

### 학습목표

- 리스트(목록) 개념을 이해한다.
- 스크래치에서의 리스트를 생성하고 활용할 수 있다.
- 리스트(목록)에서 원하는 정보 찾기 실습을 수행한다.



학습목차

1. 리스트(배열)의 기본 개념

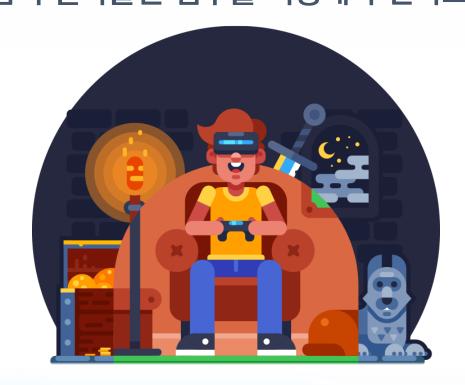
2. 스크래치에서의 리스트 활용

3. [예제] 리스트에서 원하는 정보 찾기



# 동일한 형태의 데이터 관리

여러분들이 매일매일 게임을 즐기고 있고, 이 게임의 결과물인 점수를 저장해야 한다고 한다면?



점수
150
180
120
250

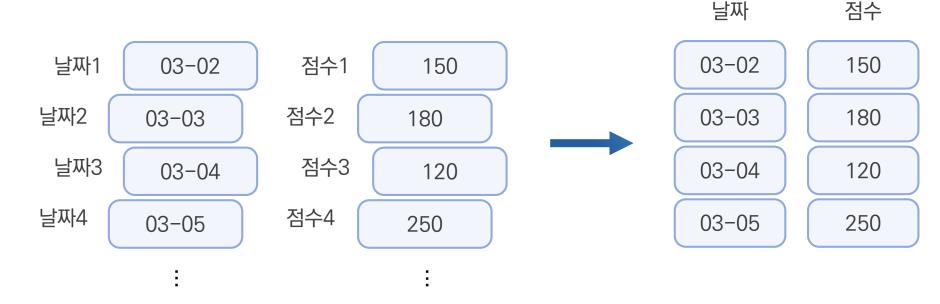
## 동일한 형태의 데이터 관리

- 기본 자료형(Simple Data Type)
  - ▶ 변수형으로 사용될 때 변수가 하나의 자료만 할당받을 수 있는 자료형



## 동일한 형태의 데이터 관리

- 구조적 자료형(Structured Data Type)
  - ▶ 여러 개의 자료를 하나의 단위로 효율적으로 처리할 수 있는 자료형
  - ▶ 하나의 변수에 여러 개의 자료를 할당



# 리스트(배열)의 개념 및 구조

- 리스트(List) 또는 배열(Array)
  - ▶ 하나의 리스트 이름을 가짐
  - ▶ 리스트 내에는 여러 개의 값을 저장할 수 있음(값 = 항목)
  - ▶ 항목의 위치 값을 나타내는 항목 번호(인덱스)를 가짐

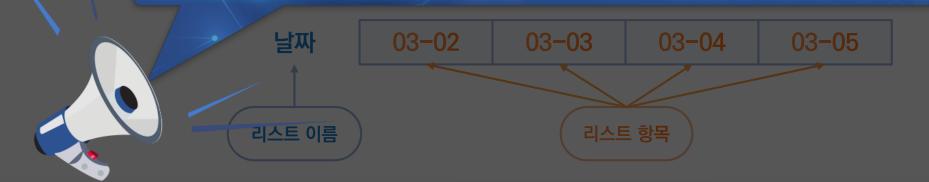


### 리人트(배역)의 개년 및 구조

### 여기서 잠때

대부분의 프로그래밍 언어에서는 리스트의 항목번호가 0으로 시작하지만, 스크래치에서는 1로 시작

03-03



# 2차원 배열 소개 ]

• 날짜와 점수 이외에도 승패 정보도 함께 관리해야 한다면?

