실습 1 다음 블록 프로그램을 보고 결과를 써 보시오

실습 2

- 쉼표를 만날 때까지 문자를 담을 변수를 만듦
- 쉼표가 아니면 숫자문자를 변수에 담고 쉼표를 만나면 변수를 출력
- 변수 출력 후에는 변수를 비우기

```
str ▼ 을(를) 112,23,66,55,44 로(으로) 설정하기
charnum ▼ 을(름) 문자열 str 의 길이 로(으로) 설정하기
sept ▼ 을(름) ② 로(으로) 설정하기

n ▼ 을(름) ① 로(으로) 설정하기

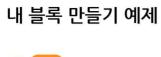
n ➤ charnum 이(가) 참일 때까지 반복하기

만약 문자열 str 의 n 번째 문자 = sept 이(가) 참이면

n 와(과) 번째 발견 을(름) 결합한 문자열 을(름) ① 초 동안 말하기

1 ♥ 을(름) ① 만큼 변경하기
```

내블록 실습









게임 만들기 - 1차

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

```
= 클릭했을 때

크기를 50 %로 정하기

x: -200 y: -140 로(으로) 이동하기

90 도 방향 보기

계속 반복하기

모양을 Panda1 ▼ (으)로 바꾸기

0.05 초기다리기

모양을 Panda2 ▼ (으)로 바꾸기
```

```
위쪽 화살표 ▼ 키를 눌렀을 때
모양을 Panda_up ▼ (으)로 바꾸기

0.5 초 동안 x: -200 y: -50 로(으로) 이동하기

0.5 초 동안 x: -200 y: -140 로(으로) 이동하기

0.05 초 기타리기
모양을 Panda2 ▼ (으)로 바꾸기
```