



성결대학교 소프트웨어 교육봉사활동팀

1주차 커리큘럼

- 원숭이가 빙글뱅글 -
- 바닷속 니모의 이야기 -



성결대학교
SUNGKYUL UNIVERSITY

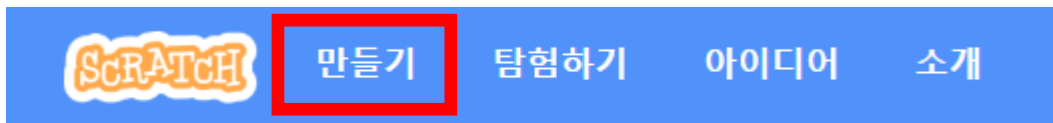
원숭이가 빙글뱅글

우주 비행사 원숭이가 빙글뱅글 돌아가요!

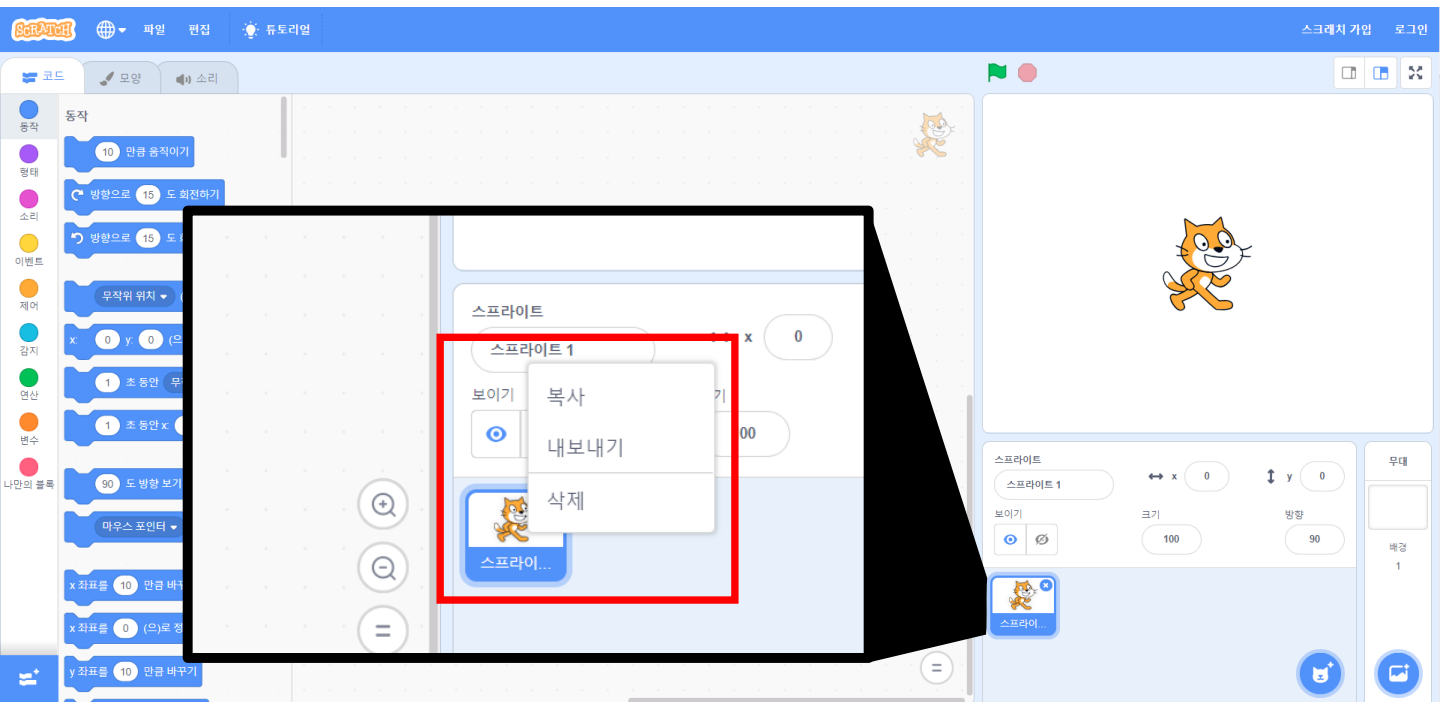


