

ONLINE CODING PARTY

미로 찾기 초급 코스 안내서

미로 찾기 중급 코스 안내서

아이템 설명서



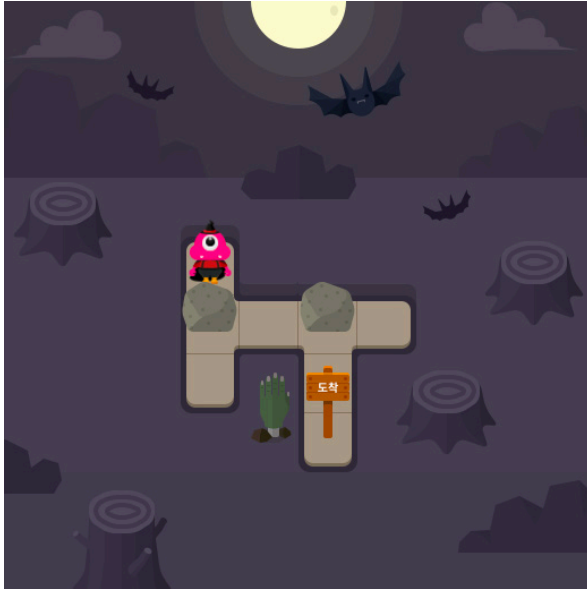
미로 찾기 초급 코스 안내서

▶ 스텝1

순서대로 실행하기 (1)

바위를 밀며 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록

- ▶ 시작하기
- ↔ 바위 밀며 이동하기
- ↶ 왼쪽 회전
- ➡ 앞으로 이동
- ↔ 바위 밀며 이동하기
- ↷ 오른쪽 회전
- ➡ 앞으로 이동
- ➡ 앞으로 이동

목표 블록 수

7개

힌트

- 1단계. 바위를 밀며 앞으로 이동합니다.
- 2단계. 왼쪽으로 회전하고 앞으로 이동합니다.
- 3단계. 바위를 밀며 앞으로 이동합니다.
- 4단계. 오른쪽으로 회전하고 앞으로 두 번 이동합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 '순서대로 실행'을 배울 수 있습니다.

참고 사항

'바위 밀며 이동하기' 블록은 앞에 바위가 있을 때만 사용할 수 있습니다. 핑코는 바위를 밀고 바위가 있던 자리로 이동하게 됩니다.

▶ 스텝2

순서대로 실행하기 (2)

바위를 밀고 호박에 불을 키면서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록

- ▶ 시작하기
- ↔ 바위 밀며 이동하기
- ↻ 오른쪽 회전
- 🚶 앞으로 이동
- 💡 호박에 불 켜기
- 🚶 앞으로 이동
- ↻ 오른쪽 회전
- ↔ 바위 밀며 이동하기
- ↻ 왼쪽 회전
- 🚶 앞으로 이동

목표 블록 수 9개

힌트

1단계. 바위를 밀며 앞으로 이동합니다.

2단계. 촛불 아이템을 획득하기 위해 오른쪽으로 회전하고 앞으로 이동합니다.

3단계. 획득한 촛불 아이템으로 호박에 불을 켭니다.

4단계. 오른쪽으로 회전하고 바위를 밀며 앞으로 이동합니다.

5단계. 왼쪽으로 회전하고 앞으로 이동합니다.

스텝 설명 컴퓨터의 ‘순서대로 실행’을 배울 수 있습니다.

참고 사항 ‘호박에 불 켜기’ 블록은 촛불 아이템을 획득한 후에 사용할 수 있습니다.

▶ 스텝3

순서대로 실행하기 (3)

바위를 밀고 호박에 불을 키면서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록

- ▶ 시작하기
- ↔ 바위 밀며 이동하기
- ↺ 왼쪽 회전
- 🚶 앞으로 이동
- 💡 호박에 불 켜기
- 🚶 앞으로 이동
- ↔ 바위 밀며 이동하기
- ↻ 오른쪽 회전
- 🚶 앞으로 이동
- 💡 호박에 불 켜기
- 🚶 앞으로 이동
- 🚶 앞으로 이동

목표 블록 수 11개

- 힌트**
- 1단계. 바위를 밀며 앞으로 이동합니다.
 - 2단계. 촛불 아이템을 획득하기 위해 왼쪽으로 회전하고 앞으로 이동합니다.
 - 3단계. 획득한 촛불 아이템으로 호박에 불을 켭니다.
 - 4단계. 바위를 밀며 앞으로 이동합니다.
 - 5단계. 촛불 아이템을 획득하기 위해 오른쪽으로 회전하고 앞으로 이동합니다.
 - 6단계. 획득한 촛불 아이템으로 호박에 불을 켜고 앞으로 두 번 이동합니다.

