

Chapter12. 넌센스 퀴즈



✓ 미리보기

Quiz1. 1+1은 무엇일까요?
Quiz2. 세상에서 가장 뜨거운 바다는 무엇일까요?


앞 장에서 배운  블록과  블록을 활용하여 재미있는 넌센스 문제를 만들어서 봅시다.

1. 맨 처음 화면에는 **정답입니다.!** 부분이 보이지 않습니다.
2. 하지만 텍스트박스 안에 정답을 입력하면 **정답입니다.!** 부분이 보이게 됩니다.

 어플 만드는데 걸리는 시간 : 8분




 핵심 기능 : 사용자 인터페이스 -  텍스트 상자

내장 -  제어 - 
내장 -  수학 - 

 App 다운로드 QR코드



이번 챕터에서 배우게 될 내용들

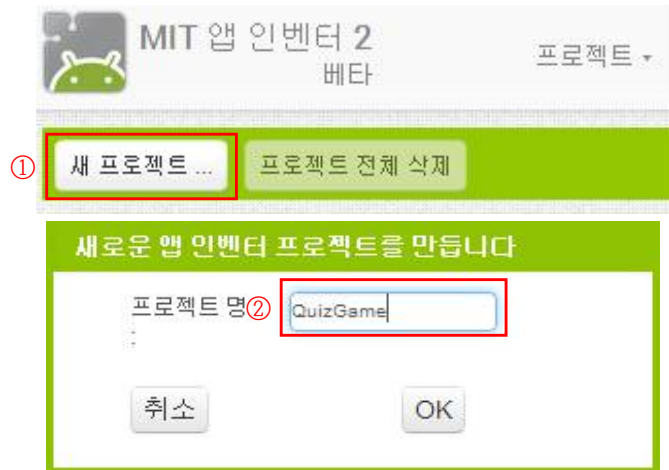
1. ' 텍스트 상자'를 활용하여 내용 입력하기
2. '' 조건문(만약 ~라면) 활용하기
3. '' 등호(=) 블록 활용하기

✓ 제대로 보기

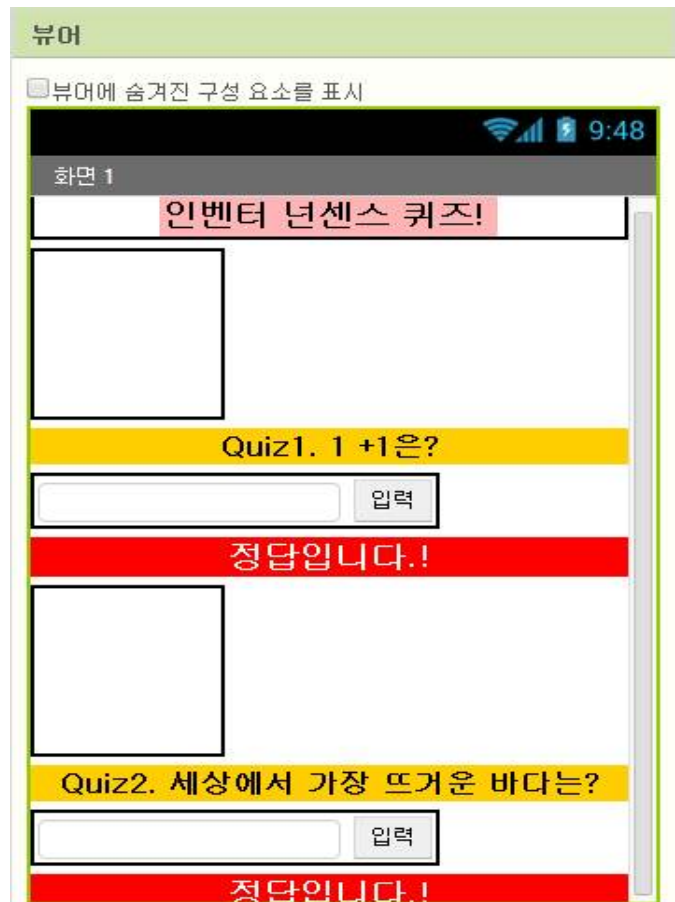
화면 디자인하기

STEP1. 새 프로젝트 만들기



- ① '새 프로젝트'를 클릭합니다.
- ② 'QuizGame'이라고 입력합니다.

