

Chapter8. 더 좋아하는 음식 고르기

✓ 미리보기

짜장면 VS 짬뽕
물냉면 VS 비빔냉면
사이다 VS 콜라
양념치킨 VS 후라이드 치킨
떡볶이 VS 순대 VS 어묵






여러분은 ‘짜장면’과 ‘짬뽕’ 중에 어떤 것을 좋아하나요?

둘 다 먹을 수는 없습니다. 꼭 하나만 선택해야 한다면 여러분은 어떤 음식을 선택하실까요? 또 친구들은 과연 어떤 음식을 더 좋아할까요?

CheckBox를 활용하여 ‘더 좋아하는 음식 고르기’ App을 만들어 봅시다.


 어플 만드는데 걸리는 시간 : 8분

 핵심 기능 : 사용자 인터페이스 -  CheckBox를

 App 다운로드 QR코드



이번 챕터에서 배우게 될 내용들

1. ‘ CheckBox를’을 활용하여 항목 선택하기

✓ 제대로 보기



화면 디자인하기

STEP1. 새 프로젝트 만들기

- ① '새 프로젝트'를 클릭합니다.
- ② 'CheckBox'라고 입력합니다.



STEP2. 최종 '뷰어' 화면 확인하기


화면의 위는 '내가 더 좋아하는 음식 고르기!'라는 제목을 만들어 줍니다.

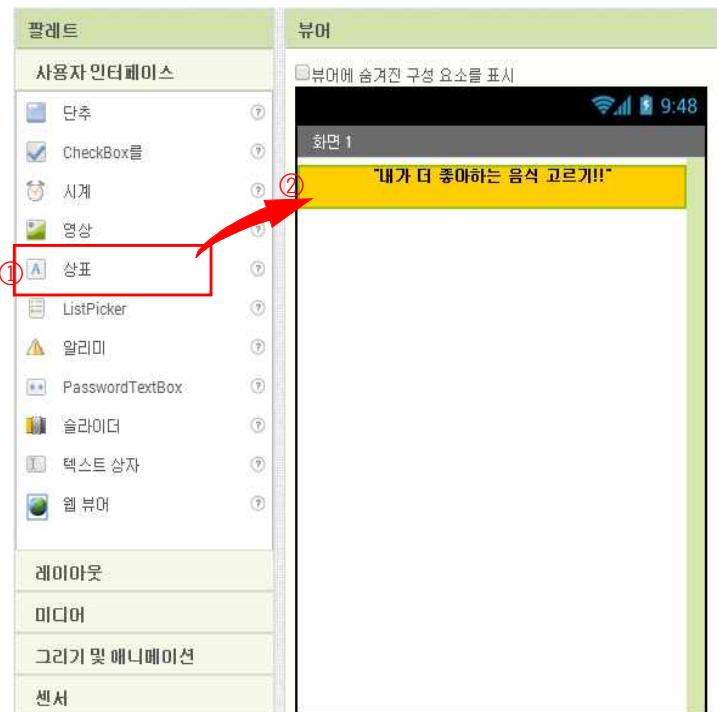
그리고 '짜장면 vs 짬뽕' 소제목도 만들고, CheckBox를 이용하여 옆 그림과 같이 만들어 줍니다.



STEP3. 앱 제목 만들기


사용자 인터페이스-  상표

- ①  상표 를 화면으로 가지고 옵니다.
- ② 옆 그림처럼 제목을 입력하고, 배경색과 글자색도 조정하여 봅니다.




