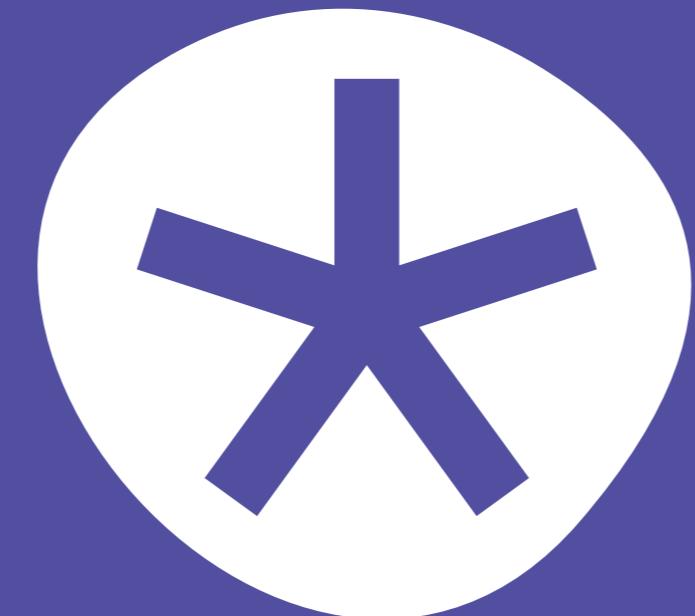


/* elice */

엘리스 사용법

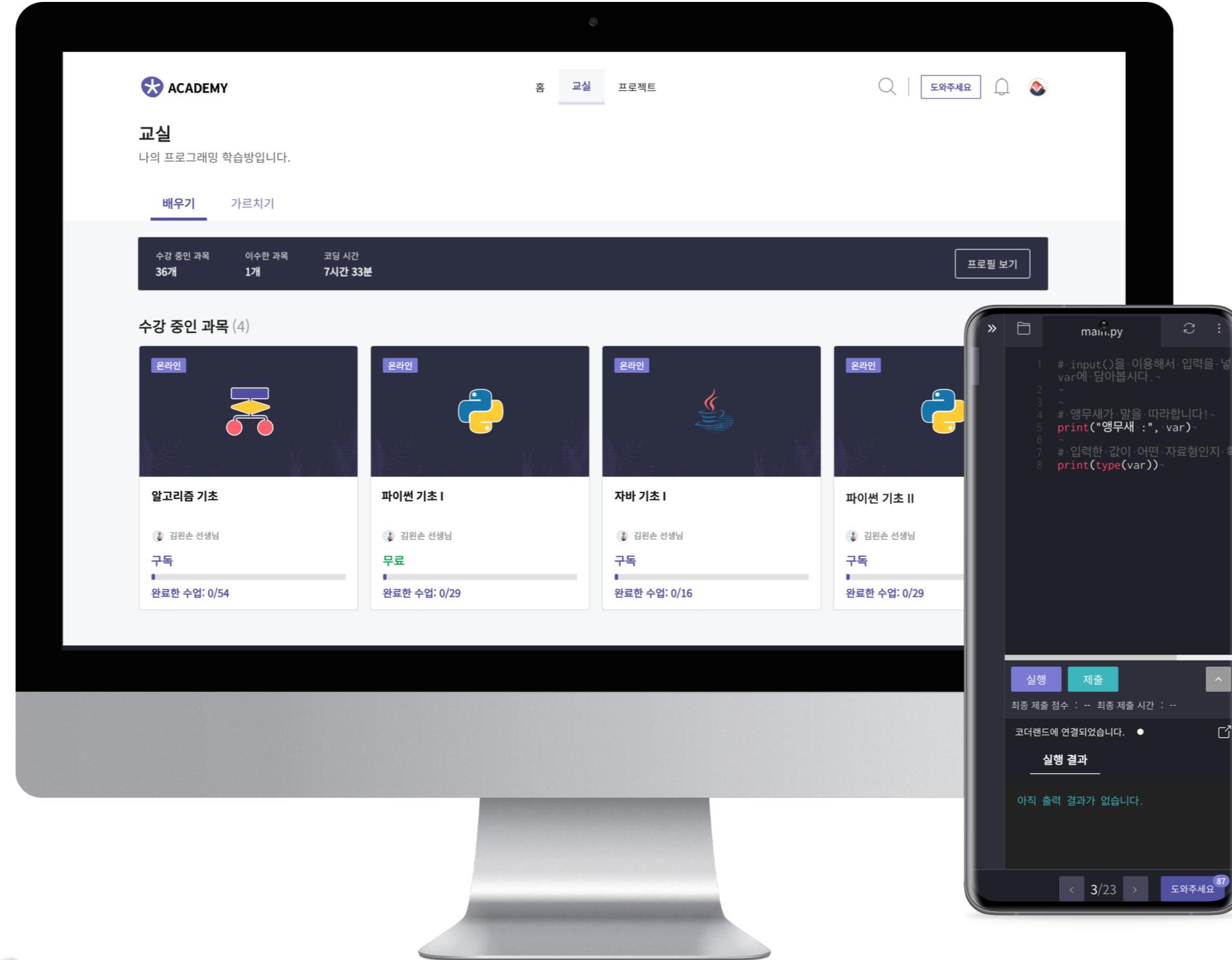


2020. 06. 30

Copyright @ elice all rights reserved

엘리스 코딩 플랫폼

엘리스는 PC와 모바일에서 코딩 실습을 통해
프로그래밍을 탁월하게 배울 수 있는 온라인 코딩 교실입니다



00. 목차

/*elice*/

01. 과목 학습 - 학습 시작하기
02. 프로그래밍 실습 환경 - 코딩하기
03. 스크래치 실습 환경 - 코딩하기
04. 도와주세요 - 질문하기
05. 테스트 - 응시하기



1. 과목 학습

학습 시작하기

/* elice */

수강 중인 과목 보기

교실에서 수강 중인 과목을 확인하세요.

과목 카드를 클릭하여 공부할 과목 페이지로 이동해 보세요.

The screenshot shows the Academy dashboard interface. At the top, there's a navigation bar with a logo, a search bar, and a '도와주세요' (Help) button. Below the navigation bar, the main content area has a title '교실' (Class) with a magnifying glass icon over it, and a subtitle '나의 프로그래밍 학습방입니다.' (My programming study room). There are two tabs: '배우기' (Learning) and '가르치기' (Teaching), with '배우기' being the active tab. In the center, there's a summary box with statistics: '수강 중인 과목 4개', '이수한 과목 0개', and '코딩 시간 0분'. A '프로필 보기' (View Profile) button is also in this box. Below this, there's a section titled '수강 중인 과목 (4)' with four cards. Each card represents a class: '자바 기초 I', '파이썬 기초 I', '자바 기초 II', and '파이썬 기초 II'. Each card features a thumbnail image (Java coffee cup or Python logo), the class name, a '구독' (Subscribe) button, and a small profile picture of the teacher (Kim Won-sun).

과목 정보 보기

과목 정보 페이지에서 **과목 소개**와, **사용하는 언어**, **교육 기간**, **난이도**, **커리큘럼** 등의 자세한 정보를 확인해 보세요.

ACADEMY

홈 교실 프로젝트

도와주세요

파이썬 기초 I

#온라인 수업

수강기간 | 총 영상 시간 | 실습 문제 수 | 수강생 수
무제한 | 7시간 7분 | 25개 | 3789명

파이썬

과목 정보 수업 목록 게시판 학습 현황 강의실

과목 소개

외계어를 읽을 수 있게 될 거예요.

코딩을 처음 접하면 누구나 “이게 웬 외계어냐!”라는 생각을 합니다. 4주 후, 외계어로 읽고 쓰고 말하게 됩니다.

인기 유튜버 김원손 선생님의 코.알.못 눈높이 수업!

<파이썬 기초>는 코.알.못 눈높이의 맞춤 수업입니다. 인기 유튜버 김원손 선생님을 따라 차근차근 진도를 나갑니다. 재미있는 실습 문제를 풀다 보면 나도 모르는 사이에 개념을 이해하게 됩니다.

조교에게 질문하세요 – 헬프센터는 24시간 열려있어요.

혼자 고민하지 말고 질문하세요. 조교 선생님이 옆에 있습니다. 실습에서 막히거나 이해 안 되는 부분이 있어도 걱정하지 마세요. 3시간(주간), 최대 12시간 이내에 답변해드립니다.

프로그래밍 언어
파이썬
난이도
입문

수업 목록에서 학습하기

수업 목록에서 학습을 시작할 수 있습니다.

PDF 강의 자료, 코딩 실습 등 다양한 학습 자료로 공부해 보세요.

The screenshot shows the Academy platform interface. At the top, there is a navigation bar with tabs for 'Home', 'Lessons' (which is currently selected), and 'Projects'. Below the navigation bar, a course titled '도레미파이썬 Vol.1' is displayed. On the left side, there is a sidebar with a circular icon containing a star and the word 'ACADEMY'. The sidebar also includes links for 'Course Contents', 'Lesson Overview', 'Learning Progress', 'Lesson Settings', and a 'Lessons' link which is highlighted with a white circle and a hand cursor icon pointing at it. The main content area displays a lesson titled '2장. 조건문 : 진실! 혹은 거짓?' (Chapter 2. Conditional Statement: Truth! or False?). It includes a brief description: '컴퓨터가 특정 조건에 따라 작업을 하게 시키려면 어떻게 해야 할까요? 파이썬의 가장 기본 '조건문'에 대해서 배워 봅니다.' (How does a computer perform tasks based on specific conditions? Let's learn about Python's basic 'Conditional Statement'). A progress bar shows 0/19 tasks completed. A large blue button labeled '시작하기' (Start) is present. Below this, there is a section titled '학습자료' (Learning Materials) with two items: '[이론1] 입력 : input()' and '[퀴즈1]'. The first item has a checkmark and the second has a question mark. Both items have hand cursor icons pointing at them. The bottom of the screen shows a snippet of code: '</> [시습1] 따라재이 애무새'.

학습 현황 확인하기

학습 현황에서 내 학습 진행률과 점수를 한눈에 확인할 수 있어요.

학습 현황을 점검하며 이수 기준을 충족하고 이수증을 발급 받아보세요!