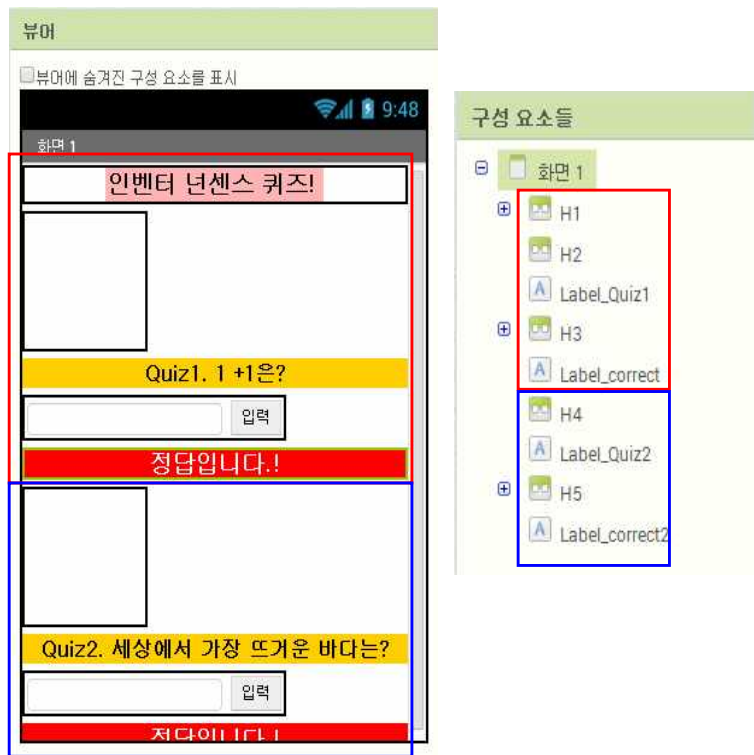


STEP2. 최종 '뷰어' 화면 확인하기




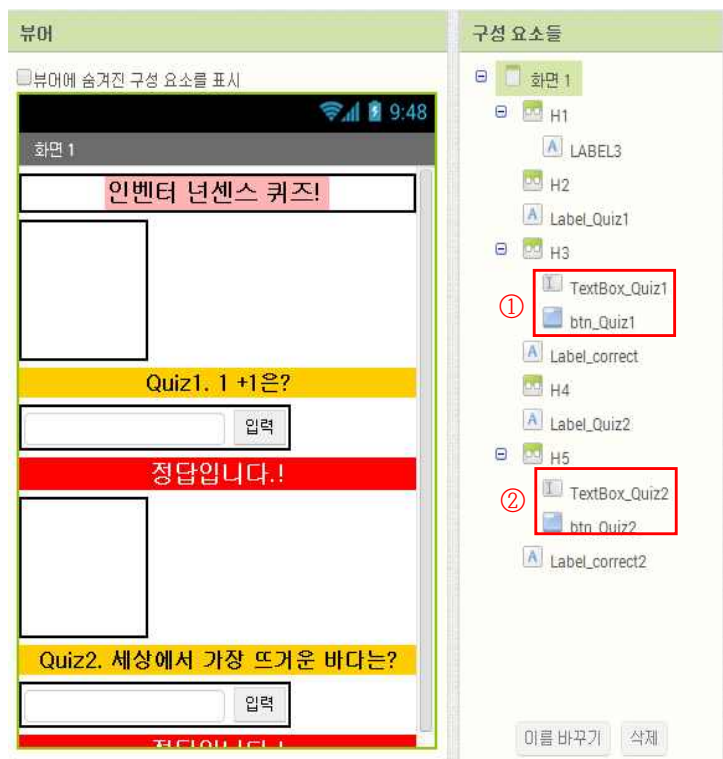
STEP3. 년센스 퀴즈 만들기1

- ① 옆 그림처럼 '뷰어'를 완성하여 봅시다. 레이아웃의  HorizontalArrangement 를 잘 사용해서 핸드폰에 균형 있게 보이도록 만들어 줍니다.
- ② '구성요소들'에서  HorizontalArrangement 의 이름을 'H1' 'H2' 'H3' 이런 식으로 짧게 이름 지었습니다.



STEP4. 년센스 퀴즈 만들기2

- ①  HorizontalArrangement 안에 Quiz.1번의 텍스트 박스와 **정답입니다!!** 라벨을 만들어 넣어줍니다.
- ② Quiz.2번을 위한 텍스트 박스와 라벨도 만들어 줍니다.



<완성된 화면>

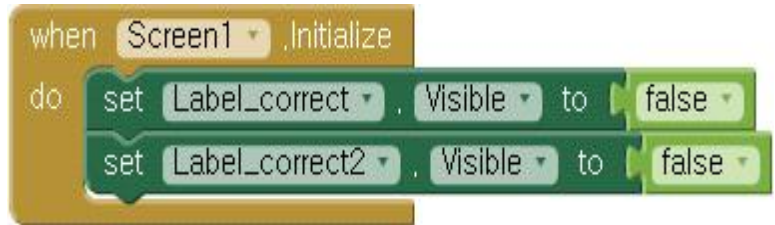
팔레트	뷰어	구성 요소들	등록
<p>사용자 인터페이스</p> <p>레이아웃</p> <ul style="list-style-type: none"> HorizontalArrangement TableArrangement VerticalArrangement <p>미디어</p> <p>그리기 및 애니메이션</p> <p>센서</p> <p>사회적인</p> <p>저장</p> <p>연결</p> <p>LEGO® MINDSTORMS®</p>	<p>뷰어</p> <p><input type="checkbox"/> 뷰어에 숨겨진 구성 요소를 표시</p>	<p>구성 요소들</p> <ul style="list-style-type: none"> 화면 1 <ul style="list-style-type: none"> H1 H2 Label_Quiz1 H3 <ul style="list-style-type: none"> TextBox_Quiz1 btn_Quiz1 Label_correct H4 Label_Quiz2 H5 <ul style="list-style-type: none"> Label_correct2 <p>이름 바꾸기 삭제</p>	<p>등록</p> <p>H1</p> <p>AlignHorizontal 센터</p> <p>AlignVertical 상단</p> <p>눈에 보이는 전시</p> <p>폭 Fill parent...</p> <p>신장 Automatic...</p>
		<p>미디어</p> <p>파일 업로드 ...</p>	