#### 날짜 패 점수 승 03-02 2 150 03-03 180 6 03-04 120 6 03-05 250 4

#### 게임 기록

				열(Column)		
	4	날짜	점수	승	패	
	1	03-02	150	5	2	
	2	03-03	180	6	1	
	3	03-04	120	6	7	
	4	03-05	250	8	1	
행	(ROW	') 				

1차원 배열

2차원 배열

## 5

1. 리스트(배열)의 기본 개념

## 현실 세계에서의 리스트 활용

순위	변동	게임명	장르	점유율(%)	사용시간(시)	전주대비 증감률(%)
1		리그 오브 레전드	RTS	45.28%	1,454,960	▲ 9.13%
2	Δ1	서든어택	FPS	7.49%	240,508	<b>▲</b> 14.09%
3	Δ1	배틀그라운드	FPS	7.01%	225,139	<b>▲ 1.02%</b>
4	₹2	피파온라인4	<b>스포츠</b>	6.64%	213,438	▼ 19.52%
5		오버워치	FPS	4.51%	145,052	<b>▲</b> 7.29%
6		메이플 스토리	RPG	4.41%	141,663	▼ 2.90%
7		아이온	RPG	3.12%	100,349	▼ 1.66%
8	Δ1	던전앤파이터	RPG	2.27%	73,037	▲ 39.71%
9	▼1	스타크래프트	RTS	2.20%	70,577	▲ 5.13%
10		월드 오브 워크래프트	RPG	1.29%	41,333	▲ 0.61%
11		로스트아크	RPG	1.28%	40,983	▲ 30.54%
12		영원회귀: 블랙서바이벌	RTS	1.06%	34,014	▼ 11.27%
13		리니지	RPG	1.03%	33,152	▲ 2.93%
14		워크래프트 3	RTS	0.78%	25,148	▼ 2.68%
15	Δ1	리니지 2	RPG	0.74%	23,626	▼ 3.30%
16	Δ1	카트라이더	레이싱	0.70%	22,548	▲ 9.08%
17	▼2	엘리온	RPG	0.66%	21,132	▼ 21.52%
18		발로란트	FPS	0.54%	17,453	<b>▲</b> 7.28%
19		사이퍼즈	RPG	0.38%	12,270	▼ 8.53%
20	Δ1	한게임 로우바둑이	포커	0.36%	11,590	<b>▲</b> 22.92%

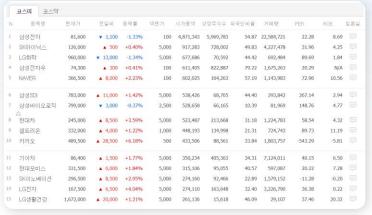
게임 순위표

(출처: http://www.gametrics.com/news/News02 View.aspx?segid=45080)

2										
4 5 6	이이 메이/메초네업니									
5	일일 매입/매출내역서									
6	7 간: 2016-09-01 ~ 2016-10-28									
7	OITL	지 거래처명	제품명	거래내용			매입액		매출액	
7	BA			구분	수량	단가	금액	세액	금액	세액
9	9/7	쿠키코리아	Bambi Waterball	매입	20	38,000	690,909	69,091		
10	9/14	엑셀아프리카	Bambi Waterball	매출	13	38,000			494,000	49,400
11	10/3	엑셀아프리카	-	매입	3,000	100	272,727	27,273		
12	10/7	쿠키코리아	-	매출	2,500	100			250,000	25,000
13	10/7	엑셀아프리카	Bambi Waterball	매출	3	38,000			114,000	11,400
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
71										

매출 관리

(출처: http://www.coukey.co.kr/main/goods\_view.php?num=85)



주식 데이터 (출처 : 네이버 증권)



인사 관리

(출처: https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=winiptv&logNo=220353379844 &proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F)