미리보기 : <https://scratch.mit.edu/projects/289768265/>

Chapter 1. 시작하기

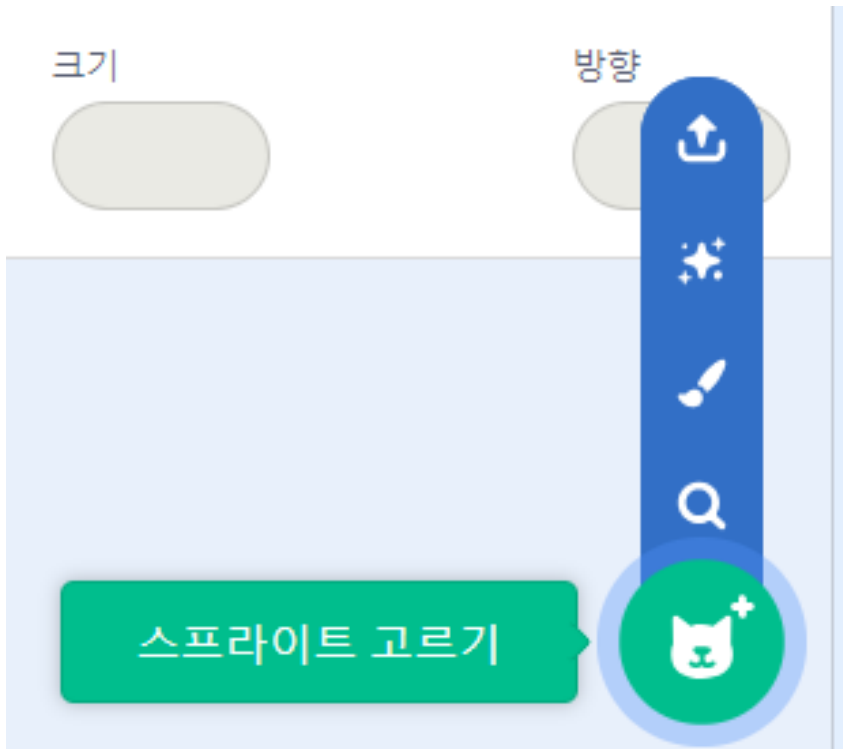


스크래치 홈 페이지에 접속하여 상단에 있는
[만들기] 를 클릭합니다.

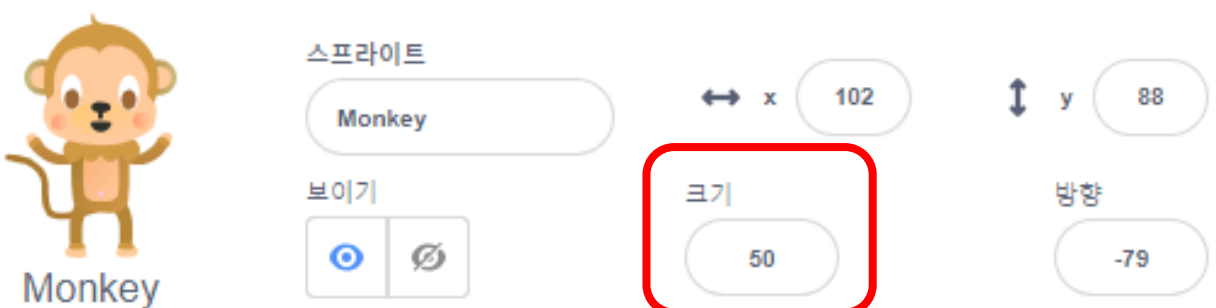


만들기 페이지에서 고양이 스프라이트를
오른쪽 마우스 클릭을 통하여 삭제해줍니다.