The screenshot shows the 'Learning Status' section of the Academy app. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'Home', 'Classroom' (which is selected), and 'Project'. Below the tabs, a banner displays '도례미 파이썬 Vol.1' (Doremi Python Vol.1). The main content area has tabs for 'Subject Info', 'Lesson List', 'Calendar', 'Learning Status' (which is selected and highlighted in blue), and 'Subject Settings'. A prominent message box says '이수증이 발급되었습니다.' (Your certificate has been issued) with a gold medal icon. It also says '과목을 이수하셨습니다! 이수증을 다운로드 받으세요 :)' (You have passed the subject! Download your certificate :)). A blue button labeled '↓ 이수증 받기' (Get certificate) is visible. Below this, two boxes show '학습 진행률 (54)' (Learning Progress) at 45 / 80% and '평균 테스트 점수 (54)' (Average Test Score) at 85 / 75 points. A note below the progress bar explains: ① 학습 진행률 : 열람한 수업 자료의 비율 *테스트 제외 and ② 테스트 점수 합계 : 모든 테스트에서 받은 점수의 합계. The bottom section, titled '학습 현황', features a line graph showing a steady upward trend in scores over time, with markers at 25, 50, 75, and 100. To the right, a box displays the '현재 EPS 점수' (Current EPS Score) as 3.95, with a note that it represents the Ellis Performance Score (EPS) which indicates academic achievement.

ACADEMY

홈 교실 프로젝트

도례미 파이썬 Vol.1

과목 정보 수업 목록 게시판 학습현황 과목 설정

이수 현황

이수증이 발급되었습니다. 🎓

과목을 이수하셨습니다! 이수증을 다운로드 받으세요 :)

↓ 이수증 받기

학습 진행률 (54) 45 / 80 %

평균 테스트 점수 (54) 85 / 75 점

① 학습 진행률 : 열람한 수업 자료의 비율 *테스트 제외
② 테스트 점수 합계 : 모든 테스트에서 받은 점수의 합계

학습 현황

현재 EPS 점수

Ellis Performance Score (EPS)는 학업 성취도를 알려줍니다.

3.95

반평균 2.16

수강 취소

더 이상 수강하고 싶지 않을 때는 [과목 설정](#)에서 수강을 취소하세요.

ACADEMY

도레미 파이썬 Vol.1

과목 정보 수업 목록 게시판 학습 현황 강의실 과목 설정

수강 정보

수강 기간 19/01/14 ~ 상시

① 결제 과목 환불은 [고객센터](#)를 통해 할 수 있습니다.

수강 취소

2. 프로그래밍 실습 환경

코딩하기

/* elice */

엘리스에서 코딩하기

모든 코딩 실습은 별도의 프로그램 설치 없이 [엘리스](#)에서 진행됩니다.
원활한 실습 진행을 위해  [크롬 브라우저](#)에서 코딩하세요. >[크롬 설치하기](#)



보조자료 목록

이렇게 해봐요!

다음 지시사항을 따라해봅시다.

- 오른쪽 아래의 '실행' 버튼을 눌러봅시다.
- 어떤 출력 값이 나오나요?
- '제출' 버튼을 누르면 자동으로 채점됩니다.
(100점 맞으면 백점토끼 등장!)

여러분의 인생은 어떤가요? print의 팔호 안에 있는 'Bravo'를 본인만의 단어로 바꿔보고,
실행해봅시다. :)

Tip!

print()는 컴퓨터가 우리에게 말할 수 있는
도구입니다. 1주차에 더욱 자세히 배울 수 있습니다.
:)

실행 결과

아직 출력 결과가 없습니다.

최종 제출 점수 -- | 최종 제출 시간 --

코더랜드에 연결되었습니다. ● 🔍

수업 미리보기 > [실습 미리보기1] Bravo, my life!

< 이전 4/5 다음 >

도와주세요

코딩하기

왼쪽에 적혀 있는 실습 설명을 읽고 지시사항과 주석에 따라 코드를 작성해 보세요.

보조자료 목록

이렇게 해봐요!

다음 지시사항을 따라해봅시다.

- 오른 쪽 아래의 '실행' 버튼을 눌러봅시다.
- 어떤 출력 값이 나오나요?
- '제출' 버튼을 누르면 자동으로 채점됩니다.
(100점 맞으면 백점토끼 등장!)

여러분의 인생은 어떤가요? print의 괄호 안에 있는 'Bravo'를 본인만의 단어로 바꿔보고,
실행해봅시다. :)

Tip!

print()는 컴퓨터가 우리에게 말할 수 있는
도구입니다. 1주차에 더욱 자세히 배울 수 있습니다.
:)

main.py

```
1 #이곳에 여러분의 명령을 적을 수 있어요!
2 #프로그래밍에서 여러분이 직접 적는 명령을 '코드'라고 합니다.
3 #
4 #이번에는 제가 미리 코드를 적어놓았어요!
5 #지시창에 있는 지시사항을 따라해봅시다. :)
6
7 print("Bravo, my life!")
```

실행 제출

최종 제출 점수 -- 최종 제출 시간 --

실행 결과

코더랜드에 연결되었습니다. ●

아직 출력 결과가 없습니다.

수업 미리보기 > [실습 미리보기1] Bravo, my life!

< 이전 4/5 다음 >

도와주세요

실행 & 제출하기

코드 작성 후 보라색 **실행** 버튼을 눌러 내가 코딩한 결과를 확인해 보세요.
제출 버튼을 클릭하면 코드가 채점되며, 내 점수를 확인할 수 있어요!

보조자료 목록

main.py

```
1 #이곳에 여러분의 명령을 적을 수 있어요!
2 #프로그래밍에서 여러분이 직접 적는 명령을 '코드'라고 합니다.
3
4 #이번에는 제가 미리 코드를 적어놓았어요!
5 #지시사항에 있는 지시사항을 따라해봅시다. :)
6
7 print("Bravo, my life!")
```

이렇게 해봐요!

다음 지시사항을 따라해봅시다.

- 오른쪽 아래의 '실행' 버튼을 눌러봅시다.
- 어떤 출력 값이 나오나요?
- '제출' 버튼을 누르면 자동으로 채점됩니다.
(100점 맞으면 백점토끼 등장!)

여러분의 인생은 어떤가요? `print`의 괄호 안에 있는 'Bravo'를 본인만의 단어로 바꿔보고, 실행해봅시다. :)

Tip!

`print()`는 컴퓨터가 우리에게 말할 수 있는 도구입니다. 1주차에 더욱 자세히 배울 수 있습니다.
:)

실행 제출

실행 결과

정답이 맞으면 백점토끼를 볼 수

최종 제출 점수 100 | 최종 제출 시간 2020.6.22 14:41

코드 실행이 중지되었습니다. ● ⏹

수업 미리보기 > [실습 미리보기1] Bravo, my life!

< 이전 4/5 다음 >

도와주세요

보조자료 보기

보조자료가 있는 수업에서는 **왼쪽 위에서 보조자료**를 참고할 수도 있어요!

The screenshot shows a dark-themed RStudio interface. On the left, there is a sidebar titled "[실습3 해설] 함수란?" containing the following notes:

- [실습1 해설] R을 사용해보자
- [실습2 해설] 변하는 수, '변수'
- [실습3 해설] 함수란?** (This note is highlighted with a large white hand cursor icon pointing at it)
- [실습4 해설] 벡터란?
- [실습5 해설] 다양한 벡터 함수 사용
- [미션 해설] 학생들의 평균 키 구하기!

The main panel displays an R script named "main.R" with the following content:

```
1 # · data에는 · 값 · 1, · 30, · 23이 · 들어있음!
2 data <- c(1, 30, 23)
3
4 # · 1. · 변수 · data의 · 평균을 · 출력하세요. · ·
5
6 # · 2. · 변수 · data의 · 최댓값을 · 출력하세요. · ·
7
8 # · 3. · 변수 · data의 · 최솟값을 · 출력하세요. · ·
```

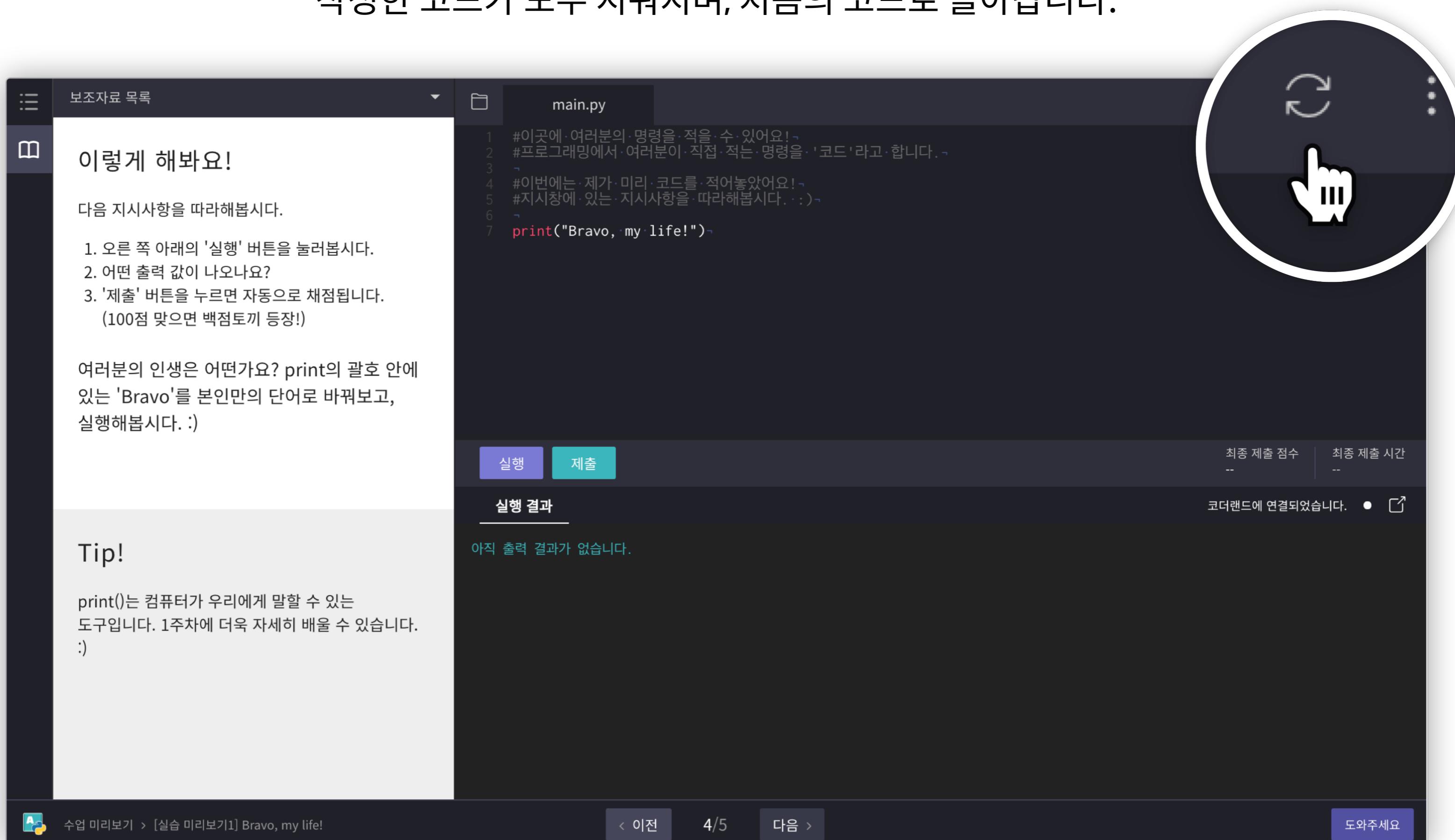
Below the code, there are three buttons: "실행" (Run), "제출" (Submit), and "코드" (Code). The "실행 결과" (Execution Result) section shows the message: "아직 출력 결과가 없습니다." (No output results yet).

