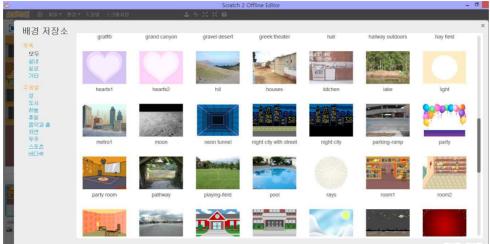
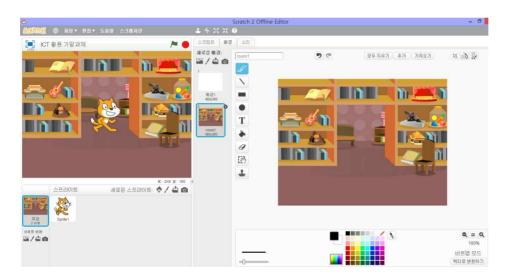
# Scratch-Programing

-숨은 영어 단어 찾기-



# 다음의 배경 저장소에서 "room 1"을 선택합니다.





# 15개의 스프라이트를 차례로 무대에 추가하여 삽입합니다.

# 위의 그림에서 "Tera" 스프라이트를 클릭한 후 스크립트 영역에서 스크립트를 작성합니다.



# 나머지 스프라이트도 순서대로 클릭해서 각각 스크립트를 만들어 줍니다. <bells>





## <Snow flake>

```
로막했을 때
우한 반복하기
보이기
만약 마우스포인터 이 당았는가? 라멘
색깔 효과를 50 만큼 바꾸기
아니멘
그래픽 효과 지우기
```

## <Gift>

```
클릭됐을 때
무한 반복하기
보이기
만약 마우스포인터 에 당았는가? 라멘
색판 효과를 30 만큼 바꾸기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

# <Holly>

```
로막됐을 때
무한 변복하기
보이기
면약 때우스포인터 이 당았는가? 라면
색판 이 교과를 25 만큼 바꾸기
아니면
그래픽 교과 지우기
```

## <Candle>

```
클릭했을 때
무런 반복하기
보이기
면역 마우스포인터 이 당았는가? 라던
색판 교과를 25 만큼 바꾸기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

## <Dinoaur 1>

```
클릭됐을 때
무한 반복하기
보이기
만약 마우스포인터 에 당였는가? 라멘
색관 교과를 25 만큼 바꾸기
아니앤
그래픽 효과 지우기
```

## <Bat2>

```
글막했을 때
무한 반복하기
보이기
만약 때우스포인터 에 당았는가? 라면
소용등이 교육을 50 만큼 바꾸기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

# <Crab>

```
글릭했을 때
무한 반복하기
보이기
연약 마우스포인터 에 당았는가? 라인
색깔 교과를 100 만큼 바꾸기
맨 앞으로 순시 바꾸기
아니앤
그래픽 효과 지우기
```

# <Helicopter>

```
클릭됐을 때
무한 반복하기
보이기
만약 마우스포인터 에 당았는가? 라인
색깔 효과를 100 만큼 바꾸기
아니민
그래픽 효과 지우기
```

# <Alphabet>

```
글릭됐을 때
무런 번복하기
보이기
만약 마우스포인터 에 당았는가? 라인
포함화 교대를 25 만큼 바꾸기
아니면
그래픽 효과 지우가
```

## <Monkey2>

```
로막했을 때
무한 변복하기 XC
보이기 YC
만약 마우스포인터 에 당았는가? 라인
색짝 * 효과를 100 만큼 바꾸기
맨 앞으로 소시 바꾸기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

## <Balloon1>



# "Button 3" 스프라이트를 클릭하여 "새 스프라이트 색칠" 버튼을 눌러 TEST 라고 입력합니다.



# "Scarf" 스프라이트를 눌러 스크립트를 작성합니다.



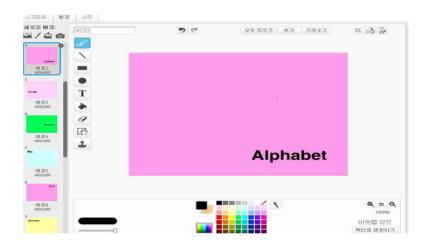
# "Squirrel" 스프라이트를 눌러 스크립트를 작성합니다.



# 각 스프라이트를 눌렀을 때 각각 해당하는 영어단어를 학습하게 하기위해 배경을 삽입합니다.(배경  $1\sim10$ )

# 배경은 "배경 새로 그리기" 버튼을 눌러 배경색과 영어 단어를 삽입합니다.

ex)



# 스프라이트를 눌렀을 때, 바뀐 배경에서 "스페이스"를 누르면 다시 처음 배경으로 바뀔 수 있도록 배경을 클릭한 후 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성합니다.(모든 배경에 아래 와 같은 스크립트 적용)

```
클릭됐을 때
배경을 room1 * (으)로 바꾸기
무권 반복하기

단약 스페이스 * 키를 높였는가? 라던
배경을 room1 * (으)로 바꾸고 기다리기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

# 스프라이트를 눌렀을 때 그에 해당되는 영어단어가 보일 수 있도록 배경 바꾸기 스크립 트를 작성합니다.

# 영어 단어 학습이 끝난 후 "스페이스를 눌렀을 때" 처음 효과를 줄 수 있도록 스크립트를 작성합니다.

#### <Gift>

```
이 스프라이트를 클릭했을 때 배경을 배경1 ~ (으)로 바꾸기 Hello! 음(금) ② 초등안 때하기 My name is "gift" 음(금) ② 초등안 때하기 및 음(금) ② 초등안 때하기 를(금) ② 초등안 때하기 한 음(금) ② 초등안 때하기 한 음(금) ② 초등안 때하기 전로 음(금) ③ 초등안 때하기 절로 음(금) ③ 초등안 때하기 말ift 음(금) ⑤ 초등안 때하기 및 함께 음(금) ⑤ 초등안 때하기 및 함께 음(금) ⑥ 초등안 때하기 및 함께 대한 기 교육하기 및 끝까지 재생하기 교육하기 및 끝까지 재생하기
```



## <Candle>

```
스페이스 기를 눌렀을 때
무한 반복하기
보이기
만약 마우스포인터 에 당았는가? 라인
색과 효과를 25 만큼 바꾸기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

