

# 수업 시간에



# e n t r y 게임 만들기 1



키보드로 적을 피해 아이템을 얻는 게임





# 강사소개



- **교육부 인공지능 교육 보조교재 집필**
- **정보교육 유공교원 교육부장관표창**
- **한국콘텐츠진흥원 게임리터러시 연구교사**
- **구글 공인 트레이너(GCT)**
- **한국과학창의재단 인공지능 교사 연구회 회장**







# 엔트리 프로그래밍 익히기

---

인공지능은 기계가 인간의 지능을 모방하는 것



# 오브젝트 추가, 제거하기

+ 오브젝트 추가하기 ▶ 시작하기

엔트리봇

0.0 x 0.0 y 크기 100.0 %

0.0 ° 90.0 °

방향 이동 방향 회전방식

+ 오브젝트 추가하기 ▶ 시작하기

강아지

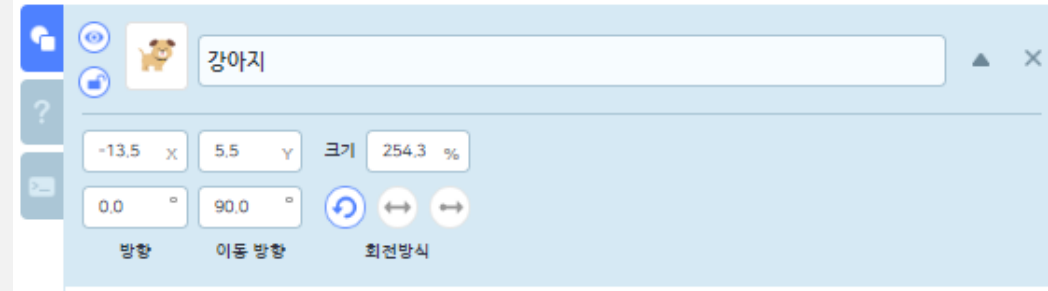
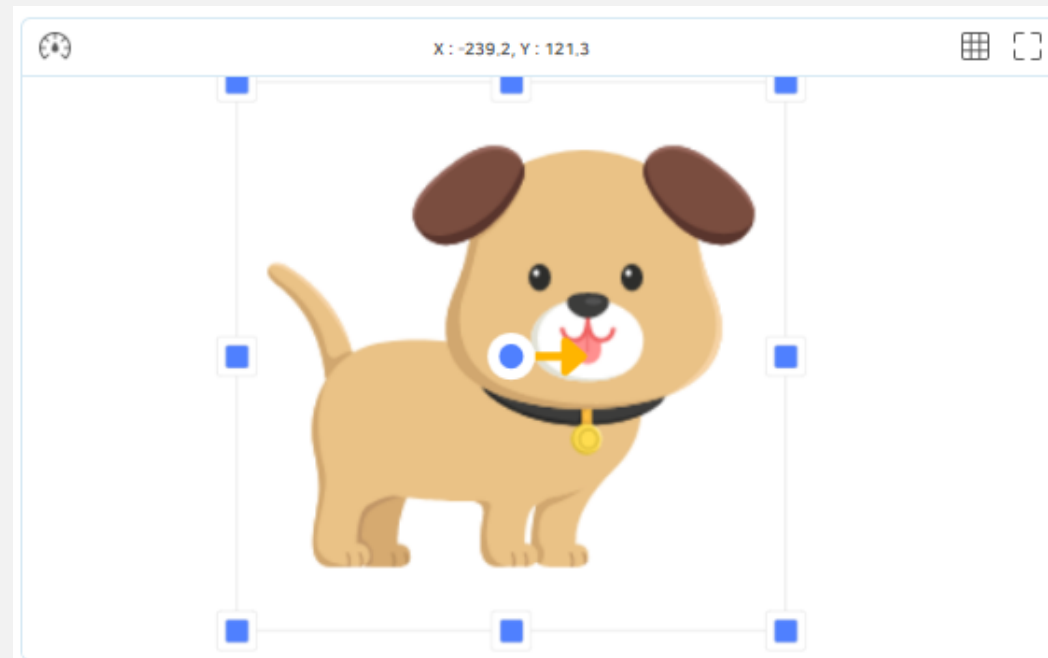
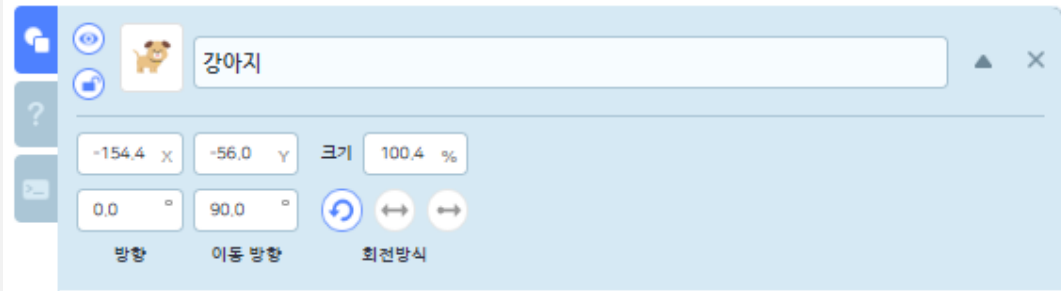
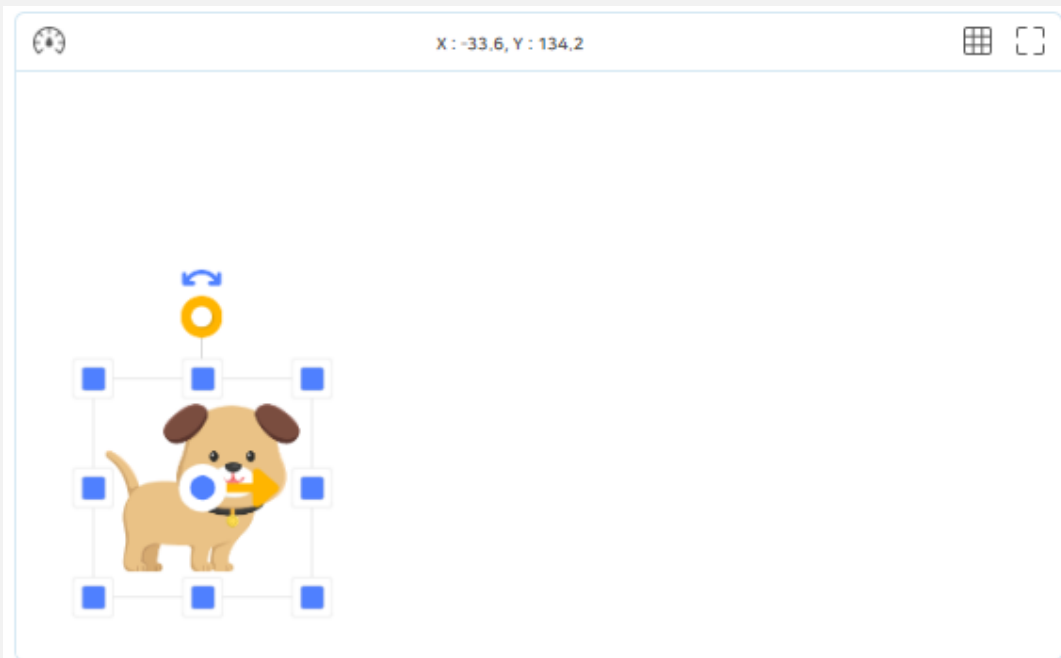
0.0 x 0.0 y 크기 100.0 %