On the far left of the sidebar, there is a small "R" logo icon.

At the bottom of the screen, there is a navigation bar with icons for back, forward, and search, along with the text "1장. R의 기본 개념 > [실습3] 함수란?" and "도와주세요 18".

코드 초기화하기

코드를 작성하다가 다시 시작하고 싶다면 [코드 초기화](#)를 하세요.
작성한 코드가 모두 지워지며, 처음의 코드로 돌아갑니다.



보조자료 목록

이렇게 해봐요!

다음 지시사항을 따라해봅시다.

- 오른쪽 아래의 '실행' 버튼을 눌러봅시다.
- 어떤 출력 값이 나오나요?
- '제출' 버튼을 누르면 자동으로 채점됩니다.
(100점 맞으면 백점토끼 등장!)

여러분의 인생은 어떤가요? print의 팔호 안에 있는 'Bravo'를 본인만의 단어로 바꿔보고,
실행해봅시다. :)

Tip!

print()는 컴퓨터가 우리에게 말할 수 있는
도구입니다. 1주차에 더욱 자세히 배울 수 있습니다.
:)

main.py

```
1 #이곳에 여러분의 명령을 적을 수 있어요!
2 #프로그래밍에서 여러분이 직접 적는 명령을 '코드'라고 합니다.
3
4 #이번에는 제가 미리 코드를 적어놓았어요!
5 #지시창에 있는 지시사항을 따라해봅시다. :)
6
7 print("Bravo, my life!")
```

실행 제출

최종 제출 점수 최종 제출 시간

아직 출력 결과가 없습니다.

코더랜드에 연결되었습니다. ●

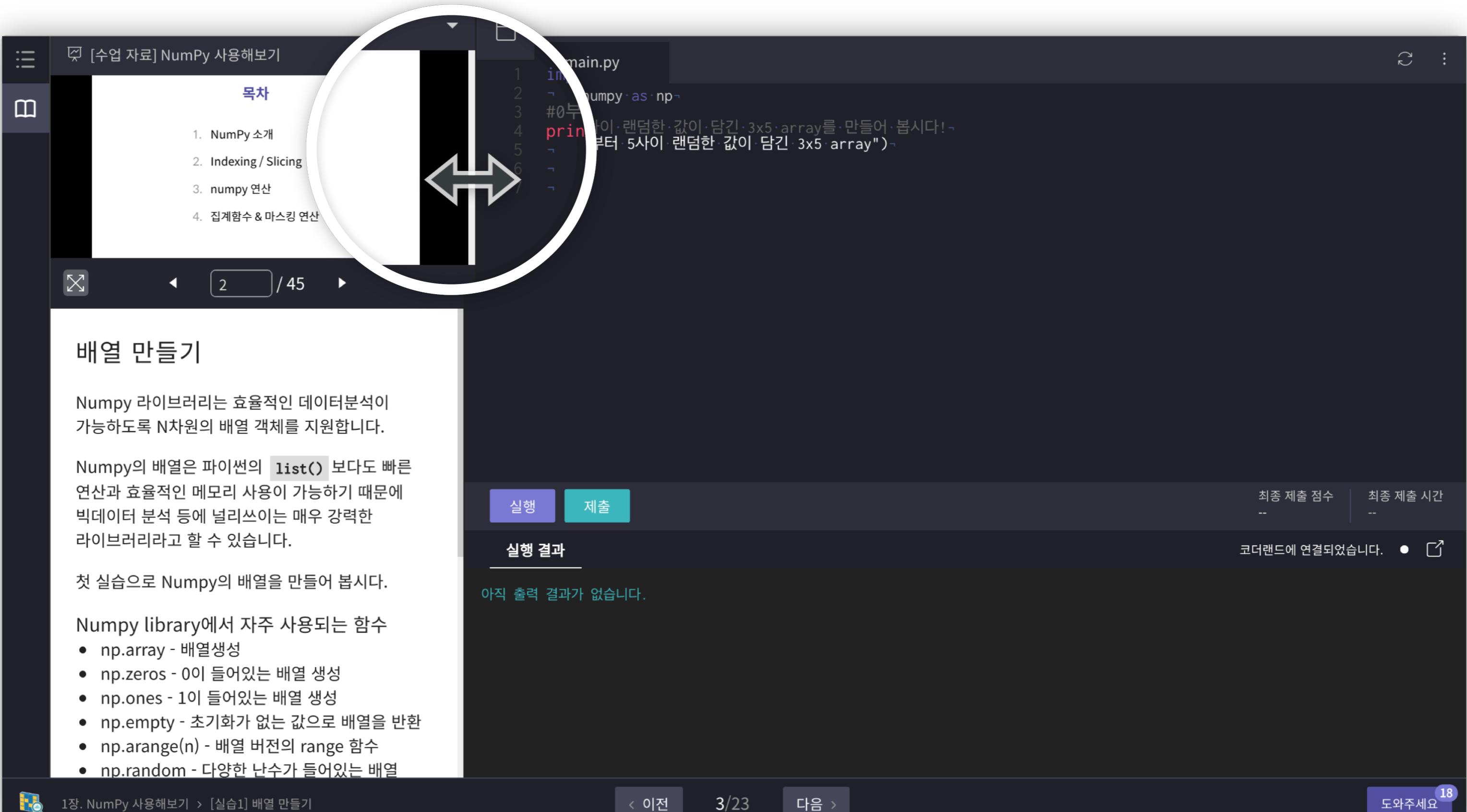
수업 미리보기 > [실습 미리보기1] Bravo, my life!

< 이전 4/5 다음 >

도와주세요

코딩 창 크기 조절하기

코드나 설명을 더 크게 보고 싶을 때는
클릭 & 드래그를 통해 창을 원하는 크기로 조절해보세요.



3. 스크래치 실습 환경

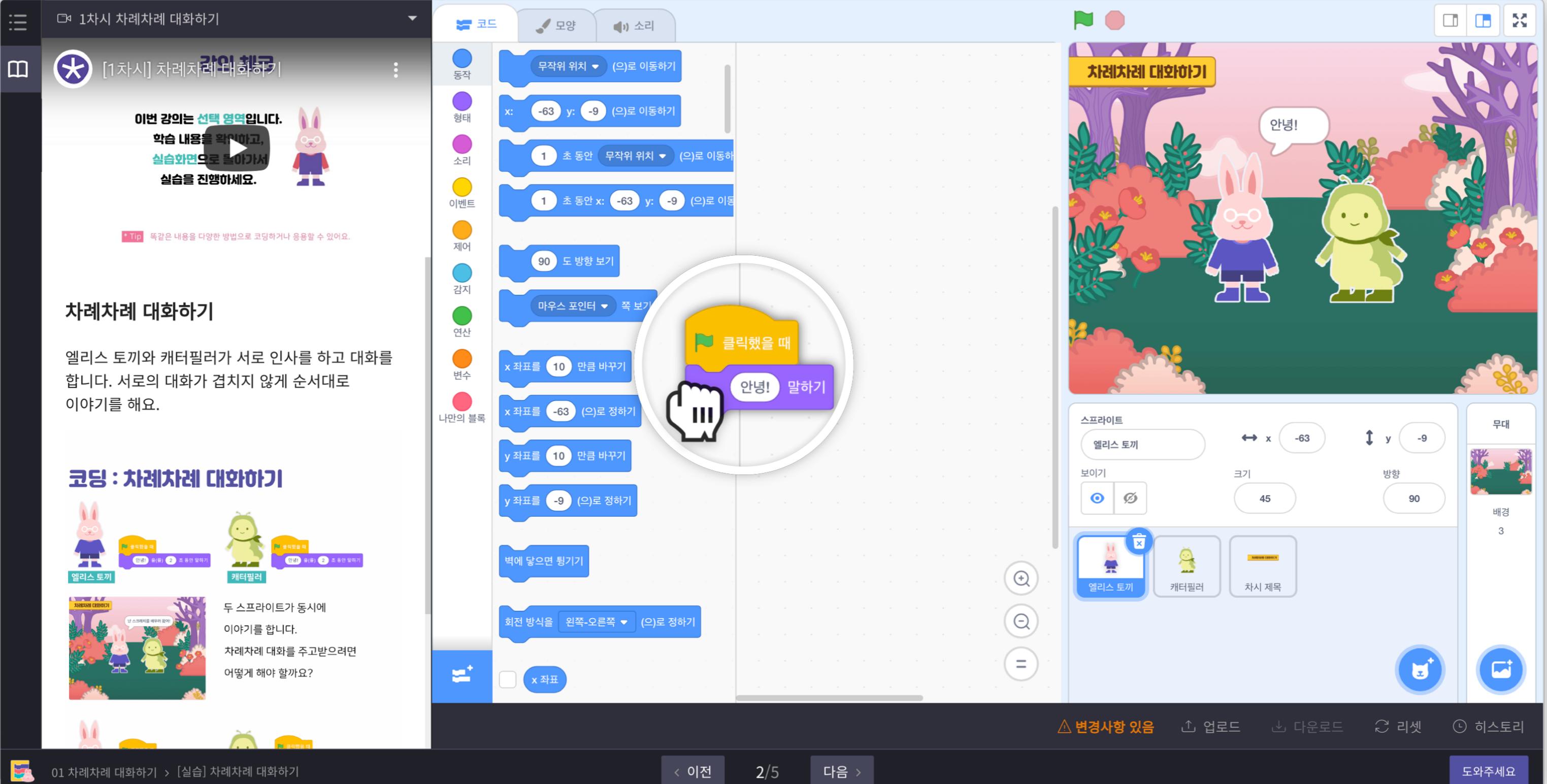
코딩하기

/* elice */

코딩하기

왼쪽의 문제 설명을 읽고 블록을 움직여 코딩해 보세요.

원활한 실습 진행을 위해  [크롬 브라우저](#)에서 코딩해 주세요. > [크롬 설치하기](#)



The image shows a Scratch-like programming environment for a 'Chatter Chatter' activity. On the left, there's a problem statement and a preview of the scene. The main area has a Scratch interface with a script editor, stage, and sprite editor. A specific yellow script block, '클릭했을 때 [안녕! 말하기]', is highlighted with a white circle.

