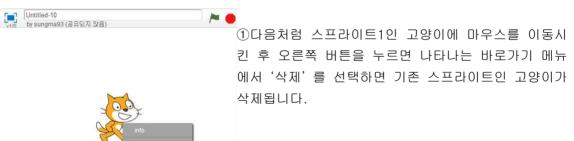
# 바닷속 쿠키런



그림과 같이 휴대폰 게임인 쿠키런을 재현한 바닷속 쿠키런 게임을 만들어 보겠습니다. 바닷속 쿠키런 프로젝트를 작성하려면 다음과 같은 순서로 해야 합니다.

# (1)무대에 배경화면 삽입하기





②다음처럼 무대 썸네일을 클릭한 후 배경 탭의 [저장소에서 배경선택] 버튼을 클릭합니다. 이어서 원하는 배경(여기서는 underwater2)을 선택하고 [확인] 버튼을 클릭합니다.



③위와 같이하면 다음처럼 무대에 배경그림이 삽입됩니다.

# (2) 스프라이트 삽입하기

다음으로 무대에 스프라이트를 삽입합니다. 여기서는 7종류의 스프라이트를 삽입합니다. 스 프라이트를 삽입하려면 다음과 같은 과정으로 합니다.



①새로운 스프라이트 목록에 있는 [저장소에서 스프라이트 선택] 버튼을 이용 하여 Crab과 Shark를 삽입합니다.



②새로운 스프라이트 목록에 있는 [스프라이트 파일 업로드 하기] 버튼을 이용하여 쿠키, 곰젤리, 나무, 바닥, game over 문구를 삽입합니다.



## ③ 스프라이트 다음 모양으로 바꾸기



쿠키가 달리는 모습을 표현하기 위하여 쿠키의 모양을 추가합니다. 모양 탭의 새로운 모양 목록의 [모양 파일 업로드 하기] 버튼을 이용하여 쿠키의 모양을 추가합 니다.

## (4) 스프라이트의 스크립트 작성하기

## 0. 전체 스크립트



-> 데이터 탭에서 변수 만들기

쿠키: 시간, 장애물, 점수, 점프속도

게: 시간, 장애물, 점수, 게속도 게임오버: 시간, 장애물, 점수

상어: 시간, 장애물, 점수, 상어속도 곰젤리: 시간, 장애물, 점수, 곰젤리속도

### 1.무대 스크립트



■다음처럼 무대 썸네일을 클릭한 후 소리탭의
■새로운 소리 목록의 [모양 파일 업로드 하기]
■버튼을 이용하여 배경음악을 삽입합니다.
무대 스크립트는 아래와 같습니다.



-> 깃발 클릭시 자동으로 배경음악 재생시키기

깃발을 클릭했을 때

- -> 시간 변수와 점수 변수를 0으로 초기화 시킵 니다.
- -> 1초마다 시간 변수가 1씩 증가하게 됩니다.
- -> 시간이 5초가 지나면 장애물이 나타납니다.
- -> 장애물 1은 게로, 장애물 2는 상어로 지정하고 1과 2를 난수로 정하여 게와 상어가 마구잡이로 복제됩니다.
- -> 장애물이 나타난 후 다시 시간은 0으로 돌아 갑니다.
- -> 곰젤리는 무한으로 복제됩니다.

#### 2. 쿠키 스크립트

```
(20) 도 병을 보기 (2128 y: -150 로 이동하기 -128 y: -150 로 이동하기 -13기급 75 % 로 정하기 무런 변복하기 (2)로 바꾸기 (0.2 표 기다리기 모양을 달리기고 (2)로 바꾸기 (2)로 바꾸기 (2)로 가다리기
```

- -> 깃발 클릭 시 정면을 향하게 합니다.
- \*\* -128 v: -150 로 예등여기 -> 게임 시작 시 출발점으로 쿠키가 돌아가게 합니다.
- 보통하기 모양을 보건기고 (으)로 바꾸기 -> 쿠키가 달리는 모양을 표현하기 위해 달리기1과 달리기2 모양 0.2 = 기바리기 을 0.2초마다 바꾸어 줍니다.

```
문역됐을 배
무한 변복하기
만약 (유폭호살표 기를 눌렀는가?) 라면
잘프속도 함(금) 10 로 경하기
바로 에 달었는가? 제지 한복하기
Y화표를 경포속도 만큼 바꾸기
호프속도 함(금) -0.5 만큼 바꾸기
```

- -> 위쪽 화살표 키를 누르면 점프속도 변수가 10이 됩니다. 점프속도=y좌표이기 때문에 쿠키가 점프하는 것처럼보이게 됩니다.
- -> 바닥에 닿기 전까지 y좌표를 10에서 -0.5씩 감소시킵니다.
- ->바닥에 닿인 쿠키를 다시 제자리로 돌아오게 합니다.

```
-> 아래쪽
무한 변복하기
면목 아래록 $48표 기를 늘었는가? 라면 되고 쿠키
다. 화살표
아옵니다.
```

-> 아래쪽 화살표 키를 누르면 0도 방향을 보게 되고 쿠키가 슬라이딩 하는 모습처럼 보이게 됩니 다. 화살표 키를 떼면 다시 원래의 모습으로 되돌 아옵니다.

```
국목교육 배
무런 변복하기
면약 게 에 달았는가? 라면
관에로 남아가기 병송하기
게임오바 병송하기
면약 알아 에 달았는가? 타면
요에로 남아가기 병송하기
```

- -> 쿠키가 게에 닿게 되면 장애물 날아가기와 게 임오버 메시지가 방송됩니다.
- -> 쿠키가 상어에 닿게 되면 장애물 날아가기와 게임오버 메시지가 방송됩니다.