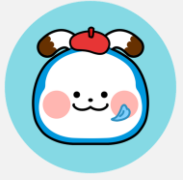
0.0 ° 90.0 °

방향 이동 방향 회전방식

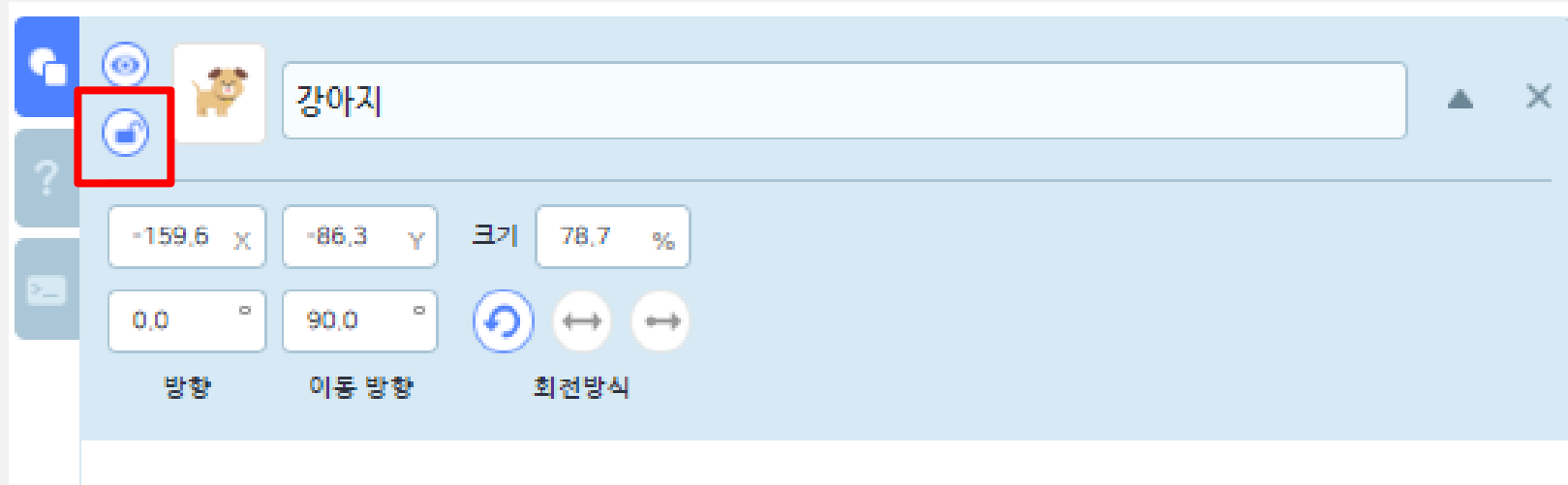


# 오브젝트 위치, 크기 변경하기



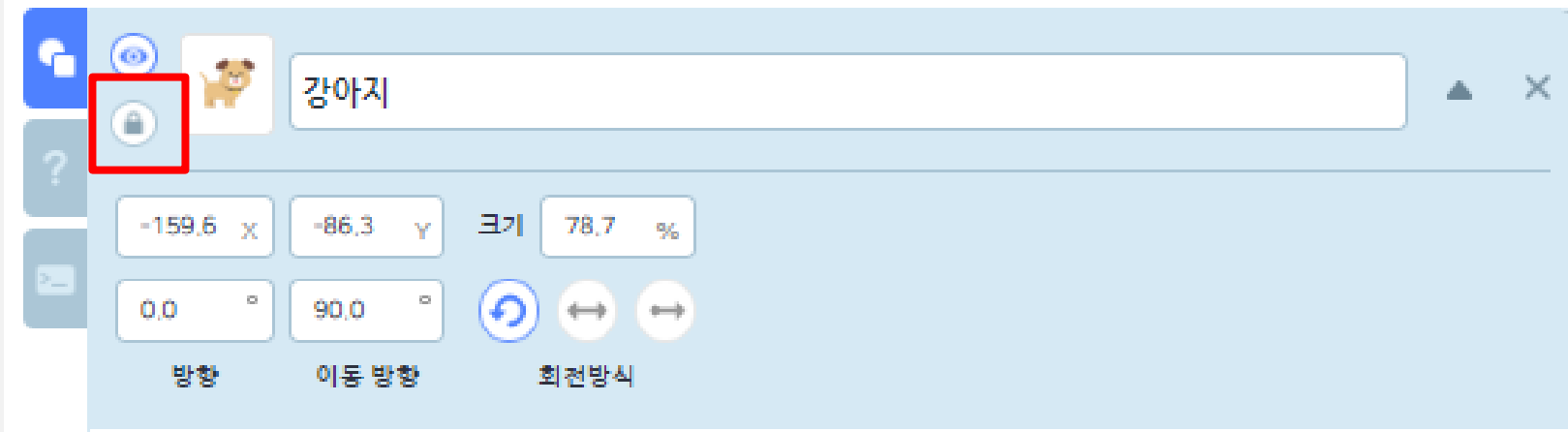


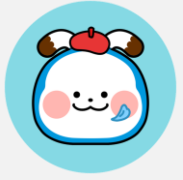
# 오브젝트 잠금 설정하기



+ 오브젝트 추가하기

▶ 시작하기





# 명령 블록 꺼내고 지우기

강아지

▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때

○ 마우스 클릭을 해제했을 때

q ▼ 키를 눌렀을 때

○ 오브젝트 클릭을 해제했을 때

블록 모양 소리 속성

시각

흐름

움직임

생김새

판단

계산

자료

함수

Beta 데이터분석

Beta

강아지 강

시각하기 버튼을 클릭했을 때

마우스 클릭을 해제했을 때

마우스 클릭을 해제했을 때

여기로 옮겨 버리기

오브젝트를 클릭했을 때

○ 마우스 클릭을 해제했을 때

대상 없음 • 신호를 받았을 때

대상 없음 • 신호 보내기

대상 없음 • 신호 보내고 기다리기

장면이 시작되었을 때

