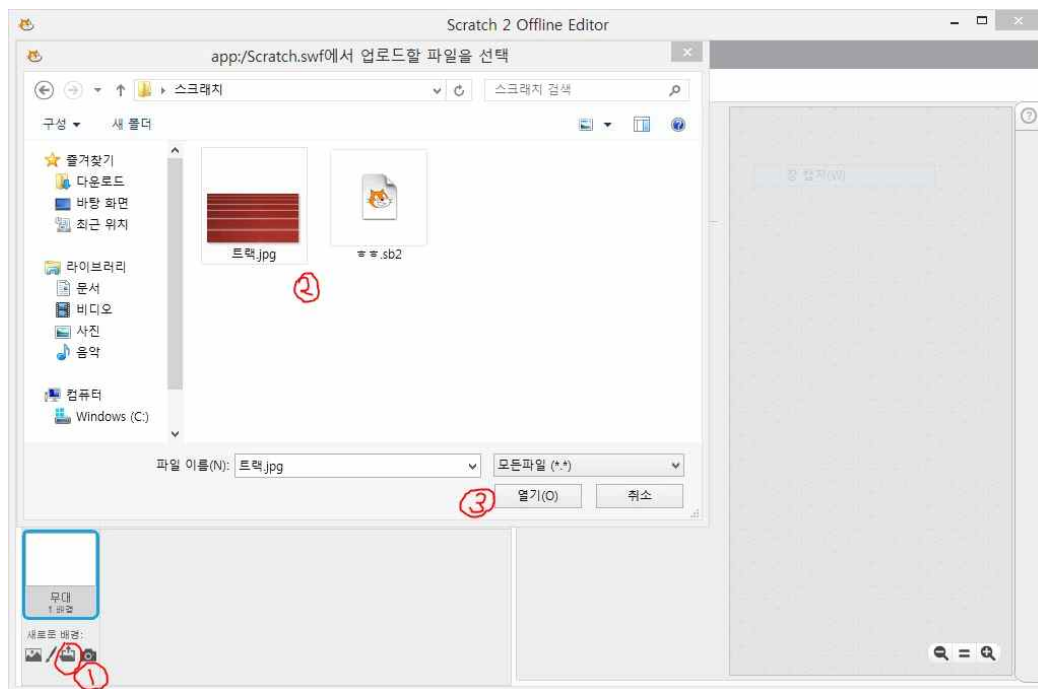
(모든 그림은 오프라인 에디터 작업 예시)



②기본 스프라이트인 고양이를 삭제한다.



③아래 그림의 번호 순서대로 따라하여, 미리 다운 받은 배경이나 기본 배경을 삽입한다.



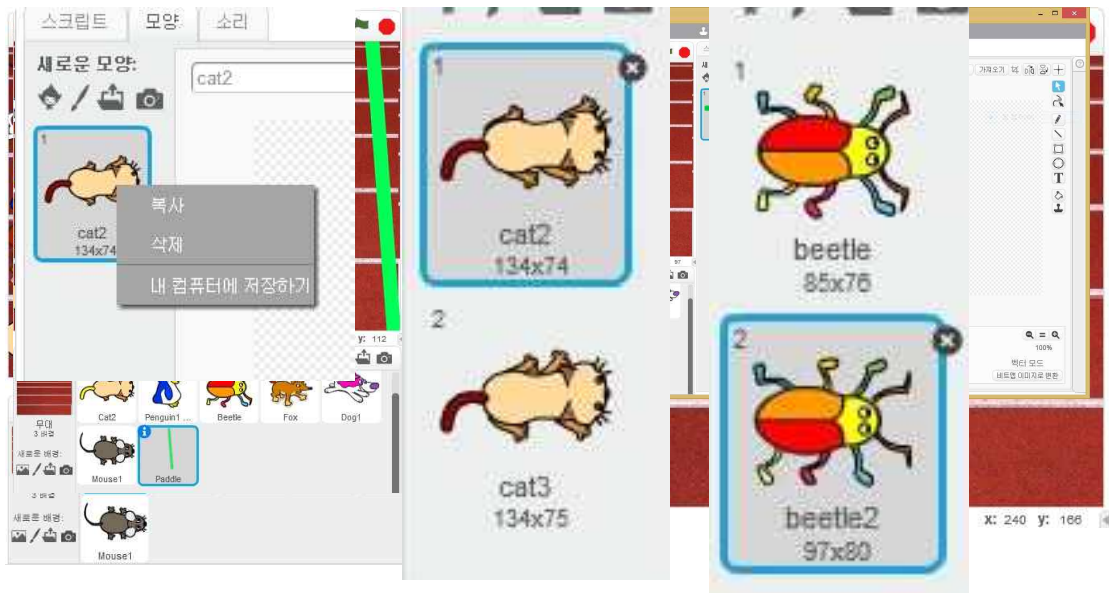
④새로운 스프라이트를 열기 위해 아이콘을 클릭한다.

⑤원하는 동물이나 사람 스프라이트를 선택한다.

⑥스프라이트를 여러 개 삽입한다.

⑦동물을 다 추가하였으면, 결승선을 위한 스프라이트도 추가하고 모양을 변경한다.

