

1

엔트리 기초 2

학습목표

- 블록꾸러미에서 원하는 블록을 가지고 올 수 있습니다.
- 말 풍선을 사용할 수 있다.
- 엔트리봇의 색을 알록달록하게 바꿀 수 있습니다.
- 엔트리봇이 화면을 달려 다니도록 만들 수 있습니다.





▶ 말풍선 말하기



안녕! 을(를) 4 초 동안 말하기

오브젝트가 입력한 내용을 입력한 시간 동안 말풍선으로 말합니다.

▶ 색바꾸기



색깔 효과를 10 만큼 주기

해당 오브젝트에 선택한 효과(색깔, 밝기, 투명도)를 입력한 만큼 줍니다.

▶ 엔트리봇 움직이기



이동 방향으로 10 만큼 움직이기

설정된 값만큼 오브젝트의 이동방향 화살표가 가리키는 방향으로 움직입니다.

▶ 모양 바꾸기



다음 모양으로 바꾸기

오브젝트의 모양을 다음 모양으로 바꿉니다.

이번 챕터에서는 블록 꾸러미에서 블록조립소로 필요한 블록을 가지고 와서 조립하는 연습을 하게 됩니다.

간단한 모양변경과 효과주기, 말 풍선과 이동하기 등을 배우게 됩니다.

예제를 따라하며 어떤 카테고리의 블록 꾸러미에 내가 원하는 블록이 들어있을지 생각해 보시기 바랍니다.

다음은 이번 챕터를 통해 우리가 해내야 할 미션입니다.

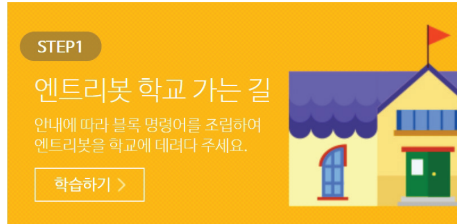
1/3 엔트리봇이 말을 합니다.

2/3 엔트리봇이 색깔을 바꿉니다.

3/3 엔트리봇이 모양을 바꾸며 달려가며, 화면 끝에 닿으면 튕겨져 방향을 바꿉니다.



처음 시작하는 사람들을 위한 엔트리 첫걸음



1단계

- 메인 화면에 학습하기를 클릭!

2단계

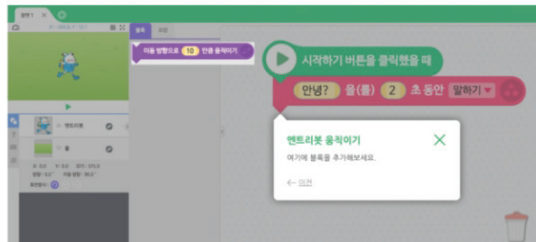
- STEP2 엔트리봇 움직이기

◀ 엔트리봇 움직이기

1/1



step2에서는 차근차근 따라하며 엔트리 기초 사용법을 익힙니다.



3단계

- 엔트리를 처음 시작하는 여러분 반갑습니다. STEP2를 통해 차근차근 따라하며 엔트리 기초 사용법을 익힐 수 있게 될 것입니다.

따라서 진도를 나가는 것도 중요하지만 어떻게 코딩이 이루어지는지 생각하면서 만들어 보길 바랍니다.



1단계 : 말풍선 사용하기

실행 화면	코드

예제를 실행하면 강의 절차대로 우리가 수행해야 할 내용이 공개됩니다.
강의에 맞춰 차근차근 따라 해보도록 할게요.

▲ **생김새** 카테고리의 **안녕! 을(를) 4 초 동안 말하기** 블록은 입력된 내용을 말풍선으로 말하게 하는 블록입니다.

▲ **생김새** 카테고리의 **안녕! 을(를) 4 초 동안 말하기** 블록을 더 가지고와서 조립하여 여러 대사가 이어지도록 만들어 봅시다.

“안녕? 나는 엔트리봇이야.”

“생각할 수 있는 강아지 로봇이지.”



과정	코드

다음 학습을 위해 만들었던 코드를 휴지통에 넣도록 하겠습니다.


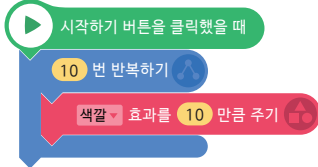




2단계 : 오브젝트 색 바꾸기

실행 화면	코드
	


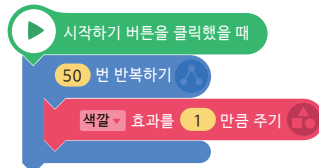
▲ 생김새 카테고리의 색깔 - 효과를 10 만큼주기 블록을 가지고 온 다음 엔트리봇의 색깔 효과값 '10'을 ▲ 흐름 카테고리의 10 번 반복하기 블록으로 빠르게 10번 바꿔 보겠습니다.

실행 화면	코드
	

색깔효과를 천천히 주려면 어떻게 해야 할까요? 생각해 봅시다.



