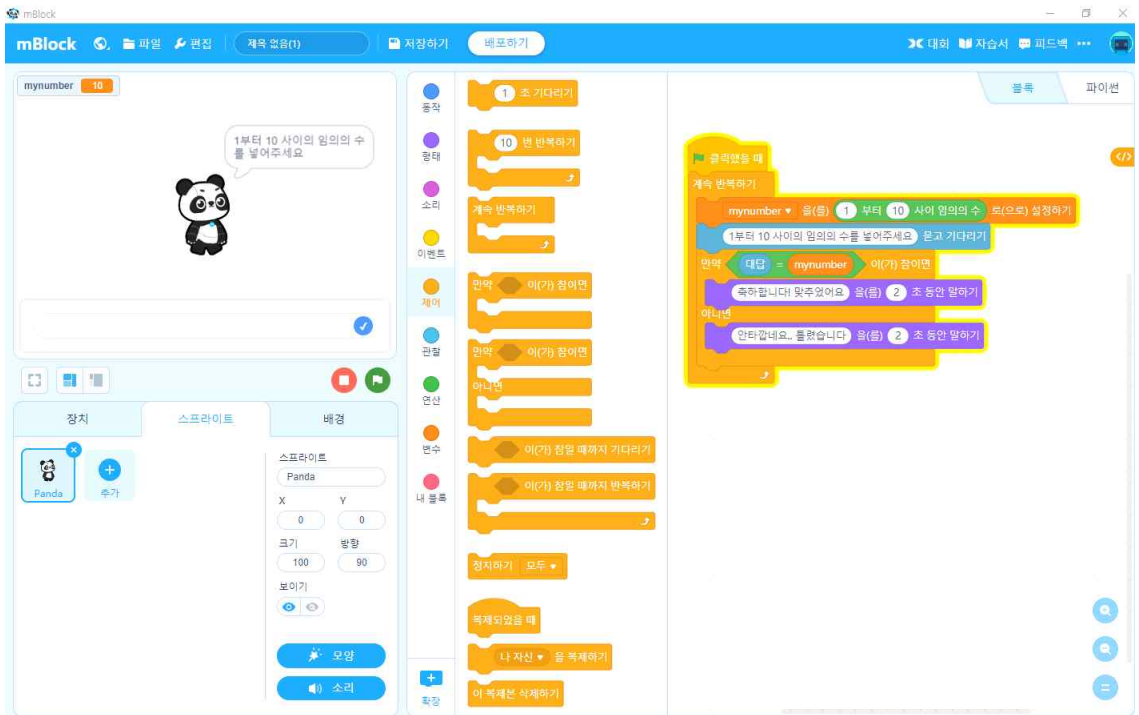


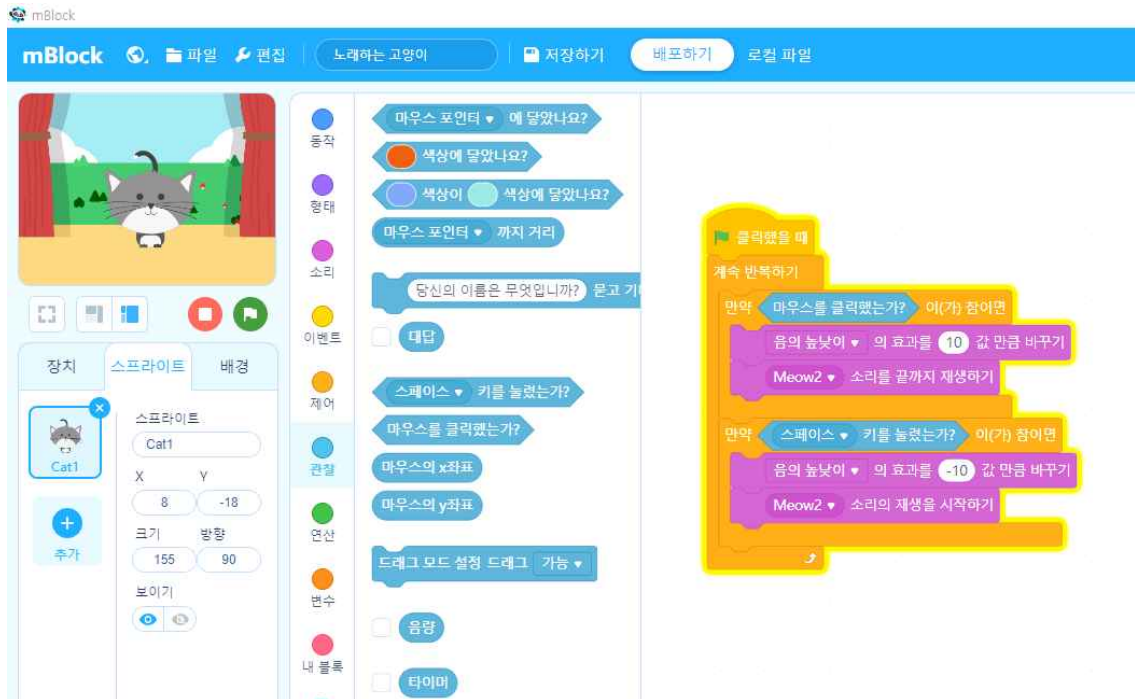
AI Quick Start		
이름: 김동환	학년: 1	작성날짜: 2020.11.07
<p>※10월 포트폴리오 제출기한:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1차시(1주차) : 2020.10.18.(일) 23:55까지 업로드 - 2차시(2주차) : 2020.10.25.(일) 23:55까지 업로드 - 3차시(3주차) : 2020.11.01.(일) 23:55까지 업로드 - 4차시(4주차/최종평가) : 2020.11.08.(일) 23:55까지 업로드 <p>※파일명을 "10월_Lv.1_포트폴리오(학생이름)_1차시"으로 올려주세요. ※업로드가 정상적으로 이루어졌는지 LMS에 제출된 파일을 꼭 확인해주세요.</p>		
<p>1. (1차시) 이번 시간에는 지난달에 이어 코드를 복잡하게 제어하는 명령어들과 조건들에 대해 알아보았습니다. 수업 도입부 영상에서 '동그라미를 그려' '네모를 그려' 가 아닌, '동그라미를 그리고 그 오른쪽에 네모를 그려'라고 명령해야 올바른 결과가 나왔던 것처럼, 우리는 여러 명령어들과 조건을 이용해 정확하고 구체적인 지시를 해야 하지요. 