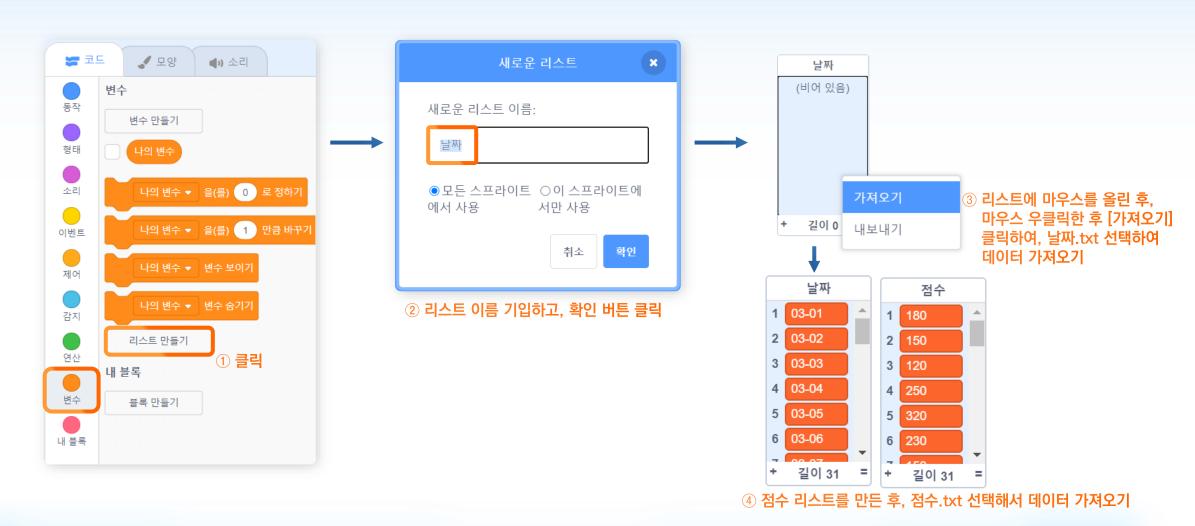


## 리스트 변수 추가하기 실습 - 직접 값 입력



12

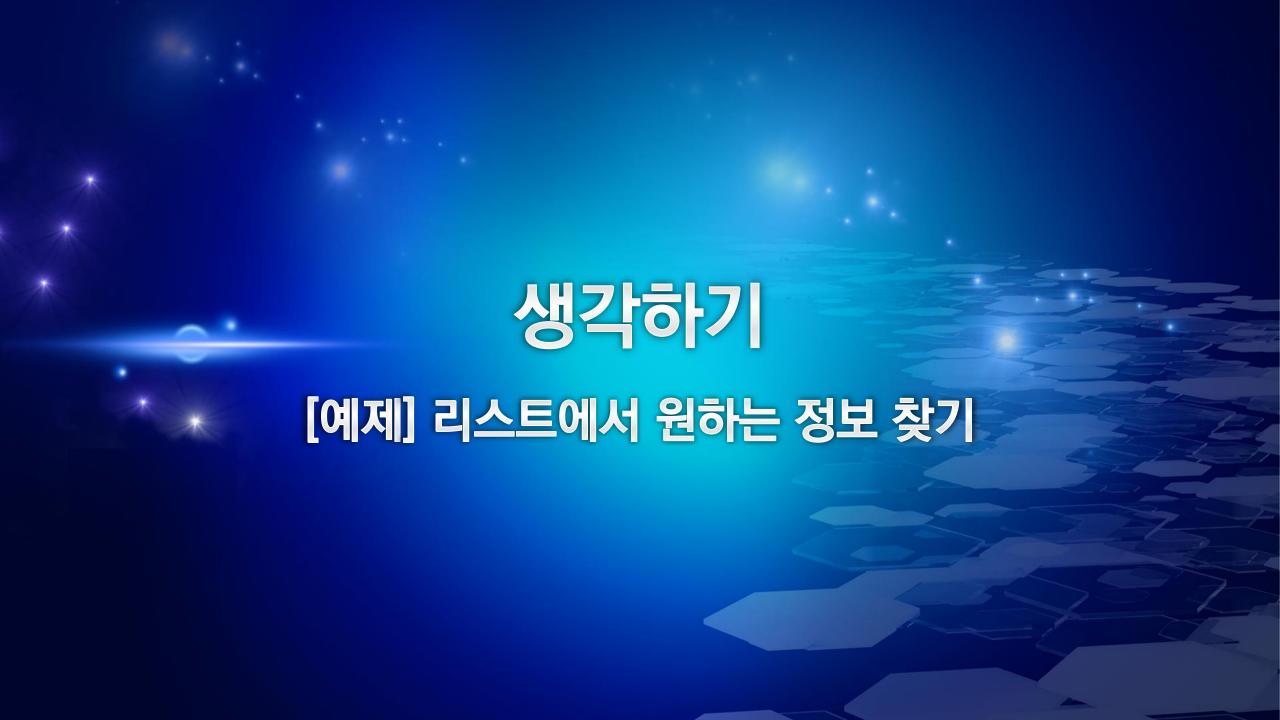
## 리스트 변수 추가하기 실습 – 파일에서 읽기



1/

## [ 리스트 추가하면 새로 생기는 블록들 ]



