Lecture 01

우리가 사는 지능정보화 세상





[주제] - 자기소개 동화책 만들기

시간의 순서에 따라 순서대로 대화할 수 있는 동화를 작성해 봅시다.

[문제상황]

대학생이 된 상명이가 학과 친구들과 인사를 나누는 애니메이션 입니다. 3명(상명이, 수뭉이, 사슴이) 의 등장인물이 나와서 순서대로 이야기를 주고 받습니다.

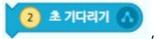
- ① 등장인물이 순서대로 대화할 수 있는 애니메이션을 만들어 봅시다.
- ② 애니메이션에 신호기능을 추가하여 애니메이션을 만들어 봅시다.

[결과화면]



[힌트]

결과화면을 토대로





블록을 사용

하여 애니메이션을 만들어 봅시다.

상명이: 대학생이 되었으니 친구들을 많이 만들어야지

수몽이: 안녕 나는 oo학과에 김수몽이야 만나서 반가워

우리 같이 다니면서 수업도 듣고 점심도 같이 먹을래??

사슴이 : 안녕 나는 XX 학과에 이사슴이야 만나서 반가워

나도 끼워줄래

상명이 : 물론이지 만나서 반가워 나는 △△학과에 권상명이야

우리 앞으로 도와가며 잘 지내 보자^^

[알고리즘] 위에 제시된 내용을 등장인물을 기준으로 분류해서 정리해 봅시다. 시작하기 버튼을 클릭했을 때 대학생이 되었으니 친구들을 많이 만들어야지 13 초 기다리기 상명이 물론이지 을(를) 1 초동안 말하기▼ 만나서 반가위 울(물) 1 초 동안 말하기 * 나는 ㅁㅁ학과에 권상명이야 울(률) 2 초 동안 말하기 ▼ 우리 앞으로 도와가며 잘 지내 보자 을(를) 4 초 동안 시작하기 버튼을 클릭했을 때 초 기다리기 이동 방향으로 70 만큼 움직이기 수뭉이 만나서 반가위 을(를) 1 초 동안 말하기 시작하기 버튼을 클릭했을 때 10 호기다리기 🗥 이동 방향으로 (100) 만큼 움직이기 사슴이 안녕 울(물) 1 초 동안 말하기▼ 나는 XX학과에 아사슴이야 울(돌) 2 초 동안 말하기▼ 만나서 반가워 나도 같이 끼워줄래? 을(음) 2 초 동안 [심화 힌트] 2 초 기다리기 대상 없음▼ 신호 보내기 토대로 결과화면을 대신해서



물록을 사용하여 유연한 애니메이션을 만들어 몹시다.		
[심화 알고리즘] 위에 제시된 내용을 등장인물을 기준으로 분류해서 정리해 봅시다.		
상명이		
수뭉이		
사슴이		

실습

[주제] - 동화책 만들기

시간의 순서에 따라 순서대로 대화할 수 있는 동화를 작성해 봅시다.

[문제상황]

봄날에 새싹 동화를 확인해 보세요. 수업시간에 제공되는 동화를 먼저 보고 여러분의 창의력을 발휘하여 동화를 완성해 보세요.(신호기능 이용)

[결과화면]

상명에서 여러분에 열매를 풍성하게 만드시기 바랍니다.



[힌트]

1. 결과화면을

도대로 대상없음▼ 신호보내기 [**



② 초기다리기 🔨



블록을 사용하여 동화 애니메이

션을 만들어 봅시다.

	불록 모양 소리 속성			
	모양 추가하기 새로 그리기			
	시싹(1)_1 300 × 390			
	생싹(2)_1 × 300 × 390			
2. 모양 추가를 만들어봅시다.	300 x 390 ×			
[알고리즘]				
오브젝트를 기준으로 분류해/	서 정리해 봅시다.			
글상자				

새싹	
나무	
상명로고	