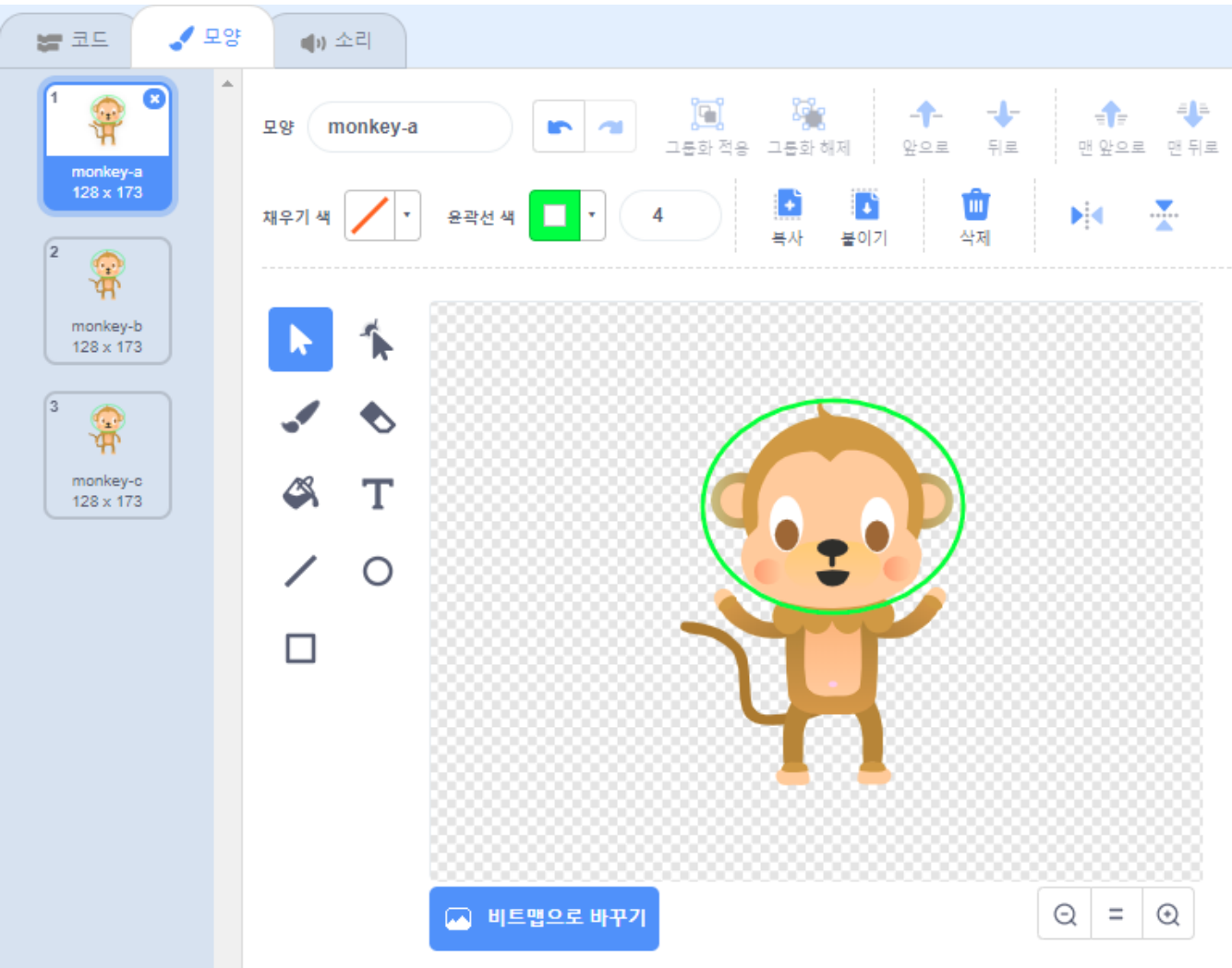
Chapter 2. 스프라이트와 배경 설정하기

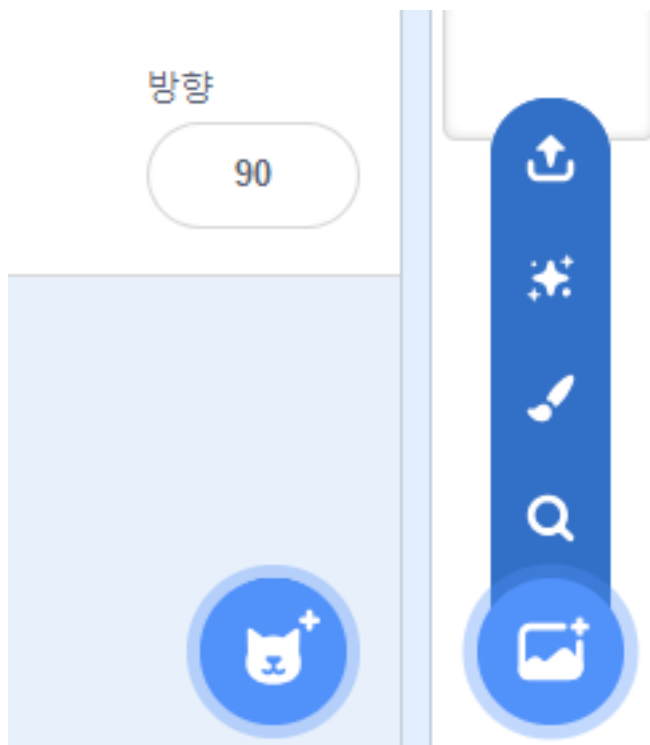


오른쪽 하단에 있는 스프라이트 고르기를 눌러
다음과 같은 스프라이트를 추가한 뒤, 크기를 바꿔줍니다.