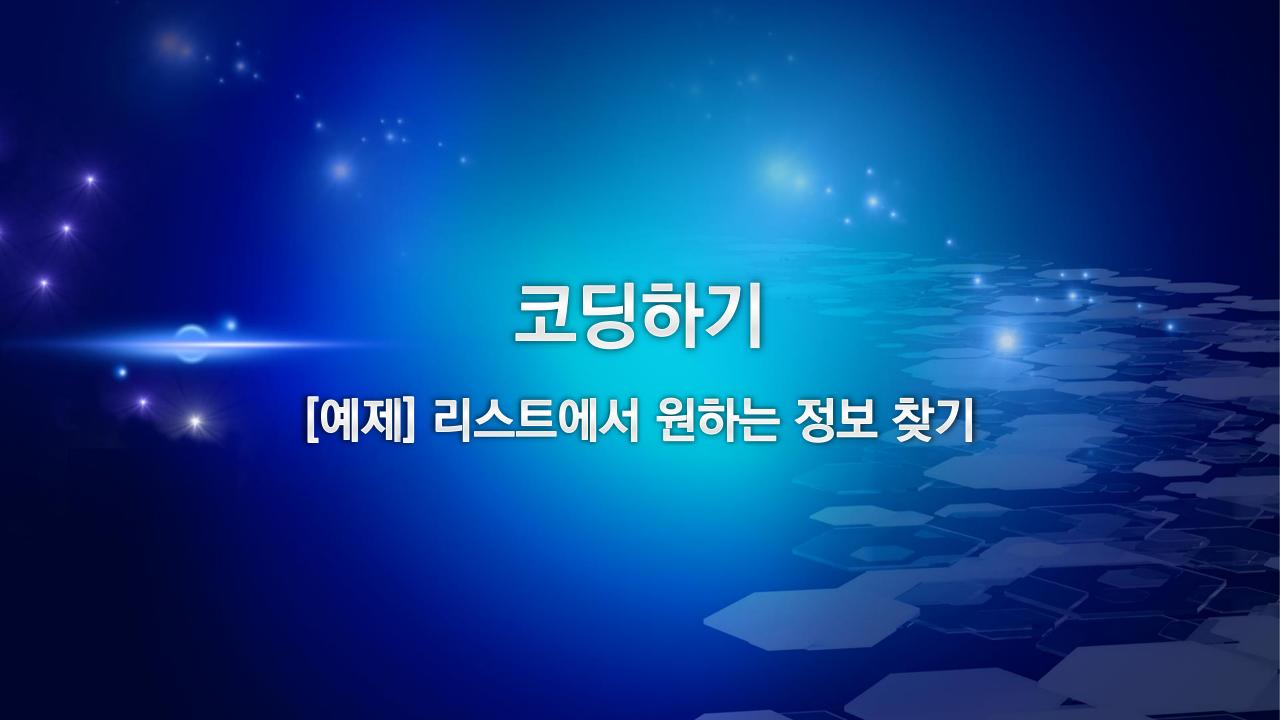


# 문제상황

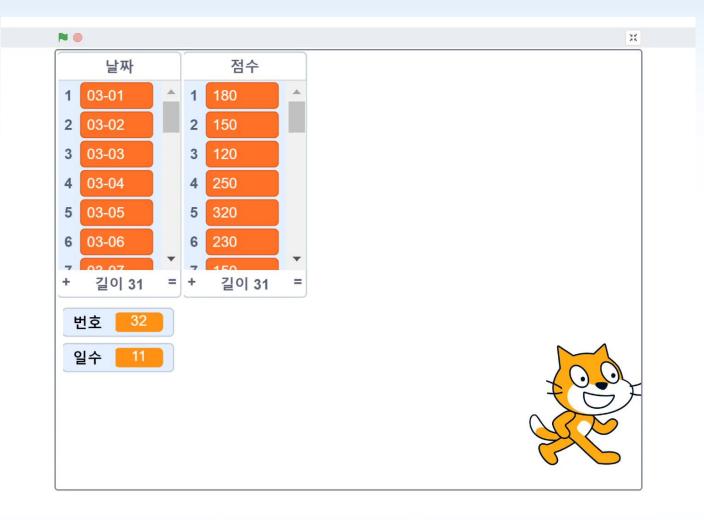
• 이전 실습에서 만든 3월 한 달 동안의 게임 점수 데이터 중에서 사용자가 입력한 점수보다 높은 점수를 받은 날짜가 얼마나 있는지 구하는 프로그램을 만들고자 한다.



