

곱셈 완성하기

이 프로그램은 자체 제작한 것으로 게임을 통하여 곱셈을 연습할 수 있도록 구성하였습니다. 곱셈 연산식의 빈칸에 들어갈 수를 찾는 게임입니다. 1~9 까지 숫자 중에서 빈칸에 들어갈 수를 선택하여 빈칸에 드래그 하면 정답일 경우 땡땡 소리와 함께 다음 문제로 넘어가고 오답일 경우 다시 선택하여야 합니다. 메시지를 주고받는 코드블록을 활용하여 문제마다 배경을 바꿀 수 있도록 하였고 동작, 형태, 소리, 제어, 관찰 등 다양한 코드블록을 활용하여 게임의 효과를 주었습니다.

<제작과정>

①무대에 배경그림 삽입하기

무대에 배경은 총 5개로 게임시작배경, 문제배경1,2,3, 엔딩배경입니다. 헛갈리지 않도록 배경의 이름을 수정합니다.



②게임시작배경 만들기

먼저 그림판을 이용하여 게임배경과 게임시작 버튼을 만듭니다.

급셈 완성하기 게임

게임시작

그 다음 만든 배경을 불러오고 하마, 종 화살표 게임시작 버튼 스프라이트를 추가합니다. 그리고 각 스프라이트에 필요한 스크립트를 작성합니다.

종, 화살표 : 깜빡이기

게임시작버튼 : 누르면 소리내기, 다음 배경으로 넘어가기



③문제1 만들기

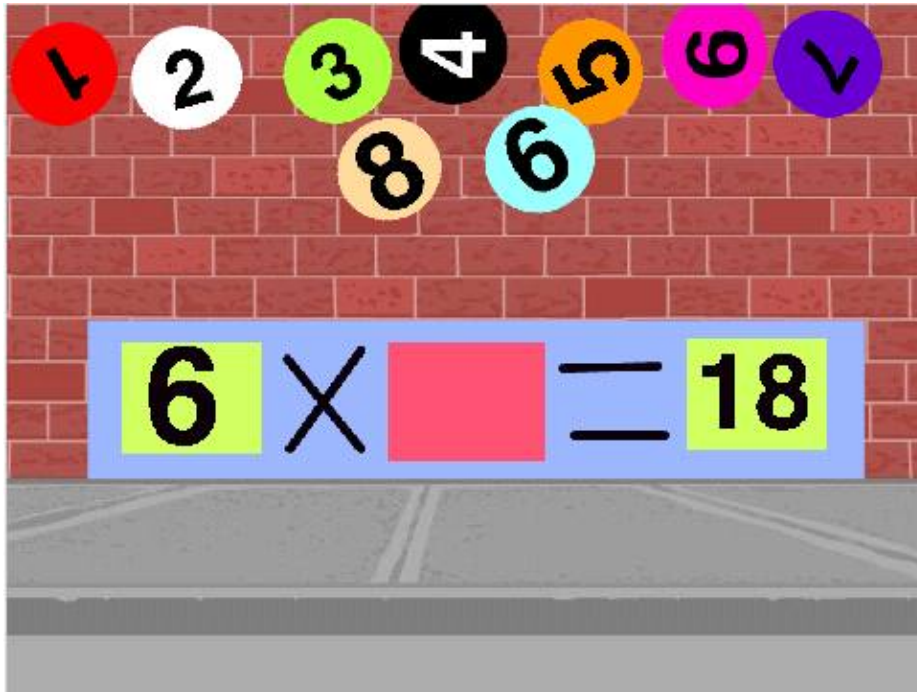
문제 1 배경에 1-9까지 숫자 스프라이트와 곱셈식 스프라이트를 삽입합니다.



각각의 스프라이트에 다음과 같은 스크립트를 작성합니다.

오답 숫자(1,2,3,4,5,6,8,9,) 스프라이트	정답숫자(7) 스프라이트
<pre> 배경이 문제1 (으)로 바뀌었을 때 무한 반복하기 15 도 돌기 만약 색에 닿았는가? 라면 tom drum 재생하기 다시 생각해보세요! 음(클) 1 초동안 말하기 x: -209 y: 143 로 이동하기 endif </pre>	<pre> 배경이 문제1 (으)로 바뀌었을 때 무한 반복하기 15 도 돌기 만약 색에 닿았는가? 라면 fairydust 재생하기 중앙입니다~ 음(클) 1 초동안 말하기 1 초 기다리기 x: 192 y: 148 로 이동하기 배경을 문제2 (으)로 바꾸기 endif </pre>
곱셈식 스프라이트	
<pre> [] 클릭했을 때 숨기기 배경이 문제1 (으)로 바뀌었을 때 보이기 배경이 문제0 (으)로 바뀌었을 때 숨기기 </pre>	

④문제2 만들기



각각의 스프라이트에 다음과 같은 스크립트를 작성합니다.

