

코딩 동아리

# 숫자 맞추기 게임

## 오늘의 목표

- 무작위 숫자를 맞추는 게임을 만들 수 있다.
- 변수, 조건문, 반복문을 사용할 수 있다.



## 게임 설명

- 컴퓨터가 1 부터 100 사이의 무작위 숫자를 선택합니다.
- 사용자가 숫자를 입력하면 다음과 같이반응합니다:
  - 입력값 > 정답: “너무커요!”
  - 입력값 < 정답: “너무작아요!”
  - 입력값 == 정답: “정답입니다!”
- 정답을 맞출 때까지 반복합니다.



## 변수란?



변수란?

**\*\*변수는 데이터를 저장하는 '상자' \*\***라고 생각하면 돼요.

예를 들어 게임 속에서 "정답", "입력값", "시도 횟수" 같은 값을 기억하고 저장하려면 변수가 필요해요.



# 변수란?

## 🧠 변수의 역할

엔트리에서 변수는 아래와 같은 역할을 해요:

1. 숫자나 문자(텍스트)를 기억
2. → 예: 정답 = 73, 이름 = "지민"
3. 계산할 때 사용
4. → 예: 시도 횟수 = 시도 횟수 + 1
5. 조건문이나 반복문에서 활용
6. → 예: "입력값이 정답과 같으면 정답입니다 출력"



## 변수란?

🔧 엔트리에서 변수 만들기

1. 왼쪽 블록 목록에서 데이터를 선택해요.
2. 변수 만들기 버튼 클릭!
3. 변수 이름을 입력해요. (예: 정답, 입력값, 횟수 등)



## 변수란?

🎮 숫자 맞추기 게임 속 변수 예시

변수 | 이름설명

정답 | 컴퓨터가 정한 무작위 숫자

입력값 | 사용자가 입력한 숫자

시도 횟수 | 사용자가 몇 번 도전했는지 기록하는 숫자



## 힌트 1

### 정답 숫자 만들기

게임이 시작되면 컴퓨터가 무작위로 1부터 100 사이의 숫자를 선택해야 해요.

→ 정답이라는 변수를 만들고, 1부터 100 사이의 무작위 수를 저장하세요.

=> 변수 만들기



## 힌트 2

사용자에게 숫자 입력받기

"숫자를 입력해 주세요." 라는 말을 하고, 사용자가 숫자를 입력하도록 기다리세요.  
→ 대답을 기다리기 블록을 사용하면 돼요.

### 힌트 3

비교하기 (조건문 사용)

사용자가 입력한 숫자와 정답을 비교해요.

→ 만약 ~이라면 블록을 사용해서 아래처럼 만들어보세요:

입력값이 정답보다 크면: “너무 커요!”

입력값이 정답보다 작으면: “너무 작아요!”

입력값이 정답과 같으면: “정답입니다!”

#### 힌트 4

정답을 맞출 때까지 반복하기

사용자가 정답을 맞출 때까지 위 과정을 반복해야 해요.

→ 계속 반복하기 또는 반복하기 ~까지 블록을 사용하세요.