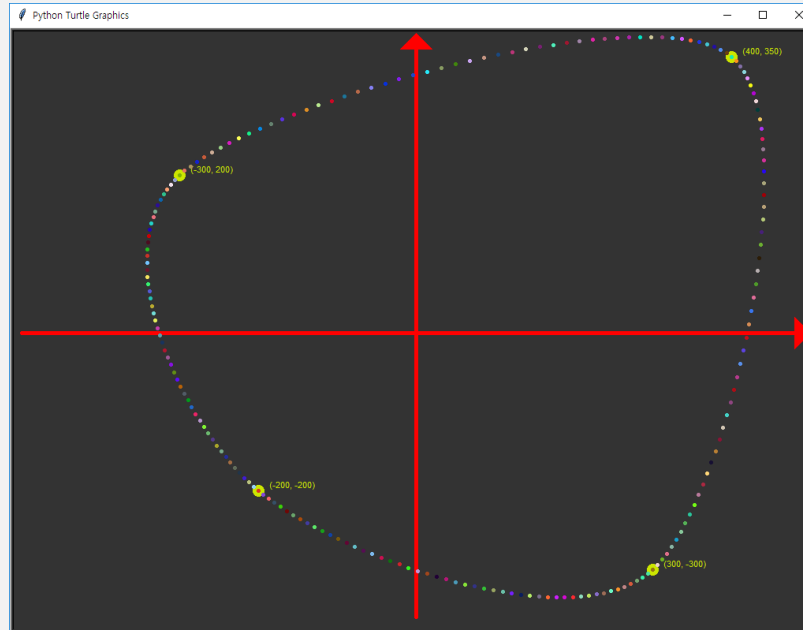


Drill #6. 부드러운 캐릭터 이동 구현

■ 8-1: Turtle를 이용해서, 네 점 사이의 부드러운 점찍기 구현(1점)

□ `points = [(-300, 200), (400, 350), (300, -300), (-200, -200)]`

□ 참고영상: <https://www.youtube.com/watch?v=XFdEpxjX-BI&feature=youtu.be>



■ 8-2: KPU 배경을 바탕으로 캐릭터의 랜덤 이동 구현 (1점)

□ 단, 위의 8-1을 제대로 풀어야, 8-2 점수를 받을 수 있음. 연결된 문제임.

□ 랜덤으로 임의의 점 10개 지정

□ 10개의 점을 부드럽게 이동, 계속해서 반복함.

공통규칙: 커밋로그에 "학번 이름 드릴번호
커밋횟수" 반드시 기록