실습 1 다음 블록 프로그램을 보고 결과를 써 보시오



실습 2

: 실습1의 리스트 값의 순서가 반대로 출력되도록 바꾸시오.

게임 만들기 - 1차

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

```
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 기다리기

모양을 Panda2 ▼ (으)로 바꾸기
```

```
크기를 50 %로 정하기

x -200 y: -140 로(으로) 이동하기

90 도 방향 보기

계속 반복하기

만약 아래쪽 화살표 ▼ 키를 눌렸는가? 이(가) 참이면
모양을 Panda_down ▼ (으)로 바꾸기
아니면
모양을 Panda1 ▼ (으)로 바꾸기

0.05 초 기다리기

모양을 Panda2 ▼ (으)로 바꾸기

0.05 초 기다리기
```

게임 만들기 - 2차 1) 배경 화면 스크롤





2) 거리 말하기

```
고기를 50 % 로 정하기

x: -200 y: -140 로(으로) 이동하기
90 도 방향 보기

타이머 조기화
계속 반복하기

거리 ▼ 울(를) 타이머 로(으로) 설정하기
거리 울(를) 말하기

만약  아래쪽 화살표 ▼ 키를 눌렸는가? 이(가) 참이면
모양을 Panda down ▼ (으)로 바꾸기
아니면
모양을 Panda1 ▼ (으)로 바꾸기

0.05 초 기다리기

모양을 Panda2 ▼ (으)로 바꾸기

0.05 초 기다리기
```