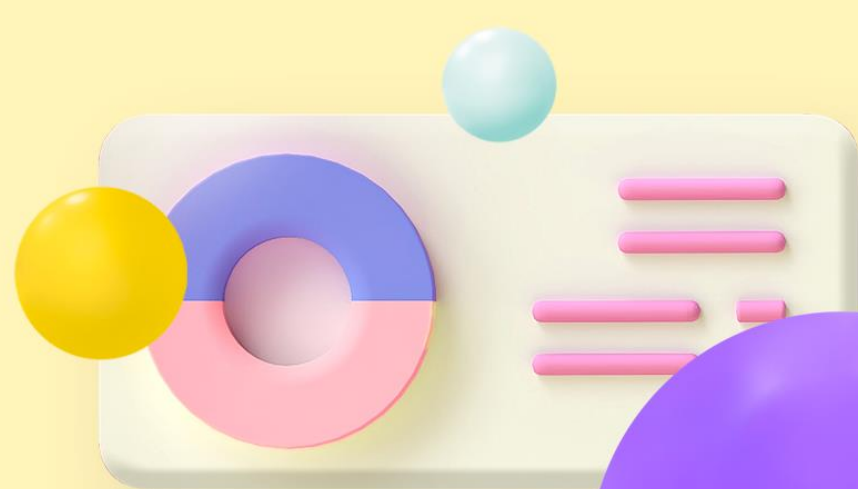
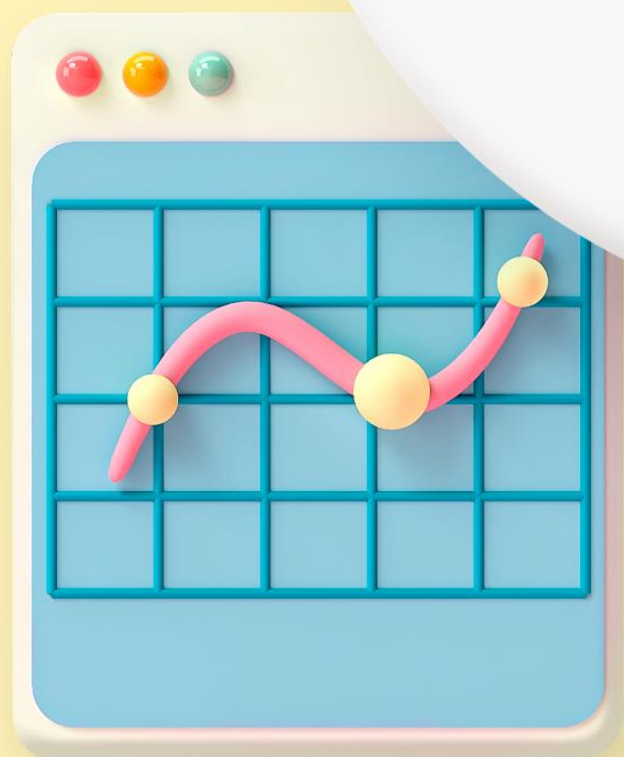


조건이란?