그렇다면 컴퓨터에게 딸기잼 샌드위치를 만드는 방법에 대해 명령을 해봅시다. 접시와 빵, 딸기잼과 손가락이 있다고 가정합니다.</p> <p>접시 왼쪽 위치(50,-50)에 바닥 빵이 둥근 모양이 위로 가게 놓기 딸기잼 뚜껑을 열기 손가락위치 = 50</p> <p>손가락 위치가 -50 될때까지 반복하기 잼을 20그램 떠오기 손가락을 -50에서 50까지 10씩 이동하기 손가락위치 -10만큼 변경 반복</p> <p>뒤편 빵을 둥근 모양이 위로 가도록 가져와서 50,-50 위치에 놓기</p>		
<p>2. (2차시) 이론편 퀴즈_ 1부터 10 사이의 임의의 수를 맞추는 게임을 만들어봅시다. 1) 변수를 만들어 임의의 수를 하나 정해 변수에 저장한 후, 2) 당신의 이름은 무엇입니까 묻고 기다리기 블록으로 우리가 대답을 입력할 수 있게 하고, 3) 우리의 대답과 변수에 저장된 정답이 같은지 다른지 비교하여 '땡' 혹은 '정답'을 스프라이트가 말하도록 코드를 작성해봅시다.</p> <p>실행시킨 후, 작동하는 화면과 코드가 보이게 캡처해서 올려주세요.</p>		



3. (3차시) 박쥐 잡기 프로그램 (이론적용2)에서 '정지하기 (모두)'블록이 없으면 코드를 실행하였을 때 어떤 결과가 나오나요? '정지하기 (모두)'블록이 어떤 역할을 하는지, 왜 그 블록이 없으면 그런 결과가 나오는지 생각해 보고 작성해주세요.