[1차시] 차례차례 대화하기

이번 강의는 선택 영역입니다.
학습 내용을 확인하고,
실습화면으로 돌아가서
실습을 진행하세요.

* Tip 똑같은 내용을 다양한 방법으로 코딩하거나 활용할 수 있어요.

차례차례 대화하기

엘리스 토끼와 캐터필러가 서로 인사를 하고 대화를 합니다. 서로의 대화가 겹치지 않게 순서대로 이야기를 해요.

코딩 : 차례차례 대화하기

두 스프라이트가 동시에 이야기를 합니다.
차례차례 대화를 주고받으려면 어떻게 해야 할까요?

01 차례차례 대화하기 > [실습] 차례차례 대화하기

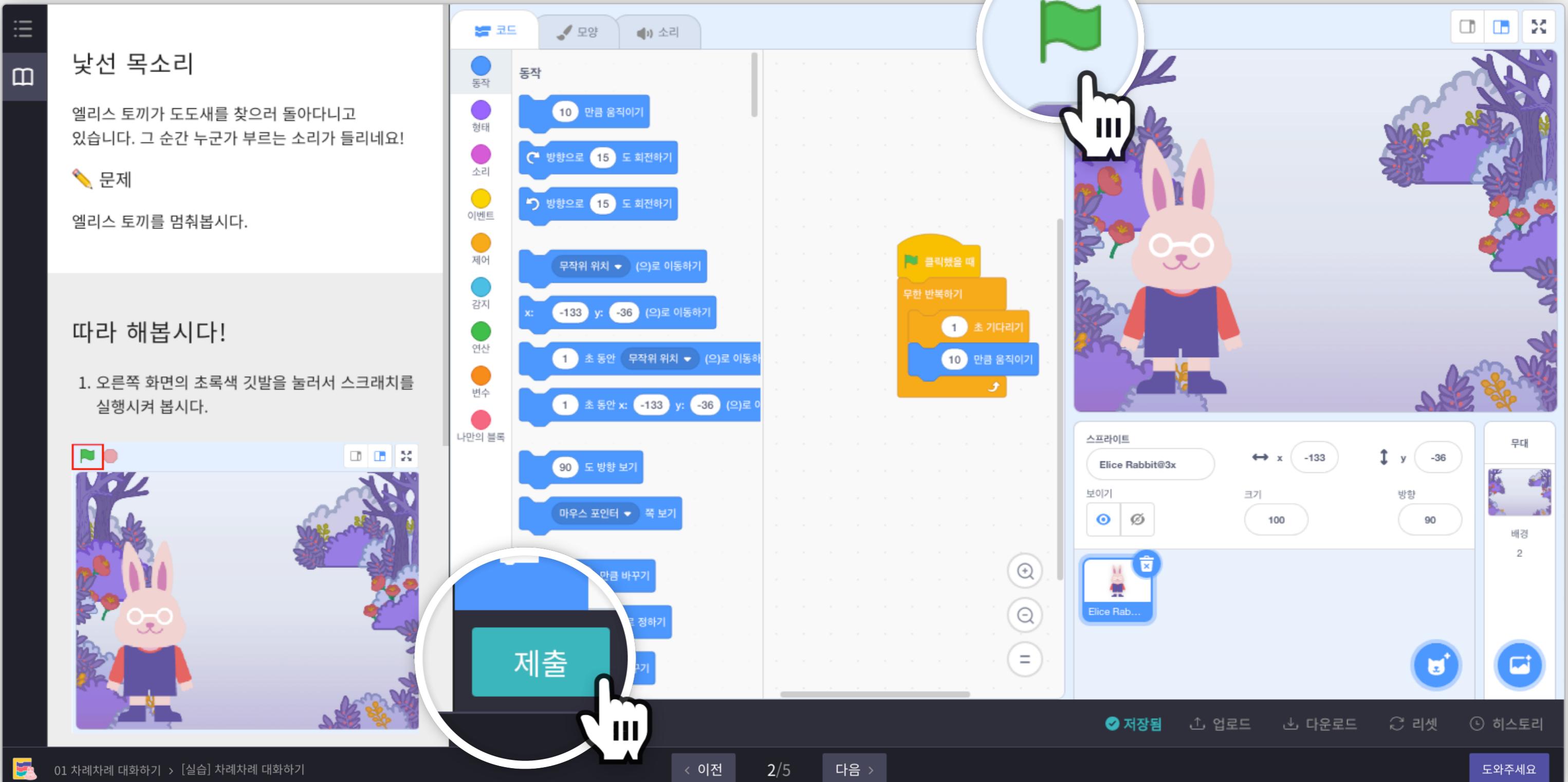
◀ 이전 2/5 다음 ▶ 도와주세요

실행 & 제출하기

블록을 움직여 코딩한 후  버튼을 눌러 **실행** 결과를 확인해 보세요.

제출

버튼을 클릭하면 코드가 채점되며, 내 점수를 확인할 수 있어요!



The image shows the Scratch programming environment. A pink rabbit sprite with glasses is on stage. The script for the rabbit includes a green flag start, a loop for 10 times with a 1-second delay, and a 'when green flag' hat with a 'repeat (10) [move (10) steps, turn (10) degrees]' block. The stage background is a purple landscape with trees and flowers. On the left, the script editor shows various blocks and a notes section with Korean text. At the bottom, a large hand icon with a magnifying glass highlights the '제출' (Submit) button on the toolbar.

낮선 목소리

엘리스 토끼가 도도새를 찾으러 돌아다니고 있습니다. 그 순간 누군가 부르는 소리가 들리네요!

문제

엘리스 토끼를 멈춰봅시다.

따라 해봅시다!

1. 오른쪽 화면의 초록색 깃발을 눌러서 스크래치를 실행시켜 봅시다.

