

국기 맞추기

1. 동물 스트라이프 저장소에서 펭귄 2 talk를 선택하세요.
2. 배경 저장소에서 slopes를 선택하세요.
3. 인터넷에서 네덜란드-룩셈부르크, 루마니아-차드, 호주-뉴질랜드 사진을 복사한 후 스크래치에 불러오세요.

-네덜란드 스프라이트의 스크립트



1. 처음에는 숨어 있다가 메시지1을 받았을 때 보이게 하기 위해 '클릭했을 때-숨기기' 스크립트를 활용했다.
2. 메시지 1을 받았을 때 네덜란드 국기가 나타나야하므로 '보이기' 스크립트를 사용했다.
3. '질문' 방송을 하면 펭귄이 말을 하고, 문제가 끝나면 숨기기를 통해 네덜란드 국기가 사라진다.

-룩셈부르크



1. 처음에는 숨어 있다가 메시지1을 받았을 때 보이게 하기 위해 '클릭했을 때-숨기기' 스크립트를 활용했다.
2. '메시지 1'을 받았을 때 룩셈부르크 국기가 나타나야하므로 '보이기' 스크립트를 사용했다.
3. '다음으로 넘어가자' 방송을 하면 펭귄이 말을 하고, 문제가 끝나면서 '숨기기'를 통해 룩셈부르크 국기가 사라진다.

-루마니아



1. 처음에는 숨어 있다가 메시지1을 받았을 때 보이게 하기 위해 '클릭했을 때-숨기기' 스크립트를 활용했다.
2. '다음으로 넘어가자'을 받았을 때 루마니아 국기가 나타나야하므로 '보이기' 스크립트를 사용했다.
3. '다음으로 넘어가자2' 방송을 하면 펭귄이 말을 하고, 문제가 끝나면서 '숨기기'를 통해 루마니아 국기가 사라진다.

-차드



1. 처음에는 숨어 있다가 메시지1을 받았을 때 보이게 하기 위해 '클릭했을 때-숨기기' 스크립트를 활용했다.
2. '다음으로 넘어가자'을 받았을 때 차드 국기가 나타나야하므로 '보이기' 스크립트를 사용했다.
3. '다음으로 넘어가자2' 방송을 하면 펭귄이 말을 하고, 문제가 끝나면서 '숨기기'를 통해 차드 국기가 사라진다.

-호주



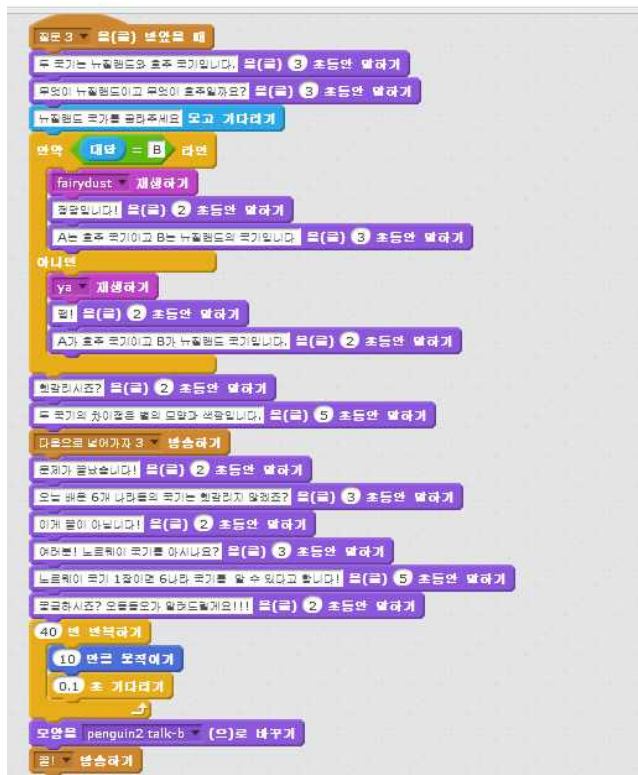
1. 처음에는 숨어 있다가 메시지1을 받았을 때 보이게 하기 위해 '클릭했을 때-숨기기' 스크립트를 활용했다.
2. '다음으로 넘어가자 2'을 받았을 때 호주 국기가 나타나야하므로 '보이기' 스크립트를 사용했다.
3. '끝!' 방송을 하면 펭귄이 말을 하고, 문제가 끝나면서 '숨기기'를 통해 루마니아 국기가 사라진다.