박쥐 체력이 0이 되어도 계속 돌아서 마이너스로 반복되고 프로그램을 끝낼 수가 없어요. 언제 박수 소리 들리고 끝나는지를 알 수 없어서 계속 박쥐만 잡아야 하니까 박쥐 체력이 0이 되면 끝나도록 해 주는데 정지하기 블록이 꼭 필요해요

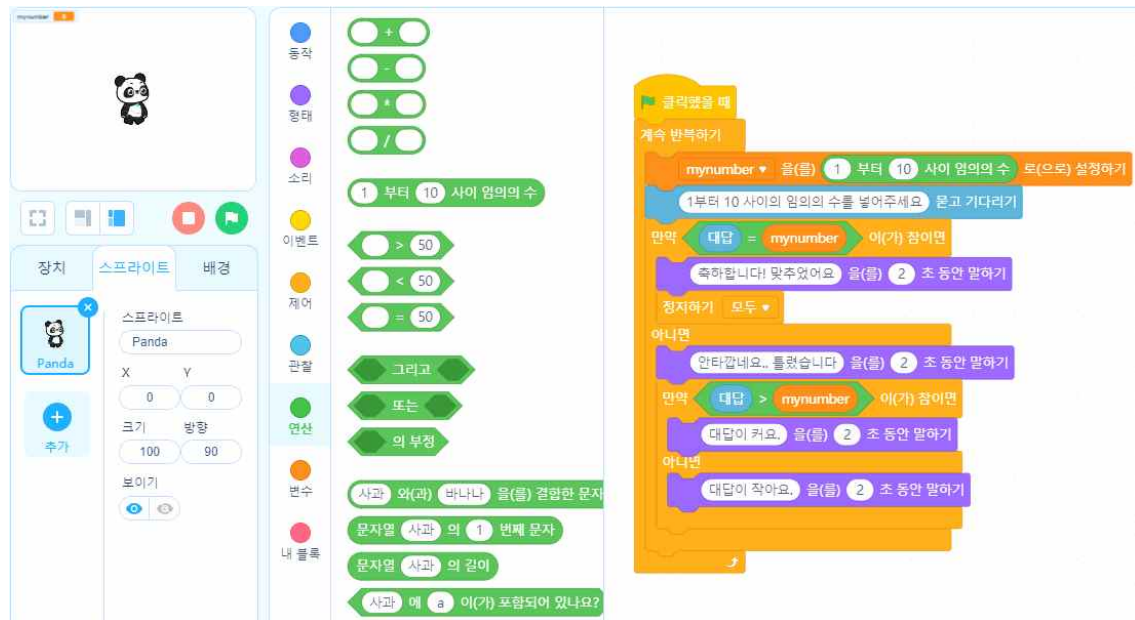
4. (3차시) 이론 적용 1번~3번 문제 중 가장 재미있었던 프로그램을 하나 정한 뒤, 완성된 코드와 화면을 캡처하여 첨부하고 코드에 대해 설명해주세요.



관찰 블록으로 마우스를 클릭하면 음을 10 높이고 소리나게 하고, 스페이스키를 눌렀으면 음을 10 마이너스 하여 소리 나게 해보았어요. 그리고 계속해야 해서 반복블럭 안에 넣었어요

5. (4차시) 1부터 10 사이의 임의의 수를 맞추는 게임을 업그레이드해봅시다. 추가적으로 1) 답을 맞출 때까지 계속 도전할 수 있으며, 2) 답이 틀리면 정답보다 대답이 더 큰지, 작는지 힌트를 주는 코드를 만들어봅시다. 완성된 화면과 코드가 같이 보이도록 캡처해서 올려주세요.

맞았을 때 정지블럭 넣었어요
틀렸을때에 다시 대답이랑 임의의 수랑 비교해서 클때와 작을 때 메시지 나오게 추가했어요



6. (4차시) 멘토선생님께 궁금한 점을 질문해 보세요^^

매번 과제 검토 해 주셔서 감사합니다