

## 공주님 구출大作战!



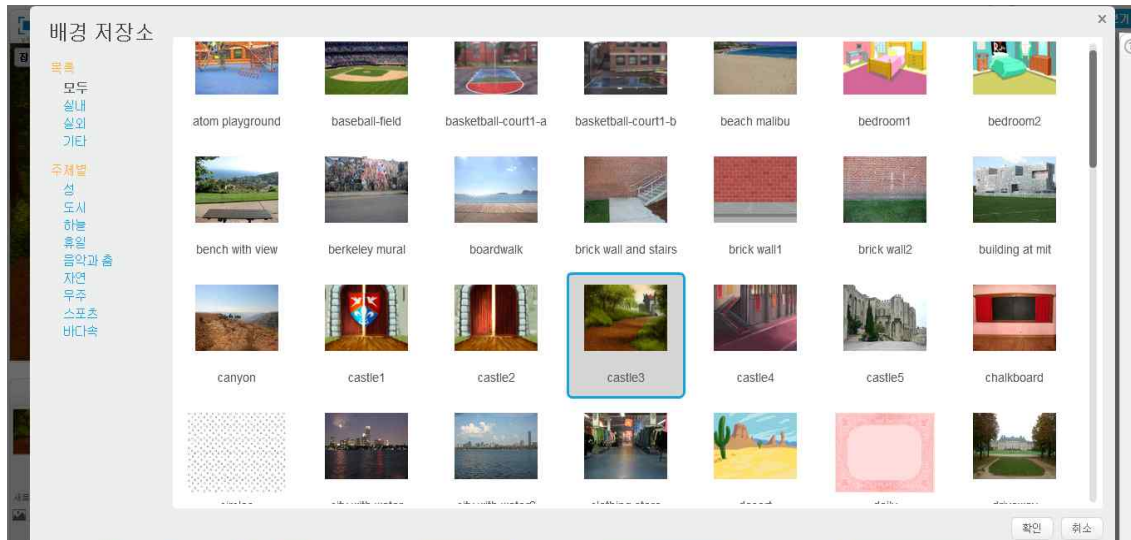
이 스크래치 프로그램은 기사가 공주님을 구하러 가는 이야기를 그리고 있습니다. 그 과정에서 제임스라는 기사가 마녀를 만나고 박쥐를 잡는 미니게임을 하게 됩니다. 게임을 시작하기 전 두 가지 도구 중 한 가지를 고르도록 합니다. 총 박쥐 10마리를 잡아야 하는데 모두 잡고 나면 마녀가 다시 나타나서 기사에게 랜덤 선물을 주겠다고 합니다. 그 다음 장면으로 넘어가서 무작위로 돌아가는 선물들 중 space를 눌렀을 때 걸린 것을 마녀가 선물로 기사에게 줍니다. 그 선물을 가지고 기사는 무사히 공주를 구해내면서 이야기가 끝이 납니다.

위의 프로젝트를 작성하는 순서는 다음과 같다.

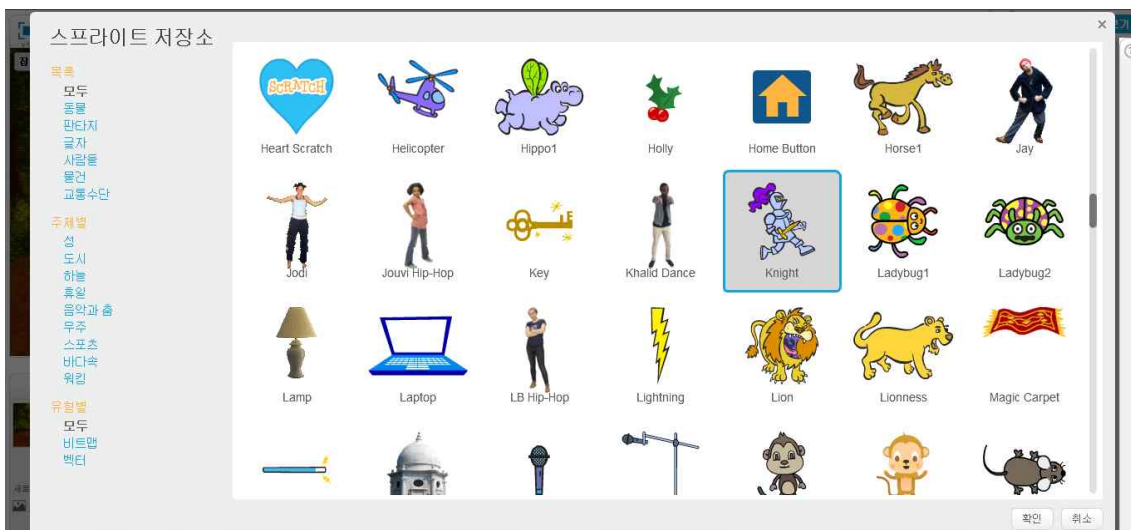
- ① 무대에 원하는 배경그림을 추가한다.
- ② 무대에 스프라이트 추가한다.
- ③ 스프라이트에 동작을 위한 스크립트를 작성한다.
- ④ 완성된 프로젝트를 실행하고 저장한다.