#### <Dinosaur>

```
이 스프라이트를 클릭했을 때
배경을 배결4 (오)로 바꾸기
Hello! 울(글) 2 초등안 말하기
My name is "dinosaur" 음(급) 2 초등안 말하기
d 음(금) 1) 초등안 말하기
i 음(금) 1 초등안 말하기
ጠ 음(글) 1 초등안 말하기
○ 음(금) 1 초등안 말하기
s 음(글) 1 초등만 말하기
a 음(금) 1 초등안 말하기
□ 음(글) 1 초등만 말하기
[ 음(금) 1 초등안 말하기
골품 음(글) 3 초등안 말하기
dinosaur 음(금) 3 초등안 말하기
3 번 반복하기
 파라해봐! 음(금) 4 초등안 말하기
 d2 끝까지 재생하기
```

```
스페이스 * 키를 눌렀을 때
무한 반복하기
보이기
만약 마우스 포인터 * 에 담았는가? 라인
색꼭 * 효과를 25 만큼 바꾸기
아니언
그래픽 효과 지우기
```

## <Bat>

```
스페이스 * 커를 눌렀을 때
무한 반복하기
보이기
보이기
만약 때우스 포인터 * 에 담았는가? 라면
소용들이 * 효과를 50 만큼 바꾸기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

#### <Crab>

```
이 스프라이트를 클릭됐을 때
배경을 배경6 * (으)로 바꾸기
Hello! 음(금) ② 초등안 말하기

My name is "crab" 음(금) ② 초등안 말하기

다 음(금) ② 초등안 말하기

급 음(금) ② 초등안 말하기

급 음(금) ② 초등안 말하기

게 음(금) ③ 초등안 말하기

Crab 음(금) ③ 초등안 말하기

다고하 음(금) ③ 초등안 말하기

다고하나 음(금) ③ 초등안 말하기

다고하나 음(금) ④ 초등안 말하기
```

```
스페이스 기를 눌렀을 때
무한 반복하기
보이기
만약 마우스 포인터 이 당았는가? 라면
색꼭 효과를 25 만큼 바꾸기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

# <Helicopter>

```
이 스프라이트를 클릭됐을 때
배경을 배결7 (오)로 바꾸기
Hello! 물(물) 2 초등만 말하기
My name is "helicopter" 음(급) 2 초등안 말하기
h 물(글) 2 초등안 말하기
e 음(금) 2 초등안 말하기
Ⅱ 음(금) ② 초등안 말하기
i 음(금) 2 초등안 말하기
다음(금) 2 초등안 말하기
○ 음(금) 2 초등안 말하기
p 음(금) 2 초등안 말하기
t 물(글) 2 초등안 말하기
e 물(글) 2 초등안 말하기
r 음(금) 2 초등안 말하기
헬리콜리 음(글) 3) 초등안 말하기
helicopter 음(금) 3 초등안 말하기
3 번 반복하기
 파라해봐! 음(금) 5 초등만 말하기
 h2 끝까지 재생하기
```

```
스페이스 * 키를 눌었을 때
무한 변복하기
보이기
만약 마우스 포인터 * 에 당였는가? 라멘
색깔 * 효과를 25 만큼 바꾸기
아니앤
그래픽 효과 지우기
```

## <Alphabet>

```
이 스프라이트를 클릭했을 때
배경을 배경2 (오)로 바꾸기
Hello! 음(금) 2 초등안 말하기
My name is "alpabet" 음(글) 2 초등안 말하기
a 음(금) 2 초등안 말하기
Ⅱ 음(금) 2 초등안 말하기
p 물(물) 2 초등안 말하기
h 음(글) 2 초등안 말하기
a 음(음) 2 초등만 말하기
b 음(글) 2 초등안 말하기
e 물(물) 2 초등안 말하기
t 음(금) 2 초등만 말하기
알파벳 음(글) 3 초등안 말하기
alpabet 음(금) 3 초등안 말하기
3 번 반복하기
 파라해봐! 물(물) 4 초등안 말하기
 a2 골까지 재생하기
```

```
스페이스 ** 키를 눌렀을 때
무한 번복하기
보이기
만약 마우스포인터 ** 에 담았는가? 라멘
프셀화 ** 효과를 25 만큼 바꾸기
아니멘
그래픽 효과 지우기
```

## <Monkey>

```
스페이스 ▼ 키를 눌렀을 때
무한 번복하기
보이기
만약 마우스포인터 ▼ 에 당았는가? 라인
색과 ▼ 효과를 25 만큼 바꾸기
아니언
그래픽 효과 지우기
```

#### <Balloon>

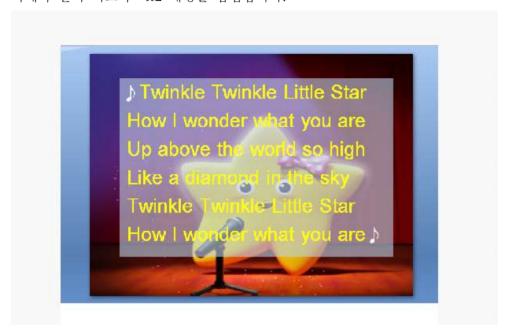
```
이 스프라이트를 클릭했을 때
배경을 배경9 (오)로 바꾸기
Hello! 음(글) 2 초등만 말하기
My name is "balloon" 음(급) 2 초등안 말하기
b 음(글) 2 초등안 말하기
a 음(금) 2 초등안 말하기
Ⅱ 음(금) ② 초등만 말하기
Ⅱ 음(금) 2 초등안 말하기
○ 음(금) 2 초등안 말하기
○ 음(금) 2 초등만 말하기
n 음(금) 2 초등안 말하기
물선 물(물) 3 초등안 말하기
balloon 울(글) 3 초등안 말하기
3 번 반복하기
 파라해봐! 음(금) 4 초등안 말하기
 ba 끝까지 재생하기
```

## <Squirrel>

```
이 스프라이트를 클릭했을 때
배경을 배겋10 * (오)로 바꾸기
Hello! 음(금) 2 초등안 말하기
My name is "squirrel" 음(급) 2 초등안 말하기
s 음(골) 2 초등안 말하기
미 음(음) 2 초등안 말하기
비 물(글) 2 초등안 말하기
[ 골(골) ② 초등안 말하기
[ 음(글) ② 초등만 말하기
r 음(금) 2 초등안 말하기
e 물(글) 2 초등안 말하기
Ⅱ 몰(글) ② 초등안 말하기
다락귀 음(글) 3 초등안 말하기
squirrel 음(금) 3 초등안 말하기
3 번 반복하기
 파라해봐! 음(금) 4 초등안 말하기
 sq2 골까지 재생하기
```

```
스페이스 * 키를 눌었을 때
무한 반복하기
보이기
만약 마우스포인터 * 에 당았는가? / 라면
색잘 * 효과를 25 만큼 바꾸기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

# "Bells" 스트라이프를 클릭하고 스크립트 창을 열어 이 스프라이트를 클릭했을 때 배경이 아래와 같이 되도록 "tt2"배경을 삽입합니다.



# "tt2" 배경화면의 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성합니다.