스텝 설명 컴퓨터의 ‘순서대로 실행’을 배울 수 있습니다.

▶ 스텝4

순서대로 실행하기 (4)

바위를 밀고 유령에게 사탕을 주면서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록

- ▶ 시작하기
- ▶ 앞으로 이동
- ▶ 앞으로 이동
- ▶ 왼쪽 회전
- ▶ 바위 밀며 이동하기
- ▶ 바위 밀며 이동하기
- ▶ 오른쪽 회전
- ▶ 오른쪽 회전
- ▶ 앞으로 이동
- ▶ 왼쪽 회전
- ▶ 유령에게 사탕주기
- ▶ 앞으로 이동
- ▶ 앞으로 이동

목표 블록 수 12개

힌트

1단계. 앞으로 두 번 이동하고 왼쪽으로 회전합니다.

2단계. 바위를 밀며 두 번 이동하고 촛불 아이템을 획득합니다.

3단계. 다시 아래 방향을 바라보기 위해 오른쪽으로 두 번 회전합니다.

4단계. 앞으로 이동하고 왼쪽으로 회전합니다.

5단계. 획득한 사탕 아이템으로 유령에게 사탕을 주고 앞으로 두 번 이동합니다.

스텝 설명 컴퓨터의 ‘순서대로 실행’을 배울 수 있습니다.

참고사항 ‘유령에게 사탕주기’ 블록은 사탕 아이템을 획득한 후에 사용할 수 있습니다.

▶ 스텝5

반복문 안에서 조건문 실행하기 (1)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 4개

힌트
1단계. 도착을 만날 때 까지 앞으로 이동을 반복 합니다.
2단계. 앞으로 이동을 반복할 때, 핑코가 어떤 상황에서 계속 부딪히는지 생각해 봅시다.
3단계. 앞으로 이동을 반복하기 전에 만약 오른쪽에 길이 있다면 오른쪽으로 회전합니다.

스텝 설명
컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약 ~ 블록을 이해할 수 있습니다.

참고사항
반복 블록 안에서 만약 오른쪽에 길이 있지 않은 경우에는 앞으로 이동 블록만 실행됩니다. 만약 오른쪽에 길이 있는 경우에는 오른쪽으로 회전하고 앞으로 이동 블록이 실행됩니다.

▶ 스텝6

반복문 안에서 조건문 실행하기 (2)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 4개

힌트
1단계. 도착을 만날 때 까지 앞으로 이동을 반복 합니다.
2단계. 앞으로 이동을 반복할 때, 핑코가 어떤 상황에서 계속 부딪히는지 생각해 봅시다.
3단계. 앞으로 이동을 반복하기 전에 만약 왼쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전합니다.

스텝 설명
컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약 ~블록을 이해할 수 있습니다.

참고사항
반복 블록 안에서 만약 왼쪽에 길이 있지 않은 경우에는 앞으로 이동 블록만 실행됩니다. 만약 왼쪽에 길이 있는 경우에는 왼쪽으로 회전하고 앞으로 이동 블록이 실행됩니다.

▶ 스텝7

반복문 안에서 조건문 실행하기 (3)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 5개

힌트

1단계. 도착을 만날 때 까지 앞으로 이동을 반복 합니다.

2단계. 앞으로 이동을 반복할 때, 핑코가 어떤 상황에서 계속 부딪히는지 생각해 봅시다.

3단계. 앞으로 이동을 반복하기 전에 만약 왼쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전합니다.

4단계. 앞으로 이동을 반복하기 전에 만약 오른쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.

만약~, 다른 조건 블록을 이해할 수 있습니다.