## 1. 무대에 배경그림과 스프라이트 삽입하기

- ① 무대에 배경 그림을 삽입하려면 무대 썸네일을 클릭한 후 “저장소에서 배경 선택”을 클릭한 후 “배경 저장소”에서 “castle3”을 선택한다.



- ② 새로운 스프라이트를 추가한다.

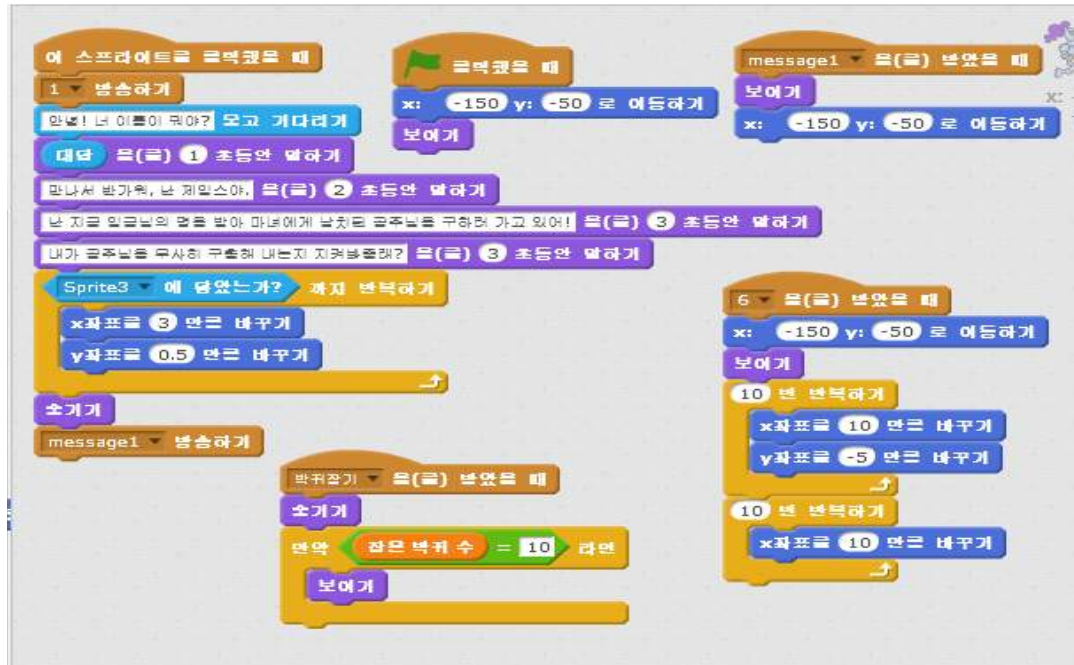


## 2. 각 스프라이트에 스크립트 넣기

무대에 삽입된 스프라이트가 움직일 수 있는 명령을 주기 위해 다음처럼 각 스프라이트에 스크립트를 삽입한다.

