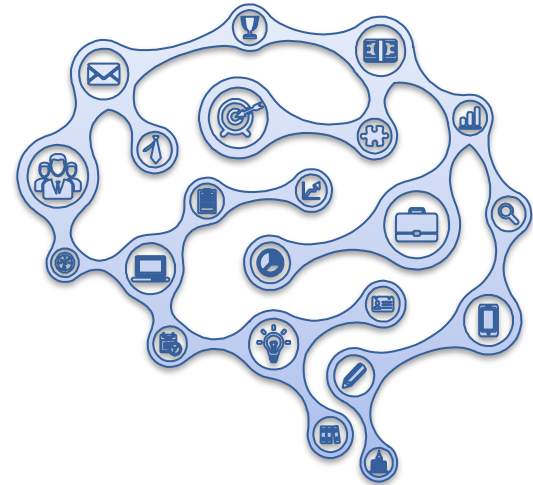


의료 Artificial Intelligence

논리설계 / MBlock 실습

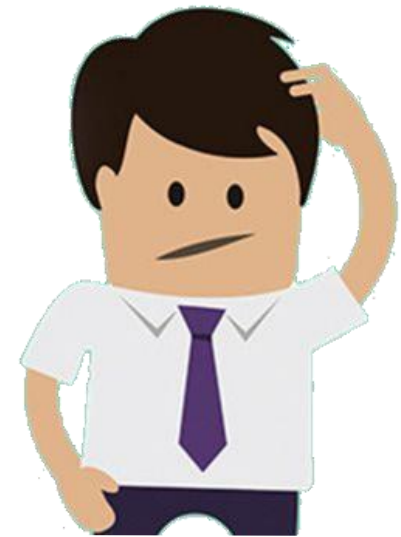
2022.04.21



오늘 배울 내용 ...

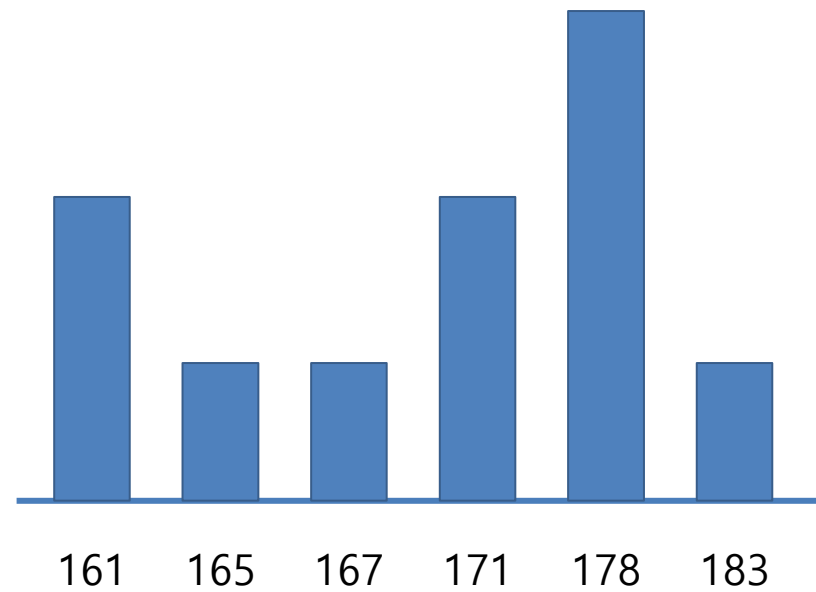
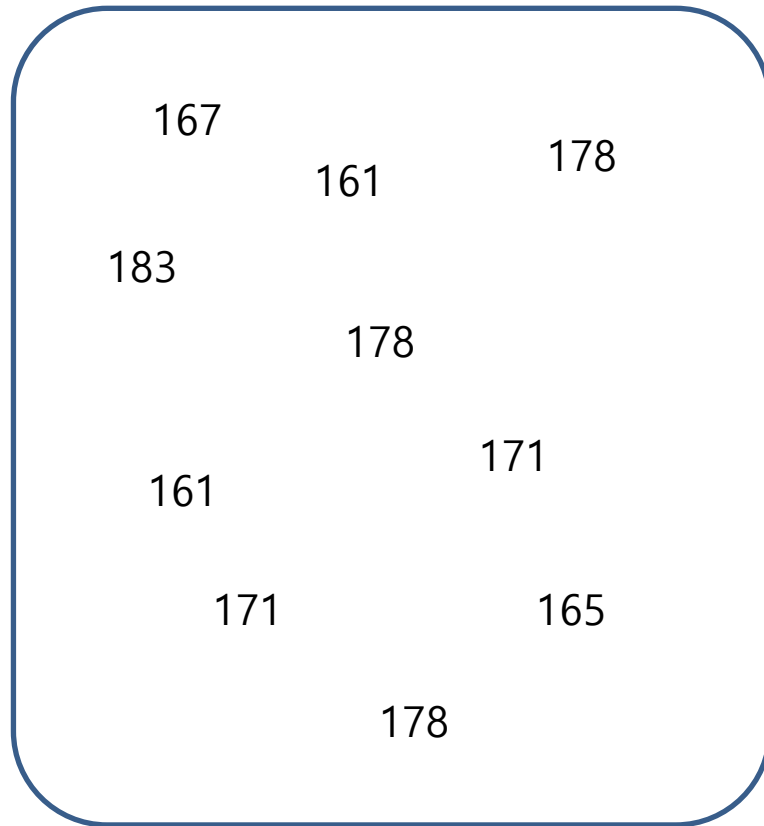
1. 논리설계 - 통계 논리 실습
2. mblock 실습