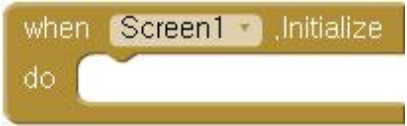

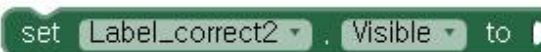


개인 정보 보호 정책 및 이용약관



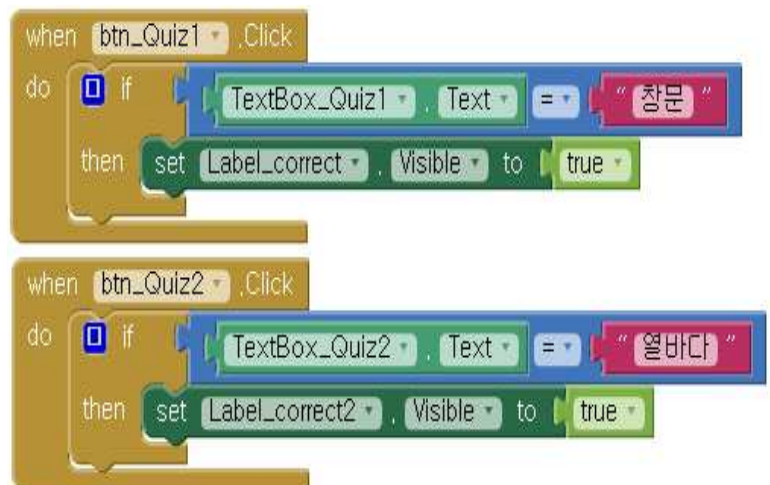
명령어 블록 맞추기

STEP1. 완성해야 하는 블록 확인하기1
(맨 처음 화면 모습)



 <p>화면1이 처음 실행되었을 때~</p>	  <p>Label_correct(정답입니다.!)의 기능은 ~으로 정합니다.</p>	  <p>거짓(즉, 보이지 않습니다.)</p>
---	--	--

STEP2. 완성해야 하는 블록 확인하기2
(입력 버튼을 클릭하였을 때)



	<p>입력 버튼이 클릭되었을 때~ 만약 ~라면</p>
	<p><input type="text"/> (텍스트 박스)안의 내용이 “창문”과 같습니다.</p>
	<p>정답입니다.! (Label_correct)의 보 이기 기능을 사실로 합니다.(즉, 보이 게 합니다.)</p>

STEP3. 맨 처음 화면 모습1

- ① 화면 1 을 클릭해서
- ② when Screen1 .Initialize do 를 꺼냅니다.
(‘ 화면 1 의 최초의 모습은~ 이다.’라는 뜻입니다.)



STEP4. 맨 처음 화면 모습2

화면1- Label_correct

- ① Label_correct 을 클릭해서
- ② set Label_correct . Visible to 를 꺼냅니다.(‘Label_correct **정답입니다.!**’의 보이기 기능을 ~으로 정합니다.)



STEP5. 맨 처음 화면 모습3

내장- 논리

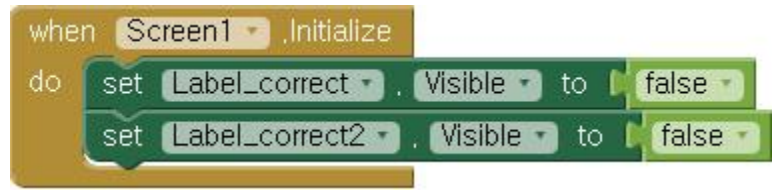
- ① 논리 을 클릭해서
- ② false 을 꺼내줍니다.



STEP6. 맨 처음 화면 모습4

옆 그림처럼 블록을 조립하여 줍니다.

(맨 처음 화면은 **정답입니다.!**라벨이 숨겨져 있습니다. 즉, 보이지 않습니다.)



STEP7. 입력 을 클릭하였을 때1

화면1- btn_Quiz1

① btn_Quiz1 을 클릭해서

② when btn_Quiz1 .Click do 을 클릭합니다.
(입력 버튼이 클릭되었을 때~)

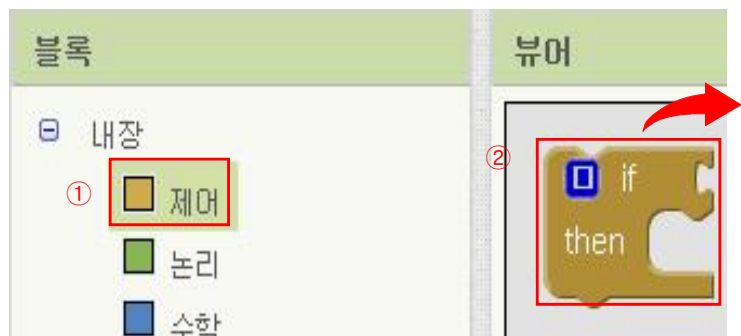


STEP8. 입력 을 클릭하였을 때2

내장- 제어

① 제어 을 클릭해서

② if then 을 꺼내줍니다.
(만약 ~라면)