-> 게임이 시작되면 점프속도는 0으로 지정 됩니다.

-> 게임오버 메시지를 받으면 쿠키가 장애물에 부딪혀 날아가는 듯한 모습이 됩니다.

## 3. 나무 스크립트

-> 게임이 시작되면 나무는 일정한 시간마다 일정한 속도로 지나가게 됩니다.

# 4. 게 스크립트

```
부채되었을 때

chomp * 재생하기
보이기

90 * 도 병량 보기

x: 277 y: *-136 로 이동하기

계속도 * 음(음) *-15 부터 *-8 사이의 난수 로 참하기

* 작표 < -240 * 까지 밴릭하기

* 작표로 개속도 만든 바꾸기

이 복제본 삭제하기

전해보 나이가기 * 음(음) 보였을 때

50 년 반복하기

* 작표를 *-5 만든 바꾸기

* 작표를 *-5 만든 바꾸기

* 가프를 *-5 만든 바꾸기
```

-> 배경 스크립트에 의해 게가 복제되면 게는 chomp소리를 내며 쿠키 쪽으로 다가옵니다.

-> 게속도 변수는 -15~-8까지의 난수로 정해지고, x좌표는 게속도 변수만큼 바뀌게 되므로 게는 오른 쪽에서 왼쪽으로 이동하는 것처럼 보이게 됩니다.

-> 쿠키에게 장애물 날아가기 메시지를 받으면 게는 빙글빙글 돌면서 화면 밖으로 나가게 됩니다.

#### 5. 게임오버 스크립트

```
글릭됐을 때 소기기 기업으로 무 (글) 보았을 때 소드 기계 생각이 기업이 기업이 있는데 있는데 소시 바꾸기 기업으로 소시 바꾸기
```

-> 게임이 시작되면 게임오버 문구는 사라집니다.

-> 쿠키에게 게임오버 메시지를 받으면 게임오버는 충돌 소리를 재생하며 나타나게 됩니다.

-> 게임오버 표시가 뜨면 모든 스크립트가 멈추게 됩니다.

## 6. 상어 스크립트

```
보세되었을 때

bubbles * 재생하기

보이기

90* 도 병증 보기

x: (264 y: *55 로 여동하기

산에속도 * 물(글) *-20 부터 *-10 사이의 난수 로 정하기

*좌표 < *-240 개지 변복하기

*좌표를 참여속도 만든 바꾸기

이 복제본 삭제하기

골액됐을 때

보기기

조에로 보아가기 * 물(글) 받았을 때

50 변 변복하기

*** 포플 *5 만든 바꾸기

*** 포플 *5 만든 바꾸기
```

- -> 배경 스크립트에 의해 복제되면 상어는 bubbles 소리를 재생하면서 보이게 됩니다.
- -> 상어는 쿠키 쪽으로 점점 다가옵니다.
- -> 상어속도 변수를 -20부터 -10까지 정한 후 x좌표를 상어속도 변수만큼 바꾸기 때문에 상어는 오른쪽에서 왼쪽으로 점점 이동하는 것처럼 보이게 됩니다.
- ->화면 끝까지 이동한 후 복제본은 삭제됩니다.
- -> 게임 시작 시 상어가 보이지 않습니다.
- -> 쿠키에게 장애물 날아가기 메시지를 받으면 상어는 빙글빙글 돌며 화면 밖으로 나가게 됩니 다.

# 7. 곰젤리 스크립트

```
택재되었을 때
보이기

*작품을 300 (으)로 참하기

'Y작품을 (-100 부터 100 사이의 단수 (으)로 참하기

호텔리속도 ▼ 목(금) (-13 부터 63 사이의 단수 로 참하기

*작품 < -240 개최 변복하기

*작품을 끝벨리속도 받은 바꾸기

이 복제를 삭제하기
```

-> 배경 스크립트에 복제된 곰젤리는 x좌표 300 y 좌표 -100~100사이에서 나타나게 됩니다.

-> 곰젤리속도 변수를 -13~-3까지의 난수로 정하고 x좌표를 곰젤리속도만큼 바꾸기 때문에 곰젤리는 오른쪽에서 왼쪽으로 이동하게 됩니다.

```
복제되었을 때
무한 병복하기
면약 실이쿠키 에 당였는가? 라면
pop 제생하기
교수 모(금) ① 연금 바꾸기
이 복제본 삭제하기
```

-> 복제된 곰젤리가 쿠키에 닿으면 pop소리가 재생되면서 점수 변수가 1만큼 올라가게 됩니다. 쿠키에 닿인 곰젤리는 삭제됩니다.

# (5) 저장하기

지금까지의 단계를 거쳐 스크래치 프로젝트가 완성되어 정상적으로 실행되었다면 [파일] 메뉴에 있는 여러 가지 저장방법을 이용하여 원하는 장소에 프로젝트를 저장합니다.



참고한 스크래치

https://scratch.mit.edu/projects/34195982/