제출

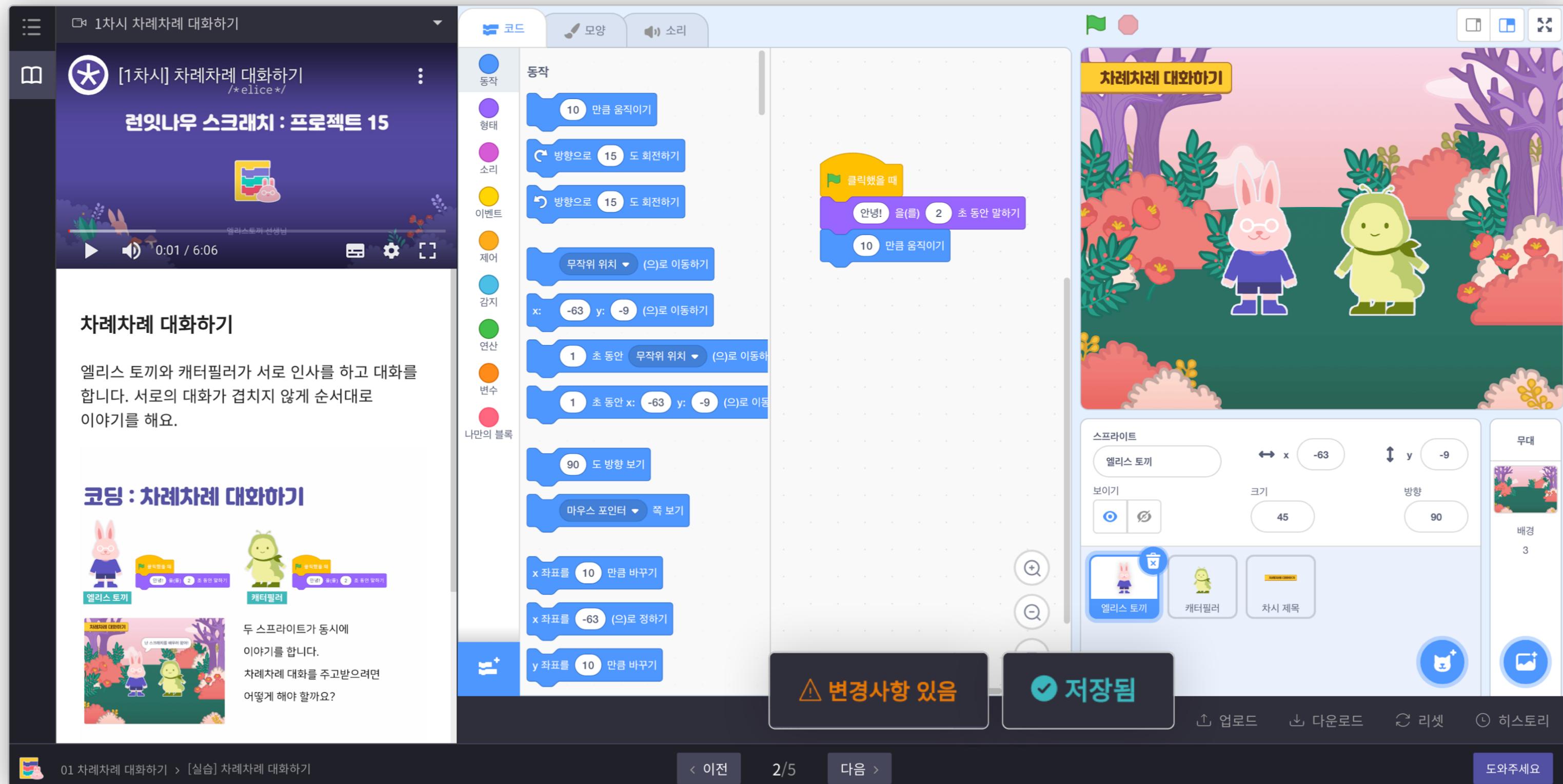
01 차례차례 대화하기 > [실습] 차례차례 대화하기

< 이전 2/5 다음 >

도와주세요

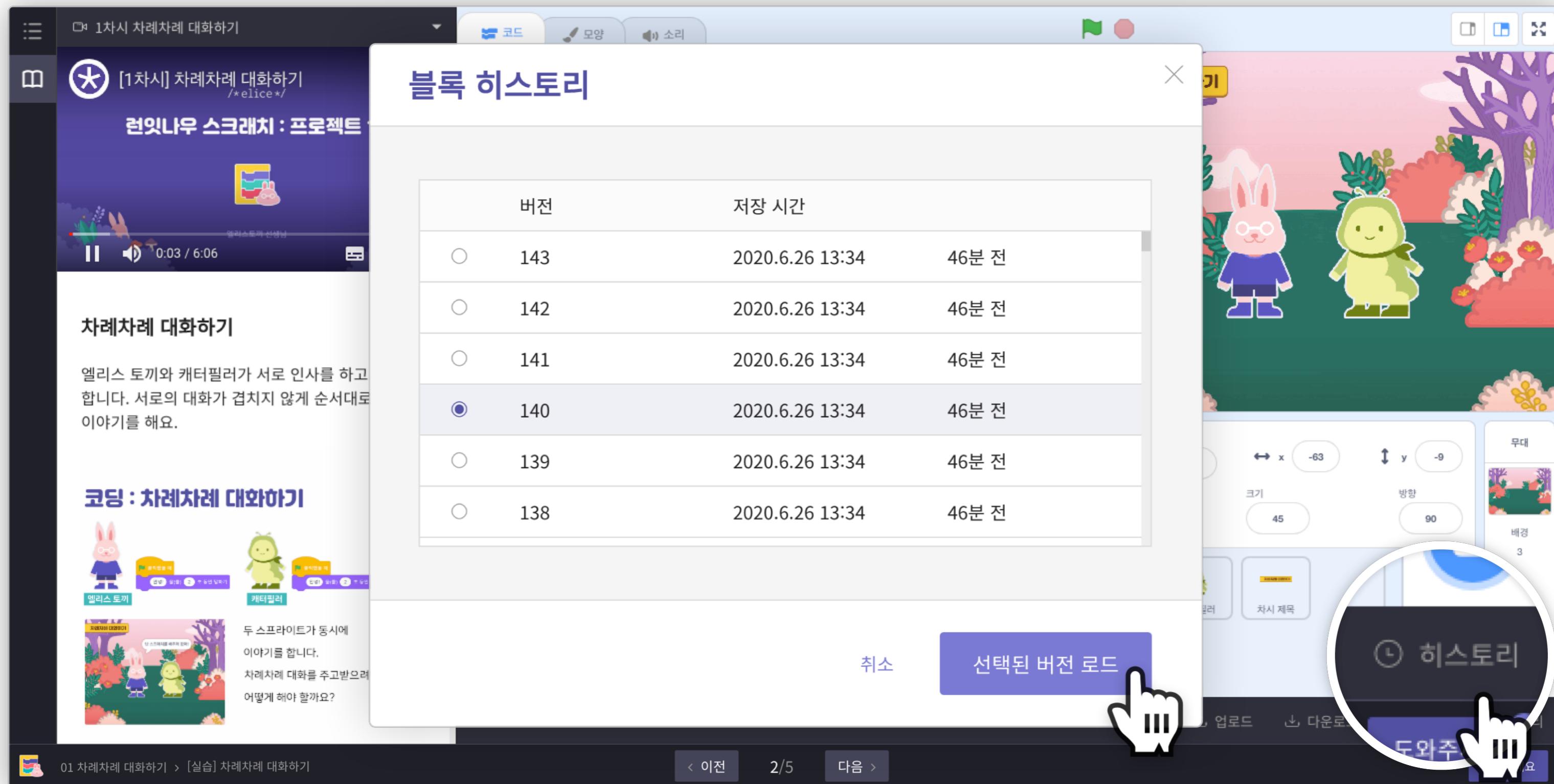
코드 저장

스크래치 실습은 **변경 사항이 있을 때마다**
자동 저장되며 아래의 메뉴 바에서 저장 상태를 확인 할 수 있습니다.



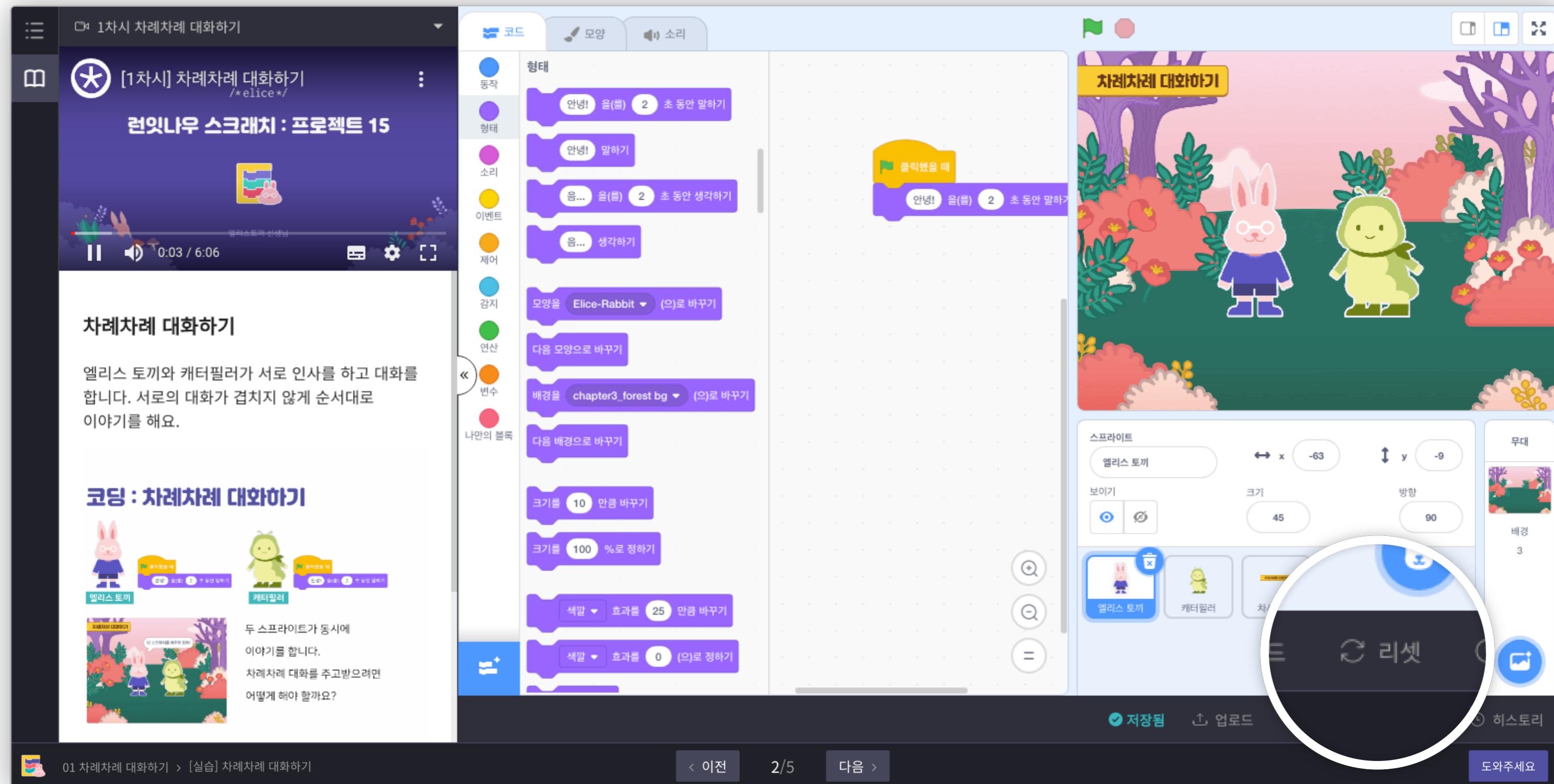
이전 버전 코드 불러오기

내가 코딩한 이력을 **히스토리** 버튼을 클릭하여 불러올 수 있습니다.
되돌아 가려는 버전을 선택한 후 로드하면 그 버전의 코드로 되돌아가서 코딩할 수 있습니다.



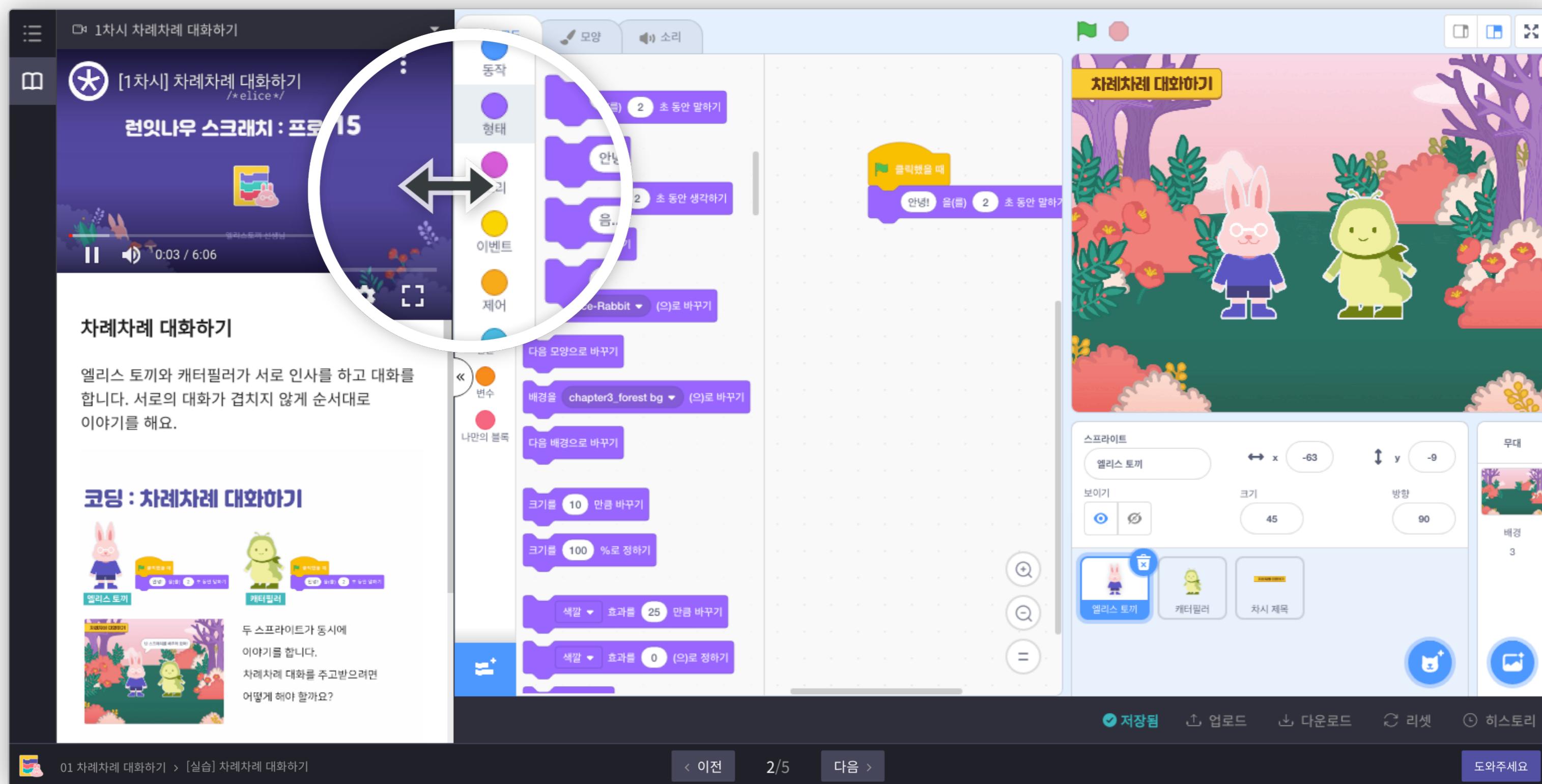
코드 초기화하기

코딩하다가 처음부터 다시하고 싶을 때는 **리셋 버튼을 클릭하세요.**
작성한 블록이 모두 지워지며 처음의 코드로 돌아갑니다.