```
글릭했을 때
배경을 room1 * (으)로 바꾸기
무한 반복하기

만약 스페이스 * 키를 눌렀는가? 라인
배경을 room1 * (으)로 바꾸고 기다리기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

# 다시"Bells"스프라이트를 누른 후 스크립트 창을 열어 노래가 재생되도록 아래와 같은 스 크립트를 작성해 줍니다.

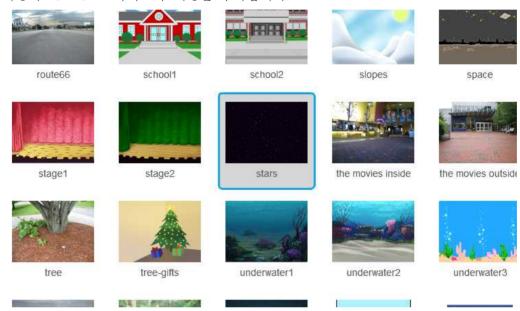


# "Scarf" 스프라이트를 누르면 노래가 재생되도록 스크립트를 작성한다.



<알파벳 찾기 미니 게임>

# "Snow flake" 스트라이프를 클릭하고 스크립트 창을 열어 이 스프라이트를 클릭했을 때 배경이 "stars"로 바뀌도록 배경을 추가합니다.



# "stars" 배경화면의 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성한다.

```
물리됐을 때
배경을 room1 * (으)로 바꾸기
무한 반복하기

면역 스페이스 * 키를 높였는가? 라인
배경을 room1 * (으)로 바꾸고 기다리기
아니면
그래픽 효과 지우기
```

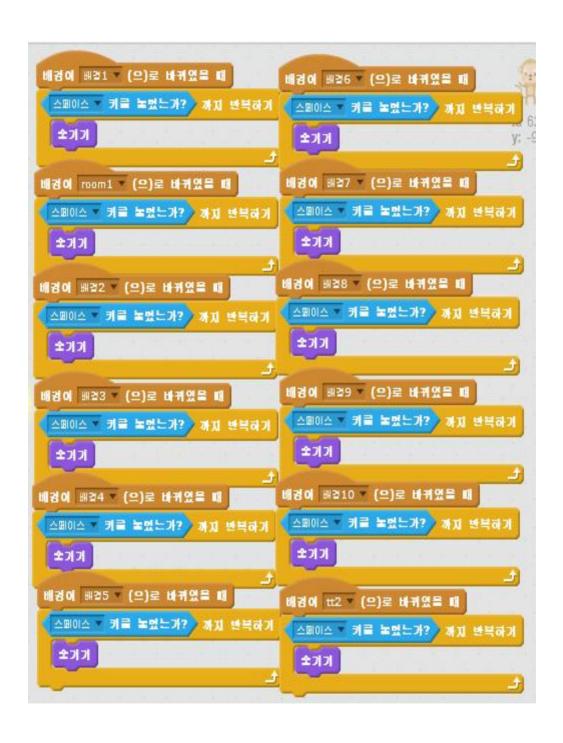
# "Monkey3"와 알파벳 스프라이트를 추가합니다.



# "Monkey3" 스프라이트를 클릭한 후 스크립트를 작성합니다.



# "Monkey3" 스프라이트를 클릭한 후 스크립트를 작성합니다.



# 알파벳 "A,B,C,F,G,M,O,N,K,E,Y"와 "Monkey3" 스프라이트는 배경 "Stars"를 제외한 모든 배경에서 보이지 않도록 해줍니다.

<A,B,C,F,G> "Monkey3"스프라이트에 닿아도 멈추지 않고 계속 움직이도록 해줍니다.

```
#경이 stars * (으)로 바뀌었을 때
무한 반복하기
보이기

색깔 및 교과를 25 만큼 바꾸기
(* 15 도 들기
30 만큼 모직이기

F) 15 도 들기
박에 담으면 뭔기기

면약 스페이스 * 키를 녹였는가? 라면
무한 반복하기
소기기
```

<M> "Monkey3"에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 "room1"로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.

```
클릭했을 때
소기기
배경이 stars (오)로 바뀌었을 때
                          배경이 room1 * (요)로 바뀌었을 때
Monkey3 * 에 담았는가? 까지 반복하기
                           무한 반복하기
 보이기
                            m ▼ 카글 놀렀느가? > 까지 반복하기
30 만큼 물직이기
                             소기기
 색짝 효과를 (25) 만큼 바꾸기
 벽에 닿으면 튕기기
이 스프라이트를 클릭됐을 때
x: -121 y: 77 로 이듬하기
907 도 병람 보기
(15 도 도기
보이기
```

<N>"Monkey3"에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 "room1"로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.

```
🔤 클릭했을 때
소기기
배경이 stars * (요)로 바뀌었을 때
                          배경이 room1 (오)로 바뀌었을 때
Mankey3 * 에 담았는가? 까지 반복하기
                           n ▼ 키를 놀렸는가? 까지 반복하기
 보이기
                            무랄 반복하기
 30 만큼 움직이기
                             소기기
 벽에 닿으면 뭔가기
 색깔 효과를 25 만큼 바꾸기
이 스프라이트를 클릭했을 때
x: -35 y: 69 로 이동하기
90▼ 도 방랑 보기
( 15 도 돌기
보이기
```

<0>"Monkey3"에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 "room1"로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.

```
르막했을 때
ナフフ
배경이 stars (오)로 바뀌었을 때
                          배경이 room1 (오)로 바뀌었을 때
Monkey3 이 담았는가? 가지 반복하기
                           □ ▼ 키글 놀벞느가? / 까지 반복하기
 보이기
 30 만큼 물직이기
                            소기기
 벽에 닿으면 튕기기
색짝 프라를 25 만큼 바꾸기
이 스프라이트를 클릭했을 때
x: -77 y: 79 로 이름하기
907 도 범람 보기
( 15 도 5기
보이기
```