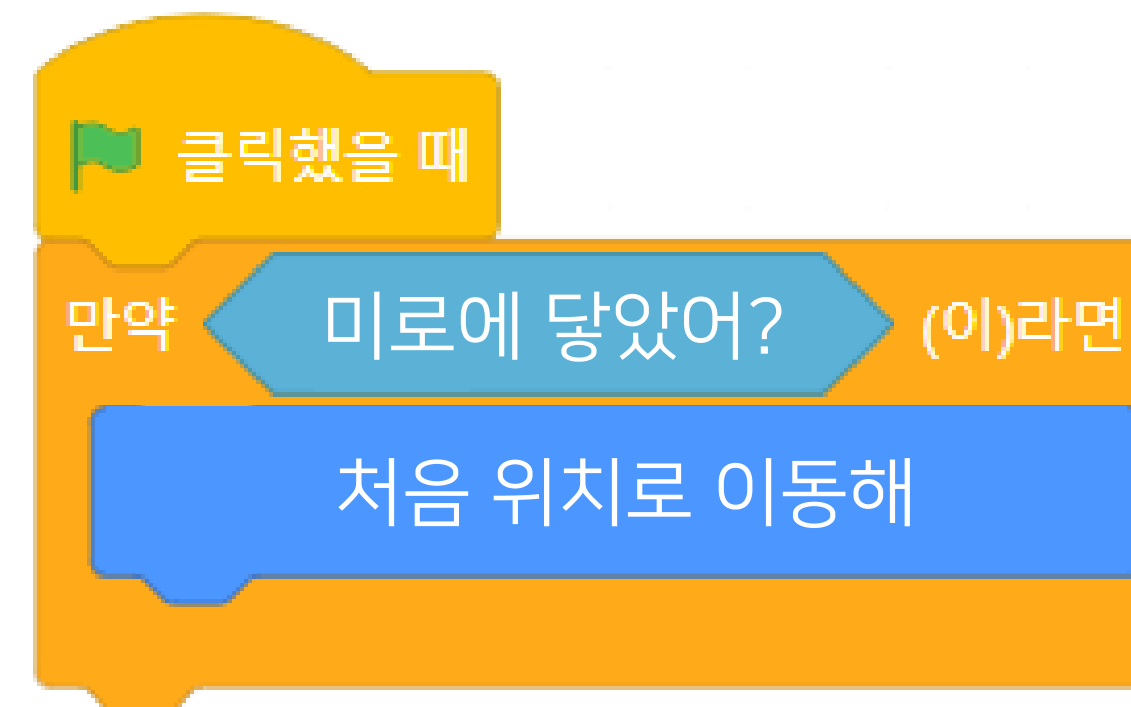
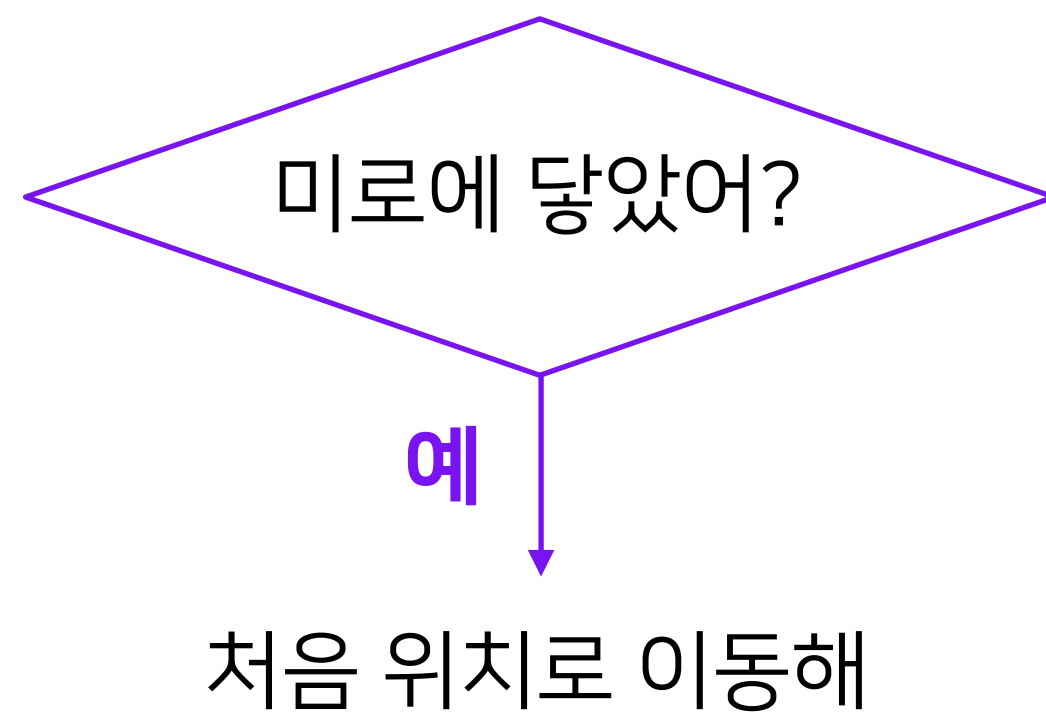
조건이란?

직접 게임을 통해 필요한 기능을 알아봤어요.
어서 빨리 스크래치로 만들어보고 싶지 않나요?
그러기 위해서는 **조건**이라는 개념을 알아야 해요!



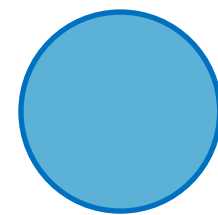
조건이란?

컴퓨터는 값을 비교해서 참과 거짓을 판단해요.
조건이 참인 경우 어떤 동작을 하도록 만들 수 있어요.