STEP4. “짜장면 VS 짬뽕” 만들기


사용자 인터페이스-  상표

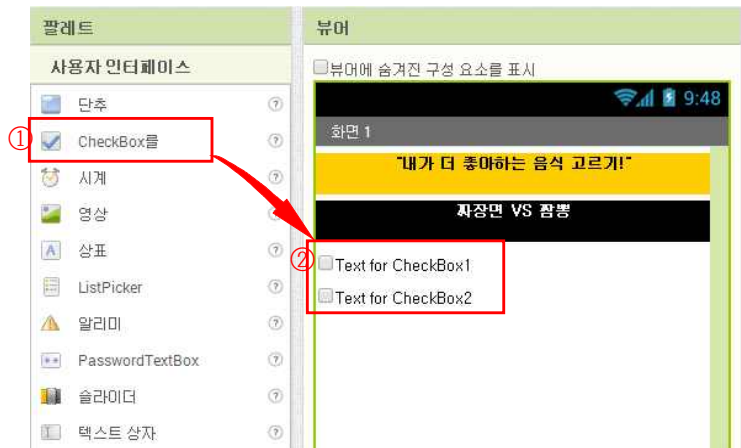
- ①  상표 를 화면으로 가져옵니다.
- ② 옆 그림처럼 “짜장면 VS 짬뽕”을 만들어 줍니다.



STEP5. 'CheckBox' 가져오기

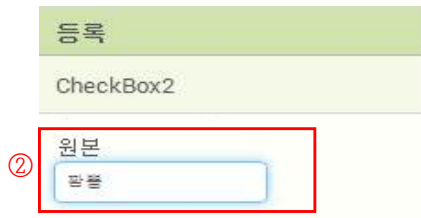
사용자 인터페이스-  CheckBox를

- ①  CheckBox를 화면 위로 가져옵니다.
- ② “짜장면” “짬뽕”이라고 입력하기 위하여 2개가 필요합니다.



STEP6. 'CheckBox'에 글자 넣기

- ① 옆 그림처럼 CheckBox에 글자를 입력하려고 합니다.
- ② ‘등록’의 원본에 각각 “짜장면”과 “짬뽕”이라고 입력하여 봅니다.



STEP7. '상표' 넣기

사용자 인터페이스-  상표

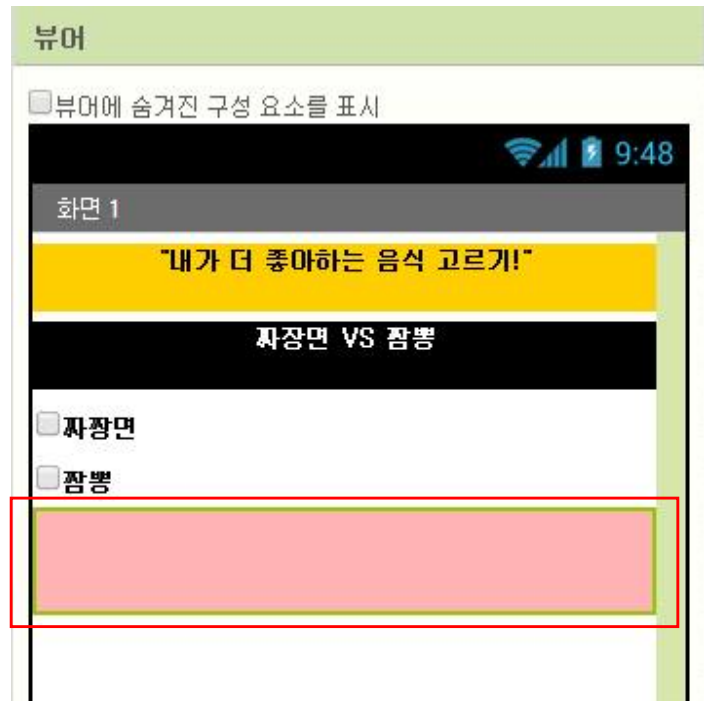
옆 그림처럼 상표를 화면위로 넣어줍니다.
이곳에 우리가 체크한 내용이 무엇인지 나타나게 만들려고 합니다.



STEP8. '상표' 부분 수정하기

'등록' 부분을 이용하여 옆 그림처럼 수정하여 봅시다.

- BackgroundColor(배경색) : 핑크
- 원본 : 비워두기
- 폭 : 가득 채우기
- 신장 : 50pixels



STEP9. '구성요소들' 이름 바꾸기

'구성요소들'의 이름을 바꾸어 줍시다.
나중에 블록을 조립할 때 헷갈리지 않습니다.



