

**설명**

지시사항에 따라 무대에 배경과 스프라이트를 가져오고 삭제합니다.

이미지 위치**배경 저장소****지시사항**

- 1) [우주] 목록에서 **'space'** 이미지를 가져오기
- 2) 무대에 있는 배경 **'bedroom'** 이미지를 삭제하기

유의사항

지시사항에서 설명한 이미지만 이용하세요.

이미지 위치**스프라이트 저장소****지시사항**

- 1) [우주] 목록에서 **'Pico'** 이미지를 가져오기

유의사항

지시사항에서 설명한 이미지만 이용하세요.



설명

계좌이체를 하는 프로그램입니다.

동작과정

1. 클릭하기
→ 무대의 확인 버튼을 클릭합니다.
→ 계좌이체완료 배경으로 바꿉니다.
2. 프로그램 종료하기

코딩 위치

무대

지시사항

- ▶ 클릭했을 때
 - 1) 배경을 '**배경1**' 로 바꾸기

유의사항

지시사항에서 설명한 블록만 이용하세요.

코딩 스프라이트

확인

지시사항

- ▶ 이 스프라이트를 클릭했을 때
 - 1) 숨기기
 - 2) 배경을 '**배경2**' 로 바꾸기


유의사항

지시사항에서 설명한 블록만 이용하세요.


**설명**

무대에 있는 스프라이트를 정해진 크기와 지정한 위치로 옮깁니다.

동작과정

1.  클릭하면
 → 거미가 정해진 크기로 바뀌고, 지정한 위치로 이동합니다.
 → 나비가 정해진 크기로 바뀌고, 지정한 위치로 이동합니다.
2. 프로그램 종료하기


코딩 스프라이트**거미****지시사항**

- ▶  클릭했을 때
- 1) 맨 앞으로 순서 바꾸기
 - 2) 크기를 **'70'** %로 정하기
 - 3) x : **'75'**, y : **'5'** 로 이동하기

유의사항

지시사항에서 설명한 블록만 이용하세요.

코딩 스프라이트**나비****지시사항**

- ▶  클릭했을 때
- 1) 크기를 **'50'** %로 정하기
 - 2) x : **'-65'**, y : **'-120'** 로 이동하기

유의사항

지시사항에서 설명한 블록만 이용하세요.



설명

연필로 무대에 보이는 점선 모양의 도형을 따라 그리는 프로그램입니다.

동작과정

1. 클릭하기
2. d 키를 누른 후 마우스를 움직이면 그림을 그릴 수 있습니다.
3. 스페이스 키를 누르면 그림을 지웁니다.
4. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트

연필

지시사항

▶스페이스 키를 눌렀을 때

- 1) 지우기
- 2) 펜 올리기

▶d 키를 눌렀을 때

- 1) 펜 색깔을 '50' 으로 정하기
- 2) 다음 지시사항을 무한 반복하기
 - ①마우스 포인터 위치로 이동하기
 - ②펜 내리기

유의사항

코드 영역에 주어진 블록만 이용하세요.



방송하기 이벤트를 이용하여 스프라이트의 크기와 색깔을 바꾸는 프로그램입니다.

동작과정

1. 클릭하기
2. 스페이스 키를 누르기
→ 알파벳 O가 푸른색으로 변하고, 크기가 커집니다.
3. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트

O

지시사항

- ▶ **스페이스** 키를 눌렀을 때
 - 1) **바꾸기** 방송하기
- ▶ **바꾸기** 메시지를 받았을 때
 - 1) 색깔 효과를 '80' 으로 정하기
 - 2) 크기를 '100' %로 정하기

유의사항

지시사항에서 설명한 블록만 이용하세요.



설명

반복문을 이용하여 그네의 그네줄이 움직이는 모습을 보여주는 프로그램입니다.

동작과정

1. 클릭하기
2. 스페이스키 누르기
→ 그네줄이 좌우로 '3' 번 움직입니다.
3. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트

그네줄

지시사항

▶ **스페이스** 키를 눌렀을 때

- 1) **왕복운동** 추가블록 실행을 '**3**' 번 반복하기

▶ **왕복운동** 추가블록

- 1) 다음 지시사항을 순서대로 작성하시오.