<E>"Monkey3"에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 "room1"로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.

```
르덕했을 때
소기기
배경이 stars * (요)로 바뀌었을 때
                           배경이 room1 * (요)로 바뀌었을 때
Mankey3 ▼ 에 담았는가? 까지 반복하기
                            e 기를 눌렀는가? 까지 반복하기
 보이기
                            우란 반복하기
 30 만큼 물직이기
                             소기기
 벽에 닿으면 뭔가기
 색깔 효과를 25 만큼 바꾸기
이 스프라이트를 클릭됐을 때
ж: 67 y: 64 로 이동하기
907 도 밤을 보기
(15) 도 圖기
보이기
```

<K>"Monkey3"에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 "room1"로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.

```
르막됐을 때
소기기
배경이 stars (오)로 바뀌었을 때
                          배경이 room1 (요)로 바뀌었을 때
Monkey3 * 에 담았는가? > 까지 반복하기
                           k = 키글 놀렸는가? > 까지 반복하기
 보이기
                           무한 반복하기
 30 만큼 물적이기
                            소기기
 벽에 닿으면 뭔기가
 색짝 보고과를 25 만큼 바꾸기
이 스프라이트를 클릭했을 때
 x: 14 y: 70 로 이동하기
907 도 방광 보기
(* 15 도 5기
보이기
```

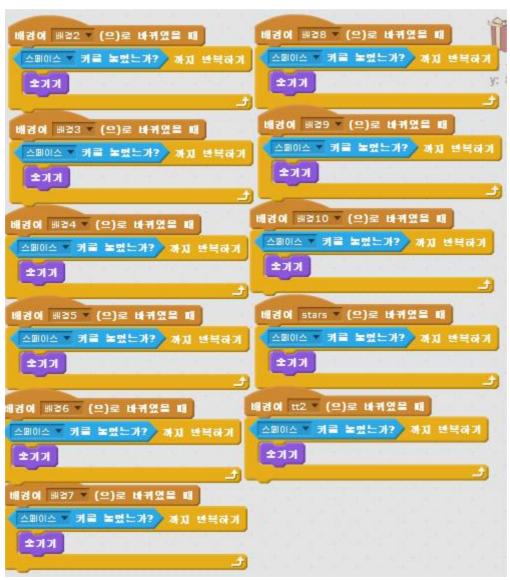
< Y>"Monkey3"에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 "room1"로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.

```
<u></u> 클릭됐을 때
호기기
                          배경이 room1 = (으)로 바뀌었을 때
배경이 stars (오)로 바뀌었을 때
                          y 키를 눌렀는가? 가지 반복하기
Monkey3 및 에 달았는가? > 까지 반복하기
                            무란 반복하기
 보이기
                            호기기
 30 만큼 움직이기
 벽에 닿으면 튕기기
 색깔 효과물 25 만큼 바꾸기
이 스프라이트를 클릭했을 때
x: 118 y: 53 로 여동하기
90▼ 도 밤람 보기
(15) 至 [1]
보이기
```

# 한 스프라이트를 눌렀을 때 나머지 모든 스프라이트가 특정 배경에서 보이지 않도록 각 스프라이트를 클릭한 후 스크립트 창을 열어 작성해줍니다.

# 예를 들어 "Gift" 스프라이트를 눌렀을 때 배경1로 바꾸기 스크립트를 작성한 후 배경1이 아닌 그 밖의 배경으로 바뀌었을 때 스프라이트가 "스페이스"를 누르기 전까지 보이지 않도록 "숨기기" 스크립트를 작성합니다. (다른 스프라이트도 눌렀을 때 나타나는 특정 배경을 제외한 다른 배경을 설정하여 이와 같은 방식으로 스크립트를 작성합니다.)

## <Gift>



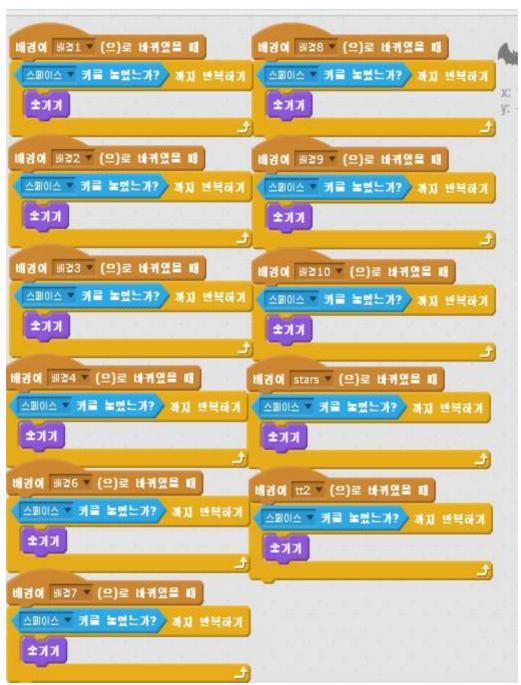
#### <Candle>

```
배경이 배경8 * (요)로 바뀌었을 때
배경이 배경1 ▼ (요)로 바뀌었을 때
                           스페이스 * 카를 눌렀는가? > 까지 반복하기
스페이스 > 카를 눌렀는가? 까지 반복하기
                            全カフ
 소기기
                          배경이 배결9 (요)로 바뀌었을 때
배경이 배경2 * (오)로 바뀌었을 때
                           스페이스 카를 눌렀는가? 까지 반복하기
스페이스 * 카를 놀렸는가? / 까지 반복하기
                            소기기
 소기기
배경이 배결4 * (오)로 바뀌었을 때
                          배경이 배경10 * (요)로 바뀌었을 때
스페이스 * 카를 놀렸는가? > 까지 반복하기
                           스페이스 및 카를 불렀는가? / 까지 반복하기
 숙기기
                            소기기
배경이 배경5 * (오)로 바뀌었을 때
                          배경이 stars (오)로 바뀌었을 때
스페이스 > 카를 놀렸는가? / 까지 반복하기
                          스페이스 * 카를 눌렀는가? / 까지 반복하기
 숙기기
                            소기기
                          배경이 tt2 7 (요)로 바뀌었을 때
배경이 배결6 (으)로 바뀌었을 때
                          스페이스 * 커를 눌렀는가? 까지 반복하기
스페이스 > 키를 눌었는가? > 까지 반복하기
                            소기기
 소기기
배경이 배결7 * (으)로 바뀌었을 때
 스페이스 키를 눌렀는가? 까지 반복하기
 소기기
```