<완성된 화면>

The screenshot displays the LEGO MINDSTORMS software interface for designing a mobile application. The interface is divided into four main sections:

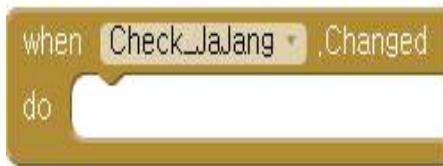
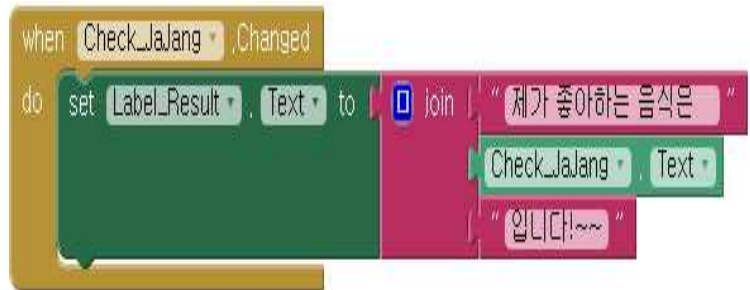
- 팔레트 (Palette):** A list of UI components categorized under '사용자 인터페이스' (User Interface). Components include 단추 (Button), CheckBox를 (Checkbox), 시계 (Clock), 영상 (Image), 상표 (Label), ListPicker, 알리미 (Alert), PasswordTextBox, 슬라이더 (Slider), 텍스트 상자 (Text Box), 웹 뷰어 (Web Viewer), 레이아웃 (Layout), 미디어 (Media), 그리기 및 애니메이션 (Drawing and Animation), 센서 (Sensor), 사회적인 (Social), 저장 (Save), 연결 (Connect), and LEGO MINDSTORMS logo.
- 뷰어 (Viewer):** A central preview window showing the mobile app design. It includes a status bar at the top with the time 9:48 and a signal indicator. The main content area displays a yellow banner with the text "내가 더 좋아하는 음식 고르기!" (Choose the food I like more!), followed by a black banner with the text "자장면 VS 짬뽕" (Jajangmyeon VS Jambong). Below these are two checkboxes labeled "자장면" (Jajangmyeon) and "짬뽕" (Jambong), and a large pink rectangular area.
- 구성 요소들 (Components):** A list of components used in the design, including 화면 1 (Screen 1), 레이블 1 (Label 1), LABEL2, Check_JaJang, Check_JamBong, and Label_Result.
- 등록 (Properties):** A panel for configuring the selected component, Label_Result. It includes properties such as BackgroundColor (pink), FontBold, FontItalic, FontSize (14.0), FontTypeface (디폴트 값 - Default Value), Text (empty), TextAlignment (왼쪽 - Left), TextColor (검정 - Black), Visible (전시 - All), Width (Fill parent...), and Height (50 pixels...).

At the bottom of the interface, there is a footer with the text "개인 정보 보호 정책 및 이용약관" (Privacy Policy and Terms of Use).



명령어 블록 맞추기

STEP1. 완성해야 하는 블록 확인하기1
(“짜장면” 체크박스에 변화가 있을 때)



☐ **짜장면** (짜장면 체크박스)에 변화가 생겼을 때



(Label_Result)안에
들어갈 글자는 ~으로 정합니다.

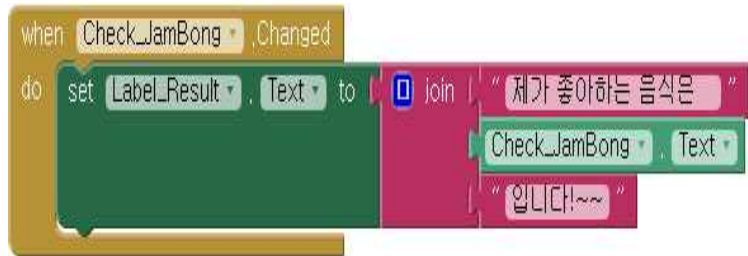


여러 개의 텍스트를
서로 합칩니다.(join)