어렵지 않다
쉬운 것도 아니다



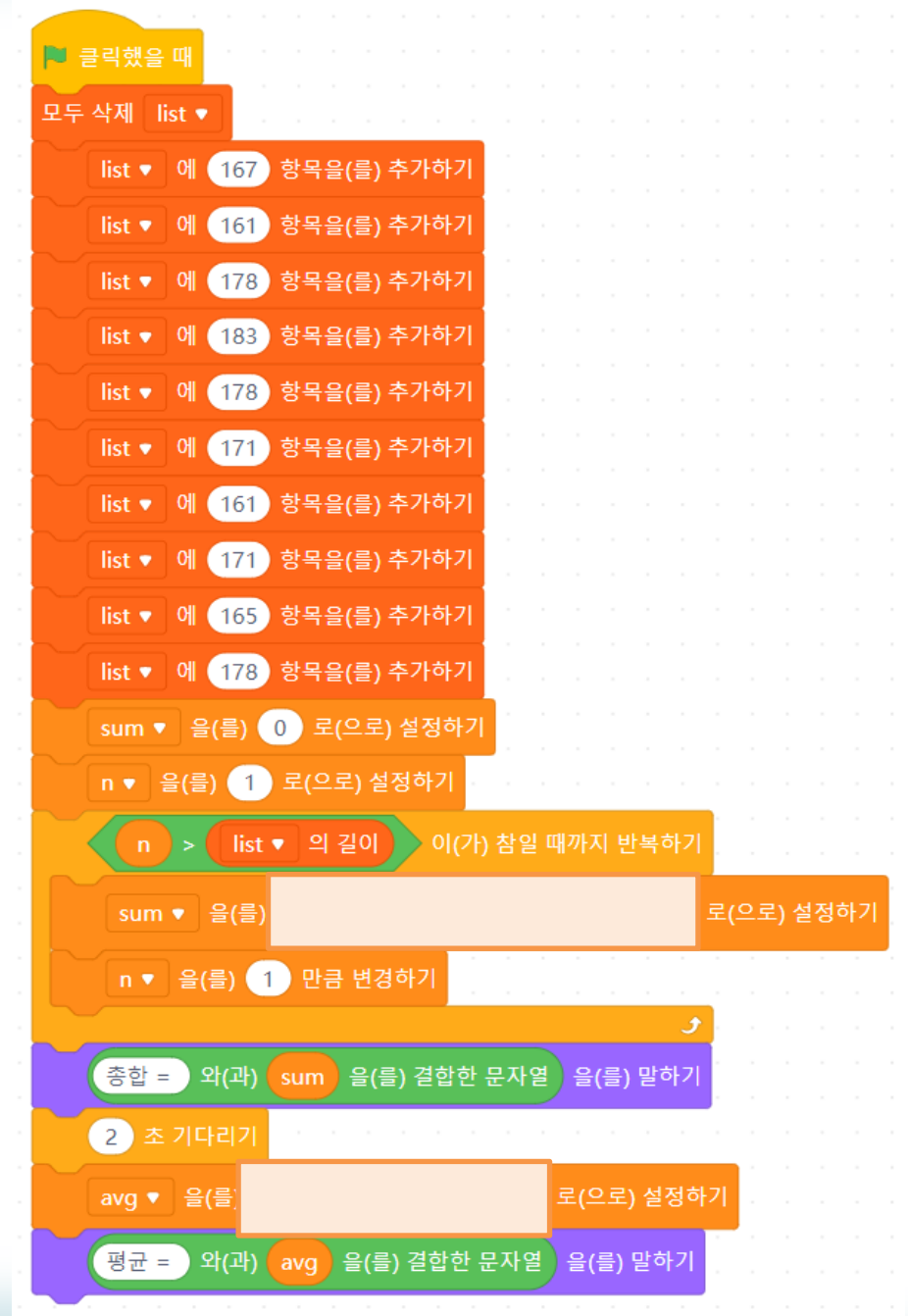