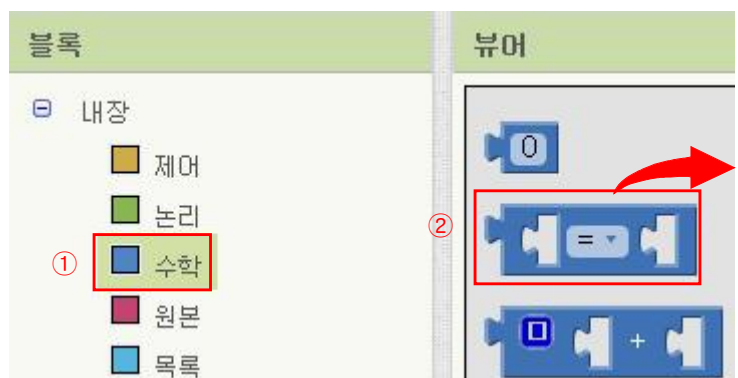


STEP9. 입력 을 클릭하였을 때3

화면1- 수학




① 수학 을 클릭해서

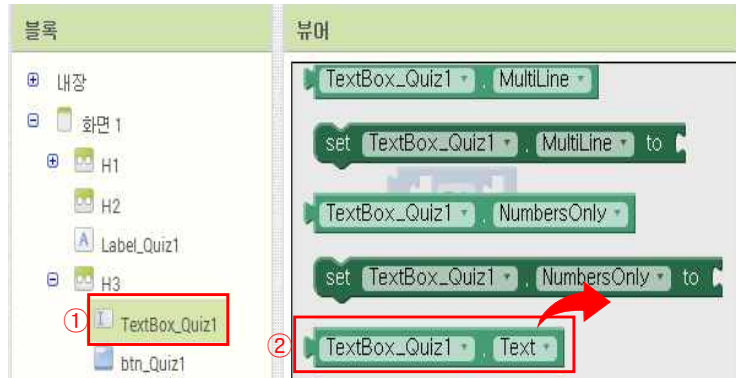
② = 를 꺼냅니다.(왼쪽에 들어간 내용과 오른쪽 공간에 들어간 내용이 서로 같습니다.)



STEP10. 입력 을 클릭하였을 때4

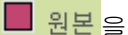

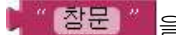
화면1- 

- ①  를 클릭해서
- ②  를 꺼냅니다. (텍스트박스  안에 들어간 내용을 의미합니다.)



STEP11. 입력 을 클릭하였을 때5


내장- 

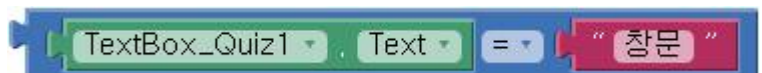
- ①  을 클릭해서
- ②  를 꺼냅니다.
- ③ 그리고 안에 “창문”을 적어서  을 만들어 줍니다.



STEP12. 입력 을 클릭하였을 때6



옆 그림처럼 조립합니다.

(텍스트박스  의 내용이 “창문”과 같습니다.)



STEP13. 입력 을 클릭하였을 때7

화면1- 

- ①  을 클릭해서
- ②  를 꺼냅니다. ('Label_correct **정답입니다!!**'의 보이기 기능을 ~으로 정한다.)