오답 숫자(1,2,4,5,6,7,8,9,) 스프라이트	정답숫자(3) 스프라이트
<pre> 클릭했을 때 무관 선택하기 15 도 돌기 만약 [red square] 색에 닿았는가? 라면 tom drum 재현하기 다시 생각해보세요! 음(글) 1 초동안 말하기 x: -144 y: 144 로 이동하기 </pre>	<pre> 클릭했을 때 무관 선택하기 15 도 돌기 만약 [red square] 색에 닿았는가? 라면 fairydust 재현하기 정답입니다~ 음(글) 1 초동안 말하기 1 초 기다리기 x: -69 y: 147 로 이동하기 배경을 문제3 (으)로 바꾸기 </pre>
곱셈식 스프라이트	
<pre> 클릭했을 때 쇼하기 보이거 배경이 문제2 (으)로 바뀌었을 때 보이거 </pre>	

⑤문제3 만들기



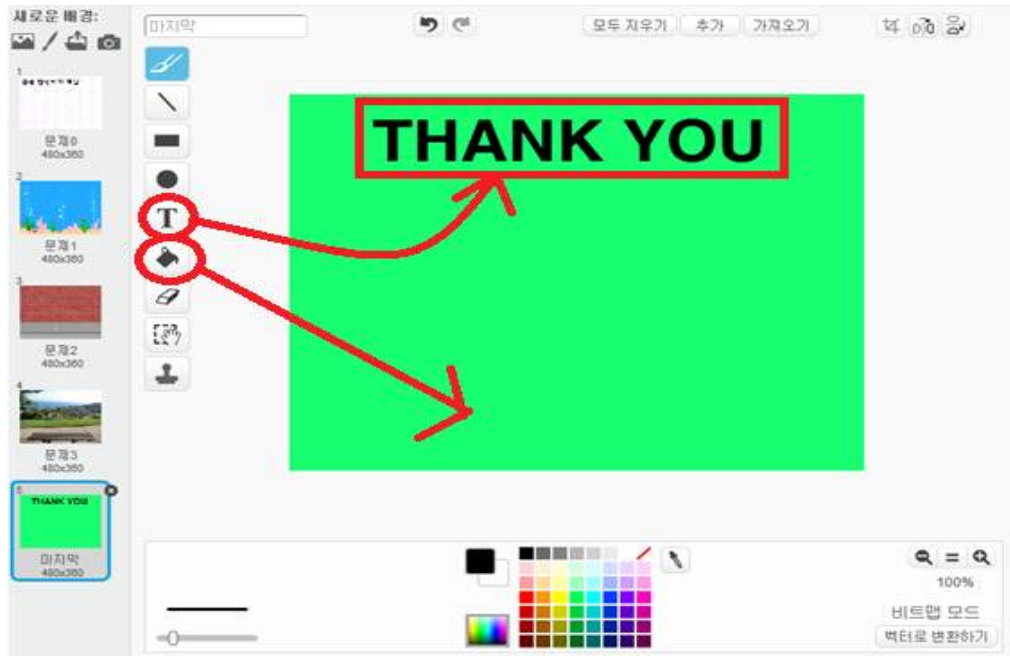
각각의 스프라이트에 다음과 같은 스크립트를 작성합니다.

오답 숫자(1,2,3,5,6,7,8,9) 스프라이트	정답숫자(4) 스프라이트
<pre> 배경이 문제3 (으)로 바뀌었을 때 무한 반복하기 15 도 돌기 만약 <색에 닿았는가?> 라면 tom drum 재생하기 다시 생각해보세요! 음(금) 1 초동안 말하기 x: 66 y: 150 로 이동하기 </pre>	<pre> 배경이 문제3 (으)로 바뀌었을 때 무한 반복하기 15 도 돌기 만약 <색에 닿았는가?> 라면 fairydust 재생하기 정답입니다~ 음(금) 1 초동안 말하기 1 초 기다리기 x: -4 y: 155 로 이동하기 배경을 마지막 (으)로 바꾸기 </pre>
곱셈식 스프라이트	
<pre> 클릭했을 때 소거기 배경이 문제3 (으)로 바뀌었을 때 보여기 </pre>	

⑥ 엔딩 만들기

엔딩 페이지는 배경에 THANK YOU를 삽입하고 꽃게 스프라이트를 활용하여 "수고하셨습니다.~^^"라는 메시지를 전달하도록 한다.


❶ 배경스프라이트에 배경색을 지정하고 THANK YOU 문구를 삽입합니다.




② 꽃게 스프라이트를 삽입하고 다음과 같은 스크립트를 작성한다.



위와 같이 작업하면 프로젝트의 모든 작업이 종료됩니다.

프로젝트 실행을 위해서  버튼을 클릭합니다.

그러면 시작하기 버튼을 누르면 문제가 시작됩니다. 문제의 정답숫자를 빈칸에 가지고 가면 정답일 경우 "정답입니다"와 함께 다음문제로 넘어가고 오답일 경우 "다시 한번 생각해 보세요"라는 말과 함께 다시 문제를 풀게 됩니다. 주어진 문제를 모두 풀고 나면 꽃게가 "수고했어요~"라는 말과 함께 좌우로 움직이게 됩니다. 최종적으로 프로젝트의 실행을 멈추려면  버튼을 클릭합니다.

㉞저장하기

실행이 정상적으로 되면 프로젝트를 저장합니다.