코딩 창 크기 조절하기

코드나 설명을 더 크게 보고 싶을 때는
클릭 & 드래그하여 창을 원하는 크기로 조절해 보세요.
키보드의 F11을 누르면 전체 화면에서 코딩할 수도 있어요.



4. 도와주세요

질문하기

/* elice */

튜터와의 1:1 채팅 질문

엘리스에는 공부하다 턱! 막혔을 때 도와주는 튜터님이 있어요.
모르는 개념, 모르는 실습 문제는 고민하지 말고 튜터에게 질문하세요.

◀ 질문하기 — ×

🔗 금요일에 코딩하는 토끼

오후 3:14

문제를 어떻게 풀어야 할지 잘 모르겠어요.. 선생님 도와주세요.

체셔 선생님

안녕하세요, 흥길동님! 어느 부분이 이해되지 않나요?

같이 코드를 작성해볼까요?

오후 3:14

질문하기

학습 중 **도와주세요**를 클릭하여 튜터에게 1:1로 질문해보세요.
질문하기 버튼을 눌러 메시지를 보낼 수 있어요.

The screenshot shows a web-based learning platform interface. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'Home', 'Lesson' (which is selected), and 'Project'. A search bar and a 'Help' button ('도와주세요') are also at the top right. A large central area displays course information for '도레미 파이썬 Vol.1', including the duration (2 hours 40 minutes), number of lessons (33), and students (52). Below this, there are tabs for 'Course Info', 'Lesson List', 'Calendar', 'Dashboard', and 'Course Management'. A sidebar on the left lists course modules: 'Course Overview', 'Coding! Python! Why learn?', 'The easiest and most useful way to learn big data, AI, etc!', 'Coding, learn through teaching!', and 'Ellis, anyone can code'. On the right, a 'Help' pop-up window is open, titled '도와주세요'. It contains two sections: '1:1 Tutoring' (with a message to the tutor) and 'Subject Chat' (with a message to students). Below these are three video thumbnails: '[Lesson 3] Reshape & 이어붙이고 나누기', '[Lesson 1] First Lesson Intro', and '[Lesson 1] First Lesson Intro'. At the bottom of the help window is a large blue 'Ask Question' button ('질문하기') with a hand cursor icon pointing at it.

코드와 함께 질문하기

실습 중 **코드를 드래그**하면 **질문하기** 버튼이 나타납니다.
코드를 바로 전송하여 더욱 더 구체적으로 질문해보세요.

The screenshot shows a code editor interface with a dark theme. On the left, there's a sidebar with icons for file, home, and edit. A purple sidebar panel titled "[실습] 원소로 반복 : for" contains the text "원소로 반복하기, for문!" and some explanatory text about sequences and loops. Below this is a code block with the following Python code:

```
my_sum = 0
nums = [1, 2, 3]
for i in nums:
    my_sum = my_sum + i
print(my_sum) #6
```

In the center, there's a main code editor window with the same code. A mouse cursor is hovering over a purple button labeled "질문하기 >". To the right of the editor is a floating window titled "[실습1] 원소로 반복 : for" containing the same code. This window has two buttons at the bottom: "취소" (Cancel) and "전송" (Send). At the bottom of the screen, there's a navigation bar with icons for back, forward, and search, along with page numbers 3/21.

원격 코드 리뷰

질문을 하면 튜터님이 내 코드 에디터에 접속하여 코드를 보고, 직접 코드를 입력해 줄 수도 있어요.
내가 작성한 코드를 온라인으로 쉽게 검사 받아 보세요!

The screenshot illustrates a remote code review setup. On the left, a terminal window titled '당근 수확하기' shows a grid-based game board with carrots and a rabbit at the bottom-left. A list of actions is provided:

- 엘리스월드 생성하기: `load_world('...')`
- 경로 표시하기: `rabbit.set_trace('...')`
- 앞으로 한 칸 가기: `rabbit.move()`
- 왼쪽으로 돌기: `rabbit.turn_left()`
- 당근 뽑기: `rabbit.pick_carrot()`

[엘리스월드]

7
6
5
4
3
2
1
1 2 3 4 5 6 7

On the right, a code editor window titled 'main.py' displays the following Python code:

```
1 # 토끼와 엘리스월드를 불러올 모듈을 호출합니다.
2 from elicerabbits import *
3
4 # 토끼와 엘리스월드를 소환합니다!
5 load_world("worlds/harvest1.wld")
6 rabbit = Rabbit()
7
8 # 토끼의 경로를 파란색으로 표시합니다.
9 rabbit.set_trace('blue')
10
11 # 토끼가 당근을 모두 수확할 수 있도록 이
12 # 코드를 작성할 때는
13
14
15
16
17
18
19
```

A large circular callout highlights the line `rabbit.set_trace('blue')`. Below the code editor is a terminal window showing the message '아직 출력 결과가 없습니다.'

On the far right, a messaging window titled '질문하기' is open, showing a conversation between '금요일에 코딩하는 토끼' and '체셔 선생님'. The messages are:

금요일에 코딩하는 토끼

문제를 어떻게 풀어야 할지 잘 모르겠어
요.. 선생님 도와주세요.

체셔 선생님

안녕하세요, 흥길동님! 어느 부분이
이해되지 않나요?

같이 코드를 작성해볼까요?

체셔 선생님

메시지를 입력해주세요.

03/05

도와주세요

튜터 배정 · 답변 알림

내 질문에 튜터가 배정되거나,
질문에 대한 답변이 완료되었을 때 알림을 통해 확인할 수 있습니다.

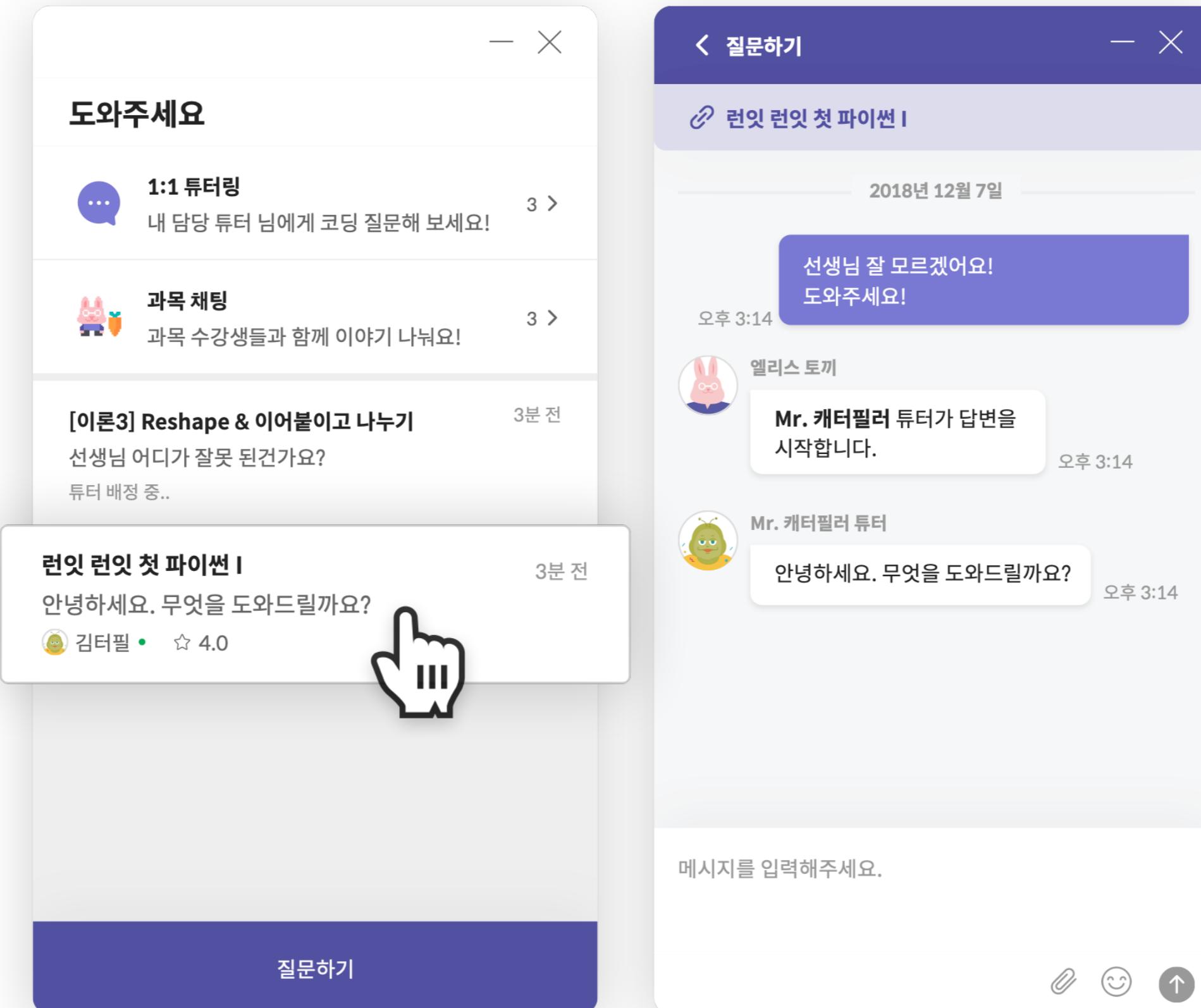
The screenshot shows a web-based learning platform interface. At the top, there's a navigation bar with tabs: 'HOME' (highlighted), '교실' (Classroom), '프로젝트' (Project), '순위' (Ranking), and '기관 관리' (Institution Management). A circular notification badge in the top right corner indicates a new message. Below the navigation, the main content area features a dark blue header with the title '도레미 파이썬 Vol.1'. Underneath the title, there's a subtitle '#온라인 수업 #파이썬 #시작과목 #오늘은코알못 #토끼출몰주의'. Below the subtitle, there are statistics: 수강기간 (수강기간), 무제한 (무제한), 총 영상 시간 (2시간 40분), 실습 문제 수 (33개), and 수강생 수 (52명). The main content area includes sections for '과목 소개' (Subject Introduction), '대세는 코딩! 코딩 대세는 파이썬! 왜 배워야 하죠?' (Why learn Python?), '가장 배우기 쉽고 범용적이면서 빅데이터, 인공지능에도 필수인 파이썬!' (Python, the easiest and most versatile language for big data and AI), '코딩, 교과서로 배우나요? 직접 코딩하면서 배워야죠!' (Learn coding directly from the book!), and '커리큘럼' (Curriculum). On the right side, a sidebar titled '알림' (Notifications) displays two messages from a tutor named 김수인: '김수인 튜터가 답변을 완료했습니다. 쟁점은 넘겨 보세요!' (Tutor Kim Sooin has completed the answer. Please pass it on!) and '김수인 튜터가 질문을 담당합니다.' (Tutor Kim Sooin is responsible for the question). A large hand icon with a pointing finger is overlaid on the notifications area, and a call-to-action button at the bottom right says '전체 화면 보기' (View full screen).