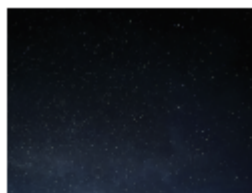


추가한 원숭이 스프라이트의 모양을 클릭하여,
원 모양으로 모든 모양에 헬멧을 만들어줍니다.

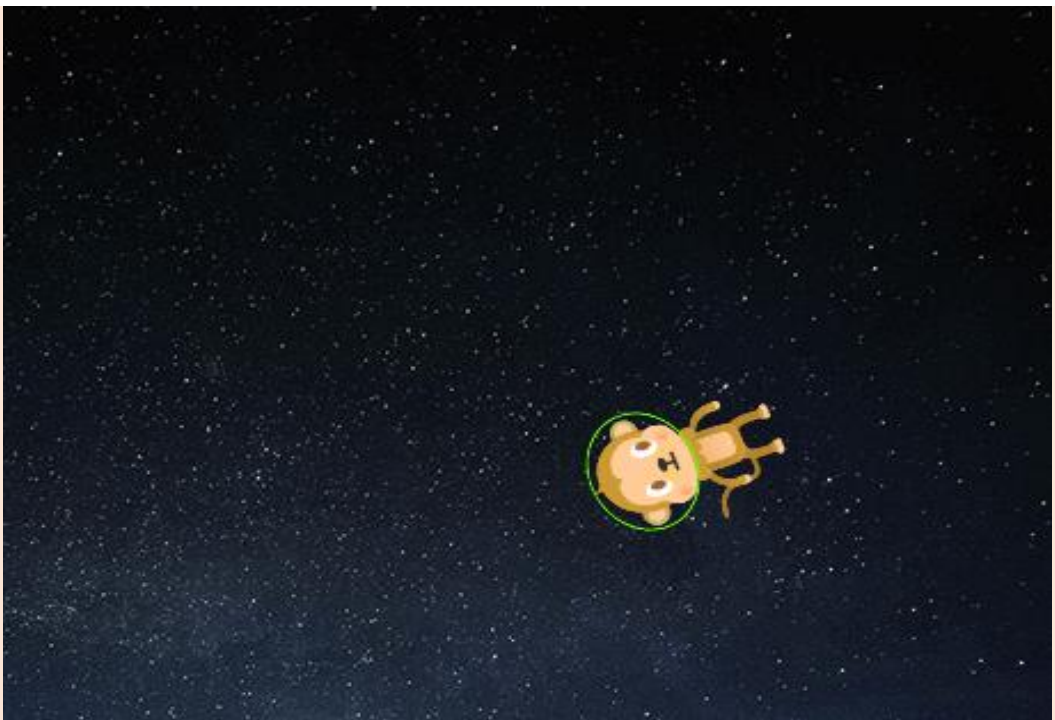




오른쪽 하단에 있는 배경 고르기를 눌러서,
다음과 같은 배경으로 변경합니다.



Stars



Chapter 3. 스크립트(대본)



생각해보세요



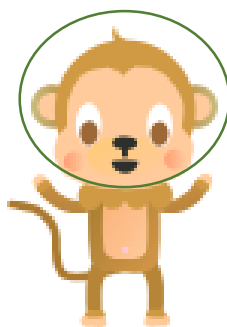
Monkey

원숭이가 오른쪽으로 계속 회전되게 해보세요 :D

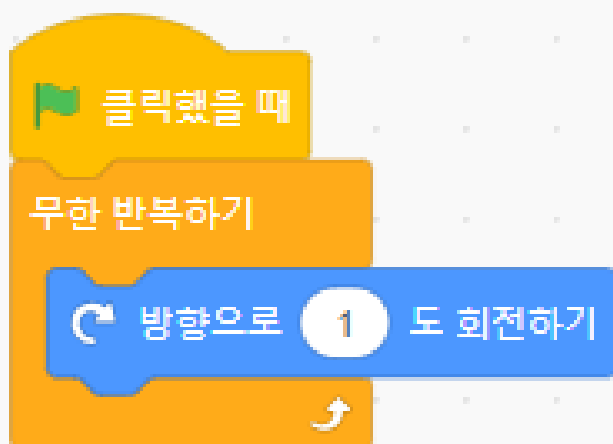
난이도 : ☆



정답



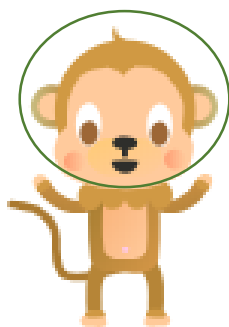
Monkey



처음에는 익숙하지 않아, 푸시는데 오래걸릴 수도 있습니다!