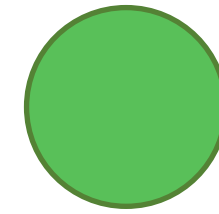
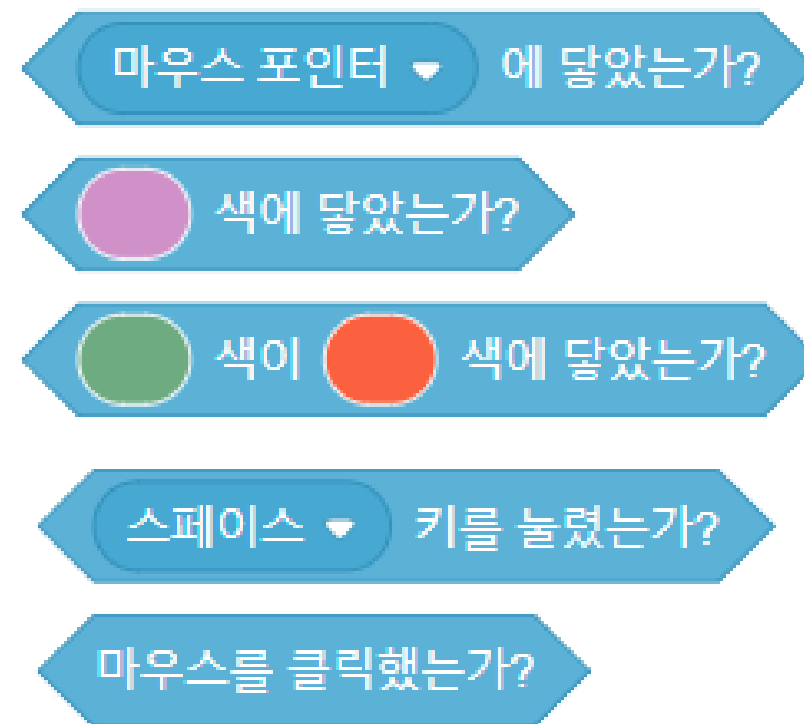