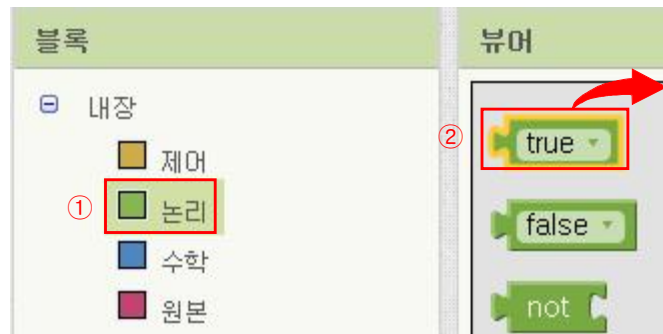


STEP14. 입력 을 클릭하였을 때8

내장- 논리

① 논리 를 클릭해서

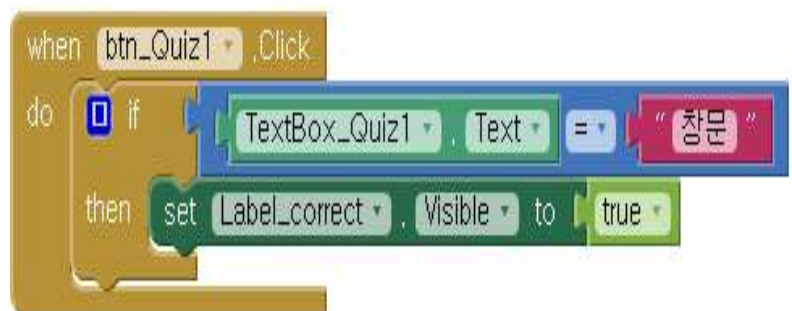
② true 를 꺼냅니다.



STEP15. 입력 을 클릭하였을 때9

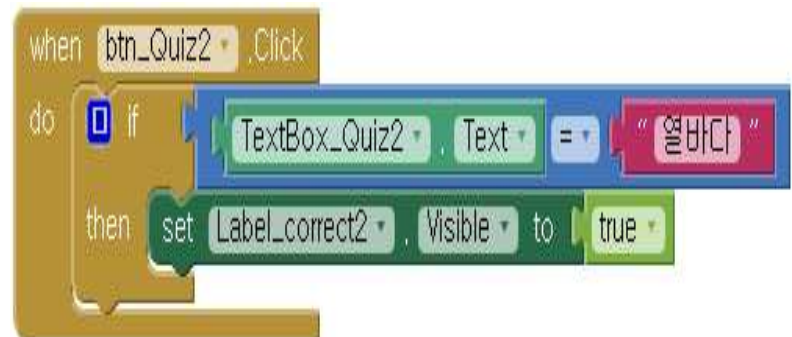
옆 그림처럼 조립합니다.

(입력 버튼을 클릭하였을 때 만약 텍스트 박스의 내용이 “창문”이라면 **정답입니다.!** 라벨을 보입니다.)

