<PassOrFail>

**최윤호 32194677**

**<디자이너 화면>**



**<프로젝트 이름>**

PassOrFail

**<디자이너>**

1. screen1: 수평 정렬 - 중앙 : 3

2. 제목레이블: 텍스트 정렬 - 가운데 : 1, 배경색 : 노랑, 글꼴크기 : 24, 너비 : 부모에 맞추기,

텍스트 : 성적 처리

3. 표배치1: 행 : 3

4. 리눅스, 앱인벤터,게임 레이블: 텍스트 정렬 - 가운데 : 1, 글꼴 크기 : 16

5. 리눅스, 앱인벤터,게임 텍스트 상자: 텍스트 정렬 - 가운데 : 1, 글꼴 크기 : 14, 숫자만 체크,

힌트&텍스트 : 빈칸, 숫자만 체크

6. 메세지 레이블: 배경색 : 주황, 글꼴 크기 : 26, 텍스트 정렬 - 가운데 : 1, 너비 : 부모에 맞추기, 텍스트 : 확인을 누르세요

7. 수평배치1: 너비 : 부모에 맞추기

8. 확인,다시하기 버튼: 글꼴 크기 : 18, 너비 : 부모에 맞추기, 텍스트 정렬 - 가운데 : 1

9. 나머지는 그대로.. (+ 레이블 추가 : ‘made by 최윤호’)

**<블록 화면>**

**<블록>**

1. 리눅스, 앱인벤터성적, 게임성적 값을 전역변수로 선언함과 동시에 0으로 초기화한다.

2. 스크린1이 실행 되었을 때, 리눅스성적, 앱인벤터성적, 게임성적 텍스트 상자에 0을 선언.

3. 확인버튼을 클릭했을 때, 다음의 내용을 이행한다. 단, (1)에서 (5) 순서로 논리가 진행된다.

(1) 사용자가 리눅스성적, 앱인벤터성적, 게임성적 텍스트 상자에 숫자값을 입력한다.

(2) 만약 리눅스 성적 값이 40 미만이면 메세지 레이블에 과락을 출력한다.

(3) 마찬가지로 앱인벤터성적과 게임성적 값이 40 미만이면 메세지 레이블에 “과락”을 출력한다.

(4) (2)와(3)의 조건을 만족시키지 않는 범위 ('각’입력값 40점 이상)인 동시에 평균이 60 이상이면

메세지 레이블에 “합격”을 출력한다.

(5) 만약 위의 모든 조건이 아니라면(평균이 60미만, ‘각’입력값 40점 이상),메세지 레이블에 “불합격”을 출력한다.

4. 다시하기버튼을 클릭했을 때, 리눅스성적, 앱인벤터성적, 게임성적 텍스트 상자를 0으로 초기화시킨다.

**<실행화면>**



**<실행>**

1번 사진: 리눅스 성적이 40미만이므로 다른 점수와 상관없이 메세지레이블에 과락이 출력된다.

2번 사진: 모든 성적이 40이상인 동시에 40 <= 평균 < 60 이므로 메세지레이블에 불합격이 출력된다.

3번 사진: 모든 성적이 40이상인 동시에 60 <= 평균 이므로 메세지레이블에 합격이 출력된다.