커리큘럼

○ 수업 미리보기

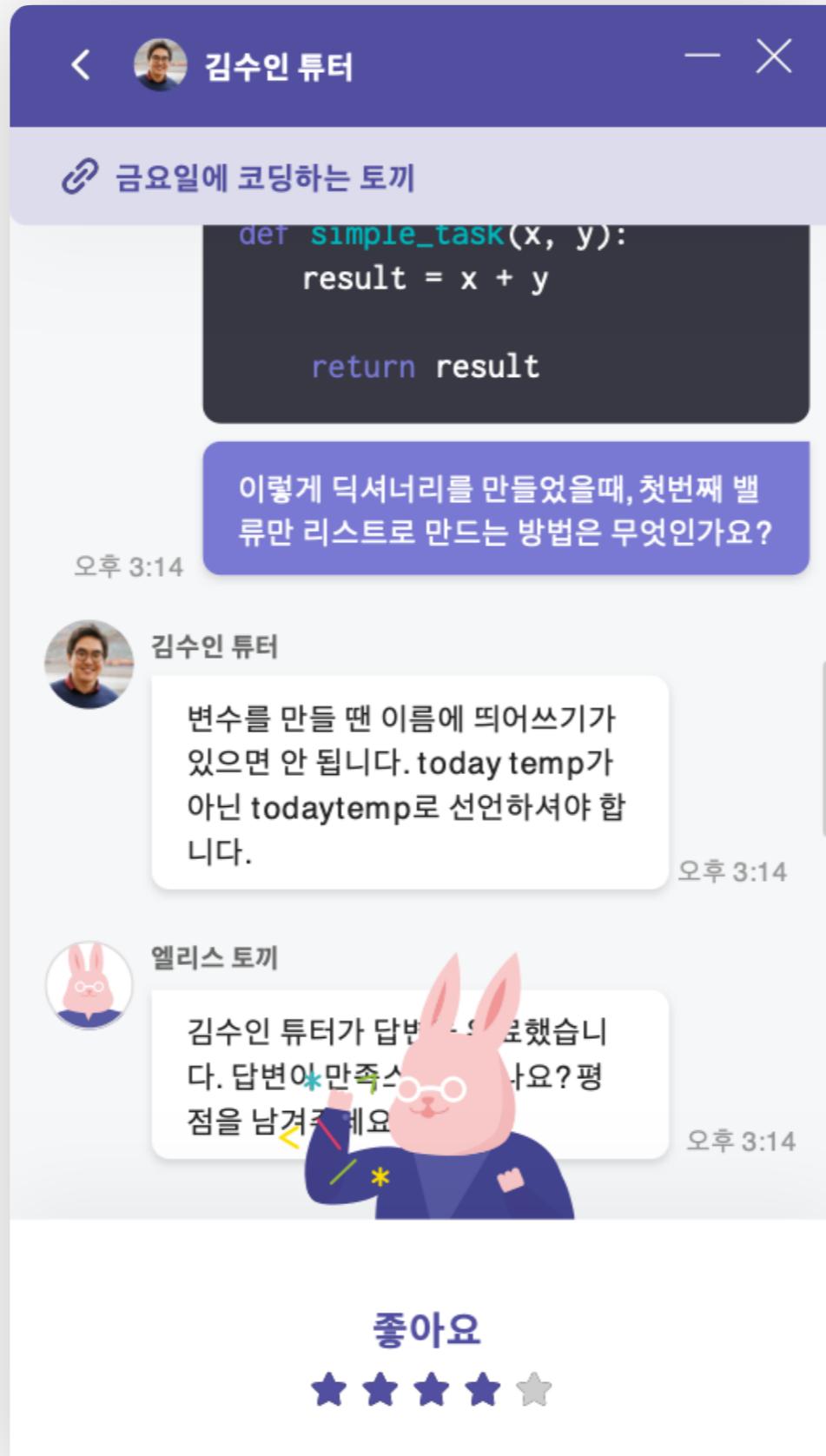
답변 확인하기

도와주세요 버튼을 클릭하면 내가 한 질문 목록이 나와요. 질문 목록을 클릭해서 선생님의 답변을 확인해 보세요. 답변까지는 시간이 소요될 수 있어요.



평점 남기기

질문이 완료된 후에는 튜터님께 답변 만족도 **평점을** 매겨 주세요! :)



5. 테스트

응시하기

/* elice */

테스트 응시하기

학습 성과를 점검하기 위한 테스트에 응시하세요.
수업 목록에서 테스트를 찾아 **응시하기** 버튼을 클릭하세요.

The screenshot shows the Academy platform interface. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, Classroom, Projects, Ranking, and Institution Management, along with a search bar and a help button. Below the navigation bar, the title "도레미 파이썬 Vol.1" is displayed, followed by tabs for Subject Information, Course List, Test Paper, Grade Status, and Subject Settings. The "Course List" tab is currently selected. On the left, under "Course List", there is a section for "Subject Preview" with several items listed, including "실력 확인 테스트" which is highlighted with a blue background. To the right, a detailed view of the "Skill Confirmation Test" is shown, including its purpose ("Check if you have learned well enough to pass the class"), duration (31 minutes), test time (2019/02/01 15:44 ~ Continuous Release), and a prominent blue "Take Test" button. A hand cursor icon is pointing at the "Take Test" button, indicating where it should be clicked. The overall theme of the interface is light blue and white.

테스트 안내 읽고 시작하기

테스트 전, **안내 사항을 숙지**한 후 테스트를 시작하세요!

The screenshot shows a dark-themed user interface for an educational platform. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'Home', 'Lesson' (which is currently selected), 'Project', 'Score', and 'Organization Management'. To the right of the tabs are search, help, notification, and profile icons. Below the navigation, a main content area displays a course titled '도레미 파이썬 Vol.1'. On the left, there's a sidebar with 'Lesson List' and a list of lessons: '수업 미리보기', '1장. 기초 자료형 : P...', '2장. 조건문 : 진실!', '3장. 리스트 : 모아모...', '4장. 반복문 : 코드의 ...', and '실력 확인 테스트'. A modal window titled '테스트 시작' (Test Start) is centered over the content. It contains a numbered list of 7 steps for taking the test, followed by a checkbox at the bottom. The background of the main content area is blurred.

在家에서 테스트를 시작하는 방법입니다.

1. 테스트 조건을 충분히 숙지한 후 응시하기 버튼을 클릭하여 테스트를 시작하세요.

2. 테스트를 시작하면 제한 시간을 멈출 수 없으며 주어진 시간 안에 모든 문제를 풀어야 합니다.

3. 테스트 도중 페이지 이탈 시 제출 이력 및 작성한 코드는 저장되며 제한 시간은 계속 진행됩니다.

4. 문제를 모두 푼 후 반드시 테스트 완료하기 버튼을 클릭하세요. 미클릭 시 모든 문항이 미제출 처리됩니다.

5. 모든 프로그래밍 문제는 마지막 제출한 코드 기준으로 채점됩니다.

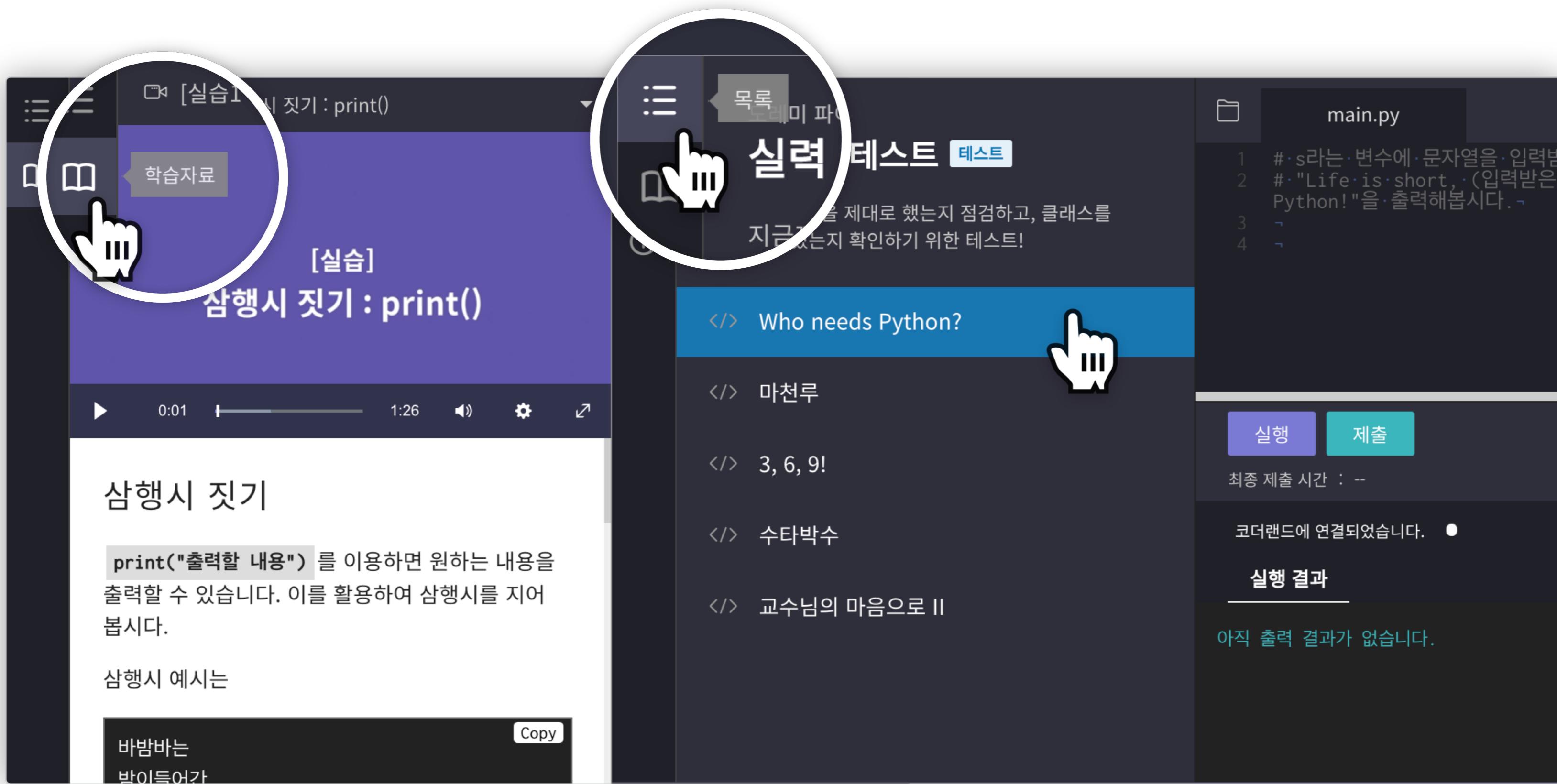
6. 모든 퀴즈는 마지막 저장한 답안 기준으로 채점됩니다.

