

음주운전, 졸음운전 태준의 리메이크



변수

#	변수 이름	사용 가능 오브젝트	기본값	최솟값	최댓값	변수 노출
1	음주 운전	전체	0			보이기
2	졸음 운전	전체	0			보이기

장면 2



오브젝트	속성	코드
<div><div>z</div><div>z2</div></div>	<div>X203</div> <div>Y14.08</div> <div>크기45.70</div> <div>이동 방향(°)0°</div> <div>방향(°)90°</div>	
<div><div>z</div><div>z1</div></div>	<div>X154.3</div> <div>Y-10.94</div> <div>크기48.10</div> <div>이동 방향(°)0°</div> <div>방향(°)90°</div>	

오브젝트	속성	코드
 	X 108.61 Y -30.69 크기 35.8 0 이동 방향 (°) 0° 방향(°) 84.23°	
 acent.jpg	X 151.72 Y -84.37 크기 139.9 0 이동 방향 (°) 0° 방향(°) 90°	
 빨간 자동차	X -138.5 Y -101.5 크기 100.0 0 이동 방향 (°) 359.23° 방향(°) 90°	
 담배 사진	X -58.09 Y -66.46 크기 166.8 0 이동 방향 (°) 0° 방향(°) 81.29°	

오브젝트	속성	코드
 <p>(1)엔트리봇</p>	<p>X -5.64</p> <p>Y -83.34</p> <p>크기 54.4</p> <p>이동 방향 (°) 0°</p> <p>방향(°) 90°</p>	<pre> 시작하기 버튼을 클릭했을 때 졸음 운전 ▾ 을(를) 0 (으)로 정하기 ? 계속 반복하기 만일 <디지털 2 ▾ 변 값 (이)라면 졸음 운전 ▾ 에 1 만큼 더하기 ? 0.1 초 기다리기 아니면 졸음 운전 ▾ 을(를) 0 (으)로 정하기 ? 만일 <졸음 운전 ▾ 값 > 50 (이)라면 디지털 3 ▾ 번 핀의 버저를 도 ▾ 4 ▾ 음으로 1 초 울리기 </pre> <pre> 시작하기 버튼을 클릭했을 때 계속 반복하기 음주 운전 ▾ 을(를) 아날로그 A0 ▾ 변 값 (으)로 정하기 ? 만일 <아날로그 A0 ▾ 변 값 > 100 (이)라면 디지털 3 ▾ 번 핀의 버저를 도 ▾ 4 ▾ 음으로 1 초 울리기 </pre>