- ① 오른쪽 방향으로 '**2**'도 돌기를 '**10**' 번 반복하기
- ② 왼쪽 방향으로 '**2**'도 돌기를 '**20**' 번 반복하기
- ③ 오른쪽 방향으로 '**2**'도 돌기를 '**10**' 번 반복하기

유의사항

스크립트 영역에 주어진 블록만 이용하세요. 지시사항 이외의 이벤트 블록은 절대 수정하지 마세요.



설명

조건문을 이용하여 배고픈 토끼가 상추와 당근을 식사하는 프로그램입니다.

동작과정

1. 클릭하면
 - 상추와 당근이 돌아다닙니다.
 - 상추를 잡기 위해 마우스를 이용하여 토끼를 움직입니다.
 - 토끼가 상추를 잡으면 상추가 사라집니다.
 - 토끼가 당근을 잡으면 당근이 사라집니다.
2. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트

토끼

지시사항

▶ 식사하기 추가블록

1) 다음 지시사항을 순서대로 작성하세요.

- ① 만약 **당근에 닿았는가?** 라면 **당근잡기성공** 방송하기
- ② 만약 **상추에 닿았는가?** 라면 **상추잡기성공** 방송하기


유의사항

스크립트 영역에 주어진 블록만 이용하세요. 지시사항 이외의 스크립트 영역의 명령 블록들은 절대 수정하지 마세요.


**설명**

조건문을 이용하여 채소의 대상에 따라 가격을 말하는 프로그램입니다.

동작과정

1.  클릭하면
 → '당근' 또는 '무'를 입력합니다.
 → '당근'를 입력하면 아주머니가 '1000원'를 말합니다.
 → '무'를 입력하면 아주머니가 '3000원'를 말합니다.
2. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트**아주머니****지시사항**

▶  클릭했을 때

1) 다음 지시사항을 순서대로 작성하시오.

- ① 만약 **대답 = 당근** (이)라면 '1000원 입니다.' 말하기
- ② 만약 **대답 = 무** (이)라면 '3000원 입니다.' 말하기

유의사항

스크립트 영역에 주어진 블록만 이용하세요.



설명

돼지가 특정 장소에 위치한 돼지 삼형제를 찾을 수 있도록 길을 찾아가는 프로그램입니다.

동작과정

1. 클릭하기
→ 무대에 돼지와 돼지 삼형제가 보입니다.
2. 스페이스 키를 누르면 돼지가 돼지 삼형제를 향해 길을 따라 움직입니다.
→ 돼지가 돼지 삼형제가 있는 장소에 도착하면 돼지 삼형제가 사라지고 '안녕!!'을 '2'초 동안 말합니다.
3. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트

돼지

지시사항

▶ 스페이스 키를 눌렀을 때

- 1) 돼지가 돼지 삼형제를 찾을 수 있도록 아래의 <이용할 블록>을 참고하여 스크립트를 완성하세요.
- 2) 사용할 총 블록의 수 : 5개

<이용할 블록>

블록 팔레트	명령 블록
추가블록	<div>위쪽으로 한칸</div> <div>아래쪽으로 한칸</div> <div>오른쪽으로 한칸</div>

유의사항

이용할 블록에 주어진 블록만 이용하세요. 지시사항 이외의 스크립트 영역의 명령 블록들은 절대 수정하지 마세요.



설명

코돌이가 기차역을 찾아가는 프로그램입니다.

동작과정

1. 클릭하기
 - 코돌이가 기차역을 향해 길을 따라 움직입니다.
 - 코돌이가 기차역에 도착하면 '미션완료!'라고 말합니다.
2. 프로그램 종료하기

코딩 스프라이트

코돌이

상황설명

▶ 현재 프로그램에서는 코돌이가 기차역으로 갈 수 없습니다. 왜냐하면 코돌이가 기차역을 향해 움직일 때 왼쪽이 아닌 위쪽으로 움직이기 때문입니다.

지시사항

▶ **이동** 추가블록

- 1) 코돌이가 기차역으로 갈 수 있도록 명령 블록들 중에서 한 곳을 수정하시오.

유의사항

지시사항에서 설명한 블록만 수정하시오 지시사항 이외의 스크립트 영역의 명령 블록들은 절대 수정하지 마세요.