7. 부정행위 적발 시 0점 처리됩니다.

모든 항목을 숙지하고 테스트를 시작하겠습니다.

문제 목록, 설명 보기

테스트 화면 왼쪽 위의 **목록** 아이콘에서 문제 목록을 확인하고 문제를 선택할 수 있습니다.
문제 선택 후 **학습자료** 아이콘 클릭하여 설명을 읽고 문제를 풀어보세요.



테스트 문제 풀기

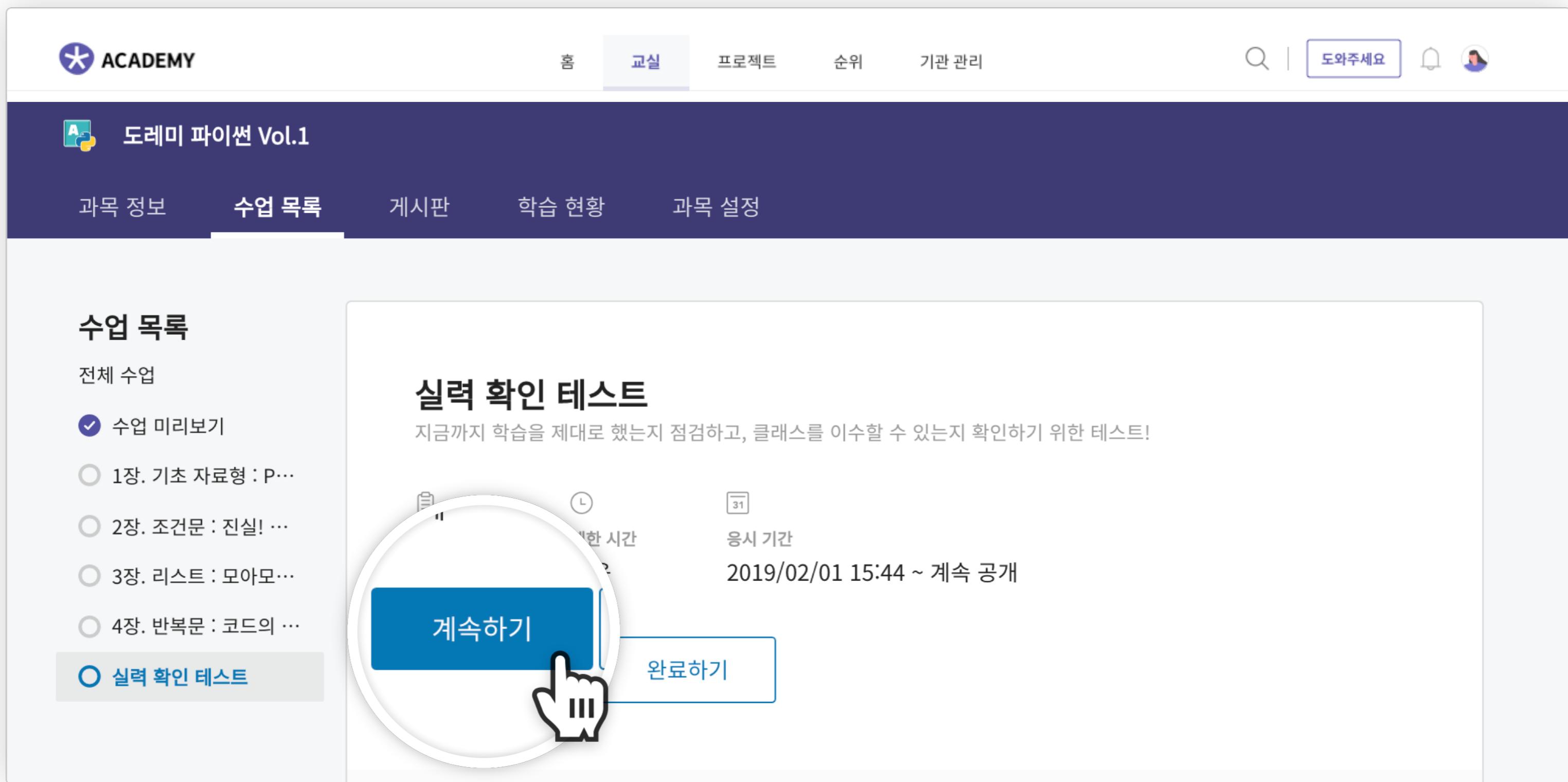
문제를 푼 후 **제출** 버튼을 클릭해 문제를 제출하세요.

아래의 **다음** 버튼을 누르거나, 문제 목록에서 다음 문제를 선택한 후 문제를 푸세요.

The screenshot shows a user interface for solving Python tests. On the left, a sidebar lists several test cases with their names and descriptions. A large white circle highlights the 'Test' button next to the first test case, 'Who needs Python?'. Below it, another white circle highlights the 'Next' button next to the second test case, '마천루'. The main panel displays the code for the selected test case, 'main.py', which contains a single-line print statement. To the right of the code are two buttons: '실행' (Run) and a larger teal-colored '제출' (Submit) button. Below these buttons, the text '최종 제출 시간 : 2020.3.25 15:01' is shown, followed by a message indicating a connection to '코더랜드'. At the bottom of the main panel, a message says '아직 출력 결과가 없습니다.' (No output results yet). At the very bottom of the interface, there are navigation buttons: a Python icon, the text '실력 확인 테스트 > Who needs Python?', the page number '1/5', the '다음 >' button, and a red '테스트 완료하기' (Finish Test) button.

테스트 계속하기

응시 중 화면을 벗어나도 응시 기간 및 시간 내에는
계속하기 버튼으로 문제를 이어서 풀 수 있습니다.



The screenshot shows a web-based learning management system interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: 'HOME', '교실' (selected), '프로젝트', '순위', and '기관 관리'. To the right of the tabs are search, help, notification, and user profile icons. Below the navigation bar, a dark blue header displays the course name '도레미 파이썬 Vol.1'. Underneath the header, there are five menu items: '과목 정보', '수업 목록' (selected), '게시판', '학습 현황', and '과목 설정'. On the left side, a sidebar titled '수업 목록' lists various assignments and a test. The assignments include: '수업 미리보기' (checked), '1장. 기초 자료형 : P...', '2장. 조건문 : 진실! ...', '3장. 리스트 : 모아모...', '4장. 반복문 : 코드의 ...', and '실력 확인 테스트' (radio button selected). The main content area is titled '실력 확인 테스트' and describes it as a test to check if the student has completed their studies and can pass the class. It shows a circular progress bar with a '31' in the top right corner, indicating the number of questions. Below the progress bar, there are two buttons: a large blue '계속하기' button with a hand cursor icon pointing at it, and a smaller white '완료하기' button. The text '응시 기간' and '2019/02/01 15:44 ~ 계속 공개' is also visible.

테스트 완료하기

문제를 다 푼 후에는 **테스트를 완료** 버튼을 클릭하여 테스트를 제출하세요.
테스트 완료 후에는 재응시 및 다시 풀기가 불가능합니다.

The screenshot shows a learning platform interface with the following elements:

- Header:** 도래미 파이썬 Vol.1
- Navigation:** 과목 정보, 수업 목록 (highlighted), 게시판, 학습 현황, 과목 설정
- Section:** 수업 목록
- Test Information:** 실력 확인 테스트, 지금까지 학습을 제대로 했는지 점검하고, 클래스를 이수할 수 있는지 확인합니다.
- Test Details:** 총 문제 5 문제, 제한 시간 없음, 응시 기간 2019/02/01 15:45
- Buttons:** 계속하기, 완료하기 (highlighted with a cursor icon)
- Code Editor:** main.py (contains Python code: # s라는 변수에 문자열을 입력받은 후, "Life is short, (입력받은 값) need Python!"을 출력해봅시다.)
- Execution Buttons:** 실행, 제출
- Feedback:** 아직 출력 결과가 없습니다.
- Page Bottom:** 실력 확인 테스트 > Who needs Python?, 1/5, 다음 >, 테스트 완료 (highlighted with a cursor icon)

과목 이수증 받기

이수 기준 통과 시 학습 성취를 증명하는 **과목 이수증을 발급**해 드립니다.
이수 기준을 달성하고 학습 현황에서 **이수증 받기**를 클릭하세요!

The screenshot shows the e-LEARNER platform interface. At the top, there's a navigation bar with tabs for Home, Study (highlighted), Project, Ranking, and Institution Management. A search bar and a help button are also present. Below the navigation, the course title '도레미 파이썬 Vol.1' is displayed, along with tabs for Course Info, Assignment List, Lesson Plan, Study Progress (highlighted), and Course Settings.

In the main content area, a message box says '이수증이 발급되었습니다.' (A certificate has been issued) with a gold medal icon. Below it, a link says '과목을 이수하셨습니다! 이수증을 다운로드 받으세요 :)' and a 'Download Certificate' button. To the right, a large purple pop-up window displays the certificate details:

- /* elice */**
- 엘리스 이수증**
- A large yellow and white seal featuring the letters 'A' and 'Python'.
- 입문 4주과정**
- [도레미 파이썬 I]**
- A note: '본 수업에서 꾸준한 노력을 보이고 이수 미션을 수행하였으므로 본 이수증을 수여합니다.'
- 엘리스 학생**
student@elice.com
- Education time: 16시간 / Issue date: 2019.05.15

At the bottom of the main content area, there are two boxes: one for '학습 진행률 (54)' (45 / 80 %) and another for '평균 테스트 점수 (54)' (85 / 75 점). A note below the first box explains: ① 학습 진행률: 열람한 수업 자료의 비율 *테스트 제외 and ② 테스트 점수 합계: 모든 테스트에서 받은 점수의 합계.

기타 주의 사항

1. 개인 PC가 아닌 공공 장소 등의 PC에서 엘리스를 사용하신 경우 반드시 로그아웃해 주세요.
2. 엘리스 플랫폼은 **크롬 브라우저**에 최적화되어 있습니다. 다른 브라우저를 사용하실 경우 코드 작성 및 실행, 저장 시간이 지연될 수 있으며, 스크래치 실습은 크롬에서만 가능합니다. >[크롬 설치하기](#)



코딩 준비 끝!
이제 코딩 공부를 시작하세요 😊

/* elice */