참고사항

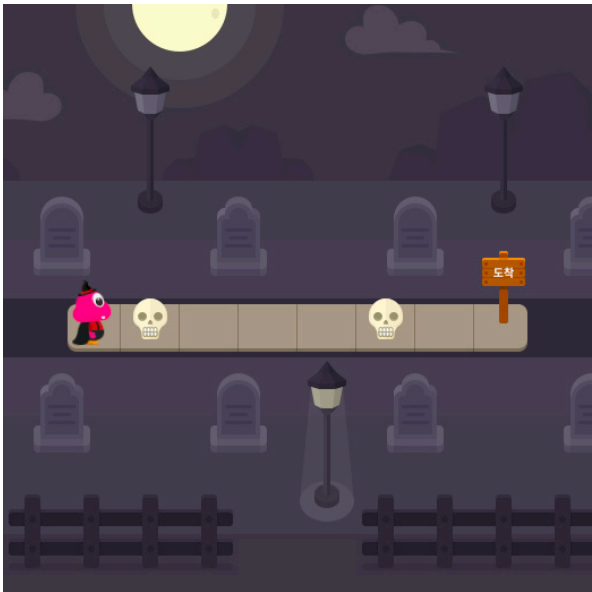
만약~, 다른 조건 블록은 2개의 다른 조건을 검사하는 블록 입니다. 만약 왼쪽에 길이 있는지 조건을 검사하고 오른쪽에 길이 있는지 조건을 검사합니다. 모든 검사를 마친 후 앞으로 이동 블록이 실행됩니다.

▶ 스텝8

반복문 안에서 조건문 실행하기 (4)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 4개

힌트
1단계. 도착을 만날 때 까지 앞으로 이동을 반복 합니다.
2단계. 앞으로 이동을 반복할 때, 핑코가 어떤 상황에서 계속 부딪히는지 생각해 봅시다.
3단계. 앞으로 이동을 반복하기 전에 만약 해골이 있다면 앞으로 점프 합니다.

스텝 설명
컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약 ~ 블록을 이해할 수 있습니다.

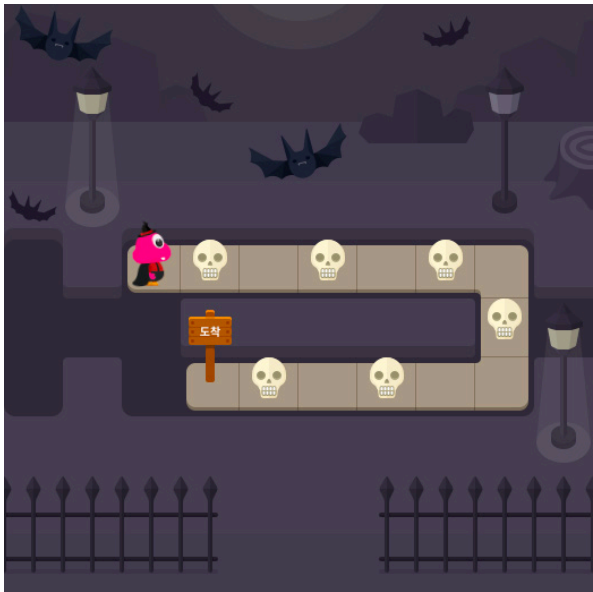
참고사항
반복 블록 안에서 만약 해골이 있지 않은 경우에는 앞으로 이동 블록만 실행됩니다. 만약 해골이 경우에는 앞으로 점프 하고 앞으로 이동 블록이 실행됩니다.

▶ 스텝9

반복문 안에서 조건문 실행하기 (5)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수

4개

힌트

1단계. 도착을 만날 때까지 만약 해골이 있다면 앞으로 점프하고, 아니라면 앞으로 이동을 반복합니다.
2단계. 첫 번째 힌트까지 실행 해보면 핑코가 오른쪽에 길을 만났을 때 부딪히는 것을 알 수 있습니다.
3단계. 만약 앞에 해골 ~, 아니라면 조건을 검사하기 전에 만약 오른쪽에 길이 있는지 조건을 검사합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약 ~ 블록과 만약 ~아니라면 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

참고사항

스텝 7에서 봤었던 만약 ~, 다른 조건 블록은 2개의 다른 조건을 모두 검사하는 블록 입니다. 하지만 이번 스텝에 있는 만약 ~아니라면 블록은 1개의 조건을 검사하고, 그 조건이 참 일 때와 거짓 일 때 실행되는 블록이 달라집니다.

▶ 스텝10

반복문 안에서 조건문 실행하기 (6)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 7개

힌트

1단계. 도착을 만날 때까지 만약 해골이 있다면 앞으로 점프하고, 아니면 앞으로 이동을 반복합니다.