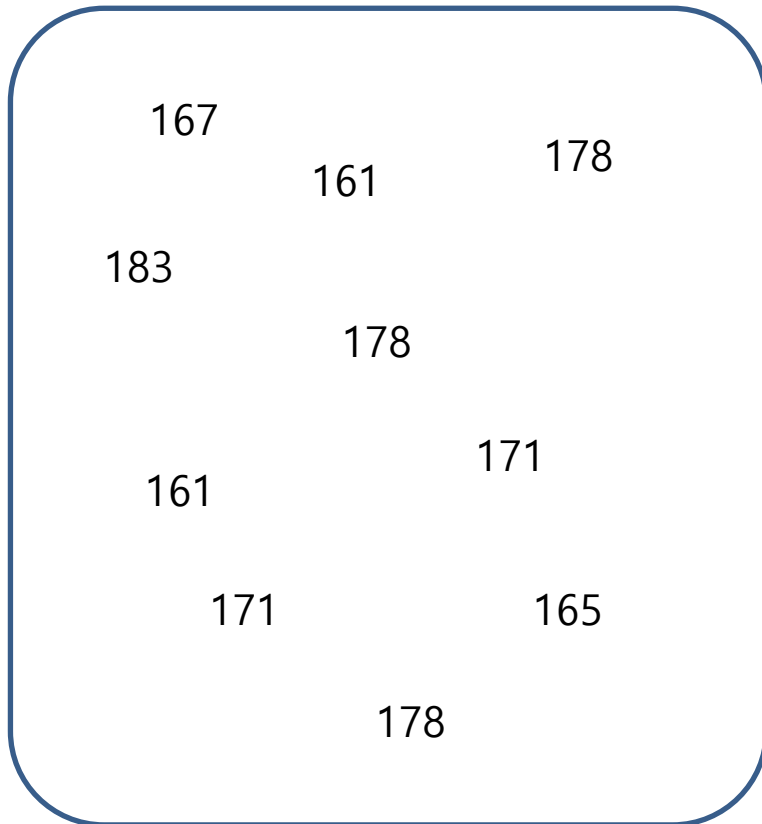
지능 만들기 - 논리설계 실습

