3. 엔트리 시작하기 2

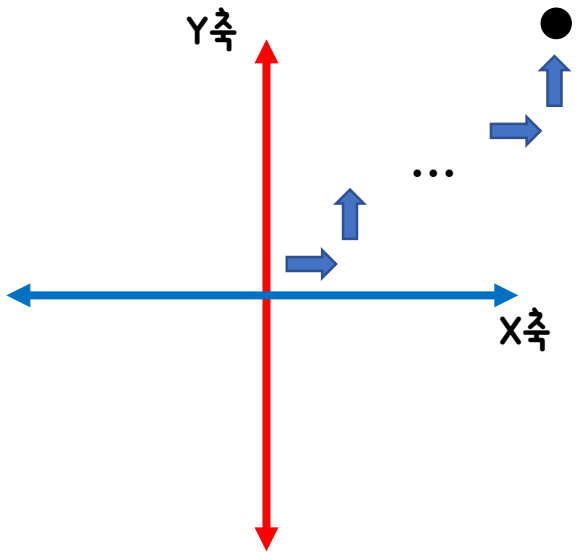
Simplock
심플럭

학습 내용

심바따 엔트리

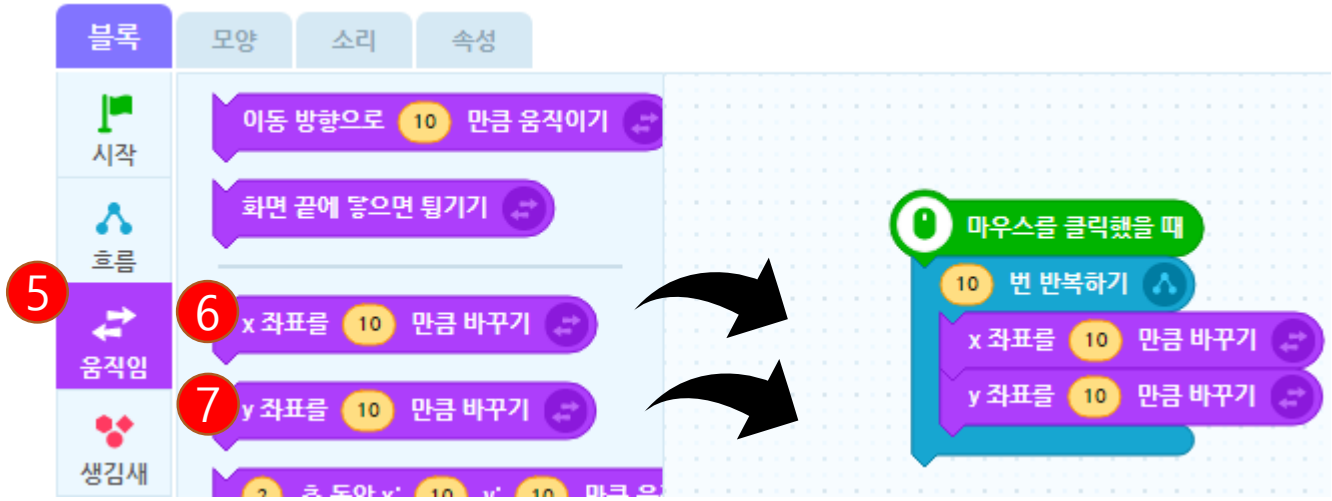
- 조건문 사용해보기
- 반복문 사용해보기

마우스를 클릭했을 때 오브젝트를 x축으로 10만큼, y축으로 10만큼 이동을 10번 반복해 보겠습니다.

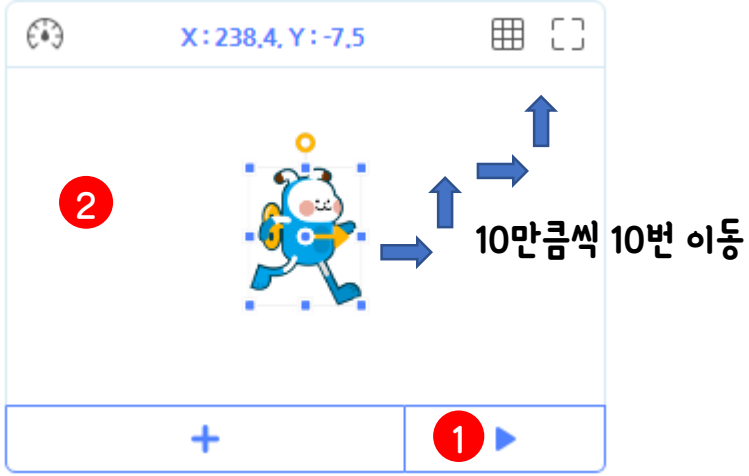


반복 블록을 추가해줍니다.