2단계. 첫 번째 힌트까지 실행 해보면 핑코가 오른쪽 길을 만날 수도 있고 왼쪽 길을 만날 수도 있다는 것을 알 수 있습니다.

3단계. 만약 오른쪽에 길이 있다면 오른쪽으로 회전하고, 왼쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전하는 두 가지 조건을 추가해봅시다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.

만약 ~안이라면 블록과 만약 ~, 다른 조건 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

▶ 스텝11

반복문 안에서 조건문 실행하기 (7)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록

시작하기

도착 을(를) 만날 때까지

만약 앞에 나무 +

유령에게 사탕주기

다른 조건 오른쪽에 길 -

오른쪽 회전

만약 앞에 해골 +

앞으로 점프

아니라면

앞으로 이동

목표 블록 수 7개

힌트

1단계. 도착을 만날 때까지 만약 앞에 유령이 있다면 유령에게 사탕을 주고, 오른쪽에 길이 있다면 오른쪽으로 회전하는 것을 반복합니다.

2단계. 도착을 만날 때 까지 만약 앞에 해골이 있다면 앞으로 점프하고, 아니라면 앞으로 이동하는 것을 반복합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.

만약 ~아니라면 블록과 만약 ~, 다른 조건 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

참고사항

지도의 패턴을 살펴보면 유령 다음에 오른쪽 길이 바로 등장하기 때문에 두 조건을 연속적으로 검사해야 합니다.

▶ 스텝12

반복문 안에서 조건문 실행하기 (8)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 9개

힌트 1단계. 도착을 만날 때까지 만약 앞에 해골이 있다면 앞으로 점프하고 호박이 있다면 호박에 불을 켜고 유령이 있다면 유령에게 사탕을 주고, 그게 아니라면 앞으로 이동하는 것을 반복합니다.
2단계. 도착을 만날 때까지 만약 오른쪽에 길이 있다면 오른쪽으로 회전하고, 왼쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전합니다

스텝 설명 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약 ~, 다른 조건 블록과 만약 ~, 다른 조건, 아니라면 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

미로 찾기 중급 코스 안내서

▶ 스텝1

반복하는 패턴 찾기 (1)

유령과 사신, 해골을 피해 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록

▶ 시작하기

도착 을(를) 만날 때까지

- 앞으로 이동
- 오른쪽 회전
- 앞으로 이동
- 왼쪽 회전

목표 블록 수 5개

- 힌트**
- 1단계. 핑코를 도착 지점까지 이동시키기 위해 반복해야 하는 패턴을 찾아보세요.
 - 2단계. 앞으로 이동하고 오른쪽으로 회전합니다.
 - 3단계. 앞으로 이동하고 왼쪽으로 회전합니다.
 - 4단계. 도착을 만날 때까지 두 번째 힌트와 세 번째 힌트를 반복합니다.

스텝 설명 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’을 배울 수 있습니다.

참고 사항 사신은 핑코가 항상 피해가야 하는 장애물입니다. 유령이 길을 막고 있을 때는 사탕 아이템을 주고 지나가야 하지만, 길을 막고 있지 않을 때는 피해 가기만 하면 되는 장애물입니다. 해골도 길을 막고 있을 때는 점프를 해서 지나가야 하지만, 길을 막고 있지 않을 때는 피해 가기만 해도 되는 장애물입니다.

▶ 스텝2

반복문 안에서 조건문 실행하기 (1)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 5개

힌트

1단계. 도착을 만날 때 까지 앞으로 이동을 반복 합니다.

2단계. 앞으로 이동을 반복하기 전에 만약 왼쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전합니다.

3단계. 앞으로 이동을 반복하기 전에 만약 오른쪽에 길이 있다면 오른쪽으로 회전합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’을 배울 수 있습니다.

만약~, 다른 조건 블록을 이해할 수 있습니다.

참고 사항

만약~, 다른 조건 블록은 2개의 다른 조건을 검사하는 블록 입니다. 만약 왼쪽에 길이 있는지 조건을 검사하고 오른쪽에 길이 있는지 조건을 검사합니다. 모든 검사를 마친 후 앞으로 이동 블록이 실행됩니다.