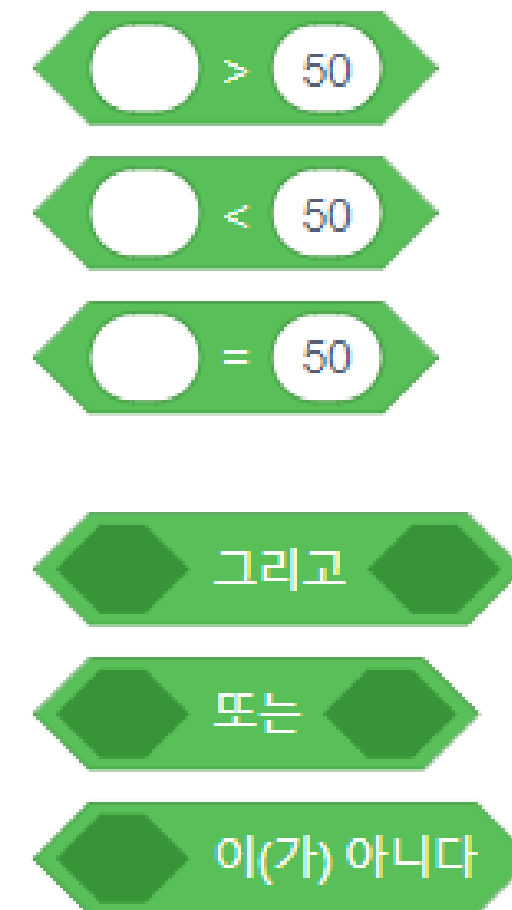
개념 : 조건



감지



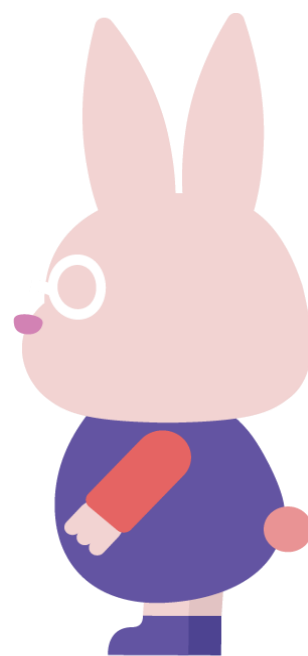
연산



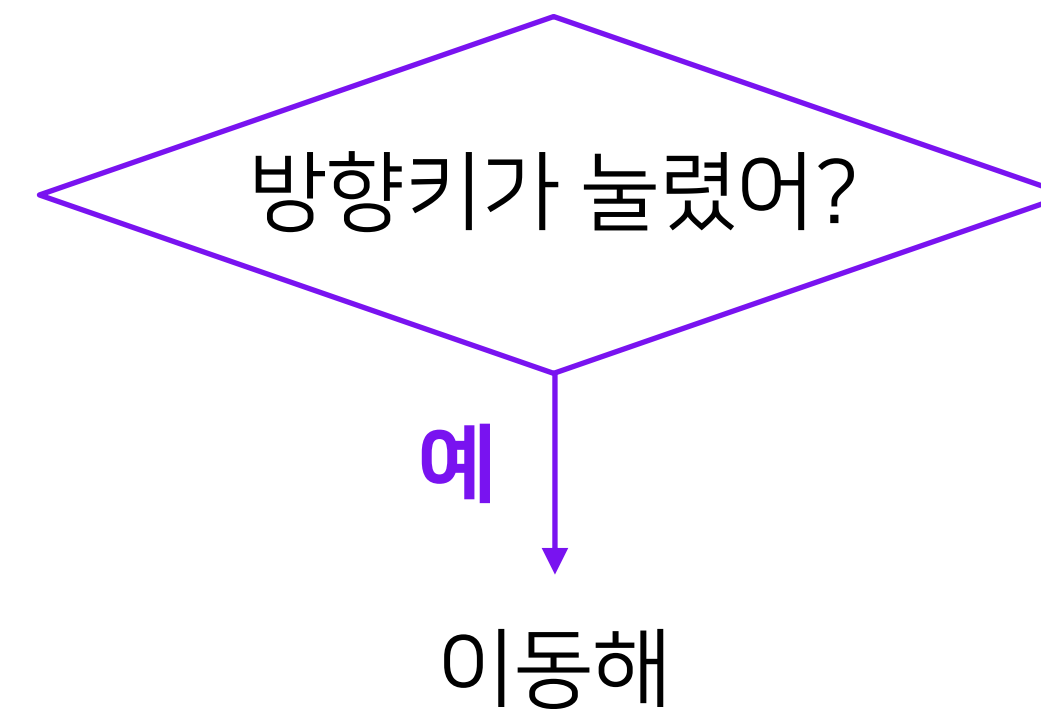
조건 블록은 육각형 모양의 감지와 연산 블록이 함께 사용돼요.



코딩 : 방향키를 눌렀는가?