생각해보세요



Monkey

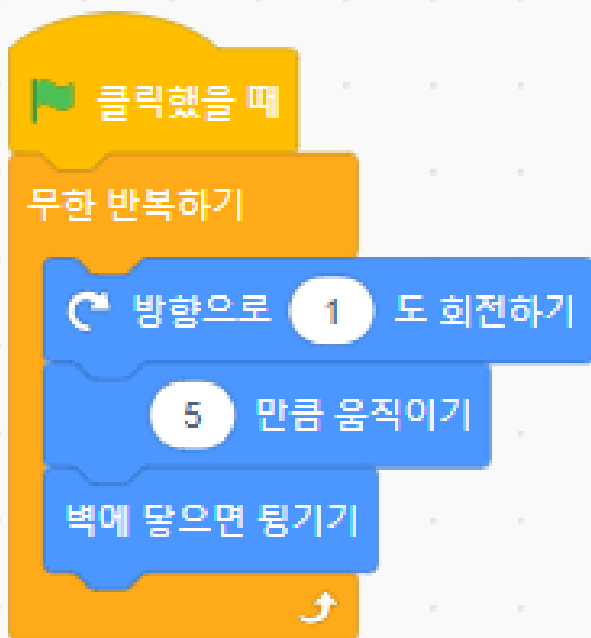
1. 오른쪽으로 계속 회전되면서, 움직이게 해보세요.
2. 벽에 닿으면 튕기기 블록을 이용해보세요.

난이도 : ☆

틀려도 괜찮으니 마구잡이로 블록을 넣어보세요 !



정답



몰라서 정답을 봤다고 해도,
다른 문제는 오랫동안 생각해서 풀어보세요!



생각해보세요

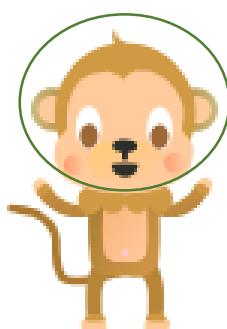


1. 1초마다 다음 모양으로 바꿉니다.
2. 1초마다 색깔 효과를 25만큼 바꿉니다.
3. 깃발을 클릭하였을 때 무한 반복합니다.

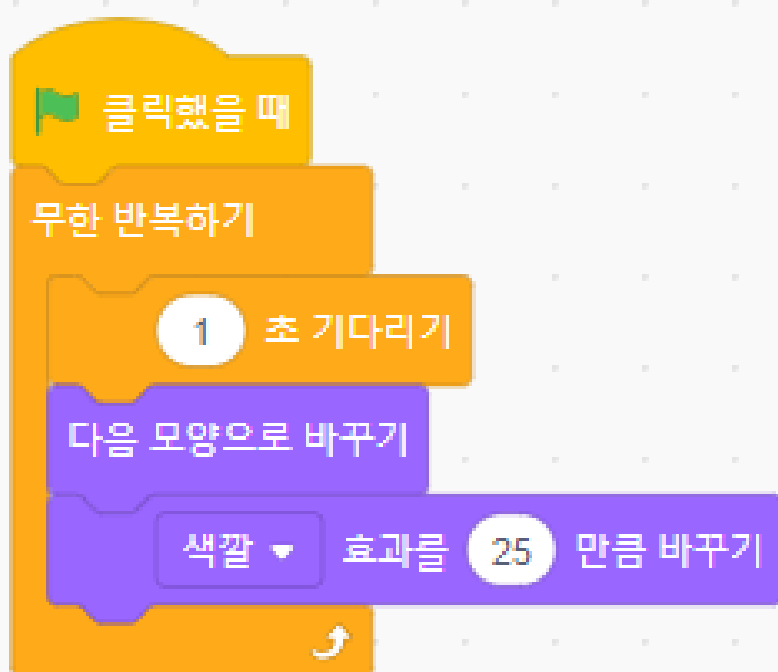
난이도 : ★ ☆



정답



Monkey



몰라서 정답을 봤다고 해도,
다른 문제는 오랫동안 생각해서 풀어보세요!