#### <Dinosaur>

```
배경이 배결1 ▼ (요)로 바뀌었을 때
                          배경이 배결8 * (오)로 바뀌었을 때
스페이스 카를 눌렀는가? 까지 반복하기
                           스페이스 > 카를 눌렀는가? > 까지 반복하기
 소기기
                            소기가
                           배경이 배경9 * (오)로 바뀌었을 때
배경이 배경2 * (요)로 바뀌었을 때
                           스페이스 * 키글 놀렸는가? 까지 반복하기
 스페이스 기를 눌렀는가? 가지 반복하기
                            소기기
 소기기
                          배경이 배결10 * (오)로 바뀌었을 때
배경이 배결3 * (오)로 바뀌었을 때
                           스페이스 " 키를 눌렀는가? ) 까지 반복하기
스페이스 = 카를 눌렀는가? 까지 반복하기
                            全기기
 소기기
                          배경이 stars (으)로 바뀌었을 때
배경이 배경5 * (요)로 바뀌었을 때
                           스페이스 기를 눌렀는가? 까지 반복하기
스페이스 카를 눌렀는가? 기까지 반복하기
                            소기기
 소기기
배경이 배결6 (요)로 바뀌었을 때
                          배경이 tt2 * (오)로 바뀌었을 때
스페이스 * 키를 눌렀는가? > 까지 반복하기
                           스페이스 * 카를 놀랐는가? 까지 반복하기
소기기
                            소기기
배경이 배결7 = (으)로 바뀌었을 때
스페이스 키를 눌렀는가? 까지 반복하기
소기기
```

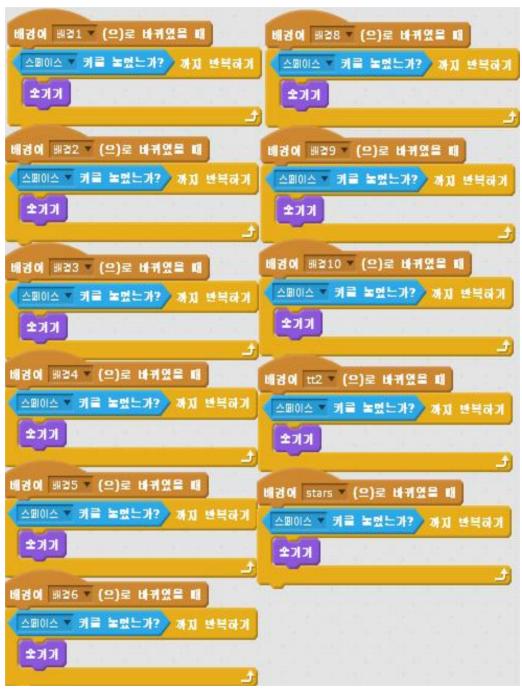
#### <Bat>



#### <Crab>

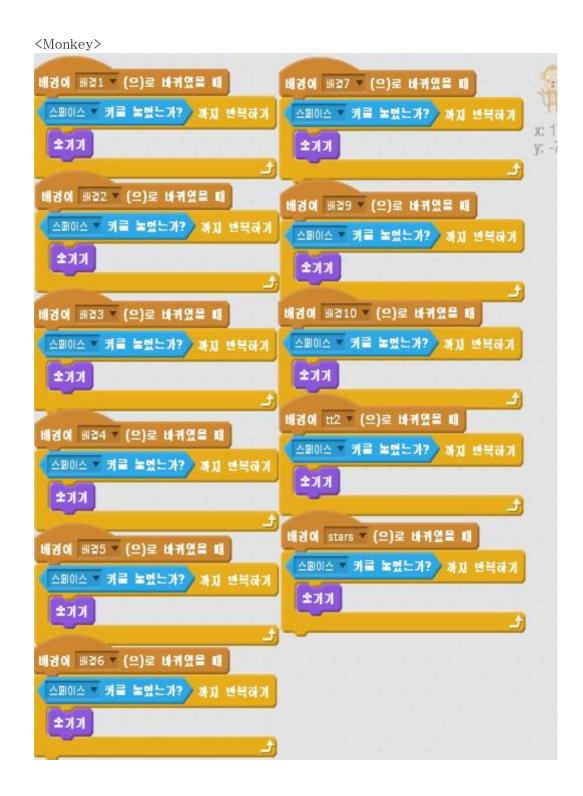
```
배경이 배결1 (요)로 바뀌었을 때
                          배경이 배경8 > (요)로 바뀌었을 때
스페이스 ' 커를 눌렀는가? / 까지 반복하기
                           스페이스 카를 놀렸는가? 까지 반복하기
 소기기
                            소기기
배경이 배결2 (으)로 바뀌었을 때
                          배경이 배결9 * (오)로 바뀌었을 때
 스페이스 기급 놀렸는가? 기까지 반복하기
                           스페이스 키를 눌렀는가? 기까지 반복하기
 소기기
                            소기기
배경이 배결3 (오)로 바뀌었을 때
                          배경이 배결10 * (오)로 바뀌었을 때
 스페이스 키를 눌렀는가? 까지 반복하기
                           스페이스 * 키를 놀렸는가? / 까지 반복하기
 호기기
                            소기기
배경이 배결4 (으)로 바뀌었을 때
                          배경이 tt2 * (으)로 바뀌었을 때
 스페이스 기급 눌렀는가? 까지 반복하기
                           스페이스 * 카를 눌렀는가? > 까지 반복하기
  소기기
                            소기기
배경이 배경5 * (오)로 바뀌었을 때
                           배경이 stars * (으)로 바뀌었을 때
 스페이스 카를 놀렸는가? 까지 반복하기
                            스페이스 * 카글 놀였는가? 까지 반복하기
  소기기
                            소기기
배경이 배경7 ** (요)로 바뀌었을 때
 스페이스 > 카를 놀렸는가? > 까지 반복하기
  소기기
```