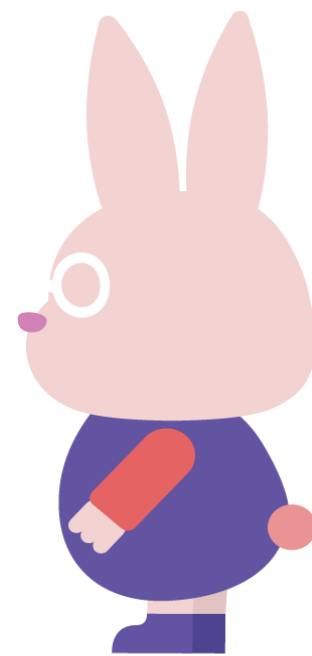
헬로빗



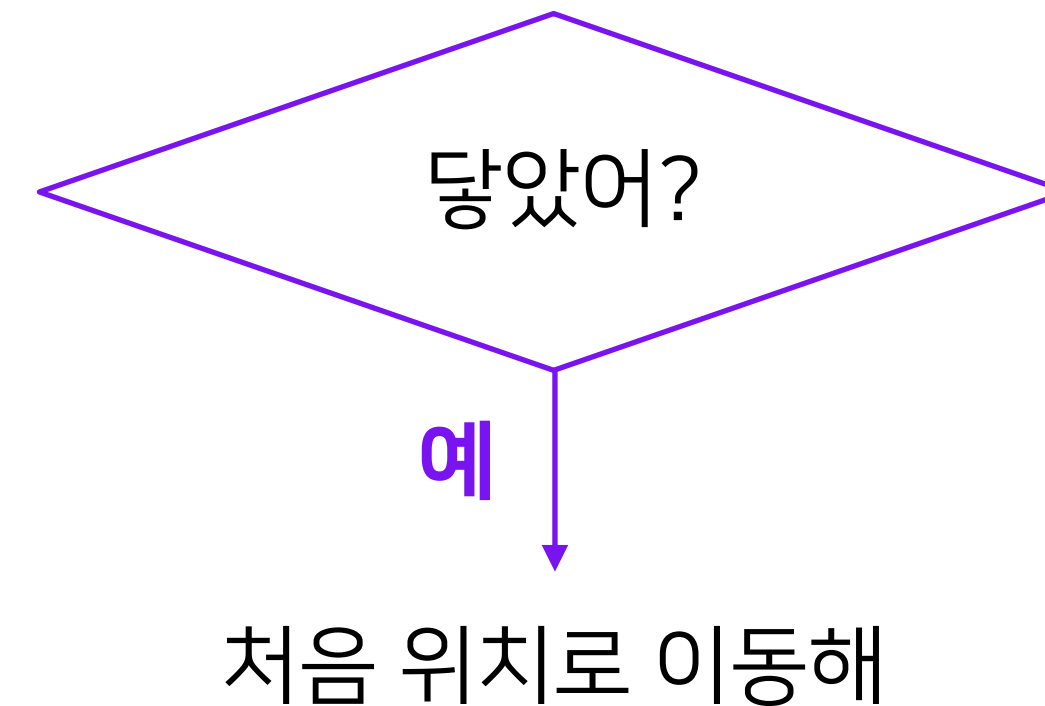
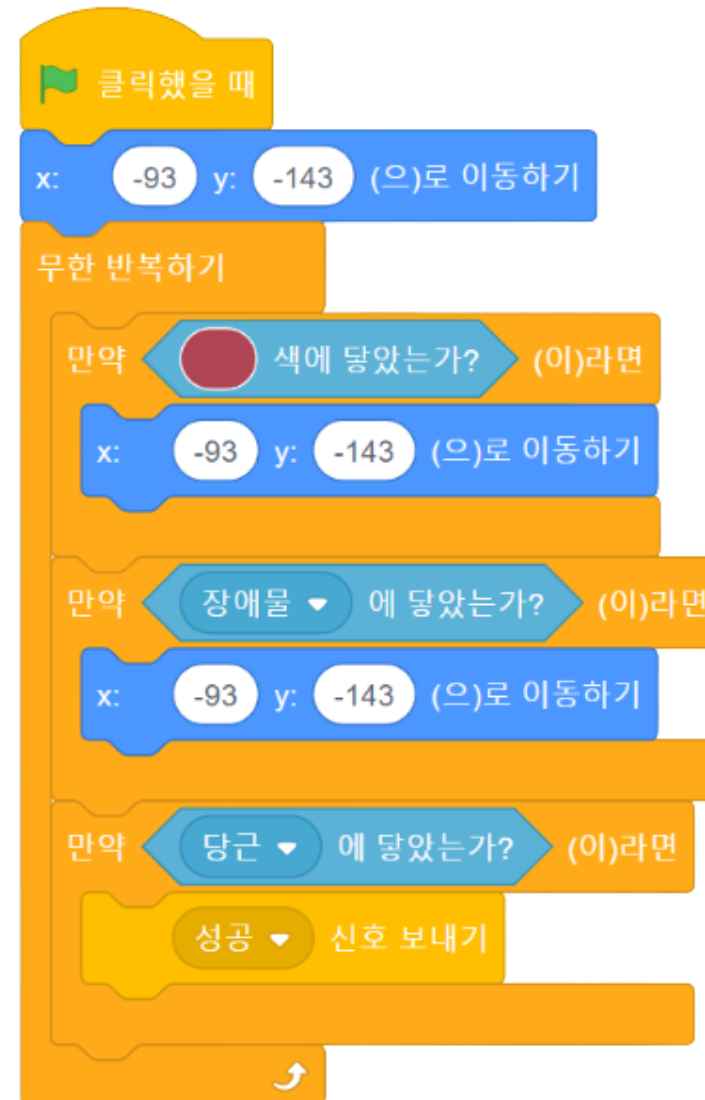
방향키가 눌렀는지를 판단하여 헬로빗을 움직여요.



코딩 : 닿았어?



헬로빗



헬로빗이 벽 or 장애물에 닿았다면 처음 위치로 이동해야 해요.

당근에 닿았다면 게임 성공이라고 알려줘야겠죠?



코딩 : 성공 표시하기

성공!