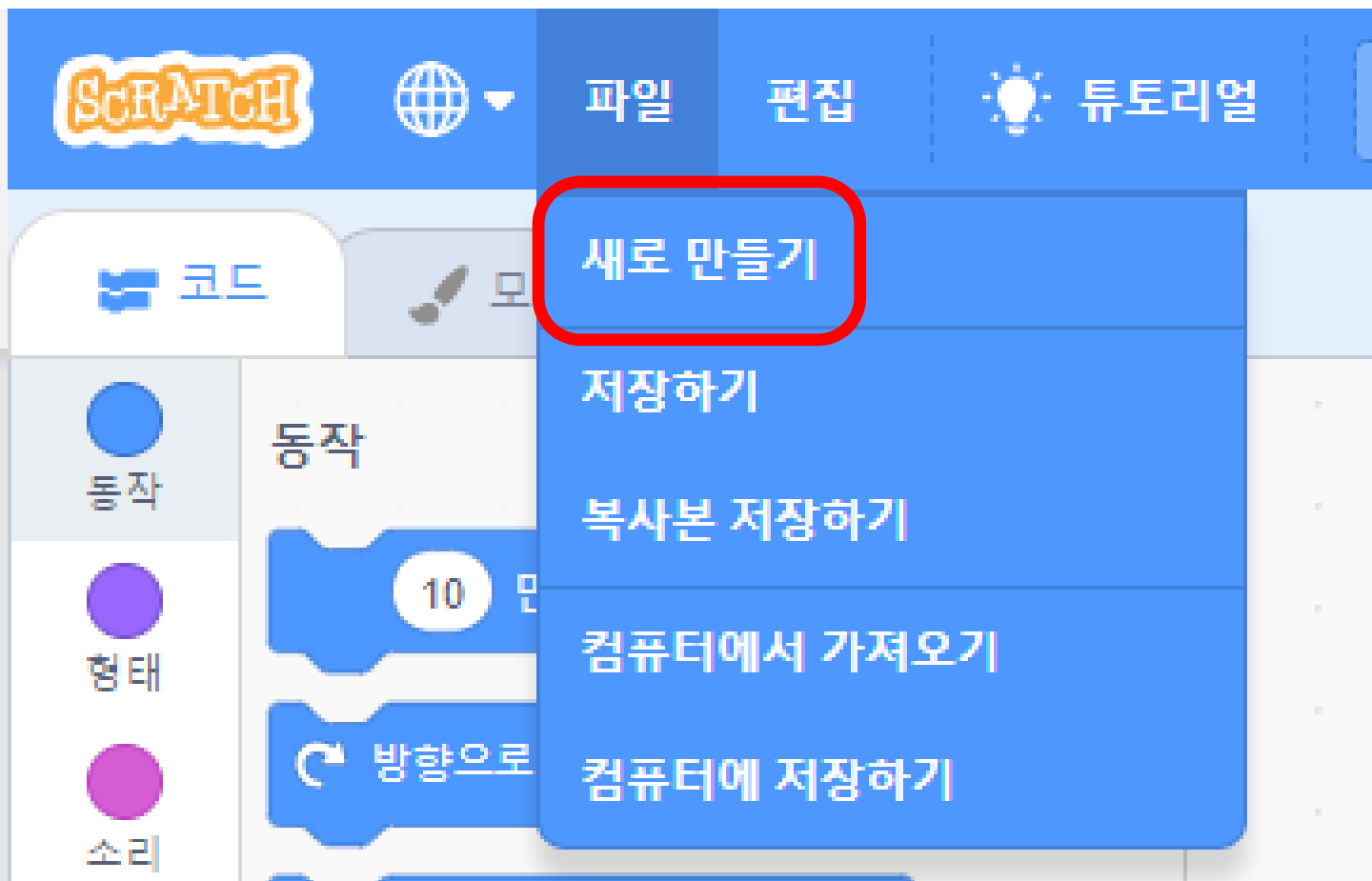


더 추가해보세요.

1. 원숭이 말고 다른 스프라이트를 추가해보세요.
2. 1 초마다 무대 배경이 바뀌게 해보세요.
3. 또 무엇을 만들면 재미있을까 생각해보세요 :D

밑에 더 있어요!
바닷속 니모의 이야기를 만들어봐요!

새로운 프로젝트 시작하기!



왼쪽 상단에서 [파일] – [새로 만들기] 를 눌러서,
새로운 프로젝트를 시작해봅시다!