이동시키는 블록을 추가합니다.



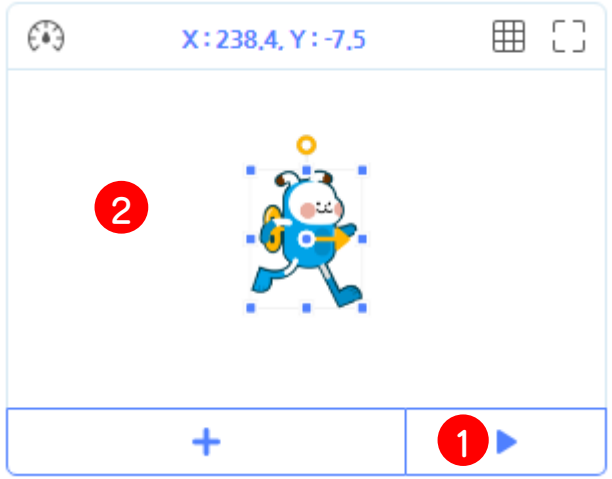
기다리기 블록을 추가합니다.


X : 238.4, Y : -7.5
2
10만큼씩 10번 이동
1

마우스를 클릭했을 때 오브젝트를 90°만큼 10번 회전시켜 보겠습니다.

회전시키는 블록을 추가합니다.

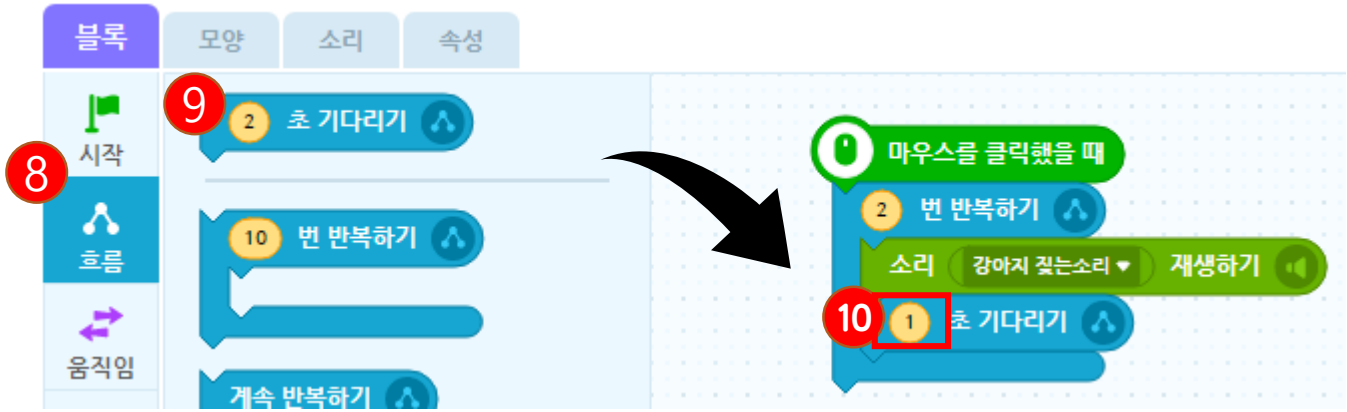
블록
모양
소리
속성
9
시작
흐름
움직임
10
2 초 기다리기
10 번 반복하기
계속 반복하기
마우스를 클릭했을 때
10 번 반복하기
방향을 90° 만큼 회전하기
11
1 초 기다리기