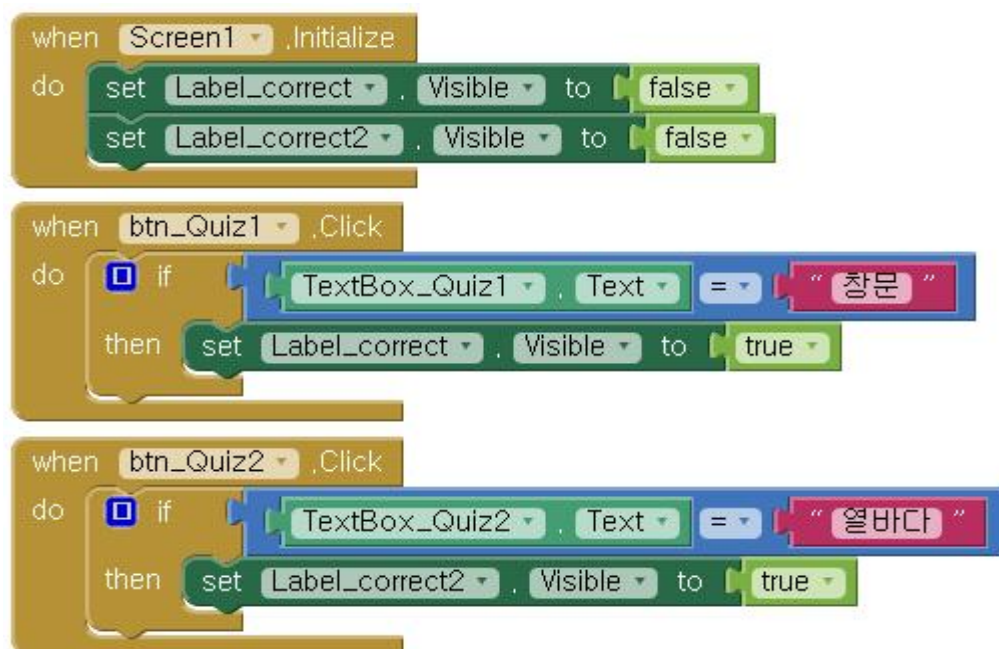


STEP16. 입력 을 클릭하였을 때10

복사하기 기능을 활용하여 옆 블록도 쉽고 빠르게 만들어 보시다.




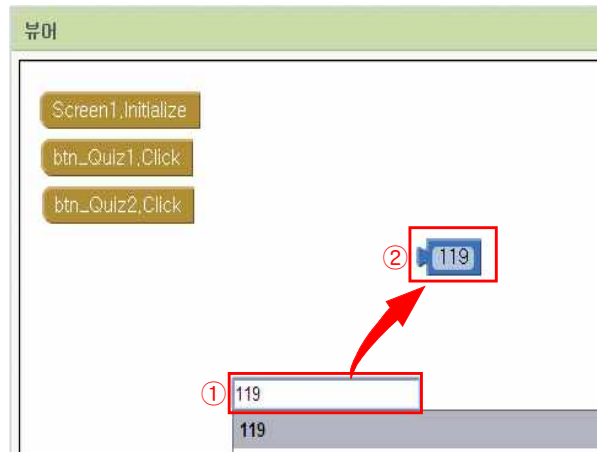
<완성된 블록 모습>

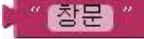



하나더!

<블록 쉽게 가져오는 방법>

- ① 뷰어 화면에서 키보드를 이용해서 바로 【 119 】 를 입력하면
- ②  라는 숫자블록이 만들어 집니다.




【 “창문 ” 입력 ⇒  ” 창문 ”

【 true 】 입력 ⇒  .

【 = 】 입력 ⇒ 

【 + 】 입력 ⇒ 

【 - 】 입력 ⇒ 

이 외에도 키보드를 활용하여 쉽게 블록을 가져올 수 있습니다.

하나더!

<블록 쉽게 복사하는 방법>

블록 위 마우스를 놓고 우클릭하여 Duplicate(복사하기)하는 방법 외에도 키보드의 【 Ctrl+c 】 , 【 Ctrl+v 】 를 이용하여 쉽게 복사할 수도 있습니다.

하나더!

<블록 쉽게 삭제하는 방법>

블록을 휴지통으로 드래그 하지 않고 키보드의 【 Delete 】 버튼을 이용하여 쉽게 삭제할 수 있습니다.



