

Lecture 01

# 우리가 사는 지능정보화 세상



**상명대학교**  
SANGMYUNG UNIVERSITY

## 예시

### [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, 수몽이, 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 ○○학과에 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.

### 상명이



### 수몽이



### 사슴이



## [심화 힌트]

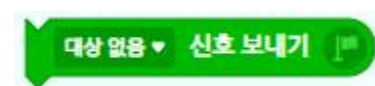
결과화면을

토대로



블록을

대신해서





대상 없음 ▾ 신호를 받았을 때

블록을 사용하여 유연한 애니메이션을 만들어 봅시다.

## [심화 알고리즘]

위에 제시된 내용을 등장인물을 기준으로 분류해서 정리해 봅시다.

상명이

수몽이

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

토대로

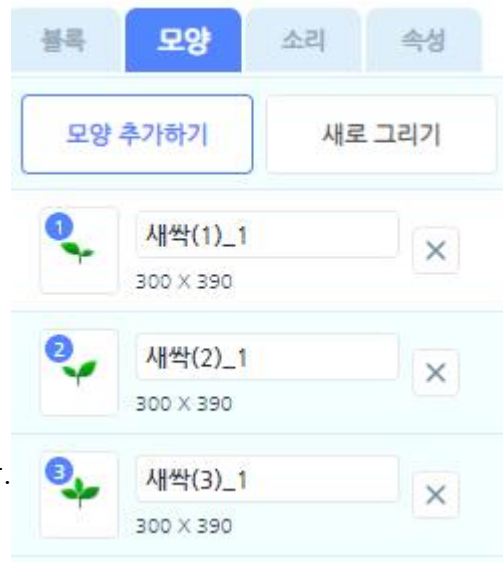
대상 없음 ▼ 신호 보내기

대상 없음 ▼ 신호를 받았을 때

2 초 기다리기

안녕! 울(름) 4 초 동안 말하기 ▼

블록을 사용하여 동화 애니메이션을 만들어 봅시다.



2. 모양 추가를 만들어봅시다.

### [알고리즘]

오브젝트를 기준으로 분류해서 정리해 봅시다.

글상자

새싹	
나무	
상명로고	