

3

어서와!

세계는 처음이지?



공부할 문제

인공지능 프로그램 도구의 구성요소와 각각의 기능을 활용하여 여행장소 추천 프로그램을 만들어 봅시다.

오늘의 활동!

1

프로그램 계획 작성하기

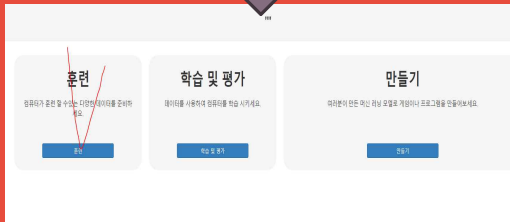
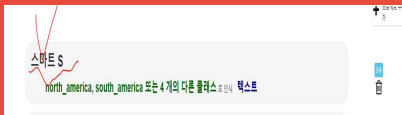
2

인공지능 프로그램 활용
여행장소 추천 프로그램
만들기



제대로 추천을 해주기 위해서는?

먼저,
데이터를
많이 넣어주세요!



스마트S
선택

훈련 선택

north_america, south_america 또는 4 개의 다른 클래스로 인식 텍스트

내용영역을 추가하기

북아메리카	남미	아시아	유럽	아프리카
맛있는 요리보고 싶어	고대 왕국의 신비한 유물을보...	알려지지 않은 곳의 숨겨진...	역사적 건물과 멋진 경치를 보...	광활한 풍경과 자연을보고...
+ 새로운 제 의를 추가	+ 새로운 제 의를 추가	+ 새로운 제 의를 추가	+ 새로운 제 의를 추가	+ 새로운 제 의를 추가

오세아니아

모험하기보고 싶어

+ 새로운 제
의를 추가

자기 데이터 10개 넣고
홈페이지
댓글로 넣은 데이터 남기기

대륙별 예상
되는 단어를
이터로 넣기

예) 관광지,
나라특징,
등등

01 프로그램 계획 작성하기



프로그램을 위한, 변수란?

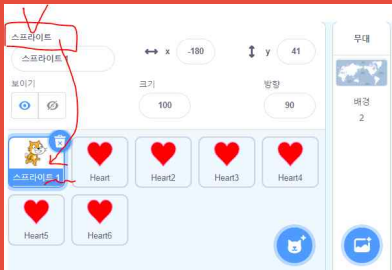
변수 = 데이터 임시 저장 공간,
자료 저장 상자

01 프로그램 계획 작성하기



프로그램을 위한, 스트라이프란?

프로그램에서
사용하는 모양
→ 각각의 스트라이프
모양에 코딩을 할 수 있음



01 프로그램 계획 작성하기



변수 만드는 법

1. 변수 메뉴 이용
2. 블록 이용

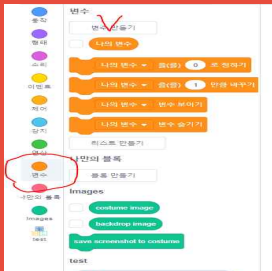
-> 변수 만들기 버튼 누르기

01 프로그램 계획 작성하기



변수 만드는 법

변수 만들기
이름 = suggest



01 프로그램 계획 작성하기



변수 만드는 법

변수 만들기
이름 = suggest

변수 이름을 정하는 이유는?
상자의 뚜껑을 닫으면 뭐가 있는
지 모르니까 이름을 적어두는 것

현재 변수의 개수
-> 레이블의 개수
= 즉 대륙의 개수

01 프로그램 계획 작성하기



머신러닝 블록 스크래치 활용하기

머신 러닝 블록
스크래치 활용 가능
->훈련된 프로그램의 레이블이
블록으로 스크래치에 만들어져있음!



01 프로그램 계획 작성하기



프로그램 계획 작성하기

* 교과서 78~79쪽

절차적 사고 과정에 따라

어서와! 세계는 처음이지?를 만들기 위한
계획을 작성하여 봅시다.

- 활동지 1~4번 활동하기