논리설계 실습

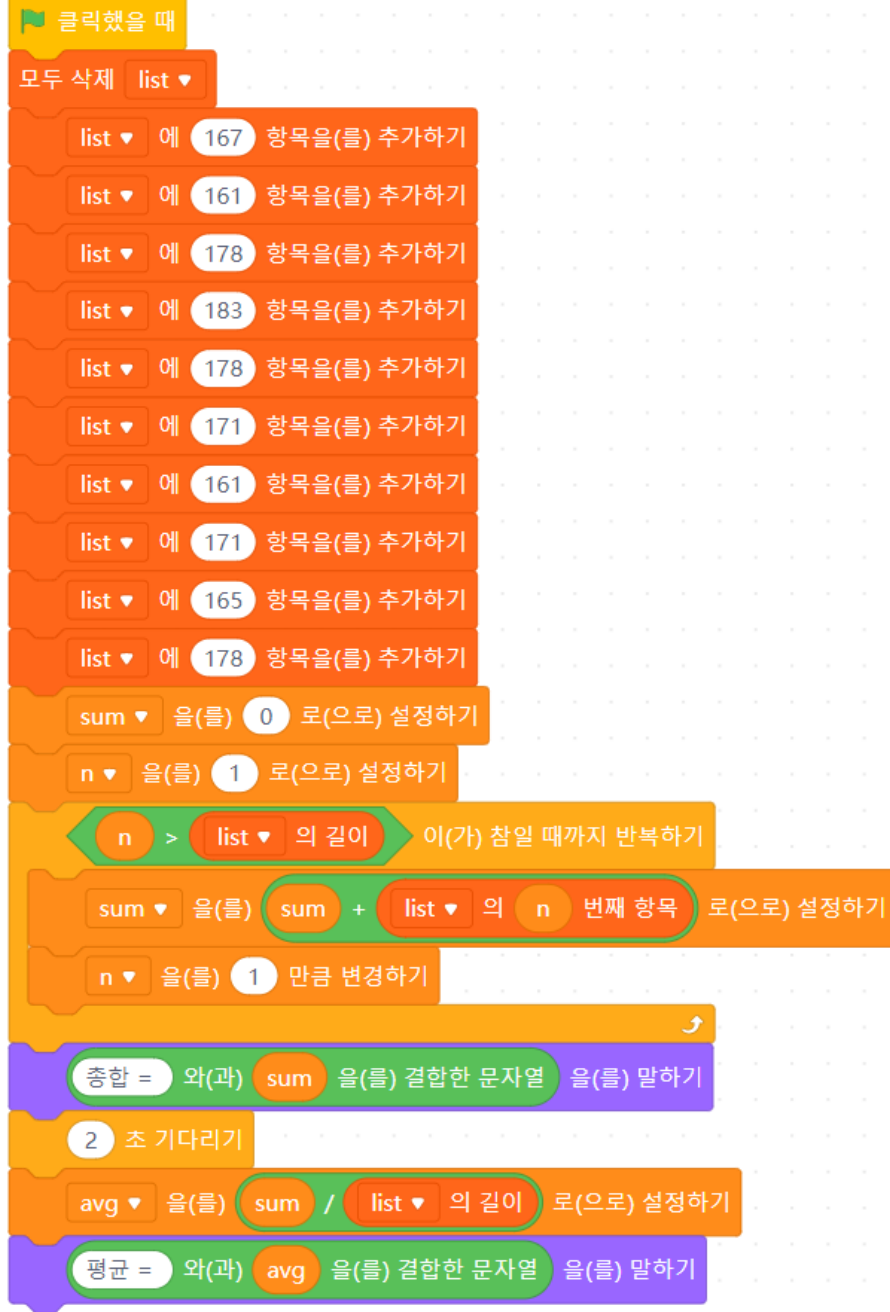


논리설계 실습 - 1

다음 데이터의 총합과 평균을 구하시오

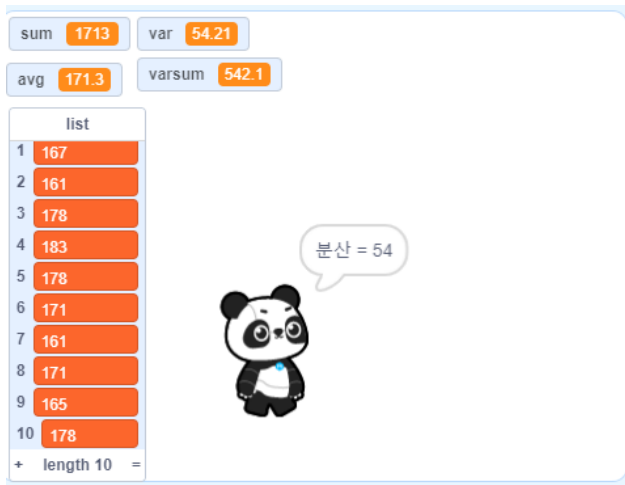


논리설계 실습 - 1



논리설계 실습 - 2

실습 1의 데이터에 대한 분산을 구하시오



```
list ▾ 에 178 항목을(를) 추가하기
sum ▾ 을(를) 0 로(으로) 설정하기
n ▾ 을(를) 1 로(으로) 설정하기
n > list ▾ 의 길이 이(가) 참일 때까지 반복하기
  sum ▾ 을(를) sum + list ▾ 의 n 번째 항목 로(으로) 설정하기
  n ▾ 을(를) 1 만큼 변경하기
avg ▾ 을(를) sum / list ▾ 의 길이 로(으로) 설정하기
varsum ▾ 을(를) 0 로(으로) 설정하기
n ▾ 을(를) 1 로(으로) 설정하기
n > list ▾ 의 길이 이(가) 참일 때까지 반복하기
  varsum ▾ 을(를) 로(으로) 설정하기
  n ▾ 을(를) 1 만큼 변경하기
var ▾ 을(를) 로(으로) 설정하기
분산 = 와(과) var 의 반올림 을(를) 결합한 문자열 을(를) 말하기
```