2단계 : 오브젝트 색 바꾸기

실행 화면	코드
	

색깔 효과를 10 만큼주기 블록의 효과값을 '1'로 바꾸고
10 번 반복하기 블록의 값을 '50'으로 바꿔준 뒤 실행을 해봅니다.

실행을 해보니 어떨까요? 천천히 색이 변해가는 것이 눈에 보이죠?

실행 화면	코드
	

이번엔 바로 전에 배운 말풍선을 추가해 보도록 할게요.

생김새 카테고리의 안녕! 을(를) 4 초 동안 말하기 블록을 가지고와서
"색깔이 반짝반짝 변하니 예쁘지?"라는 말을 '2'초 동안 말해주겠습니다.
엔트리봇의 색이 변해있기 때문에 생김새 카테고리의 효과 모두 지우기 블록을
사용해 엔트리봇을 원래 상태로 돌려 놓겠습니다.

다음 학습을 위해 만들었던 코드를
휴지통에 넣도록 하겠습니다.





3단계 : 모양을 바꾸며 달려가기

실행화면	코드

▲ 생김새 카테고리의 **안녕! 을(를) 4 초 동안 말하기** 블록을 가지고와서 “나는 이렇게 달릴 수도 있어!”를 입력해 준 뒤
 ➡움직임 카테고리의 **이동방향으로 10 만큼 움직이기** 블록을 사용하여 엔트리봇을 움직여 봅시다. ‘이동방향’이란 오브젝트에 달려있는 화살표가 가르키는 방향을 의미합니다.

실행화면	코드

▲ 흐름 카테고리의 **계속 반복하기** 블록 안에 **이동방향으로 10 만큼 움직이기** 블록을 끼워 넣어 엔트리봇이 계속 움직이도록 만들어 줍니다.

엔트리봇이 앞으로 가다가 화면 밖으로 사라져 버립니다.



3단계 : 모양을 바꾸며 달려가기

실행화면	코드
	<pre> 시작하기 버튼을 클릭했을 때 나는 이렇게 달릴 수도 있어! 을(를) 2 초 동안 말하기 계속 반복하기 이동 방향으로 10 만큼 움직이기 화면 끝에 닿으면 튕기기 </pre>

엔트리 봇이 화면 밖으로 나가지 않도록 계속 움직이도록 만들어 봅시다.
 계속 반복하기 블록안에 ⇄움직임 카테고리의 화면 끝에 닿으면 튕기기 블록을 넣어줍니다. 블록의 숫자 부분을 바꾸어 속도를 조절할 수 있습니다.

실행화면	관련 코드
	<pre> 엔트리봇_걸기1 모양으로 바꾸기 다음 모양으로 바꾸기 </pre>

[모양] 탭을 보면 엔트리봇의 모양이 두 개인 것을 볼 수 있습니다.

오브젝트의 모양 관련 블록은

▲생김새 카테고리의 엔트리봇_걸기1 효과를 10 만큼주기 와 다음 모양으로 바꾸기 을 통해 바꿀 수 있습니다.



3단계 : 모양을 바꾸며 달려가기

실행화면	코드
	<pre> 시작하기 버튼을 클릭했을 때 나는 이렇게 달릴 수도 있어! 을(를) 2 초 동안 말하기 계속 반복하기 이동 방향으로 10 만큼 움직이기 화면 끝에 닿으면 튕기기 다음 모양으로 바꾸기 0.1 초 기다리기 </pre>

엔트리봇이 걷는 모양이 되도록 코드를 추가해 봅시다.

엔트리봇이 걷는 코드에 **생김새** 카테고리의 **다음 모양으로 바꾸기** 블록을 추가해주고, 모양이 바뀌는 속도를 정해주기 위해 **흐름** 카테고리의 **2 초 기다리기** 블록을 조립합니다. 숫자는 0.1로 바꿔주겠습니다.



0.1 초 기다리기 블록은 왜 들어가요?