장면 1 • 시작하기

다음 • 장면 시작하기



# 기본형태의 게임 프로그래밍하기

---



# 키보드로 캐릭터 움직이기

▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때

계속 반복하기

만일 위쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? (이)라면

y 좌표를 5 만큼 바꾸기

만일 아래쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? (이)라면

y 좌표를 -5 만큼 바꾸기

만일 오른쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? (이)라면

x 좌표를 5 만큼 바꾸기

만일 왼쪽 화살표 키가 눌러져 있는가? (이)라면

x 좌표를 -5 만큼 바꾸기



# 적 오브젝트 움직이기

시작하기 버튼을 클릭했을 때

계속 반복하기

2 초 동안 강아지 위치로 이동하기

시작하기 버튼을 클릭했을 때

계속 반복하기

1 초 동안 강아지 위치로 이동하기

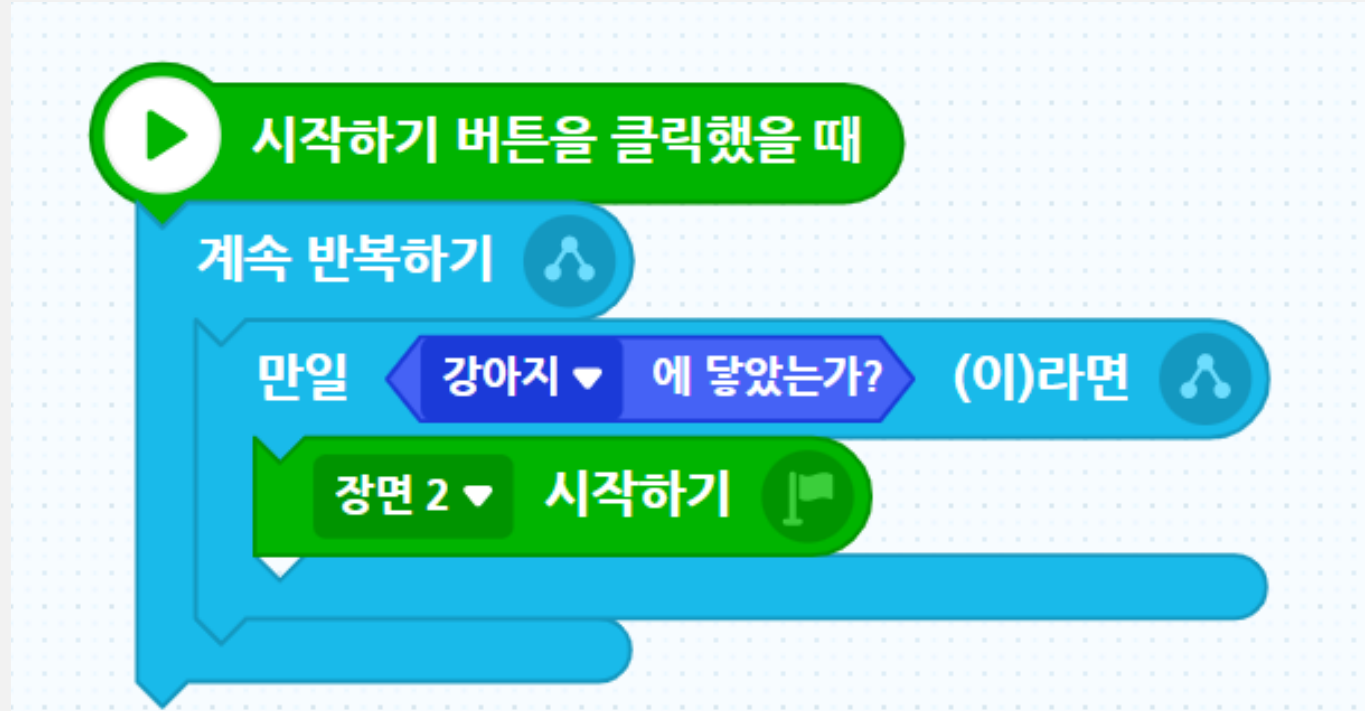


# 종료 장면 만들기

The screenshot displays a game development software interface. At the top, there is a blue header bar with two scene tabs: '장면 1' (Scene 1) and '장면 2' (Scene 2), with a plus sign to add more. The main workspace shows a white scene with a coordinate system (X: -209.2, Y: 134.2) and a grid. In the center, the text 'GAME OVER' is displayed in a large, black, sans-serif font. The text is surrounded by blue square handles for resizing. A yellow arrow points from the 'E' to the 'O', and a blue circular arrow icon is positioned above the 'O'. At the bottom, there are two buttons: '+ 오브젝트 추가하기' (Add Object) and '▶ 시작하기' (Start).