- 제가 좋아하는 음식은
- Check_jajang(☐ **짜장면**)안에 들어가 있는 글자.(즉, “짜장면”)
- 입니다!~~

STEP2. 완성해야 하는 블록 확인하기2
 (“짬뽕” 체크박스에 변화가 있을 때)



<p><input type="checkbox"/> 짬뽕 (짬뽕 체크박스)에 변화가 생겼을 때</p>	<p>(Label_Result)안에 들어갈 글자는 ~으로 정한다.</p>
<p>여러 개의 텍스트를 서로 합칩니다.(join)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 제가 좋아하는 음식은 - Check_jamBong(<input type="checkbox"/> 짬뽕)안에 들어가 있는 글자.(즉, “짬뽕”) - 입니다!~~

STEP3.
 “짜장면” 체크박스에 변화가 있을 때1
 화면1- ☒ Check_JaJang


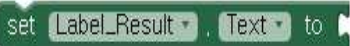

- ① ☒ Check_JaJang 을 클릭해서
- ② 를
 꺼냅니다. (☐ 짜장면 체크박스에
 변화가 생겼을 때~입니다.)



STEP4.

“짜장면” 체크박스에 변화가 있을 때2

화면1-  Label_Result



- ①  Label_Result 을 클릭해서
- ②  를 꺼냅니다. ( 체크 박스 결과를 나타나는 상표 안에 들어갈 내용을 ~으로 정한다.)




STEP5.



“짜장면” 체크박스에 변화가 있을 때3

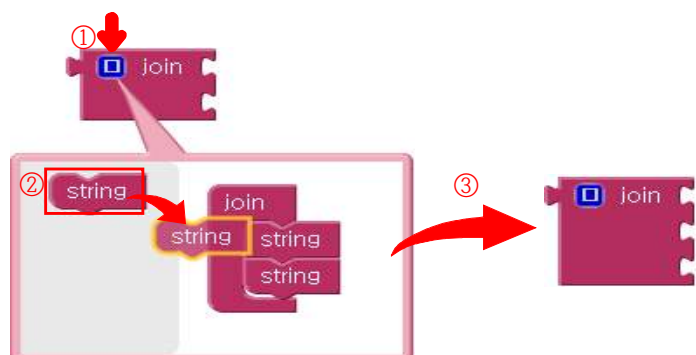
내장-  원본

- ①  원본 을 클릭해서
- ②  를 꺼냅니다.(여러 개의 텍스트를 서로 합치는 블록입니다.)



아나더! <  에 끼워 넣을 수 있는 블록 수를 추가하는 방법 >

- ①  부분을 클릭하면
- ②  블록을 옆 그림처럼 블록에 추가합니다.
- ③ 같은 방법으로 끼워 넣을 수 있는 블록의 수를 계속 추가할 수 있습니다.



STEP6.

“짜장면” 체크박스에 변화가 있을 때4

내장- ☐ 원본

- ① ☐ 원본 을 클릭합니다.
- ② “ ” 를 2번 꺼냅니다.
그리고 아래의 내용을 입력합니다.

“제가 좋아하는 음식은 ”
“입니다!~~”



STEP7.

“짜장면” 체크박스에 변화가 있을 때5

화면1- ☒ Check_JaJang

- ① ☒ Check_JaJang 를 클릭합니다.
- ② Check_JaJang . Text 를 꺼냅니다.
(☐ 짜장면 체크박스 안에 들어있는 Text, 즉 “짜장면”이라는 글자를 의미합니다.)

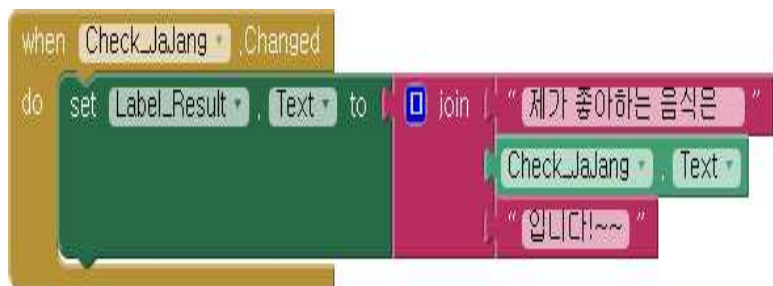


STEP8.

