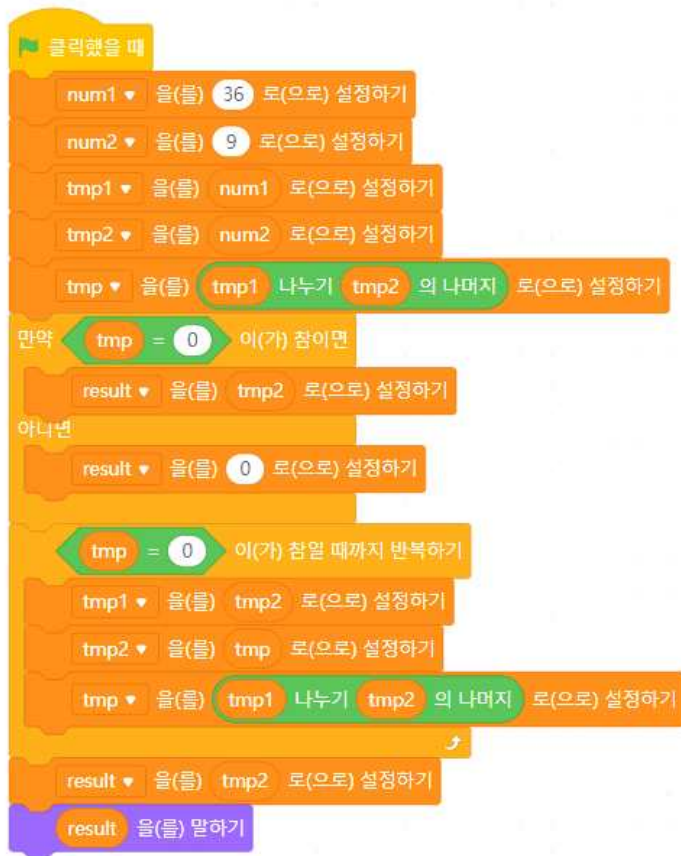


## 실습 1

다음 블록 프로그램을 보고 결과를 써 보시오



## 실습 2

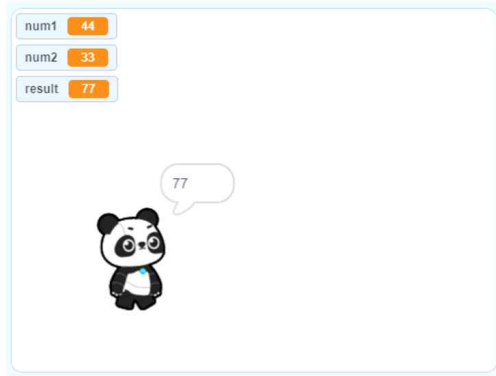
- 심표를 만날 때까지 문자를 담은 변수를 만들
- 심표가 아니면 숫자문자를 변수에 담고 심표를 만나면 변수를 출력
- 변수 출력 후에는 변수를 비우기



## 내블록 실습

### 내 블록 만들기 예제

- ✓ num1
- ✓ num2
- ✓ result



## 게임 만들기 - 1차

- 2단 뛰기 구현 (스페이스 키)
- 옆드리기 구현 (아래 화살표)