▶ 스텝3

반복하는 패턴 찾기 (2)

호박에 불을 켜면서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 9개

- 힌트**
- 1단계. 핑코를 도착 지점까지 이동시키기 위해 반복해야 하는 패턴을 찾아보세요.
 - 2단계. 앞으로 이동하고 획득한 촛불 아이템을 사용하여 호박에 불을 켭니다.
 - 3단계. 골목에 있는 촛불 아이템을 획득하기 위해 앞으로 이동과 오른쪽 회전을 두 번 반복합니다.
 - 4단계. 오른쪽으로 회전하고 앞으로 이동해서 골목을 빠져 나옵니다.
 - 5단계. 처음 시작 위치와 같은 방향을 바라보기 위해 오른쪽으로 회전합니다.
 - 6단계. 도착을 만날 때까지 두 번째 힌트 부터 다섯 번째 힌트를 반복합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’을 배울 수 있습니다.
반복문 안에 반복문이 들어가는 이중 반복문을 이해할 수 있습니다.

참고 사항

촛불 아이템을 획득하여 호박에 불을 켜고 이동해야 합니다.

▶ 스텝4

반복문 안에서 조건문 실행하기 (2)

호박에 불을 켜고, 유령에게 사탕을 주면서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 11개

- 힌트**
- 1단계. 핑코를 도착 지점까지 이동시키기 위해 반복해야 하는 패턴을 찾아보세요.
 - 2단계. 골목에 있는 촛불 아이템을 획득하기 위해 앞으로 이동과 오른쪽 회전을 두 번 반복합니다.
 - 3단계. 오른쪽으로 회전하고 앞으로 이동해서 골목을 빠져 나옵니다.
 - 4단계. 처음 시작 위치와 같은 방향을 바라보기 위해 오른쪽으로 회전합니다.
 - 5단계. 만약 앞에 호박이 있으면 호박에 불을 켜고, 유령이 있으면 유령에게 사탕을 줍니다.
 - 6단계. 앞으로 이동합니다.
 - 7단계. 도착을 만날 때까지 두 번째 힌트 부터 여섯 번째 힌트를 반복합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약~, 다른 조건 블록을 이해할 수 있습니다.

참고 사항

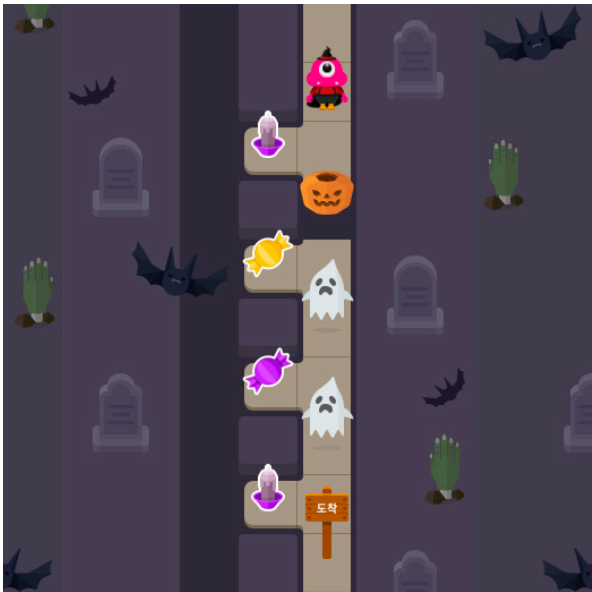
호박이 있을 때는 촛불 아이템을 획득하여 호박에 불을 켜고 이동해야 합니다.
유령이 있을 때는 사탕 아이템을 획득하여 유령에 사탕을 주고 이동해야 합니다.

▶ 스텝4

반복문 안에서 조건문 실행하기 (2)

호박에 불을 켜고, 유령에게 사탕을 주면서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 11개

- 힌트**
- 1단계. 핑코를 도착 지점까지 이동시키기 위해 반복해야 하는 패턴을 찾아보세요.
 - 2단계. 골목에 있는 촛불 아이템을 획득하기 위해 앞으로 이동과 오른쪽 회전을 두 번 반복합니다.
 - 3단계. 오른쪽으로 회전하고 앞으로 이동해서 골목을 빠져 나옵니다.
 - 4단계. 처음 시작 위치와 같은 방향을 바라보기 위해 오른쪽으로 회전합니다.
 - 5단계. 만약 앞에 호박이 있으면 호박에 불을 켜고, 유령이 있으면 유령에게 사탕을 줍니다.
 - 6단계. 앞으로 이동합니다.
 - 7단계. 도착을 만날 때까지 두 번째 힌트 부터 여섯 번째 힌트를 반복합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약~, 다른 조건 블록을 이해할 수 있습니다.