# <Helicopter>



## <Alphabet>





#### <Balloon>

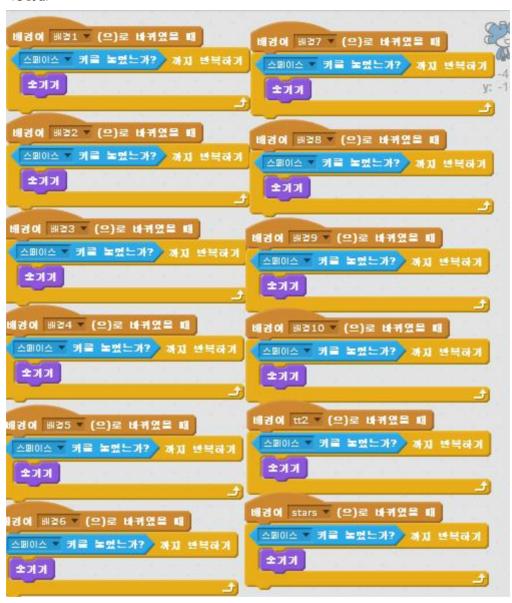


# <Squirrel>

```
배경이 배경1 * (으)로 바뀌었을 때
                           배경이 배경7 * (오)로 바뀌었을 때
 스페이스 카를 눌렀는가? 기까지 반복하기
                           스페이스 * 카를 놀렸는가? > 까지 반복하기
 소기기
                            소기기
배경이 배결2 ▼ (요)로 바뀌었을 때
                           배경이 배경8 * (오)로 바뀌었을 때
 스페이스 " 키를 눌렀는가? > 까지 반복하기
                            스페이스 카를 눌렀는가? 까지 반복하기
 소기기
                            全 フ フ フ
배경이 배결3 * (요)로 바뀌었을 때
                           배경이 배경9 ** (요)로 바뀌었을 때
 스페이스 키를 눌렀는가? 까지 반복하기
                           스페이스 및 카를 돌렸는가? 기까지 반복하기
 소기기
                            소기기
                           배경이 stars * (요)로 바뀌었을 때
배경이 배결4 ~ (요)로 바뀌었을 때
                           스페이스 " 카를 눌렀는가? > 까지 반복하기
 스페이스 * 카를 놀렸는가? > 까지 반복하기
                            ナオオ
 소기기
배경이 배경5 7 (오)로 바뀌었을 때
                           배경이 tt2 (으)로 바뀌었을 때
 스페이스 * 카를 눌렀는가? / 까지 반복하기
                           스페이스 기를 눌렀는가? 까지 반복하기
 소기기
                            全기기
배경이 배결6 * (요)로 바뀌었을 때
 스페이스 카를 놀렸는가? 까지 반복하기
 소기기
```

#"Tera", "Bells", "Snow flake", "Button3", "Scarf" 스프라이트는 배경 "room1"을 제외한 모든 배경에서 보이지 않도록 해줍니다.

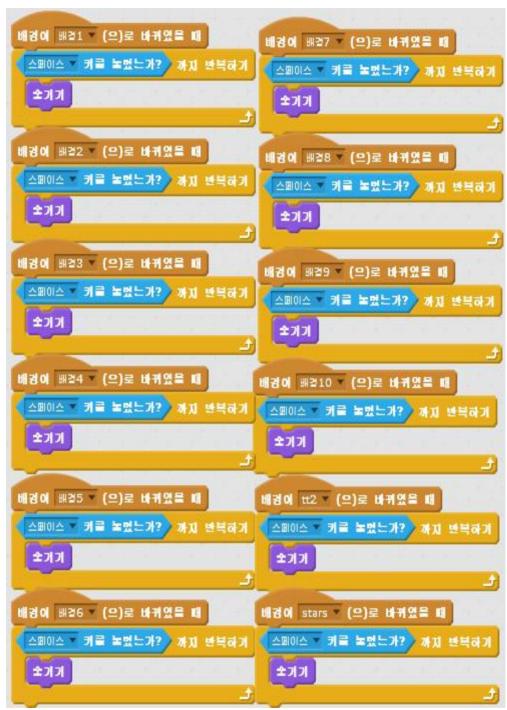
#### <Tera>



#### <Bells>

```
배경이 배경1 후 (오)로 바뀌었을 때
                            배경이 배경7 * (오)로 바뀌었을 때
스페이스 = 카를 놀렸는가? > 까지 반복하기
                            스페이스 카를 놀렸는가? 까지 반복하기
 소기기
                             소기기
배경이 배경2 ▽ (오)로 바뀌었을 때
                           배경이 배결8 * (요)로 바뀌었을 때
스페이스 * 카를 놀렸는가? 까지 반복하기
                           스페이스 키를 눌렀는가? 까지 반복하기
소기기
                            소기기
                          배경이 배경9 * (요)로 바뀌었을 때
배경이 배결3 * (요)로 바뀌었을 때
스페이스 * 커를 놀랐는가? / 까지 반복하기
                           스페이스 * 카를 놀렸는가? / 까지 반복하기
                            소기기
 소기기
배경이 배결4 * (오)로 바뀌었을 때
                          배경이 배경10 * (오)로 바뀌었을 때
스페이스 * 카를 눌렀는가? 아지 반복하기 스페이스 * 카를 눌렀는가? 아지 반복하기
 소기기
                           소기기
                          배경이 stars * (오)로 바뀌었을 때
배경이 배결5 * (오)로 바뀌었을 때
                           스페이스 * 카를 눌렀는가? / 까지 반복하기
스페이스 카를 눌렀는가? 까지 반복하기
                            소기기
 소기기
                          배경이 tt2 * (으)로 바뀌었을 때
배경이 배경6 * (오)로 바뀌었을 때
                           스페이스 카를 눌렀는가? 까지 반복하기
스페이스 > 카를 눌렀는가? > 까지 반복하기
                            소기기
 소기기
```

