

‘미키의 미니 구하기’

본 스크래치 프로젝트는 수업의 마무리 단계에서 학습 내용을 복습할 때 쓰일 수 있도록 만들어 졌습니다. 과목에 맞게 문제의 내용을 작성하여 사용합니다. 프로젝트의 시연에는 초등학교 5학년 2학기 국어 3단원 ‘토론을 해요’의 학습 내용을 정리하는 문제가 사용되었습니다.

또한 학생들에게 친근한 캐릭터인 ‘미키 마우스’를 스프라이트로 사용하였습니다. 프로젝트의 내용은 제목 그대로 미키가 미니를 구하기 위해 미로를 통과하려 문제를 맞히는 것입니다. 문제를 맞힐 때마다 미로 속에서 이동이 가능합니다. 문제를 틀리면 미키가 다시 풀어보라고 말합니다. 미니에게 도착할 때까지 문제를 풀고 이동하는 과정을 반복합니다. 미키가 미니에게 도착하면 게임이 끝이 납니다.



위의 스크래치 프로젝트는 다음과 같은 방법으로 만들어졌습니다.

1. 무대에 원하는 배경그림을 추가합니다.
2. 무대에 스프라이트를 추가합니다.

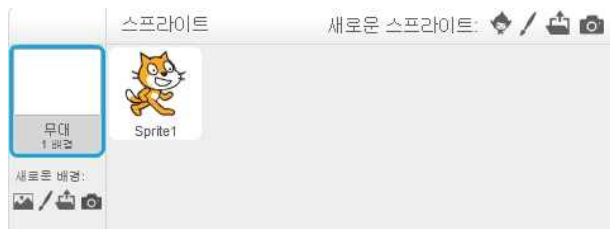
3. 스프라이트 각각에 동작을 위한 스크립트를 작성합니다.
4. 완성된 프로젝트를 실행하고 저장합니다.

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



① 무대에 배경그림과 스프라이트 삽입하기

❶ 무대에 배경그림을 삽입하려면 무대 썸네일을 클릭한 후

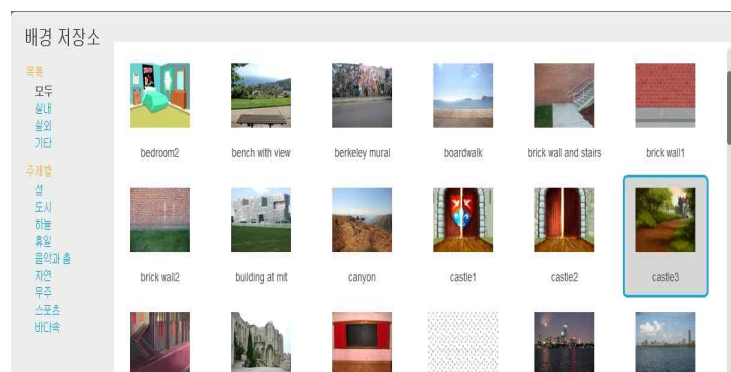


“배경 파일 업로드하기” 버튼을 클릭한 후 “미로 배경” 파일을 선택합니다.



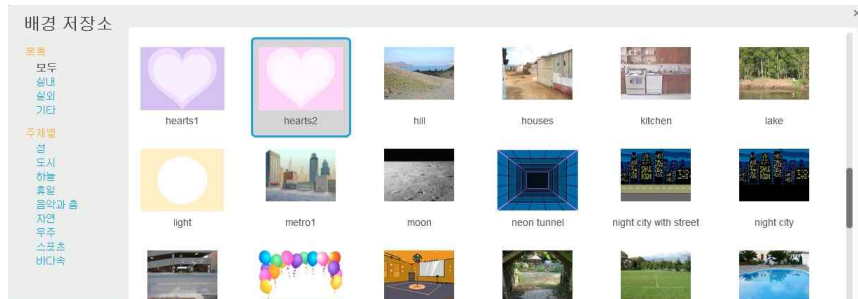


“저장소에서 배경 선택” 버튼을 클릭한 후 “배경 저장소”에서 “castle3”을 선택합니다.



“저장소에서 배경 선택” 버튼을 클릭한 후 “배경 저장소”에서 “Hearts2”

를 선택합니다.