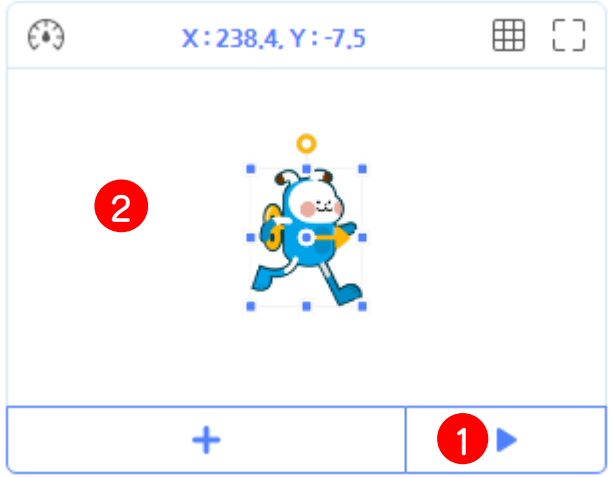


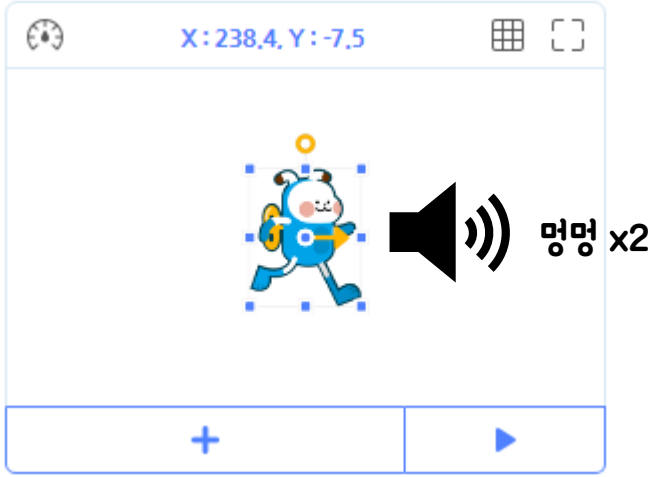
오브젝트가 90도 만큼 10번 회전합니다.

마우스를 클릭했을 때 오브젝트가 강아지 소리를 2번 내도록 해보겠습니다.

소리내기 블록을 추가합니다.


블록
모양
소리
속성
시작
흐름
움직임
8
9
2 초 기다리기
10 번 반복하기
계속 반복하기
마우스를 클릭했을 때
2 번 반복하기
소리 강아지 짖는소리 재생하기
10
1 초 기다리기


X : 238.4, Y : -7.5
2
1

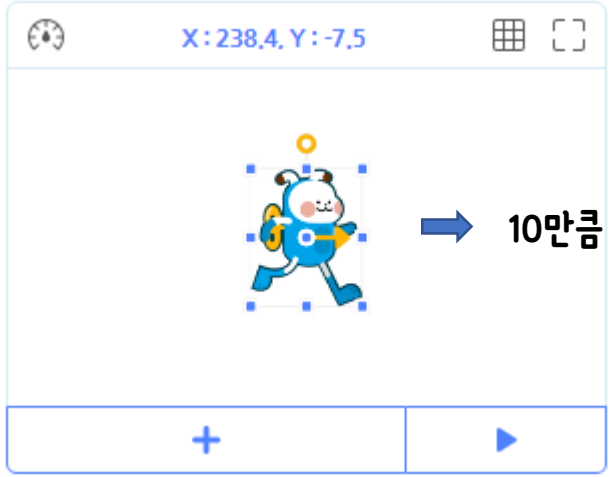

X : 238.4, Y : -7.5
멍멍 x2

키보드로 오브젝트 움직이게 하기

스페이스 바를 눌렀을 때 오브젝트가 이동 방향으로 10만큼 10번 움직이도록 만들어 보겠습니다.

블록
모양
소리
속성
시작
흐름
움직임
생김새
6
7
이동 방향으로 10 만큼 움직이기
화면 끝에 닿으면 튕기기
x 좌표를 10 만큼 바꾸기
y 좌표를 10 만큼 바꾸기
스페이스 ▾ 키를 눌렀을 때
10 번 반복하기
이동 방향으로 10 만큼 움직이기

블록
모양
소리
속성
시작
흐름
움직임
8
9
2 초 기다리기
10 번 반복하기
계속 반복하기
스페이스 ▾ 키를 눌렀을 때
10 번 반복하기
이동 방향으로 10 만큼 움직이기
10
1 초 기다리기