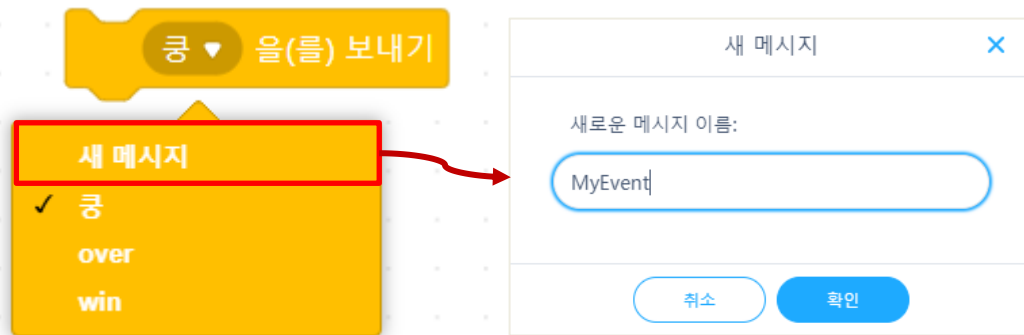
논리설계 실습 - 2



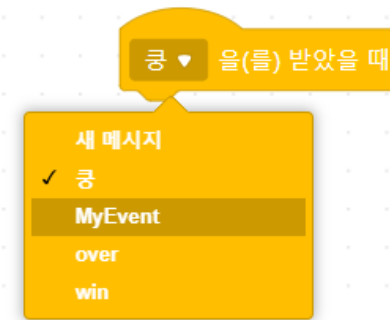
MBlock 실습

게임 만들기 - 사용자 이벤트 만들기

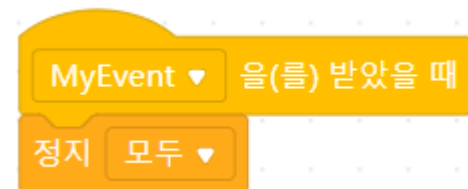
- 이벤트 정의



- 이벤트 반응 로직 만들기

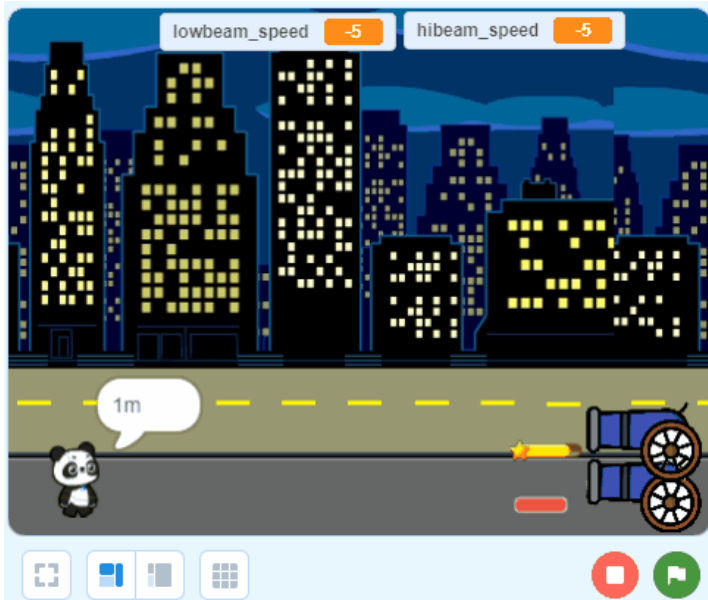


- 이벤트 발생 시키기



게임 만들기

총알 피하기 게임



1단계 : 분해

1. 펜더 객체

- 달리기 모션
- 점프 : 1단, 2단
- 숙이기

2. 하단/상단 포탄 객체

- 포탄 생성
- 좌로 이동
- 모양 변함

3. 배경

- 횡스트롤

4. 대포 객체

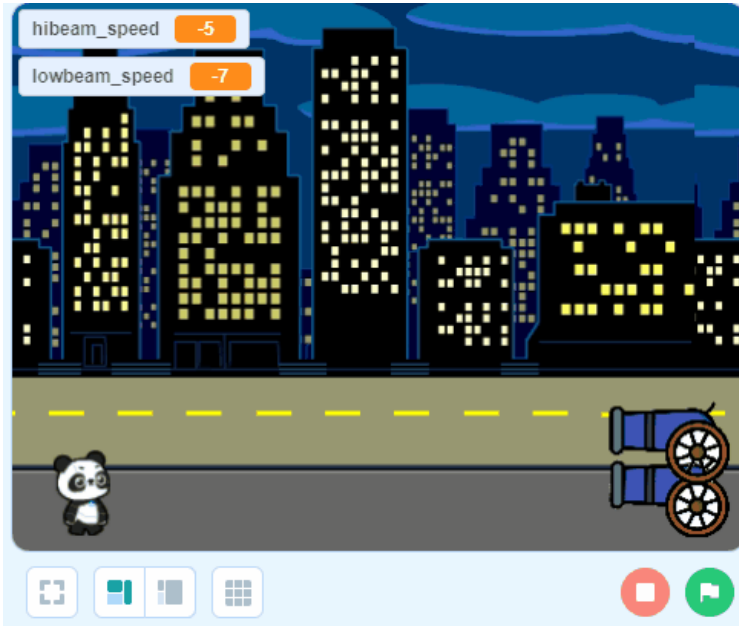
- 거리가 30미터이면 모양 변경

5. 게임 룰

- 펜더가 포탄에 닿으면 수명이 줄어 듦
- 수명이 3개 이상 줄어 들면 게임 끝
- 펜더는 달리면서 이동 거리를 계산해서 말함
- 거리가 30미터 이면 게임 클리어
- 게임이 끝나면 'Game Over'
- 게임 클리어시에는 'You win the Game' 출력