- ② 기존의 스프라이트를 삭제하고 새로운 스프라이트를 추가하기 위해 "스프라이트 파일 업로드하기" 버튼을 클릭한 후 원하는 파일("미키1", "Start", "미키3", "미키 미니1", "미키 미니 2")들을 선택한 후 [확인] 버튼을 클릭합니다.







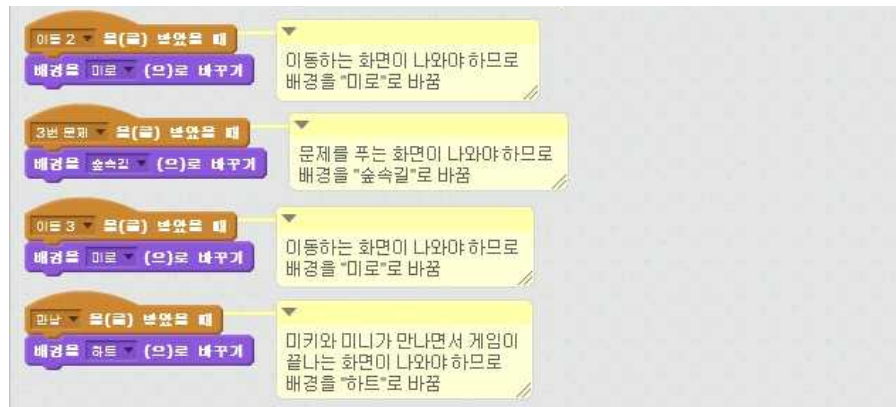
③ 스프라이트 축소 버튼 및 확대 버튼으로 각 스프라이트의 크기를 적당히 조절합니다. 또한 마우스로 스프라이트들의 위치를 이동합니다.

② 배경 및 각 스프라이트에 스크립트 넣기

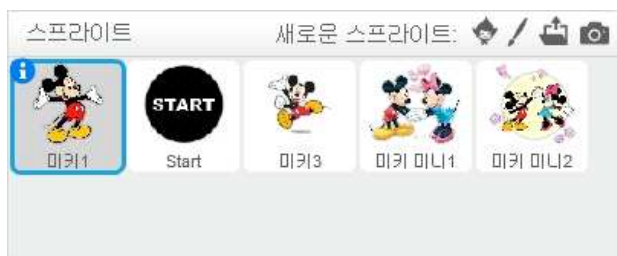
배경 및 무대에 삽입된 다섯 개의 스프라이트가 움직일 수 있는 명령을 주기 위해 다음처럼 스크립트를 삽입합니다.

① "무대"의 썸네일을 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록들을 논리적으로 작성합니다.



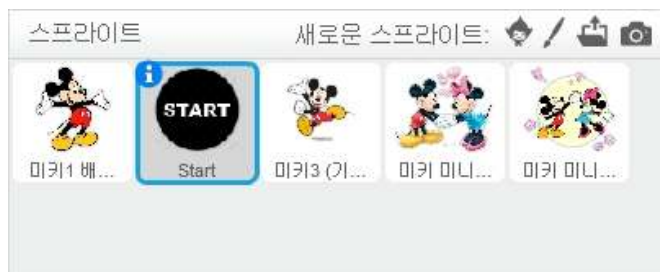


- ② "미키1"의 썸네일을 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록들을 논리적으로 작성합니다.