-뉴질랜드



1. 처음에는 숨어 있다가 메시지1을 받았을 때 보이게 하기 위해 '클릭했을 때-숨기기' 스크립트를 활용했다.
2. '다음으로 넘어가자 2'을 받았을 때 뉴질랜드 국기가 나타나야하므로 '보이기' 스크립트를 사용했다.
3. '끝!' 방송을 하면 펭귄이 말을 하고, 문제가 끝나면서 '숨기기'를 통해 뉴질랜드 국기가 사라진다.

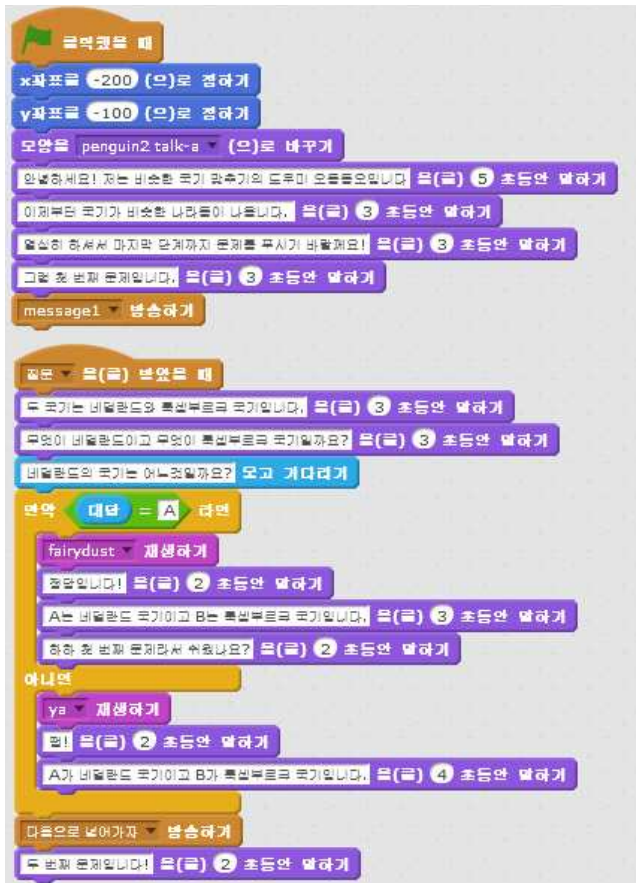
-펭귄



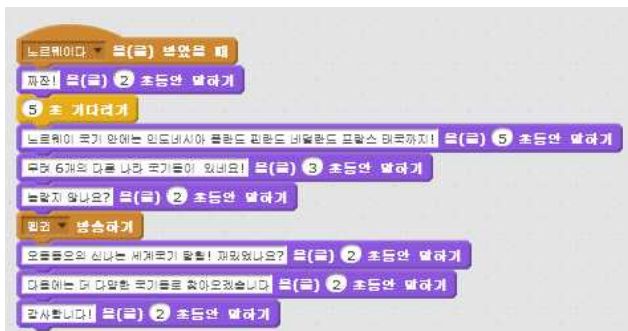
1. 질문 3을 받으면 문제를 내고 답을 맞추면 효과음과 함께 정답입니다!를 말하고 틀리면 효과음과 함께 땡!을 말한 후 국기에 대한 설명을 한다.

2. 문제가 끝나고 마지막으로 노르웨이 국기에 대한 말하기를 시작한다.

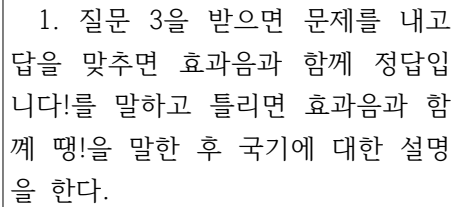
3. 이때 '40번 반복하기-10만큼 움직이기-0.1초 기다리기'의 3가지 스크립트를 통해 펭귄은 움직이면서 말을 한다.



1. 클릭했을 때 자기의 소개를 하며 첫 번째 문제를 말한다.
2. '질문' 방송을 받으면 문제를 내고 답을 맞추면 효과음과 함께 정답입니다!를 말한다.
3. 틀리면 효과음과 함께 땡!을 말한 후 국기에 대한 설명을 한다.



1. 펭귄이 '짜잔'이라고 말하고 5초 뒤 노르웨이 국기가 나오며 펭귄이 말을 한다.



1. 처음에는 숨어 있다가 끝!
을 받았을 때 보이게 하기 위해 ‘클릭
했을 때-숨기기’ 스크립트를 활용했다.
2. ‘끝!’을 받았을 때 루마니아 국기
가 나타나야하므로 ‘보이기’ 스크립트를
사용했다.
3. ‘팽귄’ 방송을 하면 팽귄이 말
을 하고, 문제가 끝나면서 ‘숨기기’
를 통해 루마니아 국기가 사라진다.