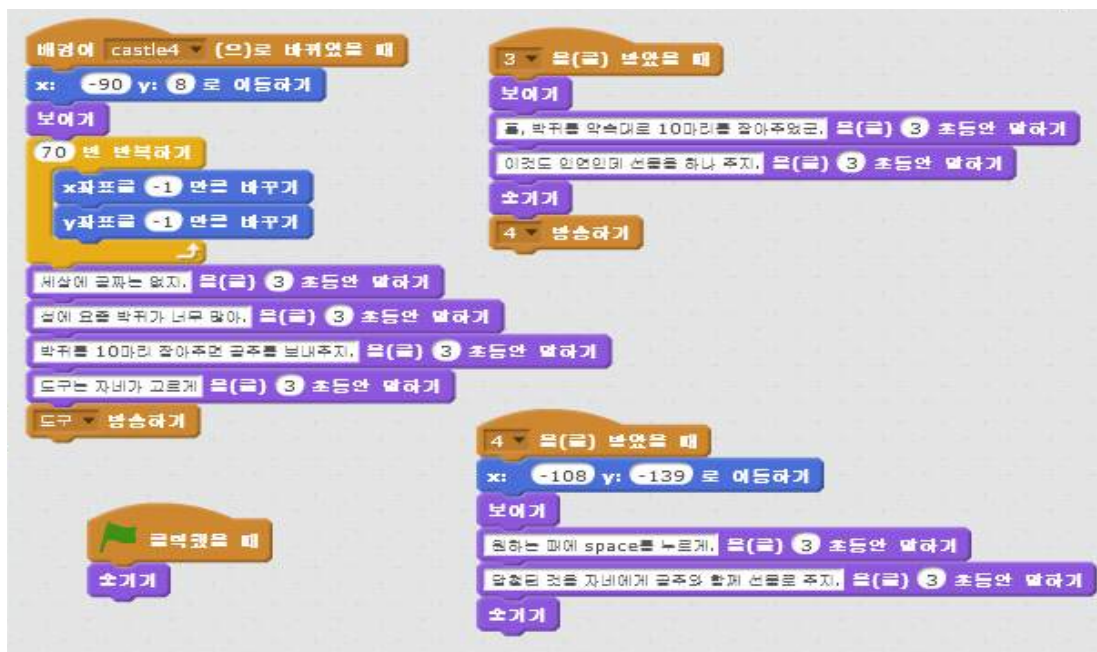
- ① 기사 스프라이트를 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록들을 작성한다.
- ② 마녀 스프라이트를 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록들을 작성한다.

## <기사 스프라이트 스크립트>



정확한 위치에 스프라이트를 놓기 위해서 좌표를 설정해 둡니다. 처음에 이름이 뭔지 물어보고 그에 답을 하면서 이야기가 시작이 됩니다. 공주님을 구해오라는 임금님의 명을 받아 기사가 성을 지나 공주님을 구출하러 갑니다. 배경에 조그마한 스프라이트(Sprite3)를 설정해두고 그 스프라이트에 닿으면 message1을 방송하고 화면이 바뀌게 됩니다. 박쥐 잡는 게임이 끝난 후에 배경이 castle5로 바뀌면 공주와 함께 등장합니다.