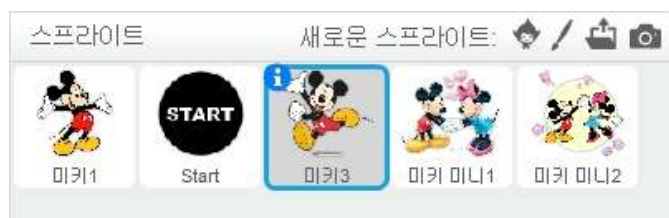


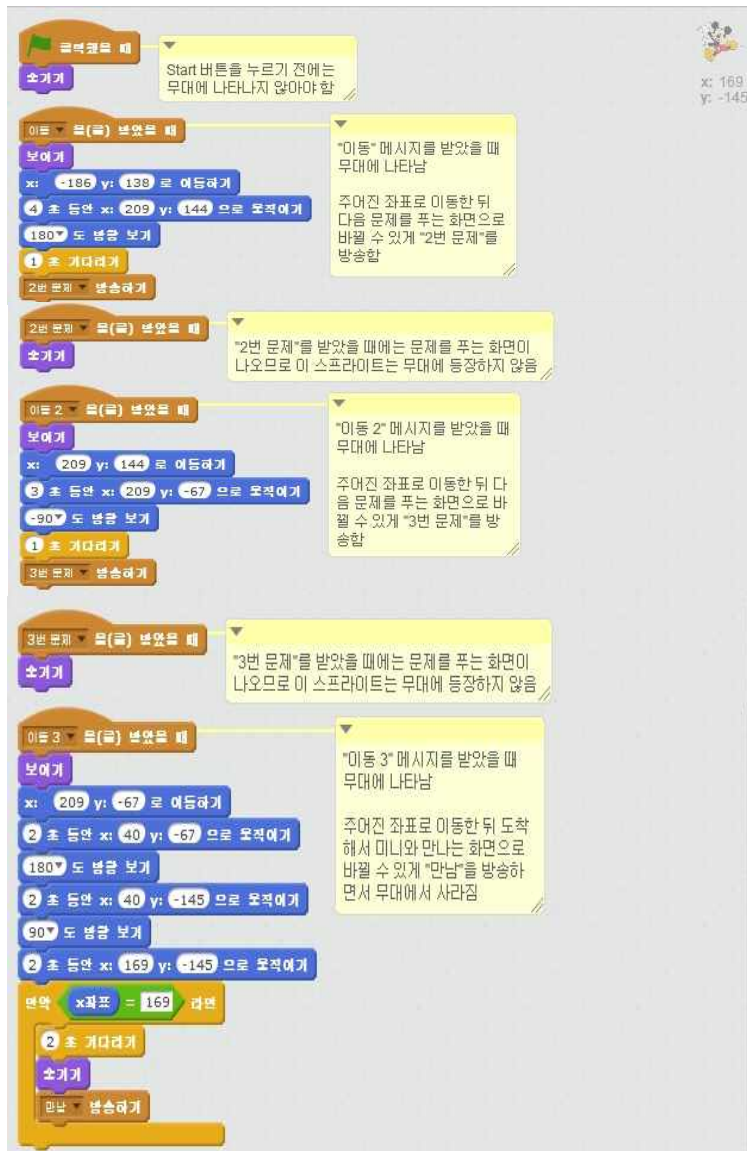


- ③ “Start”의 썸네일을 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록들을 논리적으로 작성합니다.

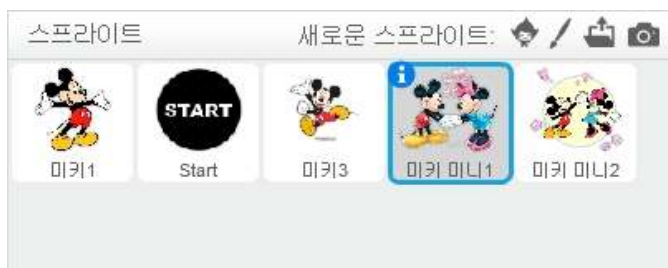


- ④ “미키3”의 썸네일을 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드블록들을 논리적으로 작성합니다.



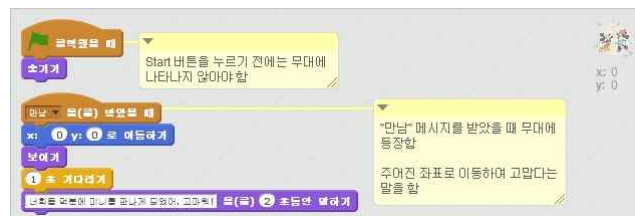


- ⑥ “미키 미니1”의 썸네일을 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드 블록들을 논리적으로 작성합니다.





- ⑥ “미키 미니2”의 썸네일을 클릭한 후 스크립트 영역에서 다음처럼 코드 블록들을 논리적으로 작성합니다.



③ 실행과 저장하기

지금까지 작성한 프로젝트를 실행해 보고 제대로 실행되면 다음처럼 저장합니다.

[파일]메뉴의 [내 컴퓨터에 프로젝트 다운로드하기]를 선택하여 저장합니다.

※ 프



로젝트 미리보기



그림 1.

시작 화면



그림 2. 프로젝트 초반부 화면



그림 3. 문제를 틀렸을 때



그림 4. 문제를 맞혔을 때



그림 5. 미로 무대 화면



그림 6. 문제 내는 화면



그림 7. 마무리 화면