10만큼 10번 이동

2 스페이스바 누르기

오브젝트 스스로 움직이기

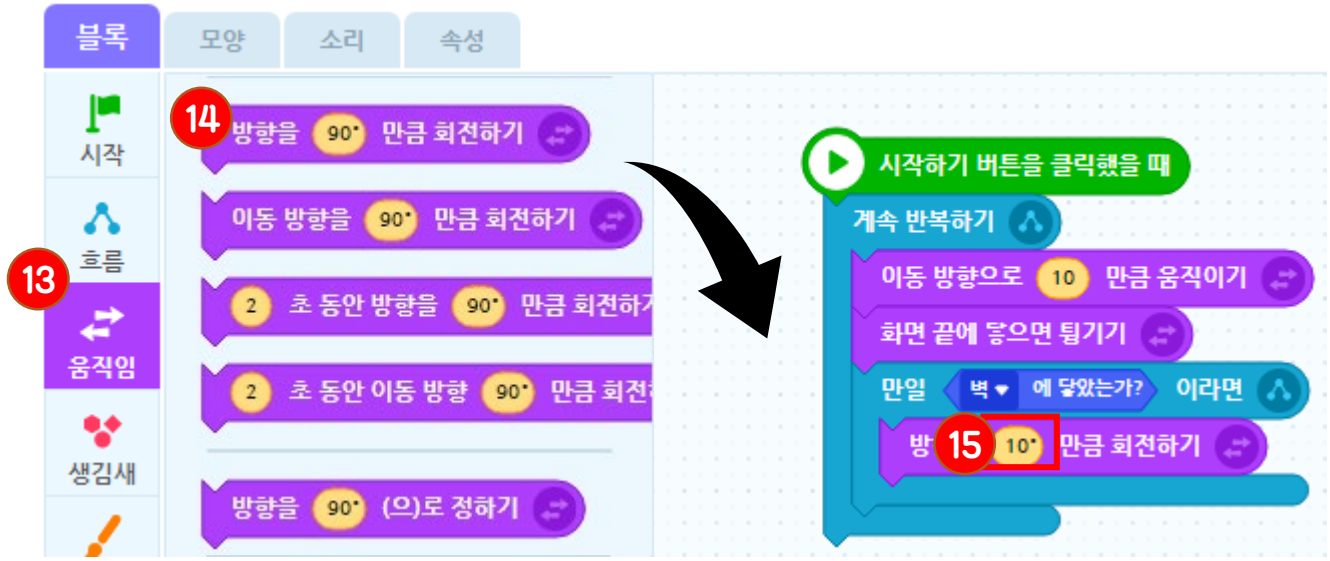
오브젝트가 벽에 닿으면 튕기면서 계속 움직이게 만들어 보겠습니다.

움직이기 블록과 튕기기 블록을 추가합니다.

다음은 벽에 닿으면 오브젝트의 방향을 바꿔주도록 하겠습니다.

블록
모양
소리
속성
시작
흐름
움직임
생김새
붓
소리
판단
계산
마우스를 클릭했는가?
q 키가 눌러져 있는가?
11
마우스포인터 에 닿았는가?
10 = 10
10 > 10
10 < 10
10 ≥ 10
10 ≤ 10
참 그리고 참
참 또는 거짓
참 (이)가 아니다
10
시작하기 버튼을 클릭했을 때
계속 반복하기
이동 방향으로 10 만큼 움직이기
화면 끝에 닿으면 튕기기
만일 벽 에 닿았는가? 이라면
마우스포인터
엔트리봇
12
벽
위쪽 벽
아래쪽 벽

10° 만큼 회전시켜 주겠습니다.

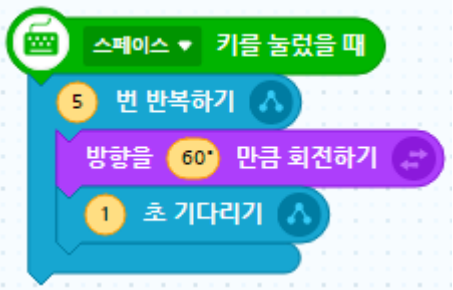


문제 해결하기

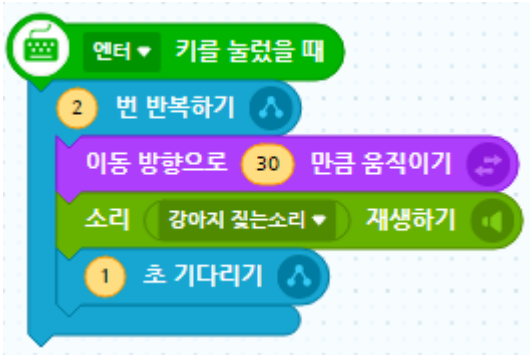
- 스페이스바를 누르면 오브젝트가 60°로 5번 회전하도록 만들어보기 (회전하는 간격은 1초)
- 엔터키를 눌렀을 때 이동방향으로 30만큼 이동하면서 강아지 소리 내보기 (2회 반복, 반복 간격 1초)

문제 해결하기

1번


스페이스 키를 눌렀을 때
5 번 반복하기
방향을 60° 만큼 회전하기
1 초 기다리기

2번


엔터 키를 눌렀을 때
2 번 반복하기
이동 방향으로 30 만큼 움직이기
소리 강아지 짖는소리 재생하기
1 초 기다리기

강의 요약

심바따 엔트리

- 반복문을 사용하여 오브젝트 움직이기
- 조건문 사용해보기

다음시간에는 엔트리를 이용해서 DC모터 제어를 배워 보겠습니다.

본 강의 자료는 www.simplock.co.kr 에서 다운받으실 수 있습니다.