

**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.