게임 만들기

총알 피하기 게임



2단계 : 추상화

4. 대포 객체

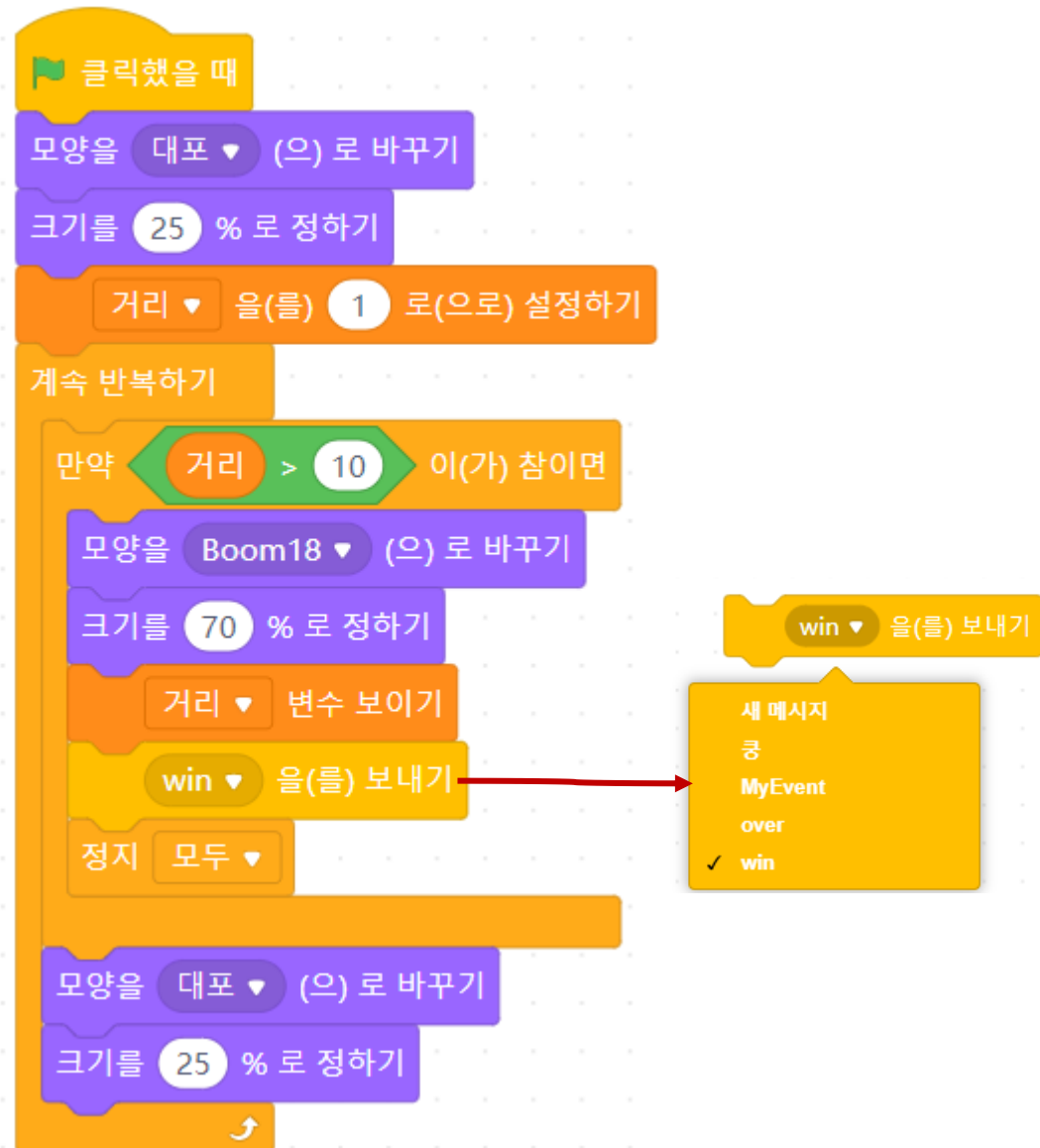
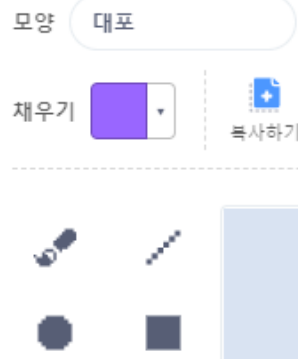
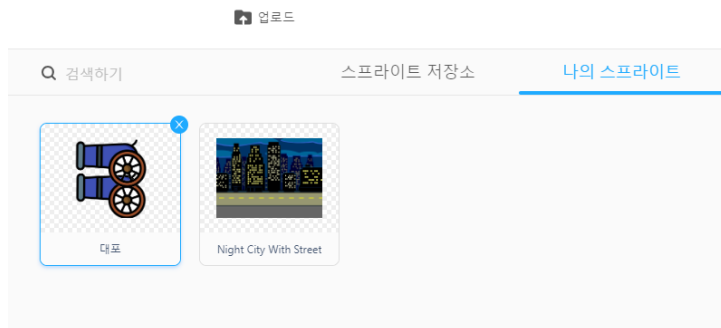
- 모양 바꾸기
- 크기 정하기