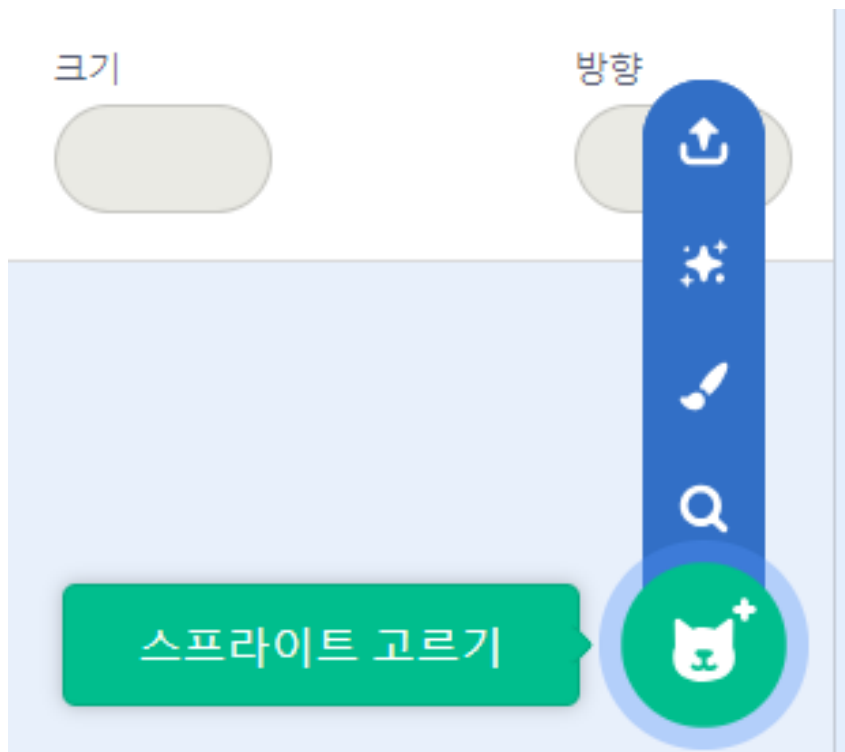
바닷속 니모의 이야기

바닷속 니모를 거대하게 키워보아요!



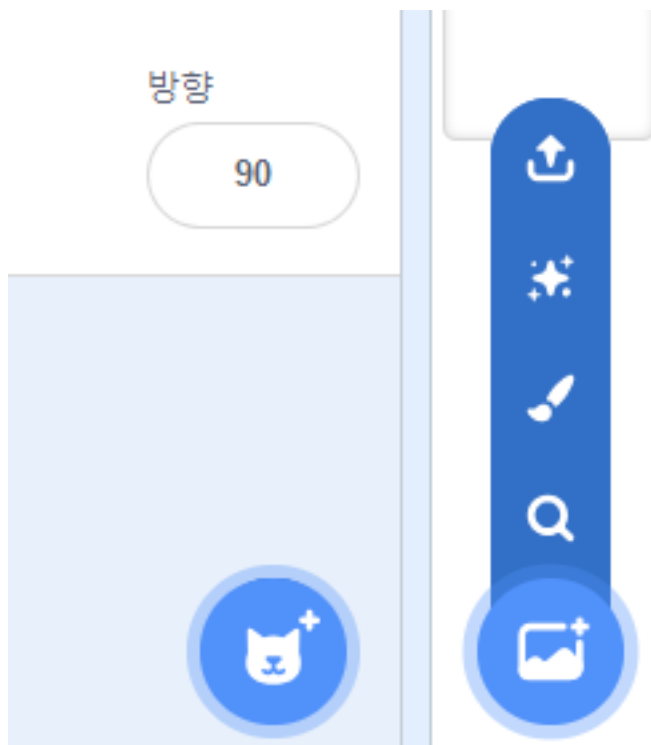
미리보기 : <https://scratch.mit.edu/projects/290753881/>