“짜장면” 체크박스에 변화가 있을 때6

옆 그림과 같이 조립합니다.

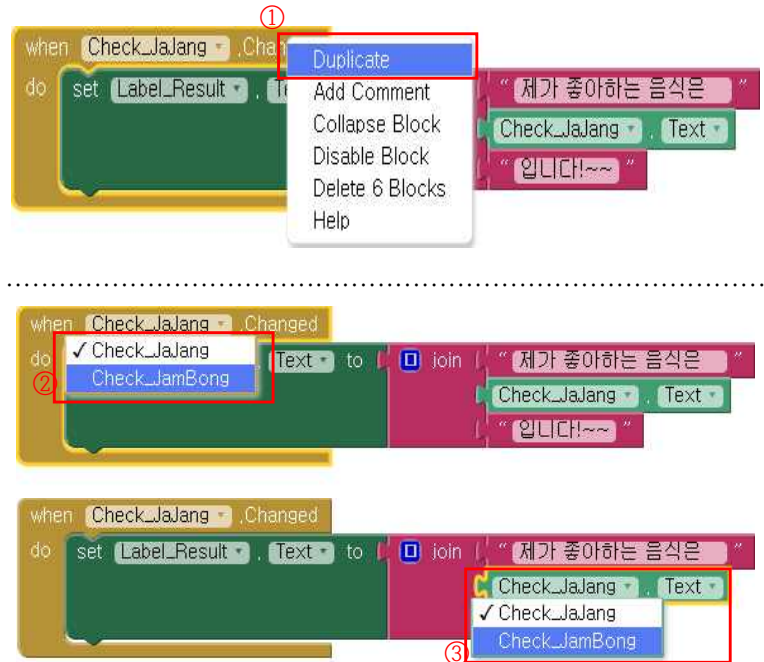
(☐ 짜장면 에 변화가 생겼다면, 결과를 나타내는 상표 안에 들어갈 글자는
“제가 좋아하는 음식은”
“짜장면” ☐ 짜장면 의 텍스트
“입니다!~~”)



STEP9.

“짬뽕” 체크박스에 변화가 있을 때1

- ① 블록을 우 클릭하면 Duplicate(복사하기)를 할 수 있습니다.
- ② Check_jajang을 Check_jamBong으로 바꾸어 줍니다.
- ③ 마찬가지로 Check_jamBong으로 바꾸어 줍니다.

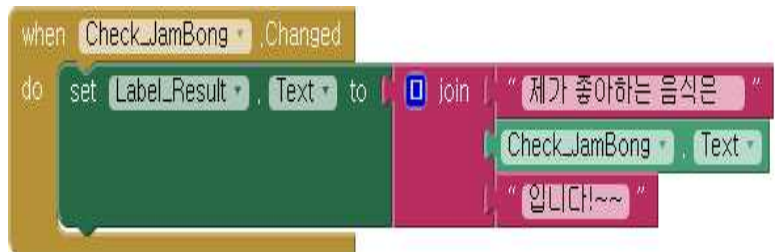


STEP10.

