

• 출력하기

알버트\_엔트리\_숫자말판예제



• 장면 1



오브젝트

속성

코드

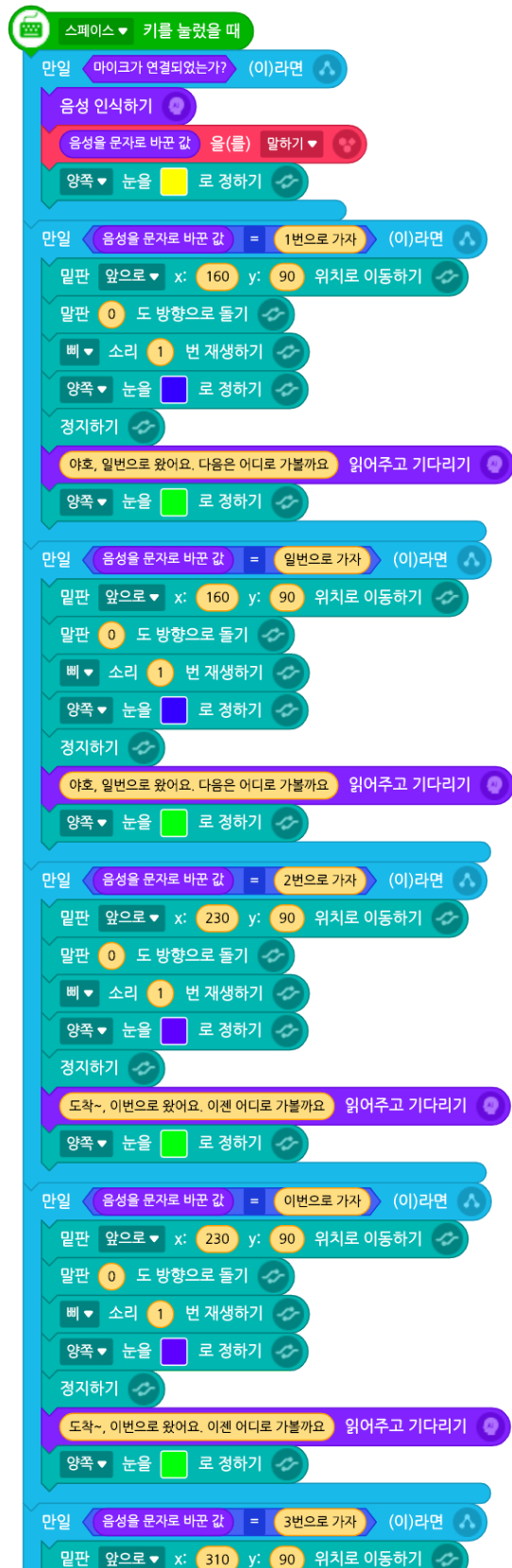


엔트리봇

X 0  
Y 0  
크기 100.0  
방향(°) 0°  
이동 방향(°) 90°

```

시작하기 버튼을 클릭했을 때
  양중맞은 ▾ 목소리를 보통 ▾ 속도 보통 ▾ 음높이로 설정하기
  이제 불럭놀이를 시작해볼까요 읽어주고 기다리기
  양쪽 ▾ 눈을 [ ] 로 정하기
  밑판 앞으로 ▾ x: 90 y: 90 위치로 이동하기
  말판 0 도 방향으로 돌기
  삐 ▾ 소리 1 번 재생하기
  양쪽 ▾ 눈 끄기
  이동할 위치를 살펴보세요 읽어주고 기다리기
  양쪽 ▾ 눈을 [ ] 로 정하기
  계속 반복하기
  
```



말판 0 도 방향으로 돌기 드

배 소리 1 번 재생하기

양쪽 눈을 로 정하기

정지하기

야호, 삼변으로 왔어요. 다음은 어디로 가볼까요? 읽어주고 기다리기

양쪽 눈을 로 정하기

만일 음성을 문자로 바꾼 값 = 4번으로 가자 (이)라면

말판 앞으로 x: 390 y: 90 위치로 이동하기

말판 0 도 방향으로 돌기

배 소리 1 번 재생하기

양쪽 눈을 로 정하기

정지하기

휴, 사변으로 왔어요. 다음블럭으로 고고씹 읽어주고 기다리기

양쪽 눈을 로 정하기

만일 음성을 문자로 바꾼 값 = 5번으로 가자 (이)라면

말판 앞으로 x: 460 y: 90 위치로 이동하기

말판 0 도 방향으로 돌기

배 소리 1 번 재생하기

양쪽 눈을 로 정하기

정지하기

골인, 오변으로 왔어요. 다음은 어디로 갈지 궁금해요 읽어주고 기다리기

양쪽 눈을 로 정하기

만일 음성을 문자로 바꾼 값 = 6번으로 가자 (이)라면

말판 앞으로 x: 540 y: 90 위치로 이동하기

말판 0 도 방향으로 돌기

배 소리 1 번 재생하기

양쪽 눈을 로 정하기

정지하기

우와, 육변으로 왔어요. 멀리왔네요. 다른곳도 가볼까요? 읽어주고 기다리기

양쪽 눈을 로 정하기