영어 단어 퀴즈

형태블록의 배경을 backdrop1 (은)로 바꾸기 코드블록과 대경에 backdrop1 (으)로 바퀴였을 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



그림1

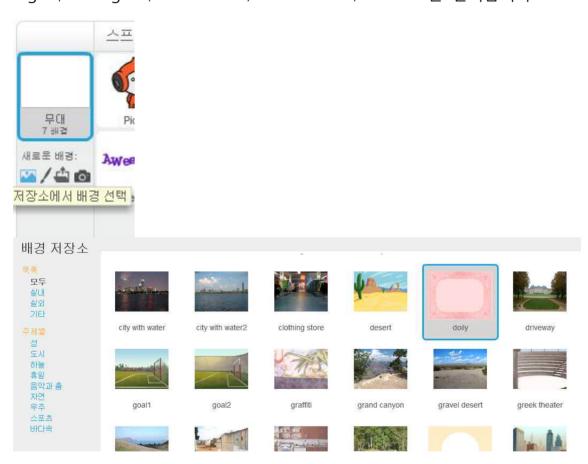
위의 동작을 스크래치 프로젝트로 작성하려면 다음과 같은 순서로 합니다.

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

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



- ① 무대에 배경그림과 스프라이트 삽입하기
- 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.

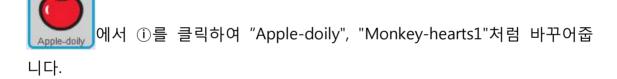


❷ 새로운 스프라이트를 추가하기 위해 다음처럼 № 버튼을 클릭한 후 "새로운 스프라이트(Pico, Apple, Monkey, Lion, Gift, Horse1, Fish1, Text)를 선택한 후 [확인]버튼을 클릭합니다.





❸ 배경마다 스프라이트들의 등장이 달라지기 때문에 스프라이트 이름을



◆스프라이트 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.

① Pico 썸네일을 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록을 논리적으로 작성합니다.

```
로박했을 때
배경을 backdrop1 (오)로 바꾸기
보이기
Hello~ 모고 기다리기
대답 음(금) 2) 초등안 생각하기
열어 단어 귀즈를 가져왔어!!! 한 번 맞춰볼래??? 물(글) ② 초등안 말하기
수업시간에 집중을 잘했다면 이 귀조는 아주 쉬울거야~ [음(금) 2] 초등만 말하기
배경을 doily (으)로 바꾸기
 What is this? 모고 기타리기
  면역 대답 = apple 리덴
  모양을 pico-b (으)로 바꾸기
  절달이야! 음(금) 2 초등만 말하기
   배경을 hearts1 (오)로 바꾸기
   01 스크립트 ▼ 명주기
   모양을 pico-d (으)로 바꾸기
   아까워..다시 한 번 생각해봐!! 음(금) 2 초등안 말하기
```

❷ Pico 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록을 다섯 개를 작성하고



록은 퀴즈에 맞게 바꾸어줍니다.

```
배경에 hearts1 ~ (으)로 바뀌었을 때
무런 반복하기
What is this? 모고 기다리기
안약 대답 = monkey 라면
모양을 pico-b ~ (으)로 바꾸기
원재라!! 목(글) ② 호등안 말하기
배경을 light ~ (으)로 바꾸기
이스크립트 ~ 멈추기
아니면
모양을 pico-d ~ (으)로 바꾸기
기회를 한번더 줄게 목(글) ② 호등안 말하기
```

③ 퀴즈가 끝났을 때 나오는 코드블록을 논리적으로 조합시킵니다.

```
배경에 castle2 및 (요)로 바뀌었을 때
내가 준비한 귀즈를 모두 맞췄구나!!!! 음(금) 2 초등안 말하기
이제 넌 다음 단계로 넓어갈 수 있어~ 그럴 안녕~~~ 음(금) 4 초등안 말하기
```

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

```
배경이 hearts1 * (으)로 바뀌었을 때
보이기
무런 병복하기 귀즈를 맞추는 동안 원
수이는 시선을 돌리며
학생들들의 집중을 받는다.
```

```
배경에 light * (으)로 바뀌었을 때
보이기
무로 변복하기
다음 모양으로 바꾸기
(0.4 초 기다리기
과 기기
```

```
배경이 tree-gifts * (요)로 바뀌었을 때
보이기
무료 변복하기
제품 교회를 25 만든 바꾸기 등 각한 효과가 계속
바라이 boardwalk * (요)로 바뀌었을 때
소기기
```

```
#경에 boardwalk * (으)로 바뀌었을 때

보이기

horse gallop * 재생하기

무로 변복하기

10 만드 모작이기

다음 모암으로 바꾸기

0.1 호 기다리기

# 하나서 일지선으로 당 한다.

# 경에 underwater3 * (으)로 바뀌었을 때
소기기
```

```
배경에 underwater3 * (므)로 바뀌었을 때
보이기
무로 보복하기
10 만큼 모작이기
박에 당으면 뭔가기
보에 당으면 뭔가기
보이 Castle2 * (므)로 바뀌었을 때
소기기
```

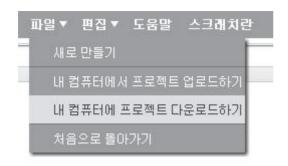
6 퀴즈가 끝난 뒤 나오는 Awesome!이라는 텍스트 썸네일을 클릭한 후 스 크립트 영역에서 다음처럼 코드블록들을 논리적으로 조합시킵니다.

```
배경이 castle2 (으)로 바뀌었을 때
보이기
무한 반복하기
색과 교과를 25 만큼 바꾸기
0.1 초 기다리기
```

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

배경을 backdrop1 (으)로 바꾸기 코드블록과

매경에 backdrop1 ▼ (므)로 바퀴였물 코드블록을 이용한 스크립트 작성입니다. 스크

립트 작성 중 각 퀴즈마다 코드블록을 넣어주어야 합니다. 그렇지 않으면 앞 스크립트가 제대로 멈추지 않아 다음 스크립트가 정확하 게 재생되지 않습니다.