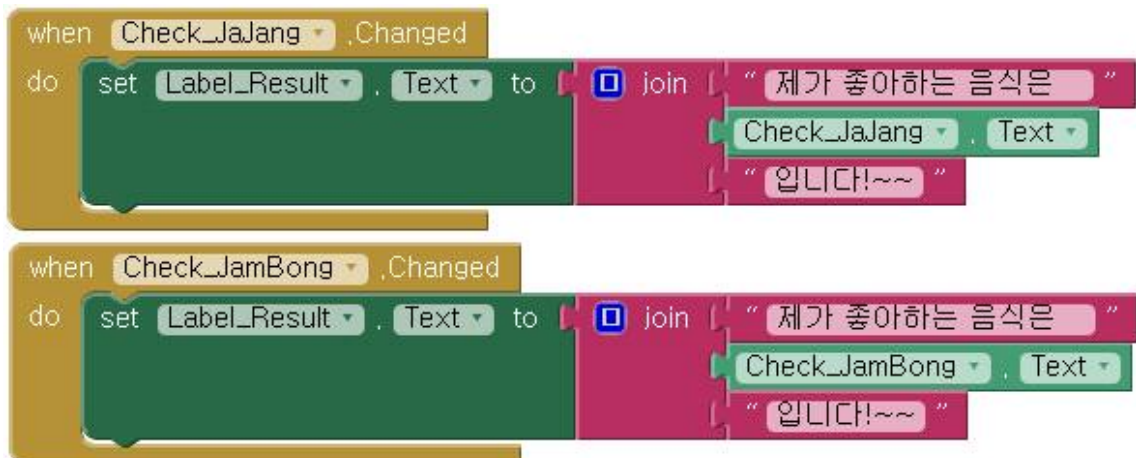
“짬뽕” 체크박스에 변화가 있을 때2

옆 그림처럼 블록을 준비하여 줍니다.

(☐ 짬뽕 에 변화가 생겼다면, 결과를 나타내는 상표 안에 들어갈 글자는
“제가 좋아하는 음식은”
“짬뽕” ☐ 짬뽕 의 텍스트
“입니다!~~”)



<완성된 블록 모습>





핸드폰에 연결해서 잘 작동하는지 확인하기

STEP1. ☐ 짜장면 체크박스에 변화가 생겼을 때 확인하기

1. ☐ 짜장면 체크박스에 체크를 해서 핑크색 결과란에 나타나는 내용을 살펴봅시다.

“제가 좋아하는 음식은 짜장면입니다!~~”라고 바르게 나타났습니다.



STEP2. ☐ 찜뽕 체크박스에 변화가 생겼을 때 확인하기

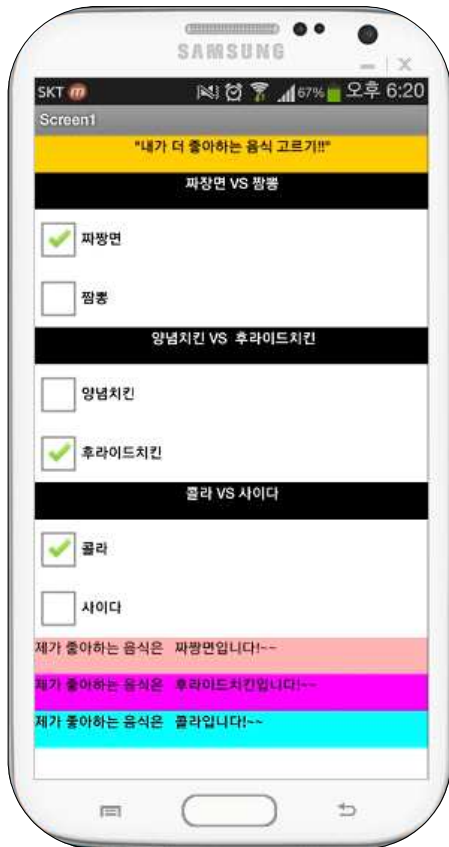
1. ☐ 찜뽕 체크박스에 체크를 해서 핑크색 결과란에 나타나는 내용을 살펴봅시다.

“제가 좋아하는 음식은 찜뽕입니다!~~”라고 바르게 나타났습니다.



✓ 다시보기

☑ < 음식 추가하기 >



1. 다른 음식들을 추가해서 친구들이 무엇을 좋아하는지 조사하여 봅시다.

짜장면 VS 짬뽕
물냉면 VS 비빔냉면
사이다 VS 콜라
양념치킨 VS 후라이드 치킨
떡볶이 VS 순대 VS 어묵

※ 정답은 다음 장에 있습니다.

< 다시 보기 정답>

< 화면 디자이너의 모습>



<조립된 블록의 모습>