## <Snow flake>



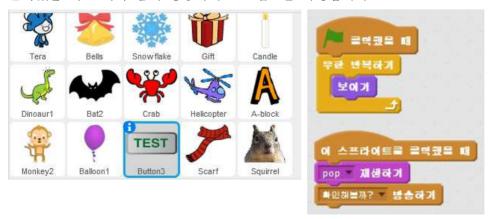
#### <Button3>

```
배경이 배결1 (으)로 바뀌었을 때
                           배경이 배경7 * (오)로 바뀌었을 때
스페이스 * 카를 놀렸는가? 까지 반복하기
                            스페이스 기급 놀겠는가? 까지 반복하기
 소기기
                             소기기
배경이 배경2 * (요)로 바뀌었을 때
                           배경이 배결8 🔻 (요)로 바뀌었을 때
스페이스 = 카를 놀렸는가? / 까지 반복하기
                            스페이스 * 키를 놀렸는가? > 까지 반복하기
 소기기
                             ナ기기
배경이 배결3 ** (으)로 바뀌었을 때
                           배경이 배경9 * (요)로 바뀌었을 때
 스페이스 * 카를 눌렀는가? 까지 반복하기
                            스페이스 * 키를 놀랐는가? / 까지 반복하기
 소기기
                             소기기
배경이 배경4 * (오)로 바뀌었을 때
                          배경이 배결10 * (요)로 바뀌었을 때
스페이스 후 카를 돌렸는가? 기까지 반복하기
                           스페이스 * 카를 놀렸는가? / 까지 반복하기
 소기기
                            소기기
배경이 배경5 * (으)로 바뀌었을 때
                           배경이 tt2 ▼ (으)로 바뀌었을 때
스페이스 * 카를 놀렸는가? 까지 반복하기
                          스페이스 * 카글 놀랬는가? / 까지 반복하기
 金リコ
                            소기기
배경이 배결6 ▼ (오)로 바뀌었을 때
                           배경이 stars (으)로 바뀌었을 때
스페이스 = 카글 놀렸는가? / 까지 반복하기
                           스페이스 > 카를 눌렀는가? > 까지 반복하기
 소기기
                            소기기
```

#### <Scarf>

```
배경이 배걸1 * (으)로 바뀌었을 때
                           배경이 배결7 = (요)로 바뀌었을 때
스페이스 * 키를 눌렀는가? > 까지 반복하기
                            스페이스 = 키를 눌었는가? > 까지 반복하기
 소기기
                             소기기
배경이 배경2 후 (오)로 바뀌었을 때
                           배경이 배경8 ▼ (요)로 바뀌었을 때
스페이스 ▼ 카를 눌렀는가? / 까지 반복하기
                           스페이스 * 키를 놀였는가? 까지 반복하기
 소기기
                             소기기
배경이 배경3 후 (오)로 바뀌었을 때
                           배경이 배경9 후 (요)로 바뀌었을 때
스페이스 > 카를 놀렸는가? > 까지 반복하기
                            스페이스 ▼ 키를 눌렀는가? > 까지 반복하기
 소기기
                             소기기
배경이 배결4 * (오)로 바뀌었을 때
                           배경이 배결10 * (오)로 바뀌었을 때
스페이스 후 카를 돌렸는가? 기까지 반복하기
                           스페이스 = 키를 불렀는가? 기까지 반복하기
 소기기
                            소기기
배경이 배경5 (오)로 바뀌었을 때
                           배경이 tt2 ▼ (으)로 바뀌었을 때
스페이스 * 카를 놀렸는가? 까지 반복하기
                           스페이스 * 키글 놀렸는가? 기까지 반복하기
 소기기
                            소기기
배경이 배경6 - (오)로 바뀌었을 때
                           배경이 stars * (요)로 바뀌었을 때
스페이스 = 카를 눌렀는가? > 까지 반복하기
                           스페이스 ▼ 키를 놀렸는가? / 까지 반복하기
 소기기
                            소기기
```

# "TEST"스프라이트를 클릭한 후 초록 깃발을 클릭했을 때 보이게 하고 이 스프라이트를 클릭했을 때 소리와 함께 방송하기 스크립트를 작성합니다.



# 방송하기를 "Tera"가 받도록 "Tera"스프라이트를 클릭한 후 스크립트를 작성합니다.

```
확인해볼까? 물(글) 발였을 때
지글까지 배운 단어를 test 해볼시다~! 음(글) 2 초등안 말하기
제가 말하는 단어를 얻어로 써주세요^0^ 물(글) 2 초등만 말하기
잘 모르겠거나 처음부터 다시 시작하고 싶다면 눈록 깃발을 눌러주세요~ 음(급) 3 초등안 말하기
그렇시작~ 음(금) 2 초등만 말하기
절수 " 변수 보이기
모양을 tera-b (으)로 바꾸기
"선물"은 열어로 어떻게 적지? 모고 기다리기
면역 대명 = gift 라인
 절단입니다^0^ 음(금) 2 초등만 말하기
  조수 = 음(급) 10 만큼 바꾸기
  핵넓기는소리 재생하기
아니던
 fail-trombone-01 재생하기
 臺.. 음(글) ③ 초등안 말하기
양초 모고 기다리기
면역 대답 = candle 라면
 절담입니다^0^ 음(금) 2 초등만 말하기
  절수 물(물) 10 만큼 바꾸기
  핵념기는소리 재생하기
 fail-trombone-01 재생하기
 裏.. 몰(글) ③ 초등안 말하기
물론 모고 기다리기
```

```
골름 모고 기다리게
면약 (대답) = dinosaur
  정당입니다^0^ 음(금)(2) 초등안 말하기
  점수 = [급] (10) 만큼 바꾸기
 핵심기는소리 재생하기
041154
 fail-trombone-01 재생하기
  臺.. 음(글) (3) 초등만 말하기
박귀 모고 기다리기
면약 대답) = bat > 라맨
  절담입니다^0^ 음(금) 2 초등만 말하기
 조수 물(물) (10) 만큼 바꾸기
  책보기는소리 재생하기
아니던
 fail-trombone-01 재생하기
 富.. 음(量) (3) 초등만 말하기
게 모고 기타리기
면약 대답 = crab 라면
  정말입니다^0^ 음(글) 2 초등만 말하기
  전수 = 물(물) 10 만큼 바꾸기
  책날기는소리 재생하게
 fail-trombone-01 재생하기
  표. 물(글) 3 초등만 말하기
```

```
(三) (3) 초등면 말하기
빨리클럽 물고 기다리기
면역 대답) = helicopter > 라던
 절담입니다^0^ 음(금) 2 초등안 말하기
 조수 물(물) 10 만큼 바꾸기
 책보기는소리 재생하기
아니언
 fail-trombone-01 재생하기
 an 음(글) (3) 초등안 만하기
알파벳 모고 기다리기
마약 대답) = alphabet > 라틴
 정말입니다^0^ 물(글) 2 초등안 말하기
  점수 물(물) (10) 만큼 바꾸기
 책보기는소리 개생하기
 fail-trombone-01 재생하기
 臺류 읕(글) (3) 초등만 말하기
원숙이 모고 기다리기
면약 대답》= monkey 기단
 절담입니다^0^ 물(글)(2) 초등만 말하기
 조수 윤(글) 10 만큼 바꾸기
 책날기는소리 재생하기
Of LI ST
 fail-trombone-01 재생하기
```

```
(B) (B) 조금만 없어가
물전 물고 기다리기
마약 대답 = balloon > 라던
 전달입니다^0^ 음(금) ② 초등안 말하기
  전수 음(급) 10 만큼 바꾸기
 책보기는소리 재생하기
 fail-trombone-01 재생하기
 <u> =..</u> 음(글) (3) 초등안 말하기
다락된 모고 기다리게
면약 (대답) = squirrel 라틴
  정답입니다^0^ 물(글) ② 초등안 말하기
 정수 = 음(금) 10 만큼 바꾸기
 핵념기는소리 재생하기
 수교했어! ♥♥♥ 말하기
 fail-trombone-01 재생하기
 [編] 물(물) (3) 초등만 말하기
만약 ( 85 > 선수 / 라면
 magic-chime-01 재생하기
 수교됐어! ♥♥♥ 말하기
 백정입니다♥ 음(금) 2 초등안 말하기
 면약 ( 점수 ) = 100 ) 라덴
   dream-harp-01 재생하기
   배경을 goodjob-0 (요)로 바꾸기
```

