멋진 콘서트 무대를 꾸미는 기획자가 되어봅니다.2.

For 햄스터 코딩수업
By Sam 서윤석
콘서트를 내 마음대로 바꿔봅니다.

실행모습:햄스터_코딩수업_멀티봇_풍선콘서트

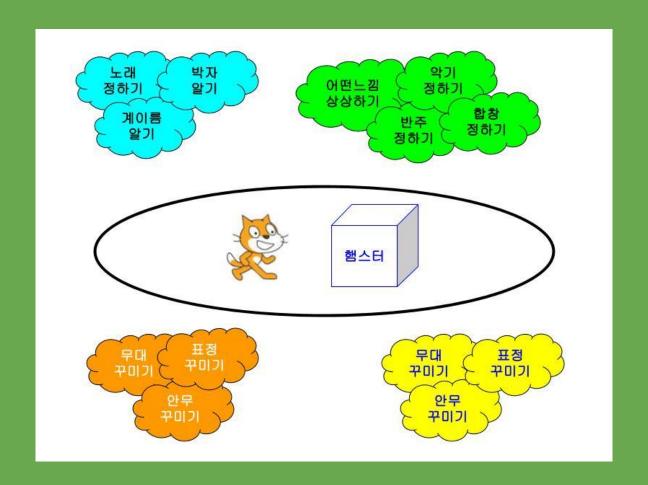


<u> https://youtu.be/sMBkGpgXoF8</u>

목차:

- 콘서트와 이벤트를 준비할때 알아야 할 것들:
- 콘서트 구성:
- 콘서트 구성 요소 및 역할별:
- 콘서트 흐름:
 - 0_시작:
 - 1_노래시작:
 - 2_노래끝:

콘서트와 이벤트를 준비할때 알아야 할 것들:

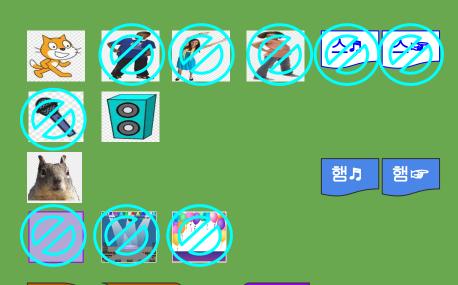


콘서트 구성: 노래: 풍선. 스크래치: 야옹이, 캐서린, 디머니, 쥬비, 마이크(스크래치노래담당), 스피커(햄스터노래담당), 다람쥐(햄스터안무담당)

햄스터: 햄스터0, 햄스터1, 햄스터2

배경: purple, spotlight-stage, party

콘서트 구성 요소 및 역할별:



추가

블록

햄스터만 노래하고 춤출거에요.

방송

받기

방송



스_==

율동_시간간

햄_노래마디

햄_빠르기

햄_율동중

햄스터

스♬

'스_음높이' 변수값을 0으로 정해서, 스크래치의 소리가 나지 않게 합니다.

0_시작: 스크래치와 햄스터 듀엣:



소개 퇴장.

변수설정

0_시작: 햄스터만:



1_노래

시작

소개 퇴장.

1 노래시작: 햄스터만:









말하기 모양바꾸기

```
1_노래시작 을(를) 받았을 때
가사 = 감사합니다 > 까지 반복하기
     스_노래차례 = 1 또는 (스_노래차례 = 4 > (이)라면
  가사 말하기
 말하기
다음 모양으로 바꾸기
 율동_시간간격)초 기다리기
 사 말하기
```

△☞

노래부르는 사람 번호:

각각 또는 모두 함께 노래

부르는 것 같은 효과연출.

캐서린:1

디머니:2

쥬비:3

모두 함께: 4

1_노래시작:햄스터만:

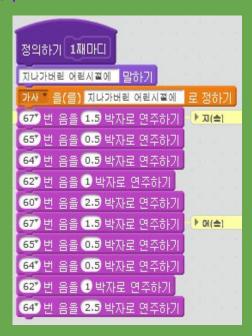


악기 음높이 정하기 빠르기

노래하기

2_노래 끝

```
1_노래시작 _ 을(를) 받았을 때
15" 번 악기로 정하기
음량을 🔼 음높미 % (오)로 정하기
  스 노래마디 > 8 까지 반복하
1 WH DECL
                           DIHLI:2
 스_노래마다 음(음) 1 만큼 바꾸기
                           주비: 3
 스_노래차례 (물) 1 로 정하기
 2째마디
 스_노래마다 물(물) 1 만큼 바꾸기
 스_노래차례 음(물) 2 로 정하기
37110101
 스_노래마다 = 울(롤) ① 만큼 바꾸기
 스 노래차례 (음(음) 3 로 정하기
 4MH OFCI
  스_노래마다 = (글) ① 만큼 바꾸기
  _노래차례 음(음) 4 로 정하기
5 MH DFCI
 스_물높이 울(물) 이로 정하기
                           핵소단만 소리나게 함
      스 음높이 % (으)로 정하기
                           바르기 차이로 편법.
 스_노래마다 = (음) ① 만큼 바꾸기
 스_노래차례 = (물) 1 로 정하기
 6MH DHCI
 스_노래마다 음(물) ① 만큼 바꾸기
 스_노래차례 을(물) 2 로 정하기
7 XH DHCI
 스_노래마다 을(물) 1 만큼 바꾸기
 스_노래차례 음(금) 3 로 정하기
SWHOLE
 스_노래마다 = 음(률) 1 만큼 바꾸기
 스_노래차례 출(률) 4 로 정하기
2_노래플 방송하기
```



△♬

노래를 끝까지 이어서 부르게 함. 햄스터와 스크래치의 빠르기(bpm)를 통일시켜도 속도차이는 발생함ㅠㅠ.

△♬

스크래치노래담당이 일하지 않으므로 '2_노래끝' 방송하기를 햄스터노래담당으로 이동합니다.

1 노래시작:스크래치와 햄스터 듀엣:



```
1_노래시작 을(를) 받았을 때
 햄 율동중) = 0 까지 반복하기
H1째마디 0
 햄_노래마디 * 을(를) 1 만큼 바꾸기
H2째마디 1
 햄_노래마디 * 을(룔) 1 만큼 바꾸기
H3째마디 0
 햄_노래마디 * 을(를) 1 만큼 바꾸기
H4째마디 1
 햄_노래마디 * 율(룔) 1 만큼 바꾸기
H5째마디
 햄_노래마디 * 을(를) 1 만큼 바꾸기
H6째마디
 햄 노래마다 일(를) 1 만큼 바꾸기
H7째마디
 햄_노래마디 * 을(를) 1 만큼 바꾸기
H8번째마디
 햄_노래마디 * 을(룔) 1 만큼 바꾸기
```

```
정의하기 H1째마디 햄스터
(1) 지나가버린 어린시절에 말하기
햄스터 햄스터 : 연주 속도를 햄 빠르기
                         BPM으로 정하기
햄스터 햄스터 : 버저 음을 햄 음높이 (으)로 정하기
햄스터 <mark>햄스터 : 솔 4 음을 1½~</mark> 박자 연<u>주</u>하기
햄스터 햄스터 : 파 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 미 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 레 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 도 4 음을 2 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 솔 4 음을 11½ 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 파 4 음을 1/2 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 미 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 레 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 미 4 음을 2 박자 연주하기
햄스터 1 : 왼쪽 LED 고기
```

햄♬

'(햄_율동중=0) 까지 반복하기':
스크래치가 모든 노래를 다 부르면
'2_노래끝' 방송하기를 하고,
야옹이가 '햄_율동중 = 0' 으로 정함.

1 노래시작:햄스터만:



```
1_노래시작 을(를) 받았을 때
 햄_율동중) = 0> 까지 반복하기
H1째마디 ①
 햄_노래마다 일(를) 1 만큼 바꾸기
H2째마디 1
 햄_노래마다 ' 울(를) 1 만큼 바꾸기
H3째마디 2
 햄_노래마디 ' 을(를) 1 만큼 바꾸기
 H4째마디 ①
 햄_노래마디 * 율(를) 1 만큼 바꾸기
 H5째마디 1
 햄_노래마다 율(를) 1 만큼 바꾸기
 H6째마디 2
 햄_노래마디 ' 을(를) 1 만큼 바꾸기
H7째마디 ①
 햄_노래마다 ' 을(를) 1 만큼 바꾸기
 H8번째마디 1
 햄_노래마다 ' 올(를) 1 만큼 바꾸기
 2_노래끝 방송하기
```

```
정의하기 H1째마디 햄스터
(1) 지나가버린 어린시절에 말하기
햄스터 햄스터 : 연주 속도를
                          BPM으로 정하기
햄스터 <mark>햄스터 : 버저 음을 <mark>햄 음높이 (</mark>으)로 정하기</mark>
햄스터 <mark>햄스터 : 솔 4 음을 1½*</mark> 박자 연<u>주</u>하기
햄스터 햄스터 : 파 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 미 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 레 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 도 4 음을 2 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 솔 4 음을 1½~ 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 파 4 음을 ½~) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 미 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 레 4 음을 (%) 박자 연주하기
햄스터 햄스터 : 미 4 음을 2 박자 연주하기
햄스터 1 : 왼쪽 LED 11기
```

햄♬

스크래치노래담당이 일하지 않으므로 '2_노래끝' 방송하기를 햄스터노래담당으로 이동합니다.