Chapter 1. 스프라이트와 배경 설정하기

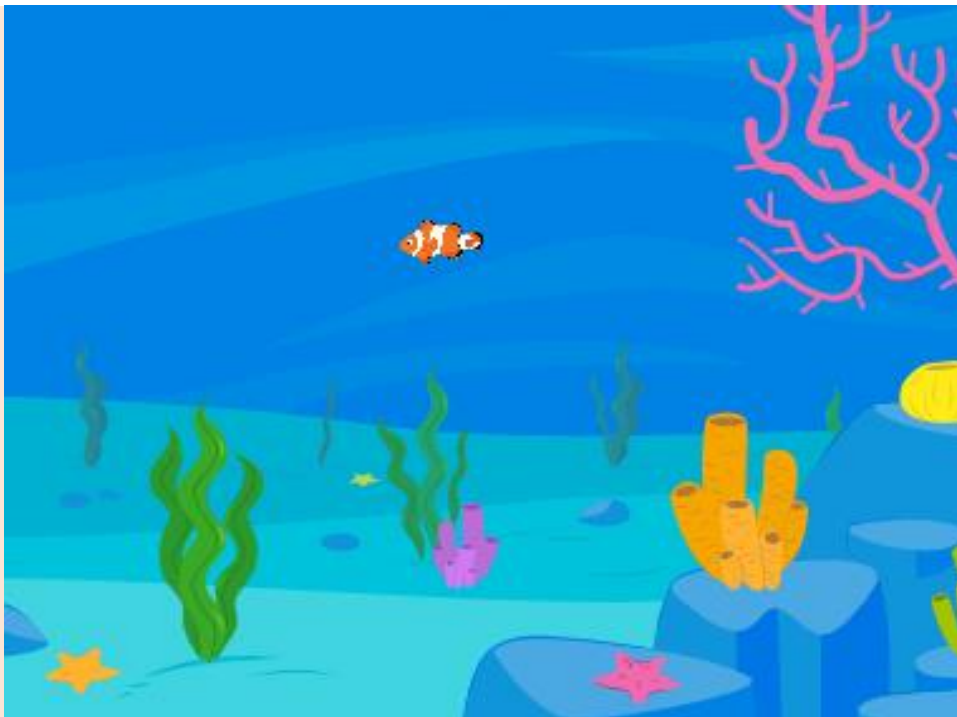


오른쪽 하단에 있는 스프라이트 고르기를 눌러
다음과 같이 Fish 스프라이트를 2개 추가해주세요.





오른쪽 하단에 있는 배경 고르기를 눌러서,
다음과 같은 배경으로 변경합니다.



Chapter 2. 스크립트(대본)



생각해보세요



Fish

1. 시작시 크기를 30%로 정해주세요.
2. 물고기가 마우스 포인터를 따라오게 해보세요
3. 크기 변수를 사용하여 보여주세요.

난이도 : ★ ★



정답



Fish





생각해보세요



Fish2

1. 다양한 크기와 다양한 모양의 물고기들을 복제해보세요.
2. 복제된 물고기들이 이리 저리 돌아다니게 해보세요.
3. 벽에 닿으면 복제본을 삭제하세요.
4. Fish와 닿았을 때 크기가 작으면 복제본을 삭제합니다.

난이도 : ★ ★ ★ ★

***추가문제**

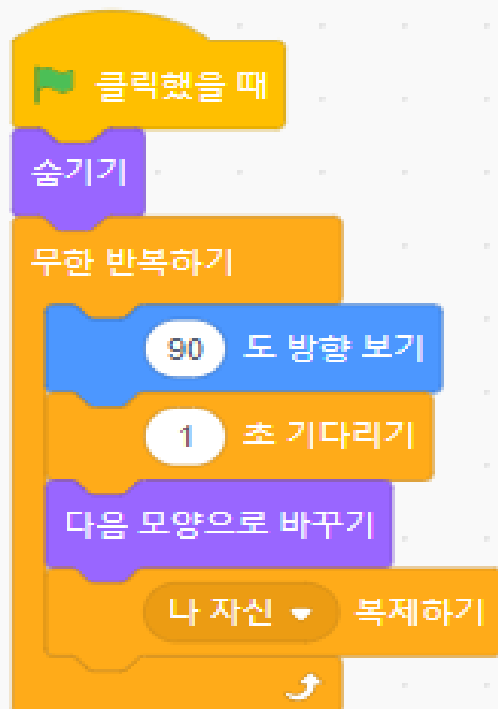
4. 번 문제에서 복제본을 삭제하기 전에 [신호 보내기] 블록을 이용하여 Fish1의 크기를 +5만큼 추가해주세요.



정답



Fish2



정답이 밑에 더 이어집니다!



Fish



신호보내기 블록



스프라이트 1과 2가 있다고 가정하였을 때,
다른 스프라이트에서 조절하지 못하는 정보, 예를 들어서
크기 같은 경우에는 신호 보내기 블록을 이용하여
다른 스프라이트에 있는 정보를 수정할 수 있다.



더 추가해보세요.

1. 상어도 추가해보세요 :o
2. 크기가 100이 넘어가면 모양 혹은 배경을 바꿔주세요.
3. 크기에 따라서 난이도가 어려워지게 해보세요 :D

수고하셨습니다 :D

Tell us

교육을 Tell us