# 종료 상황 프로그래밍하기





# 게임의 추가기능 익히기

---



# 시간 기록하기

▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때

초시계 시작하기 ▼

▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때

계속 반복하기

만일 강아지 ▼ 에 닿았는가? (이)라면

초시계 정지하기 ▼

장면 2 ▼ 시작하기



# 아이템 만들기



고기





# 페널티 만들기



고기



시작하기 버튼을 클릭했을 때

계속 반복하기

만일 강아지 ▼ 에 닿았는가? (이)라면

점수 ▼ 에 1 만큼 더하기

모양 숨기기

살찌라 ▼ 신호 보내기



강아지



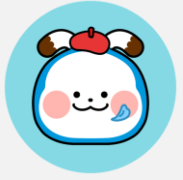
살찌라 ▼ 신호를 받았을 때

크기를 10 만큼 바꾸기

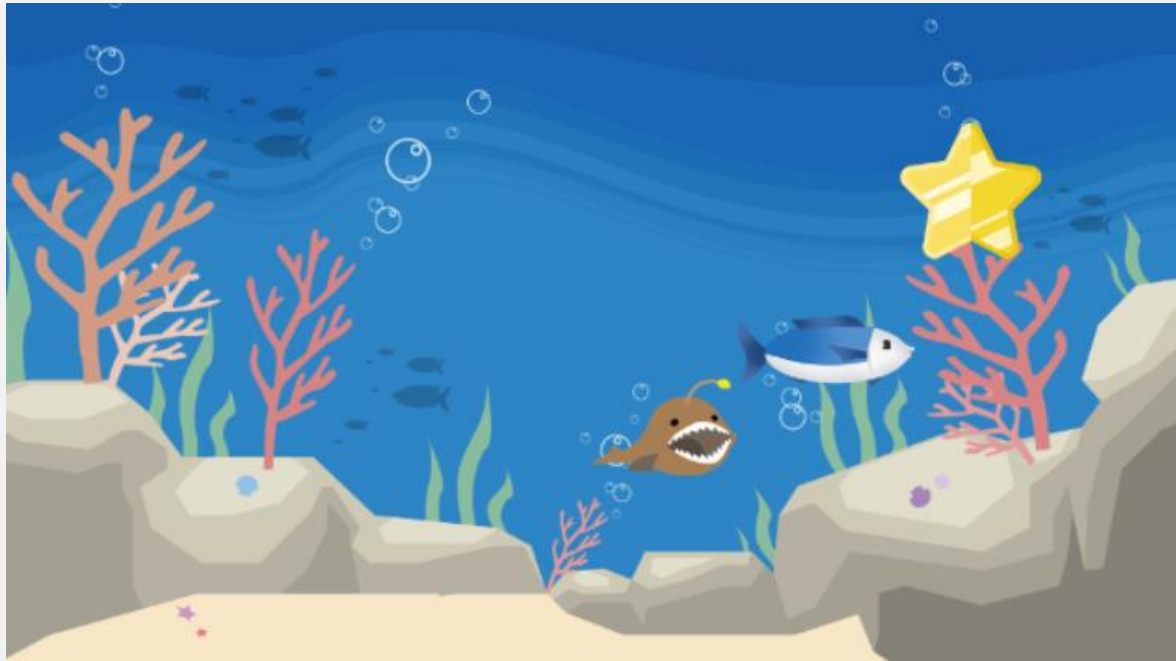


# 나만의 게임 프로그래밍하기

---

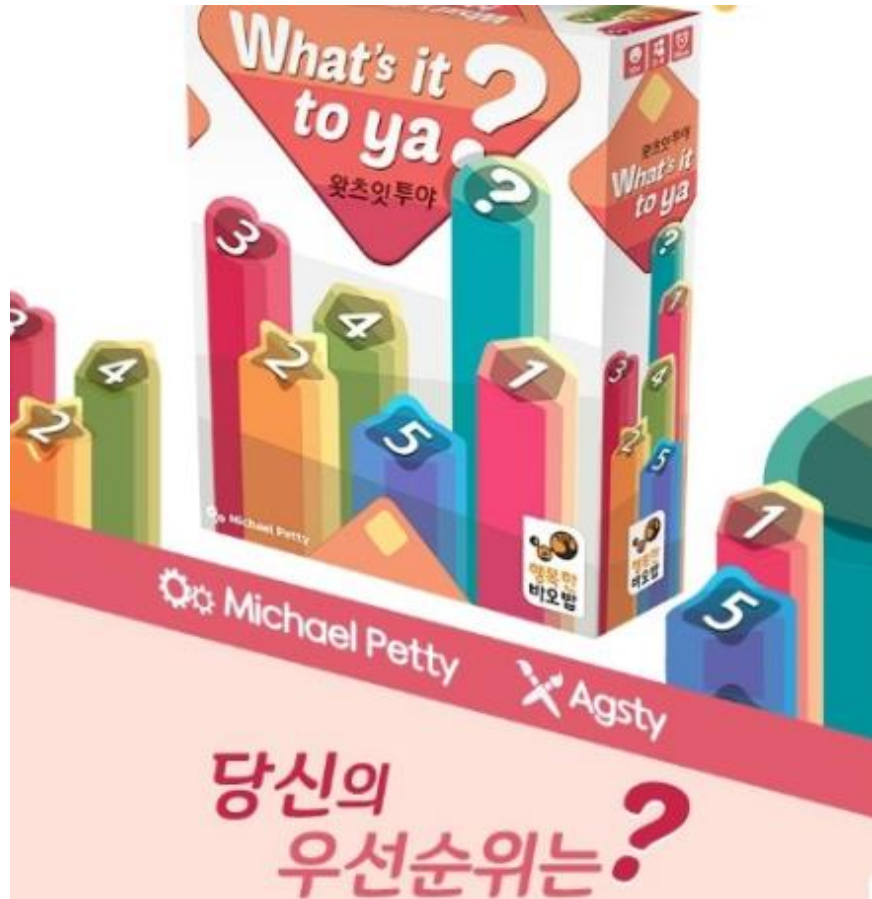


# 나의 작품 소개하기





# 당신의 우선순위는? '왓츠잇투야'



게임 인원 : 3~6명(4명 이상 권장)

게임 시간 : 20분

대상 학년 : 3학년

이상

가격 : 2만5천원

내외



# 당신의 우선순위는? '왓츠잇투야'





# 당신의 우선순위는? '왓츠잇투야'





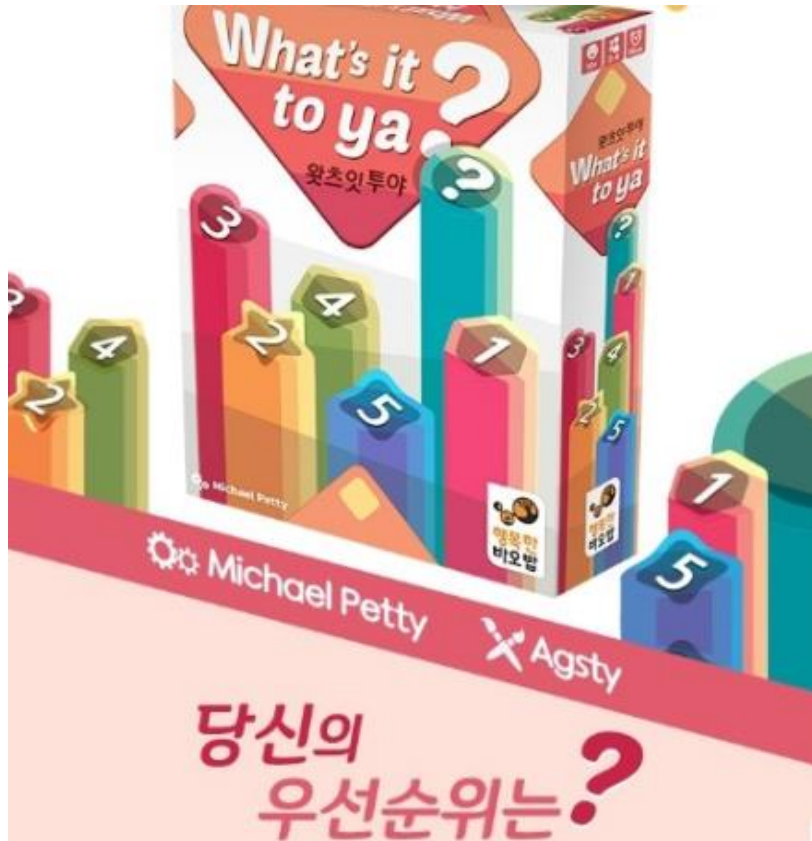
# 당신의 우선순위는? '왓츠잇투야'



START



# 당신의 우선순위는? '왓츠잇투야'



## 관련 성취기준

[4도02-02] 친구의 소중함을 알고 친구와 사이 좋게 지내며,

서로의 입장을 이해하고 인정한다.



# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 '딕싯(Dixit)'



게임 인원 : 3~6명(4명 이상 권장)

게임 시간 : 40분 이상

대상 학년 : 3학년

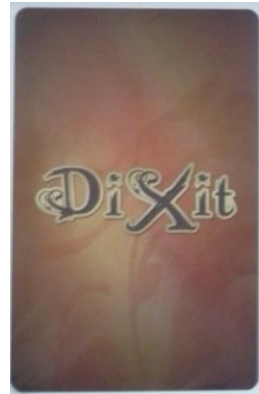
이상

가격 : 3만원

내외

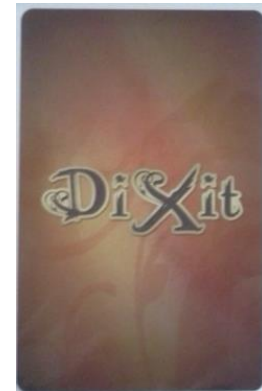
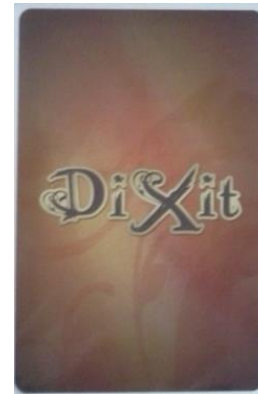
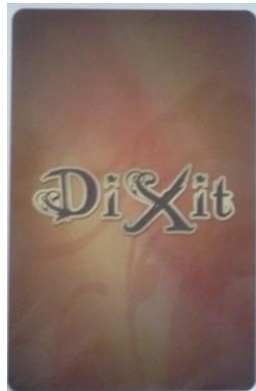


# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 ‘딕싯(Dixit)’



이야기꾼

내 카드는  
‘이게 아닌데’





# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 ‘딕싯(Dixit)’



이야기꾼





# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 ‘딕싯(Dixit)’





# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 ‘딕싯(Dixit)’



하나, 둘, 셋

이야기꾼





# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 '딕싯(Dixit)'

	이야기꾼	다른 사람	오답 출제자
모두 정답	0점	2점	-
모두 오답	0점	2점	오답인원만큼 득점
일부 정답	3점	정답자만 3점	오답인원만큼 득점



0점

정답은 1번

이야기꾼

2점



2점



2점





# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 '딕싯(Dixit)'

	이야기꾼	다른 사람	오답 출제자
모두 정답	0점	2점	-
모두 오답	0점	2점	오답인원만큼 득점
일부 정답	3점	정답자만 3점	오답인원만큼 득점



0점

정답은 2번

이야기꾼

1번 출제자

3번 출제자



2점



2점

2점



2점

1점





# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 '딕싯(Dixit)'

	이야기꾼	다른 사람	오답 출제자
모두 정답	0점	2점	-
모두 오답	0점	2점	오답인원만큼 득점
일부 정답	3점	정답자만 3점	오답인원만큼 득점




3점

정답은 2번

이야기꾼

1번 출제자

0점



1


3점

2점



2

0점



1



# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 ‘딕싯(Dixit)’



START



# 하나의 그림 속에 천 가지 생각 ‘딕싯(Dixit)’



## 관련 성취기준

[4국05-01]읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다.

[4국05-01]시각이나 청각 등 감각적 표현에 주목하며 작품을 감상한다.

[4미03-03]미술 작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 발표하고, 그 이유를 설명할 수 있다.



# 무엇이든 물어보세요

★ 보드게임 카드를 만들 때 어떤 종이를 쓰면 좋을까요?

팝콘에듀에서 빈 카드 검색 또는 네이버에서 카드보강재 검색

★ 사소하게 궁금한 것이 있으면 어떻게 하나요?

카카오톡 오픈 채팅방, 페이스북 페이지, 인디스쿨 게시판  
교육청 메신저(남도초 정현재) 로 물어보세요