# 그리고 "스페이스"를 눌렀을 때 점수를 숨기고 스프라이트가 보일 수 있도록 스크립트를 작성합니다.("Tera"스프라이트 스크립트 창에서)



# 숨은 그림을 누르면 영어단어가 나타나고 배경이 바뀝니다. 그 여백에 학생이 영어를 듣고 따라하면서 단어를 쓰고 학습할 수 있도록 수업시간에 배운 낙서장 스크립트를 적용해 보았습니다.



#"Pencil"스프라이트를 추가합니다. 그리고 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성해 줍니다.



# "Pencil" 스크립트 창에 각각 배경1,2,3,4,5,6,7,8,9,10으로 바꾼 스크립트 10개를 만들어 줍니다.

```
배경에 배경1 ~ (으)로 바뀌었을 때
보이기

펜 닭기를 4 (으)로 점하기

펜 앞으로 순서 바꾸기

X: 137 y: -120 로 이동하기

무한 반복하기

만약 마우스를 클릭했는가? 라면

마우스포인터 ~ 위치로 이동하기

펜 내리기

아니면

펜 올리기

만약 색에 담았는가? 라면

펜 색함을 (으)로 참하기

모양을 pencil-a ~ (으)로 바꾸기
```

```
배경이 배경2. 7 (요)로 바뀌었을 때
보이기
펜 굶기를 4 (으)로 점하기
맨 앞으로 순시 바꾸기
x: 137 y: -120 로 이동하기
무한 반복하기
 반약 (마우스글 클릭했는가?) 라던
   마우스 포인터 위치로 이동하기
   펜 내리기
 아니면
   펜 올리기
 만약 💹 색에 담았는가? 🗸 라인
   펜 색깔을 🚾 (으)로 점하기
  모양을 pencil-a (으)로 바꾸기
 반약 지우개 이 당았는가?
   지무기
```

# 펜을 그린 후 지우개를 누르면 한 번에 지워질 수 있도록 위의 스크립트에 작성해 주고 "지우개" 스프라이트를 직접 그려서 추가합니다.



# "지우개"를 누른 후 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성해 줍니다.



```
배경이 tt2 * (으)로 바뀌었을 때
스페이스 * 키를 눌었는가? 까지 반복하기
소기기

바경이 Stars * (으)로 바뀌었을 때
스페이스 * 키를 눌었는가? 까지 반복하기
소기기
```

```
배경이 배결1 (으)로 바뀌었을 때
                         배경이 배결4 * (요)로 바뀌었을 때
무란 반복하기
                         무란 반복하기
 보이기
                          보이기
 면역 마우스 포인터 V 에 담았는가? 라면
                          한약 마우스 포인터 이 당았는가? 라던
  색짝 효과를 60 만큼 바꾸기
                           색짝 효과를 60 만큼 바꾸기
  그래픽 효과 지우기
                           그래픽 효과 지우기
 ___
                               4
                         배경이 배경5 ▼ (오)로 바뀌었을 때
배경이 배경2 * (오)로 바뀌었을 때
                         무란 반복하기
무란 반복하기
                          보이기
 보이기
                          만약 마우스 포인터 이 당았는가? 라면
 만약 마우스 포인터 이 당았는가? 라멘
                           색깔 포크로 60 만큼 바꾸기
  색짝 ▼ 효과글 60 만드 바꾸기
                           그래픽 효과 지우기
  그래픽 효과 지우기
                               +
     4
                         배경이 배경6 * (오)로 바뀌었을 때
배경이 배경3 = (요)로 바뀌었을 때
                         무란 반복하기
무란 반복하기
                          보이기
 보이기
                          면약 마우스 포인터 이 당았는가? 라멘
 만약 마우스 포인터 이 당았는가? 라면
                           색깔 효과를 60 만을 바꾸기
  색활 ▼ 효과를 60 만큼 바꾸기
                           그래픽 효과 지우기
  그래픽 효과 지우기
                               1
```

```
배경이 배경10 = (요)로 바뀌었을 때
배경이 배경7 * (오)로 바뀌었을 때
                        무란 반복하기
무란 반복하기
                         보이기
보이기
                          만약 마우스 포인터 이 당았는가? 라면
 만약 마우스 포인터 이 당았는가? 라던
                           색깔 효과를 60 만을 바꾸기
 색활 효과를 60 만큼 바꾸기
                           그래픽 효과 지우기
  그래픽 효과 지우기
 배경이 배경8 * (오)로 바뀌었을 때
무란 반복하기
보이기
 면약 마우스 포인터 에 당았는가? 라멘
  색깔 효과물 60 만큼 바꾸기
  그래픽 효과 지우기
   <u>-</u>
배경이 배경9 ▼ (으)로 바뀌었을 때
무란 반복하기
  보이기
 만약 마우스 포인터 이 당았는가? 라멘
  색깔 = 효과물 60 만을 바꾸기
  그래픽 효과 지우기
    (ك
```