핸드폰에 연결해서 잘 작동하는지 확인하기

STEP1. 최초 화면 모습 확인하기

1. App을 실행시켰을 때 최초화면에는 문제만 있고, **정답입니다.!** 라벨은 보이지 않습니다.



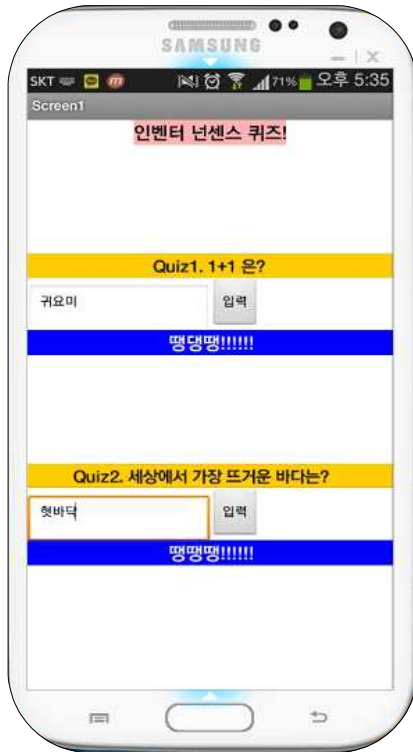
STEP2. 텍스트 박스에 정답을 적고 **입력** 버튼을 눌렀을 때

1. **정답입니다.!** 라벨이 잘 보입니다.



✓ 다시보기

✓ < 버튼 이용하여 선의 굵기 변하기 >



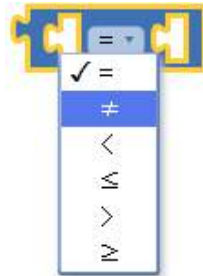
1. 만약 정답이 제대로 입력되지 않을 경우는 **땡 땡땡!!** 라벨이 보이도록 만들어 봅시다.

‘「텍스트 박스 에 입력한 내용」 ≠ 창문」 이라면

땡 땡땡!! 이 보인다.‘라는 명령어 블록을 만들어 봅시다.

<힌트>

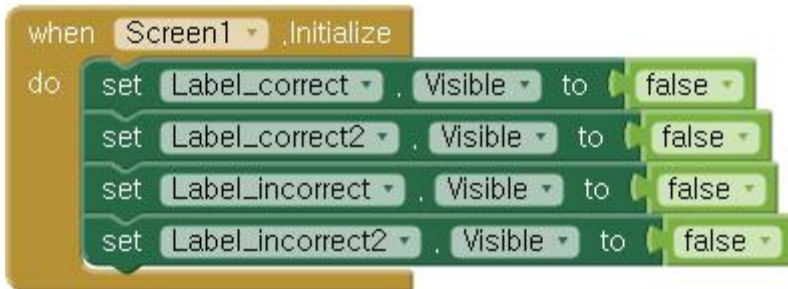
‘등호 블록’은 다양한 부등호 블록으로 만들 수도 있습니다.



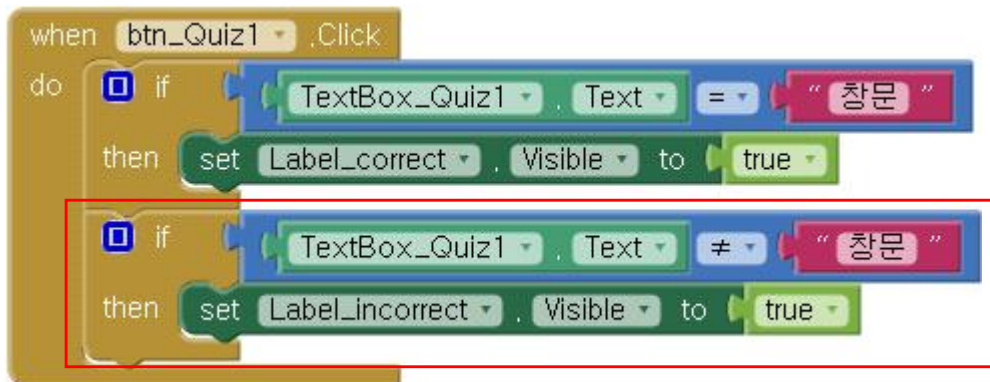
※ 정답은 다음 장에 있습니다.

< 다시 보기 정답>

< 최초의 화면 모습>



< 'Quiz1'이 맞거나 혹은 틀렸을 때 >



< 'Quiz2'가 맞거나 혹은 틀렸을 때 >