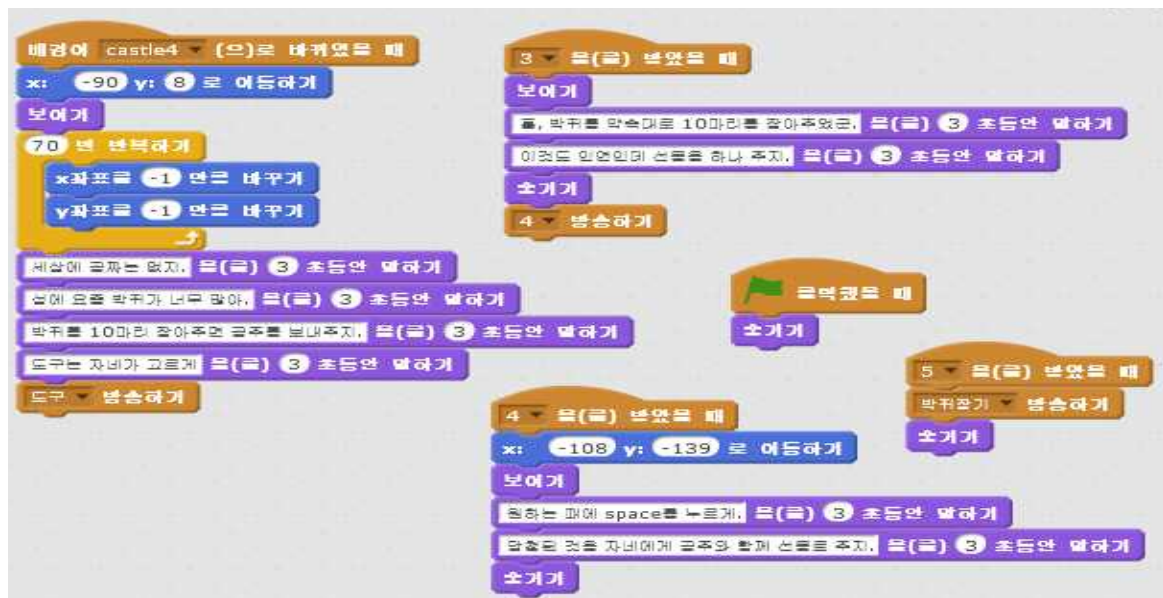
## <마녀 스프라이트 스크립트>





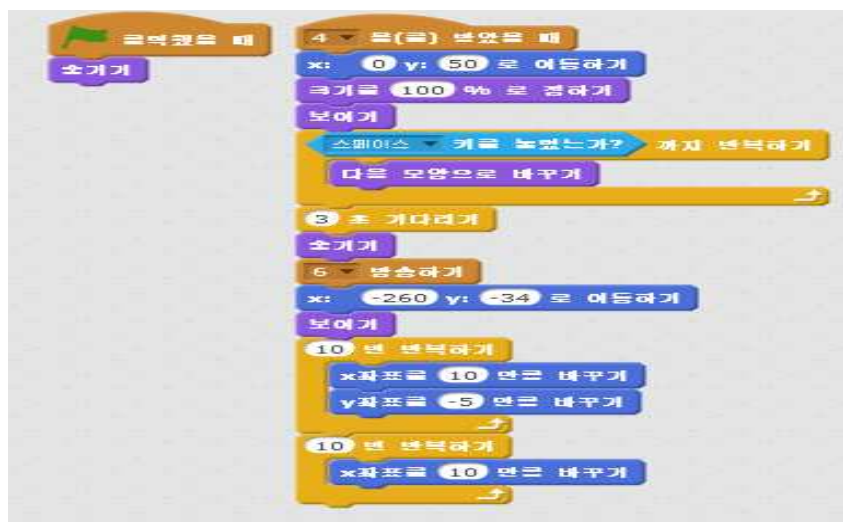
배경이 castle4로 바뀌면 마녀가 나타납니다. 세상에는 공짜가 없다며 박쥐를 10마리 잡아 오도록 합니다. 두 가지 도구 중 한 가지를 고르게 한 후 박쥐게임으로 넘어갑니다. 10마리를 모두 잡으면 마녀가 다시 나타나서 선물을 주겠다고 합니다.

#### <박쥐 스프라이트 스크립트>



10마리의 박쥐를 잡으면 끝나게 되는 미니 게임입니다. 총 5개의 박쥐 스프라이트에 똑같은 스크립트를 적용시킵니다. 박쥐 스프라이트를 클릭했을 때 변수인 잡은 박쥐 수가 1씩 증가시키도록 설정합니다. 그리고 변수인 잡은 박쥐 수가 10이 될 때 까지 계속 반복되도록 설정합니다. 마지막으로 잡은 박쥐 수가 10이 되면 3을 방송함으로써 다음 장면으로 넘어가도록 설정합니다.

#### <랜덤 선물 스프라이트 스크립트>



도너츠, 풍선 등 여러 가지 그림을 스프라이트 모양들로 설정한 후 다른모양으로 바꾸기 블록을 설정하여 스페이스를 누를 때 까지 모양이 바뀌도록 합니다.

<공주 스프라이트 스크립트>



공주는 제일 마지막 배경인 castle5에서만 등장합니다. 기사와 마녀가 준 선물과 함께 성을 탈출하면서 이야기가 끝이 납니다.

<배경 스크립트>



배경은 스프라이트가 방송을 할 때 다음 배경으로 바뀌게 설정하였습니다.