⑧달리는 모양을 위해서 각 동물의 모양을 복제 후 다리 모양을 변형한다.



⑨심판 스프라이트를 추가한다.

모양을 복사 후 수정하고, 심판 이름을 심판1, 심판2로 수정한다.

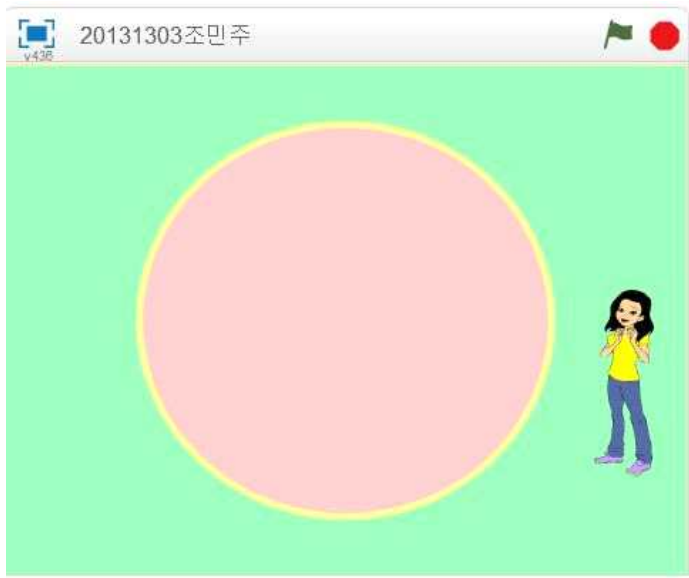
⑩모든 스프라이트의 크기를 원하는 만큼 조절할 수 있다.



⑪경주 시작 전 게임을 안내하기 위한 배경을 삽입한다. 무대를 클릭하여 배경 순서를 변경할 수 있다.



⑫ 첫 시작배경을 모양 탭에서 수정한다.



⑬ 버튼 스프라이트를 만든다.

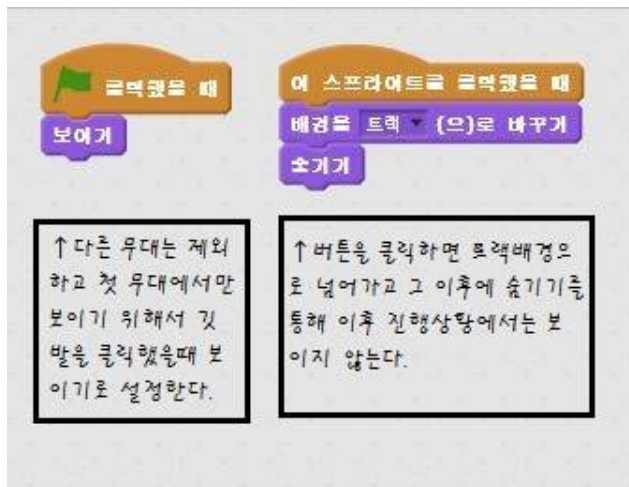


⑭ 배경과 스프라이트가 모두 준비되었다.



## 2. 각 스프라이트에 스크립트 넣기

### ① 버튼 스프라이트 스크립트



②심판 스프라이트 스크립트



③결승선 스프라이트 스크립트

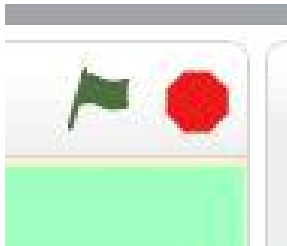
④동물 스프라이트 스크립트(동일)

\*각 동물마다 1등을 하였을 때 들리는 소리를 다르게 한다.





### 3. 실행하기



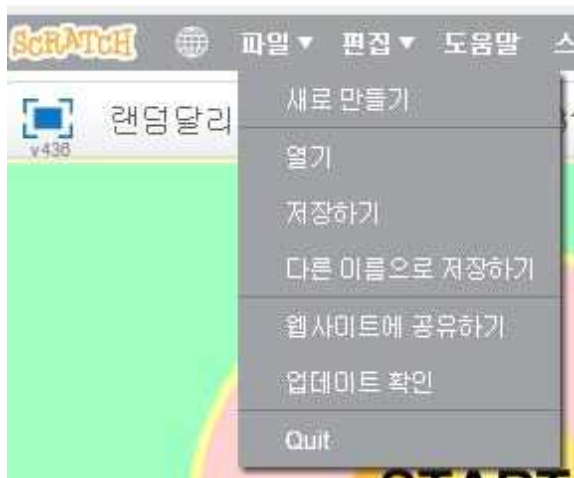
깃발과 정지 버튼으로 스크립트를 실행 또는 정지할 수 있다.

스크립트 작성 도중이나 완료 후 프로그램진행 확인을 위해 수시로 확인한다.

### 4. 저장하기

(파일-저장하기/다른이름으로 저장하기) 하면 .sb2 파일로 저장된다.

저장된 파일은 스크래치 에디터로만 열 수 있다.



만약 오프라인 에디터로 작업하였다면, '웹사이트에 공유하기'할 수 있다.



참고 스크래치: <https://scratch.mit.edu/projects/52613962/#editor>