참고 사항

호박이 있을 때는 촛불 아이템을 획득하여 호박에 불을 켜고 이동해야 합니다.
유령이 있을 때는 사탕 아이템을 획득하여 유령에 사탕을 주고 이동해야 합니다.

▶ 스텝5

반복하는 패턴 찾기 (3)

유령에게 사탕을 주고 바위를 밀면서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 9개

- 힌트**
- 1단계. 핑코를 도착 지점까지 이동시키기 위해 반복해야 하는 패턴을 찾아보세요.
 - 2단계. 앞으로 이동하고 오른쪽으로 회전합니다.
 - 3단계. 유령에게 사탕을 줍니다.
 - 4단계. 앞으로 이동하고 왼쪽으로 회전하는 것을 두 번 반복합니다.
 - 5단계. 바위를 밀며 이동하고 오른쪽으로 회전합니다.
 - 6단계. 도착을 만날 때까지 두 번째 힌트부터 다섯 번째 힌트를 반복합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’을 배울 수 있습니다.
반복문 안에 반복문이 들어있는 이중 반복문을 이해할 수 있습니다.

▶ 스텝6

반복문 안에서 조건문 실행하기 (3)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 5개

힌트 1단계. 도착을 만날 때까지 만약 앞에 해골이 있다면 앞으로 점프하고 사신이 있다면 오른쪽으로 회전하고, 그게 아니라면 앞으로 이동하는 것을 반복합니다.

스텝 설명 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약 ~, 다른 조건, 아니라면 블록을 이해할 수 있습니다.

▶ 스텝7

반복문 안에서 조건문 실행하기 (4)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록

▶ 시작하기

도착 을(를) 만날 때까지

만약 왼쪽에 길 +

왼쪽 회전

다른 조건 앞에 호박 -

호박에 불 켜기

다른 조건 앞에 유령 -

유령에게 사탕주기

만약 앞에 해골 +

앞으로 점프

아니라면

앞으로 이동

목표 블록 수 8개

힌트

1단계. 도착을 만날 때까지 만약 왼쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전하고 호박이 있다면 호박에 불을 켜고 유령이 있다면 유령에게 사탕을 주는 것을 반복합니다.

2단계. 도착을 만날 때까지 만약 해골이 있다면 앞으로 점프하고, 그게 아니라면 앞으로 이동하는 것을 반복합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.

만약 ~, 다른 조건 블록과 만약 ~ 아니라면 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

▶ 스텝8

반복문 안에서 조건문 실행하기 (5)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 8개

힌트 1단계. 도착을 만날 때까지 만약 앞에 해골이 있다면 앞으로 점프하고 유령이 있다면 유령에게 사탕을 주고 호박이 있다면 호박에 불을 켜고 오른쪽으로 회전하고, 바위가 있다면 오른쪽으로 회전하는 것을 반복합니다
2단계. 위의 조건이 모두 아니라면 도착을 만날 때 까지 앞으로 이동을 반복합니다.

스텝 설명 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약 ~, 다른 조건, 아니라면 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

▶ 스텝9

반복문 안에서 조건문 실행하기 (6)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 9개

힌트

1단계. 도착을 만날 때까지 만약 앞에 해골이 있다면 앞으로 점프하고 호박이 있다면 호박에 불을 켜고 유령이 있다면 유령에게 사탕을 주고 바위가 있다면 바위를 밀며 이동하고, 그게 아니라면 앞으로 이동하는 것을 반복합니다.

2단계. 세 번째 힌트까지 실행 해보면 핑코가 왼쪽에 길을 만났을 때 부딪히는 것을 알 수 있습니다.

3단계. 도착을 만날 때 까지 만약 왼쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.

만약~, 다른 조건, 아니라면과 만약~ 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

▶ 스텝10

반복문 안에서 조건문 실행하기 (7)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 9개

힌트

1단계. 도착을 만날 때까지 만약 왼쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전하고 오른쪽에 길이 있다면 오른쪽으로 회전하는 것을 반복합니다.

2단계. 도착을 만날 때까지 만약 앞에 나무가 있다면 나무를 자르고 부서진 다리가 있다면 다리를 고치고 바위가 있다면 바위를 밀며 이동하고, 그게 아니라면 앞으로 이동하는 것을 반복합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’을 배울 수 있습니다.

