

프로그램의 구조2

엔트리를 이용하여 프로그램 만들기

72-75

지난 시간에 살펴본 방식 퀴즈 놀이에서
순차, 반복, 선택 구조를 찾아보았습니다.

오늘은 방식 퀴즈 놀이를 프로그래밍해보겠습니다.

아직 엔트리에 익숙하지 않은 친구들은
교과서와 학습하기에 나오는 설명을 보고 만들어봐요.


1. 교과서 74쪽을 펴고 엔트리 사이트에 들어갑니다.
2. 목차의 [만들기]- [작품 만들기]에 들어갑니다.
3. 교과서의 설명을 보며 코딩을 합니다.
 - 1) 순차 구조 프로그램 만들기
 - 2) 순차 구조 프로그램을
반복 구조 프로그램으로 정리하기
 - 3) 선택 구조 프로그램 만들기

3 방식 쿼즈 놀이 프로그래밍 하기

✖ 첫 화면의 오브젝트를 사용해 행동 카드 실행하기와 이동하기를 프로그래밍 해 봅시다.

완성 블록

[시작하기]를 클릭하였을 때 명령어가 순서대로 실행되는 순차 구조를 만들 수 있어요.



시작하기 버튼을 클릭했을 때

- 1 소프트웨어! 을(를) 1 초 동안 말하기
- 2 이동 방향으로 50 만큼 움직이기
- 3 1 초 기다리기

소프트웨어! 을(를) 1 초 동안 말하기

이동 방향으로 50 만큼 움직이기

1 초 기다리기

소프트웨어! 을(를) 1 초 동안 말하기

이동 방향으로 50 만큼 움직이기

1 초 기다리기

블록 변경

- 1 안녕! 을(를) 4 초 동안 말하기
- 2 이동 방향으로 10 만큼 움직이기
- 3 2 초 기다리기

50

50

1

- 50만큼 움직인 뒤 다음 블록인 [소프트웨어!을(를) 1초 동안 말하기]가 바로 실행되지 않도록 [1초 기다리기] 블록을 활용합니다.

빨간색 원안에 있는 블록들을 블록 꾸러미에서 찾아야 합니다.

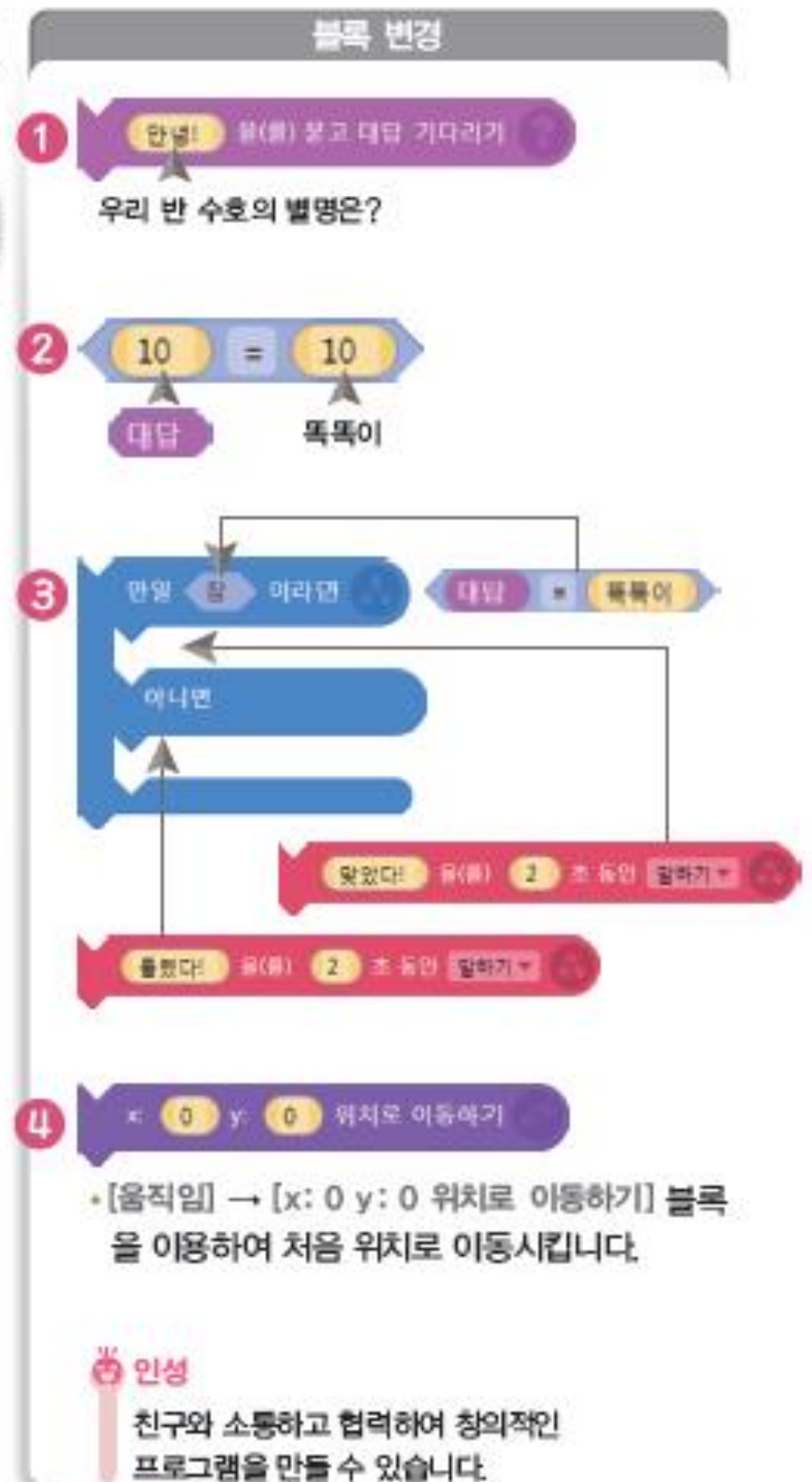
3 방식 쿼즈 놀이 프로그래밍 하기

✖ 첫 화면의 오브젝트를 사용해 행동 카드 실행하기와 이동하기를 프로그래밍 해 봅시다.



블록꾸러미에서
[시작], [생김새], [안녕!], [이동],
[흐름]에 들어가서
①, ②, ③의 블록을 찾습니다.

❌ 문제를 맞히는 과정을 프로그래밍 해 봅시다.



[만일 참이라면/아니면] 블록을 사용한
선택 구조 프로그램입니다.
1,2,3,4의 순서에 맞춰 프로그래밍해보세요.

✖ 반복 블록으로 행동 카드 실행하기와 이동하기를 프로그래밍 해 봅시다.



오른쪽 설명을 보고
순서대로 블록을 조립해봐요.
반복하기 블록을 사용한 반복구조 엔트리에요.

과제 : 선택구조 엔트리 코딩을 찍어 보내기