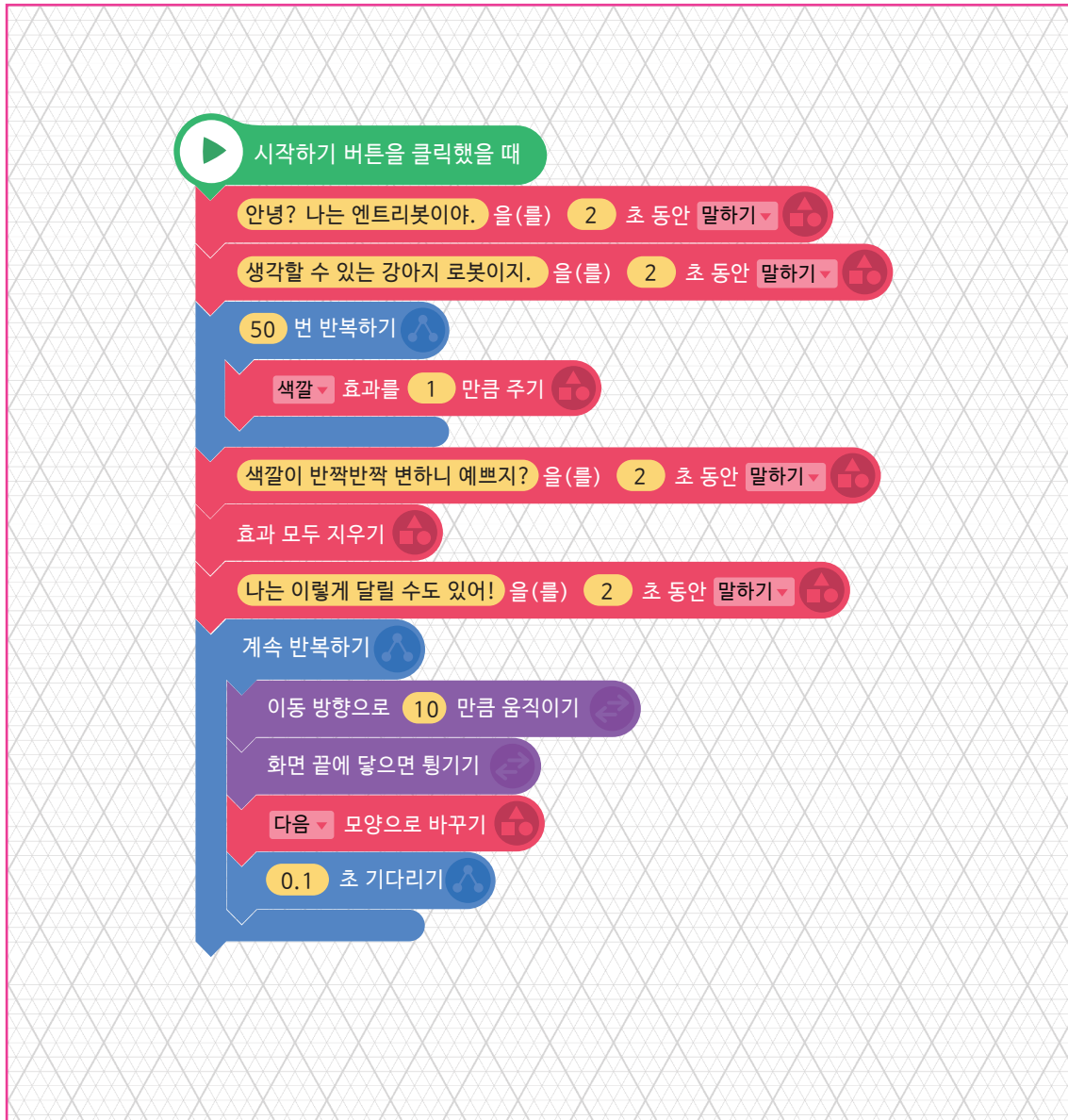
첫 번째 기다리기 블록을 넣는 것으로 오브젝트의 모양변화를 잘 관찰할 수 있습니다. 기다리기 블록이 없다면 화면의 속도가 빨라서 어떤 모습으로 변하는지 확인이 힘들어요.

두 번째 기다리는 시간을 조절하면 엔트리봇이 달려가는 속도를 조절할 수 있습니다. 시간이 길어지면 천천히, 시간이 짧아지면 빠르게 움직인답니다.



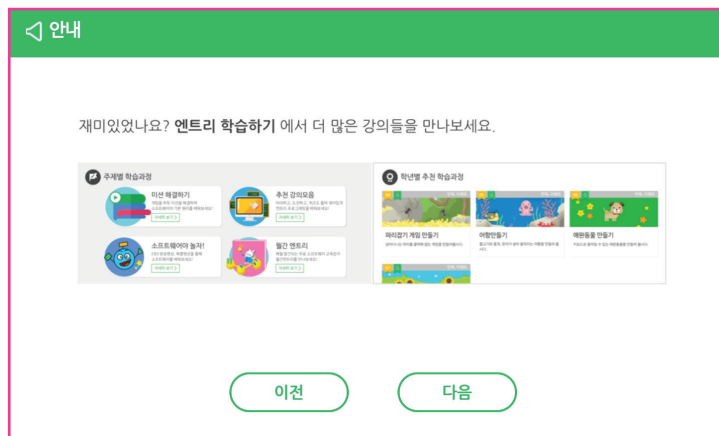
4단계 : 모든 코드 합치기

앞서 배운 코드를 하나로 합쳐보도록 하겠습니다. 배웠던 말 풍선 사용하기, 오브젝트 색 바꾸기, 오브젝트 모양 바뀌가며 이동하기 등을 하나의 장면에서 볼 수 있게 됩니다.



정리하기

1. 엔트리에서는 블록명령어를 조립하여 오브젝트를 움직일 수 있습니다.
2. 오브젝트가 말을 하게 하거나, 색을 바꾸거나, 모양을 바꾸며 이동하게 할 수 있습니다.



재미 있었나요? 엔트리 학습하기에는 더 다양한 예제와 강의를 있습니다. 엔트리 학습하기를 통해 더 많은 코딩을 해보세요. 예제를 풀어갈수록 여러분의 코딩 실은이 쑥쑥 올라 갑니다.