만약~, 다른 조건, 아니라면과 만약~ 다른 조건 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

참고 사항

부서진 다리를 고치기 위해서는 나무를 자르고 획득한 나무 조각 아이템으로 부서진 다리를 고칠 수 있습니다.

▶ 스텝 11

반복문 안에서 조건문 실행하기 (8)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 9개

힌트 1단계. 도착을 만날 때까지 만약 오른쪽에 길이 있다면 오른쪽으로 회전하는 것을 반복합니다.
2단계. 도착을 만날 때까지 만약 앞에 나무가 있다면 나무를 자르고 부서진 다리가 있다면 다리를 고치고 유령이 있다면 유령에게 사탕을 주고, 그게 아니라면 앞으로 이동하는 것을 반복합니다.

스텝 설명 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.
만약 ~, 다른 조건, 아니라면과 만약~ 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

참고 사항 만약 오른쪽에 길이 있다면 오른쪽으로 회전하는 블록을 별도로 명령한 이유는 다른 조건들을 모두 검사하면서 앞으로 이동하다가, 길의 막바지에 도달했을 때 오른쪽으로 이동할 수 있도록 하기 위해서 입니다.
(중급 스텝 9와 유사)

▶ 스텝12

반복문 안에서 조건문 실행하기 (9)

반복 블록과 조건 블록을 사용해서 핑코를 도착지점까지 이동시켜주세요.

지도 이미지



정답 블록

시작하기

도착 을(를) 만날 때까지

만약 오른쪽에 길 +

오른쪽 회전

다른 조건 왼쪽에 길 -

왼쪽 회전

만약 앞에 나무 +

나무 자르기

다른 조건 앞에 부서진 다리 -

다리 고치기

다른 조건 앞에 유령 -

유령에게 사탕주기

다른 조건 앞에 호박 -

호박에 불 켜기

다른 조건 앞에 해골 -

앞으로 점프

아니라면

앞으로 이동

목표 블록 수 11개

힌트

1단계. 도착을 만날 때까지 만약 오른쪽에 길이 있다면 오른쪽으로 회전하고 왼쪽에 길이 있다면 왼쪽으로 회전하는 것을 반복합니다.

2단계. 도착을 만날 때까지 만약 앞에 나무가 있다면 나무를 자르고 부서진 다리가 있다면 다리를 고치고 유령이 있다면 유령에게 사탕을 주고 호박이 있다면 호박에 불을 켜고, 그게 아니라면 앞으로 이동하는 것을 반복합니다.

스텝 설명

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.

만약~, 다른 조건, 아니라면과 만약~ 블록의 차이를 이해할 수 있습니다.

아이템 설명서

아이템 설명서



사탕

유령이 좋아하는 사탕을 모아 길을 막고 있는 유령에게 사탕을 주면 유령이 사라진다.



사신

핑코를 잡으려 따라오는 사신! 완벽한 블록으로 코딩된 정답만이 살길이다!



불 꺼진 호박

호박에 불이 꺼져 있으면 지나갈 수 없다. 양초를 갖고 있다면 “호박에 불 켜기” 블록을 사용 할 수 있다.



불 켜진 호박

호박에 불이 켜지면, 어두운 주변을 밝혀 길을 지나갈 수 있다.



해골

“앞으로 점프” 블록으로 해골을 피할 수 있다. 이 블록이 없다면 해골이 없는 길을 찾아 돌아 가야한다.



유령

사탕을 갖고 있다면 “유령에게 사탕 주기” 블록으로 길을 막고있는 유령을 쫓아내야 한다.



성냥갑

성냥갑으로 양초에 불을 붙일 수 있고, 불을 붙인 양초를 갖고 호박에 불을 켤 수 있다.



통나무

나무를 잘라서 나무 아이템을 얻으면, “앞에 부서진 다리”가 있을때 “다리 고치기” 블록으로 미션을 해결 할 수 있습니다.



양초

어두운 길을 밝히려면 양초에 불을 붙이고, 호박을 켜야한다.



다리

다리 아이템을 먹으면, 지도의 특정 위치에 길이 생겨 지나갈 수 있게 됩니다.



바위

길을 막고 있는 바위는 “바위 밀며 이동하기” 블록으로 돌을 밀며 진행합니다.



부서진 다리



통나무 아이템으로 “다리 고치기” 블록을 사용하여 길을 만들고 진행합니다.

