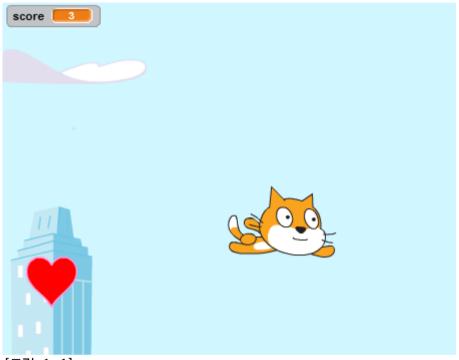
## 날으는 고양이 게임



- 1. 스크래치 날으는 고양이 게임을 만들어 보자
  - ① 상하좌우로 날으는 고양이 게임을 만들어 보자
  - ② 하트를 잡아 점수를 얻는다..

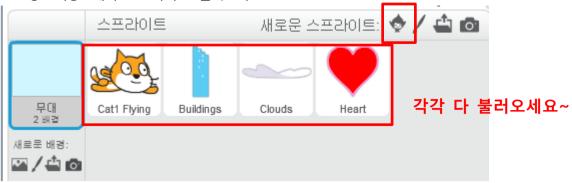


[그림 1-1]

- 2. 직접 따라하며 만들어 보자
  - ① 새로운 배경만들기



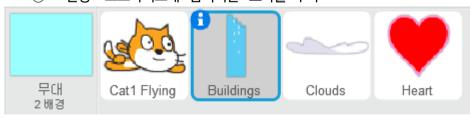
② 저장소에서 스프라이트 불러오기



③ 새로 만든 스프라이트에 "점수"이라는 변수를 만들어 보자



④ "빌딩" 스프라이트에 움직이는 효과를 주자





## ⑤ 스크립트를 더블 클릭하여 움직여 보자



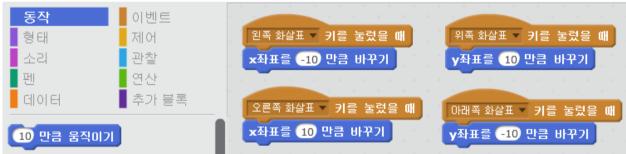
## ⑥ "구름" 스프라이트에 움직이는 효과를 주자. 단, 움직이는 위치가 계속 변하게 하자





⑦ "고양이" 스프라이트를 화살표키로 움직일 수 있게 만들어 보자





⑧ "하트" 스프라이트가 랜덤하게 날아오고, 고양이기 그것을 잡으면 점수가 올라가게 하자





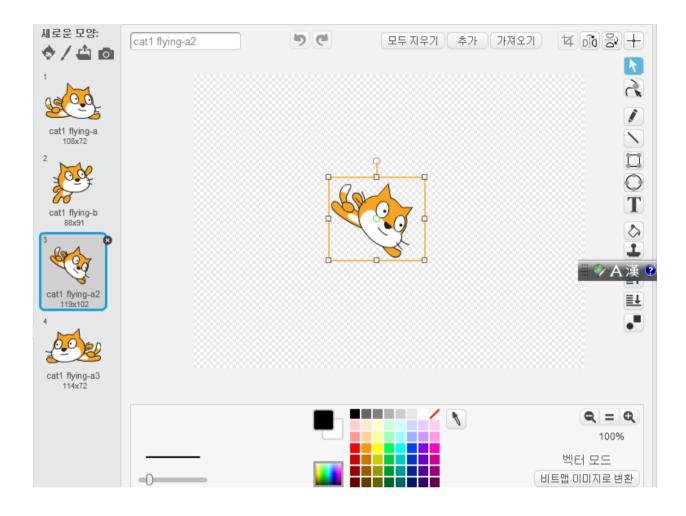


```
절략했을 때 점수 ▼ 을(를) 이 로 정하기
무한 반복하기
만약 (Heart ▼ 에 닿았는가? (이)라면
점수 ▼ 을(를) 1 만큼 바꾸기
1 초 기다리기
```

추가해서 만들어 보아요~ (총 5개까지 문제가 있어요)

- 1. 고양이가 하트를 잡았을 때, 소리가 나게! 더 신나게! 표현해보세요
- 2. 하트를 잡았으면, 하트가 사라지게 (hint: '방송하기' 명령어 사용)

## 3. '고양이'스프라이트가 방향에 따라서 모양이 바뀌게(hint: 고양이 모양을 추가해야 함)



4. '고양이'가 방향을 바꾸다가, 멈추어 있는 경우 다시 제자리 모양으로 돌아오게 추가 (hint: '타이머' 명령어 사용 ) → 확인영상: https://youtu.be/Xr4IP8Y5wuM

```
왼쪽화살표 ▼ 키를 눌렸을 때
                           오른쪽 화살표 🔻 키를 눌렸을 💵
타이머 초기화
                           타이머 초기화
모양을 cat1 flying-a3 🔻 (으)로 바꾸기
                            모양을 cat1 flying-a V (으)로 바꾸기
x좌표를 -10 만큼 바꾸기
                           x좌표를 10 만큼 바꾸기
위쪽화살표 ▼ 키를 눌렸을 때
                            아래쪽 화살표 🔻 키를 눌렸을 🕕
타이머 초기화
                            타이머 초기화
모양을 cat1 flying-b 🔻 (으)로 바꾸기
                            모양을 cat1 flying-a2 🔻 (으)로 바꾸기
y좌표를 10 만큼 바꾸기
                            y좌표를 (-10) 만큼 바꾸기
🦰 클릭했을 🕕
                               클릭했을 🕕
score 🔻 윤(윤) 🧿 로 정하기
                              무한 반복하기
무한 반복하기
                               만약 (0.5 < 타이대) (이)라면
 만약 (Heart ▼ 에 닿았는가? )(이)라면
                                 모양을 cat1 flying-a 🔻 (으)로 바꾸기
   pop = 제생하기
    score 🔻 을(률) 🚺 만큼 바꾸기
   하트획득 🔻 방송하기
   1 초 기다리기
```

5. '고양이'의 움직임을 실제 게임처럼 부드럽게 움직이게 해보자. 이벤트에서 "왼쪽 화살표"키를 눌렀을때, 를 사용하면, 조금 버벅 거린다.

클릭했을때, 무한 반복하기 안에서 키보드가 어떤 것이 눌렸는지를 확인하여 움직이게 만들어 보자

```
🖊 클릭했을 🕕
무한 반복하기
 만약 < 오른쪽 화살표 ▼ 키를 눌렸는가? > (이)라면
   타이머 초기화
   모양을 cat1 right v (으)로 바꾸기
   x좌표를 10 만큼 바꾸기
 만약 《 왼쪽 화살표 ▼ 키를 눌렸는가? 》(이)라면
   타이머 초기화
   모양을 cat1 left2 > (으)로 바꾸기
   x좌표를 (-10) 만큼 바꾸기
 만약 《위쪽화살표 ▼ 키를 눌렸는가?》(이)라면
   타이머 초기화
   모양을 cat1 up ▼ (으)로 바꾸기
   y좌표를 10 만큼 바꾸기
 만약 (아래쪽 화살표 🔻 키를 눌렸는가? ) (이)라면
   타이머 초기화
   모양을 cat1 down 🔻 (으)로 바꾸기
   y좌표를 (-10) 만큼 바꾸기
```

http://dreamfamily.kr