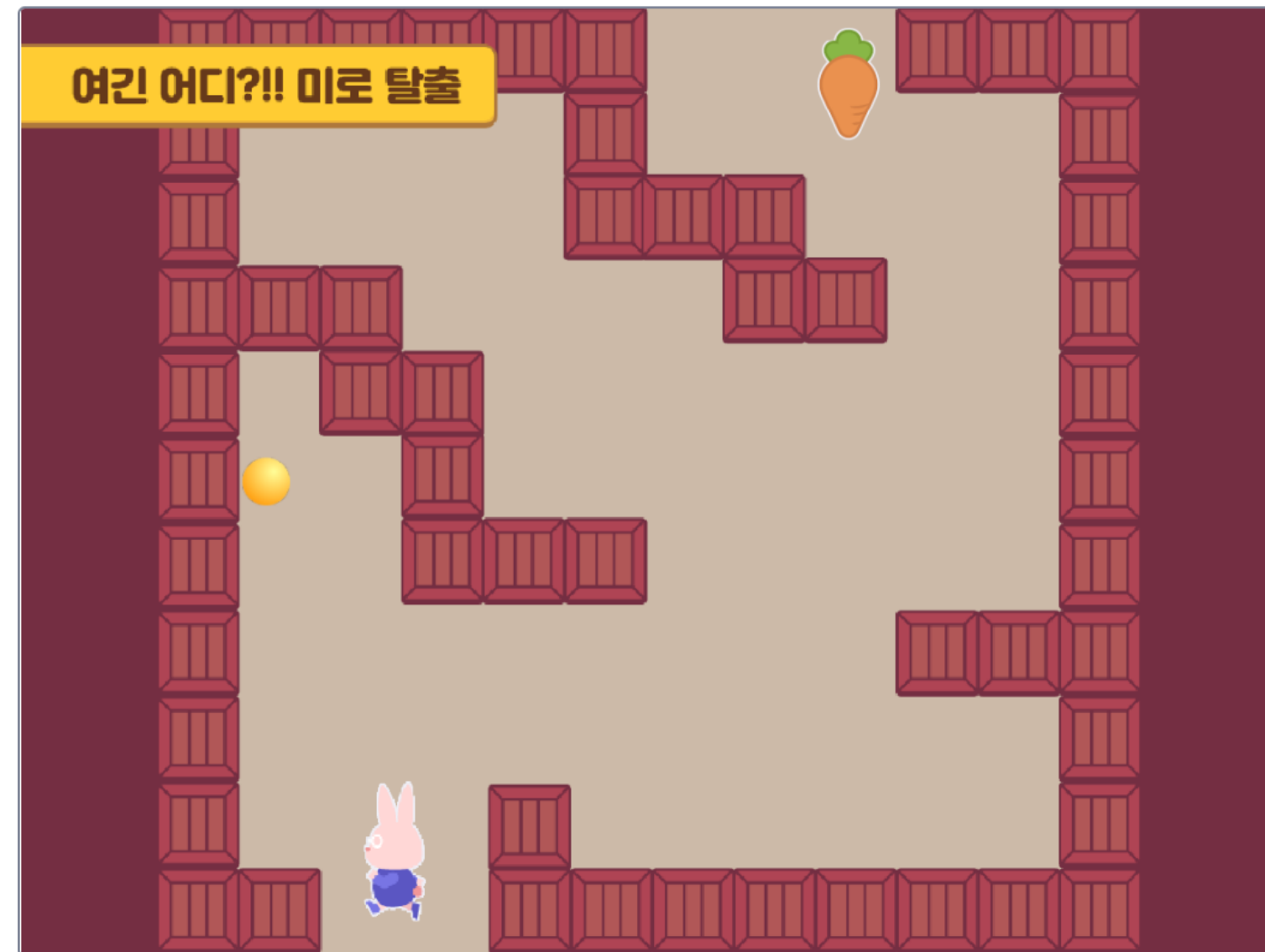
성공



성공이라는 알림을 받았을 때, 승리를 표시하고 게임이 종료돼요.



여긴 어디?!! 미로 탈출



본격적으로 게임을 만들어 볼까요?

실습을 통해 차근차근 기능을 완성해봐요.

실습

- [실습 1] 헬로빗 움직이기 I**
- [실습 2] 헬로빗 움직이기 II**
- [실습 3] 미로에 닿았는가?**



실습

[실습 4] 장애물에 닿았는가?

[실습 5] 당근에 닿았는가?

[더 해보기] 아이디어 추가하기





 **EliceSchool**