'(햄_율동중=0) 까지 반복하기': 햄스터가 모든 노래를 다 부르면 '2_노래끝' 방송하기를 하고, 야옹이가 '햄_율동중 = 0' 으로 정함.

1 노래시작: 스크래치와 햄스터의 노래 부르기 반복문의 차이:



```
1_노래시작 을(를) 받았을 때
57번 악기로 정하기
음량을 <mark>스_음높이 % (</mark>오)로 정하기
빠르기를 (스_빠르기) bpm 으로 정하기
 스_노래마디 > 8 까지 반복하기
                             노래차례
 1째마디
                             캐서린:1
                             CIDILI:2
                             쥬비:3
 스_노래마디 * 을(를) 1 만큼 바꾸기
                             모두:4
 스_노래차례 ' 을(를) 1 로 정하기
 2째마디
 스_노래마다 * 을(를) 1 만큼 바꾸기
 스_노래차례 '을(를) 2 로 정하기
```



```
1_노래시작 '을(를) 받았을 때

햄_율동중 = 0 까지 반복하기

H1째마디 0

햄_노래마디 '을(를) 1 만큼 바꾸기

H2째마디 1

햄_노래마디 '을(를) 1 만큼 바꾸기
```

스크래치 :

스_노래마디가 끝날때까지.

햄스터:

'2_노래끝' 방송하기로 '햄_율동중' 값이0이 될 때까지 반복함.

1 노래시작:



```
1_노래시작 을(를) 받았을 때

햄_율동중 = 0 까지 반복하기

햄스터 0: 왼쪽 LED를 빨간색 으로 정하기

H0_반짝이며행진하기 0

햄스터 0: 정지하기
```

해☞

'(햄_율동중=0) 까지 반복하기':
스크래치가 모든 노래를 다 부르면

'2_노래끝' 방송하기를 하고,

야옹이가 '햄_율동중 = 0'으로 정함.

H_반짝임 행진하기(햄스터)
H_바닥넘지않기(햄스터)

```
정의하기 H_바닥넘지않기 햄스터
만약 햄스터[0]: 왼쪽 바닥 센서 < 70 또는 햄스터[0]: 오른쪽 바닥 센서 < 70 (이)라면
햄스터 햄스터 : 양쪽 LED를 빨간색 으로 정하기
햄스터 햄스터 : 뒤로 1 초 이동하기
햄스터 햄스터 : 왼쪽 으로 1 초 돌기
햄스터 햄스터 : 양쪽 LED 끄기
```

2_노래끝:



2_노래 끝

말하기

햄_율동중 **= 0** 변경



2_노래 끝

 LED

 정지하기.

햄스터_선따라가기:

https://drive.google.com/open?id=17cJiSHPEnk4U0bl48LYz65RLUuM_gJP88aQWmLgelGA

햄스터_선넘어가지않기:

https://drive.google.com/open?id=1koo4NMj-I54iAD MvOuxMSkQ3QK9XIebxJgY8fj0WxqM

햄스터 빙글빙글 무도회 춤추기:

https://drive.google.com/open?id=1bwE4aKTds78QL sQdYfBuSgI4rnqd5Vua3cDqTesGcXo 햄스터_바닥넘지않기_반짝이며행진하기_추가블록:

https://docs.google.com/presentation/d/1BgPIEELv0l 5ovDSk-G-Mc0nuDIBmRtEYxxkLqoWj5-I/edit?usp=s haring

햄스터_무대안에서 여러가지동작하며 다니기_LED쇼_추가블록:

https://docs.google.com/presentation/d/1x0OAu7pa7ud1RpqYfgfcnNZ3Du8I8435g kt6fegI0cQ/edit?usp=sharing

추가블록 알아보기:

방송하기 알아보기:

https://docs.google.com/presentation/d/16c5H_ylOS dOuU-J6V11Whcy-vlcOpaJZjpTdb-D5zNk/edit?usp= sharing

https://docs.google.com/presentation/d/1BDV90PedJlvqyUqw7x57qkGVuLR0yDMvjKtjaby7mnE/edit?usp=sharing