- 실행 깃발(▶)을 클릭하면 고양이가 "기준 점수를 입력하세요." 라고 말함
- 사용자가 원하는 점수(a)를 입력함
- 입력된 점수(a)보다 높은 점수를 받은 일수를 계산하여, "(a)점보다 높은 점수를 받은 날은 XX일입니다."라고 10초 동안 대답함







# 사전 준비물

- 필요한 변수 만들기
  - ▶ 날짜: 리스트로 생성하여 날짜.txt 파일을 가져와서 항목 삽입
  - ▶ 점수 : 리스트로 생성하여 점수.txt 파일을 가져와서 항목 삽입
  - ▶ **번호** : 날짜와 점수 리스트에서 접근할 항목의 인덱스를 저장하기 위한 변수
  - ▶ **일수** : 사용자가 입력한 점수보다 높은 점수를 받은 일수를 저장하기 위한 변수



## 3. 예제 - 리스트에서 원하는 정보 찾기 >>> 코딩하기



#### 1. 스크립트 작성

- 실행 버튼(▶)을 클릭했을 때
  - ▶ 번호와 일수 깃발 변수 초기화하기
    - 번호는 1로 초기화
    - 일수는 0으로 초기화
  - ▶ '기준 점수를 입력하세요.'라고 묻고 기다리기
  - ▶ 기준점수 입력하기
  - ▶ 일수계산(기준점수) 함수 실행하기
    - 점수 리스트를 탐색하여 기준점수보다 높은 날짜의 개수 세기
    - '기준점수보다 높은 점수를 받은 날은 XX일입니다'라고 10초 동안 대답하기
  - ▶ 마무리하기





3. 예제 - 리스트에서 원하는 정보 찾기 🔀 코딩하기



• 일수계산(점수) 함수 정의



3. 예제 - 리스트에서 원하는 정보 찾기 🔀 코딩하기



### 1. 스크립트 작성

• 전체 스크립트





### 2. 스크립트 실행

• 스크립트 실행



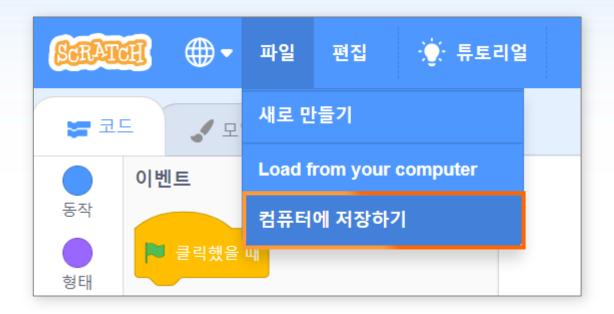
25

## 3. 예제 - 리스트에서 원하는 정보 찾기 🔀 코딩하기



### 2. 스크립트 실행

• 프로젝트 저장



프로젝트명

8-2-리스트에서정보찾기.sb3

### 학습정리

- ✓ 여러 개의 자료를 하나의 단위로 효율적으로 처리하기 위해 리스트(배열)을 사용한다.
- 하나의 리스트에는 여러 값(항목)을 저장할 수 있으며, 항목 번호(인덱스)를 통해 각 항목들에 접근할 수 있다.
- ☑ 리스트의 값을 직접 입력하거나 파일을 읽어와서 값들을 한 번에 삽입할 수 있다.
- ☑ 반복문을 통해 리스트의 값(항목)들을 탐색할 수 있다.

본 수업자료는 저작권법 제 25조 2항에 따라 학교 수업을 목적으로 이용되었으므로, 본 수업자료를 외부에 공개, 게시하는 것을 금지하며, 이를 위반하는 경우 저작권 침해로서 관련법에 따라 처벌될 수 있습니다.