5. 게임룰

- 거리가 30이상이면 게임 종료
 - . 거리 확인하기
 - . 거리변수 보이기
 - . 이벤트 보내기
 - . 정지 하기
 - . 이벤트를 받았을 때

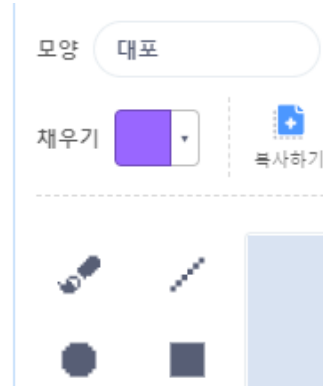
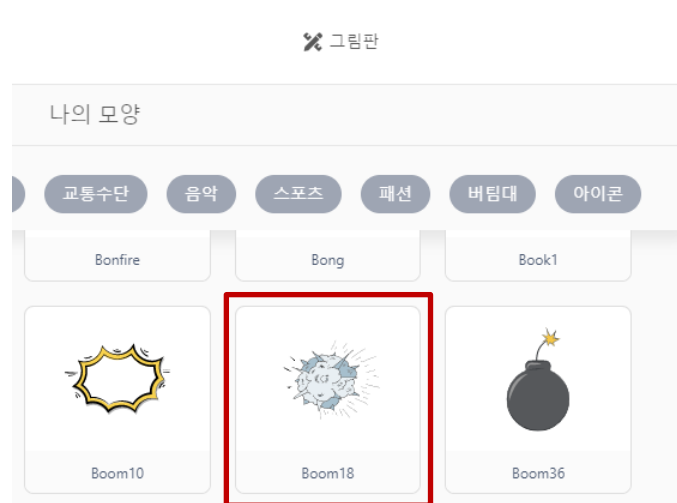
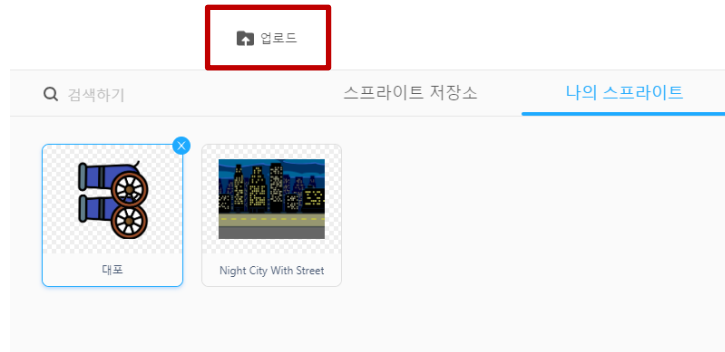
게임 만들기 - 1

- 대포 추가



게임 만들기 - 1

- 대포 추가



게임 만들기 - 1

- 게임 종료

