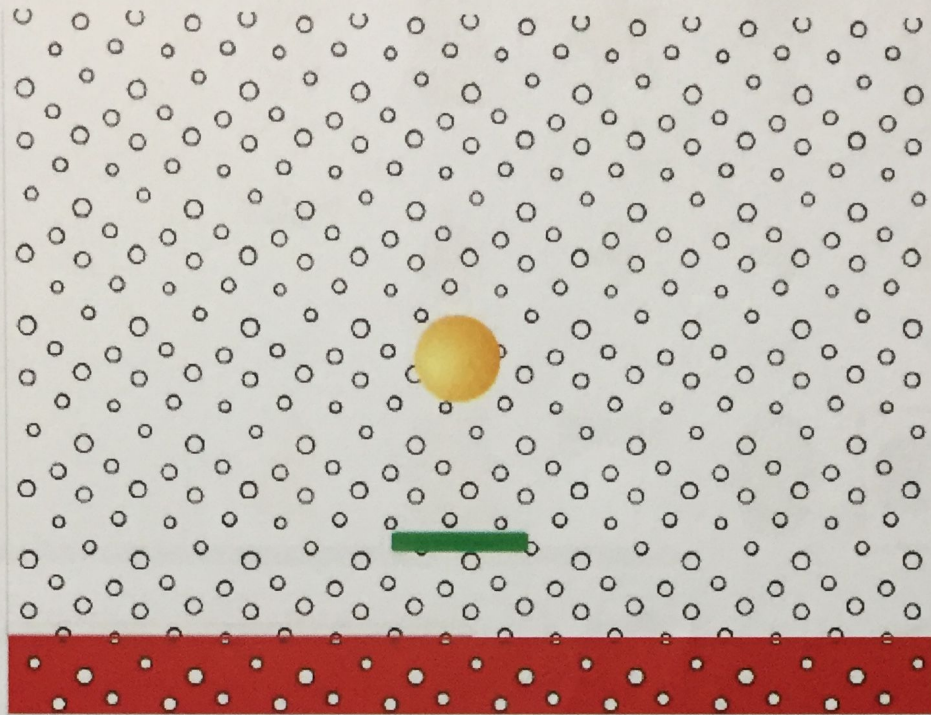


1. 공 튕기기 게임

- 공이 벽과 막대에 닿으면 튕기게 만들어 보자.
- 공이 빨간색 선에 닿으면 게임을 중지하게 만들어 보자.



[그림 19-1] 공 튕기기 게임 실행 화면

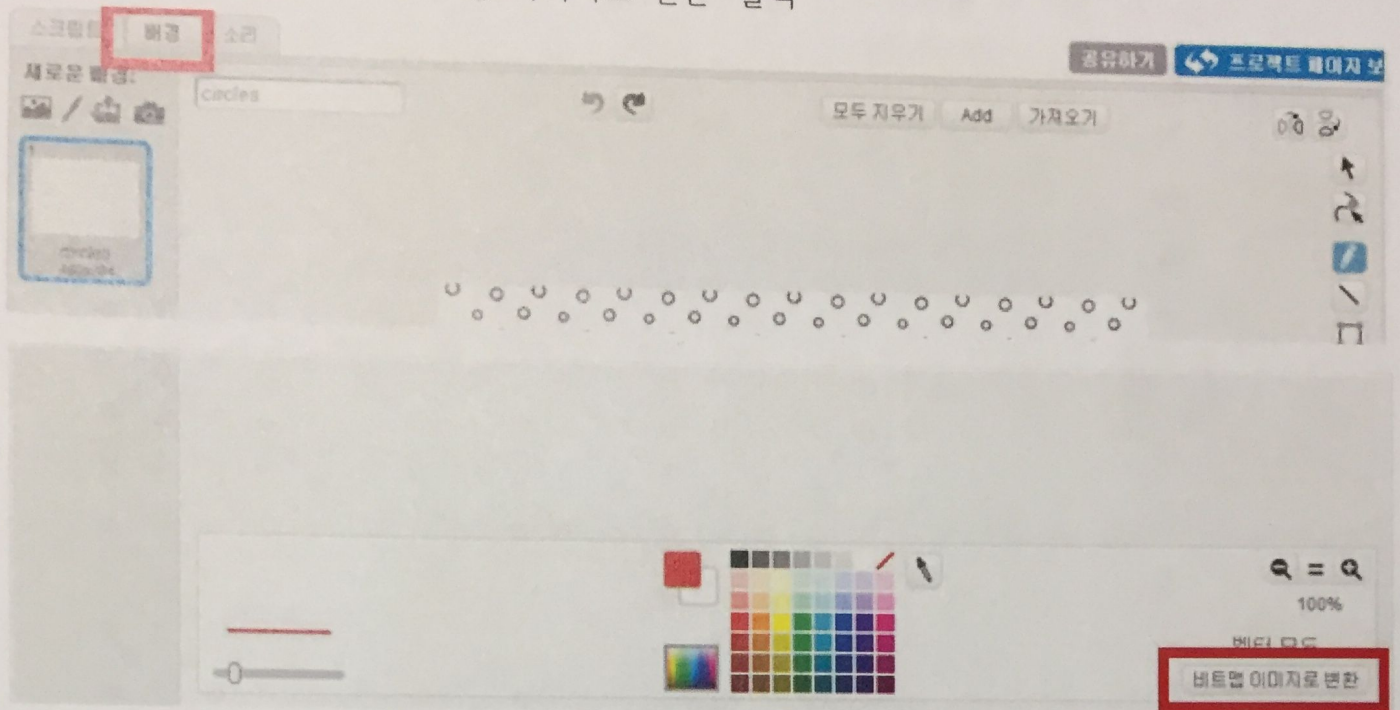
2. 직접 따라하며 만들어보자.

① 배경 만들기

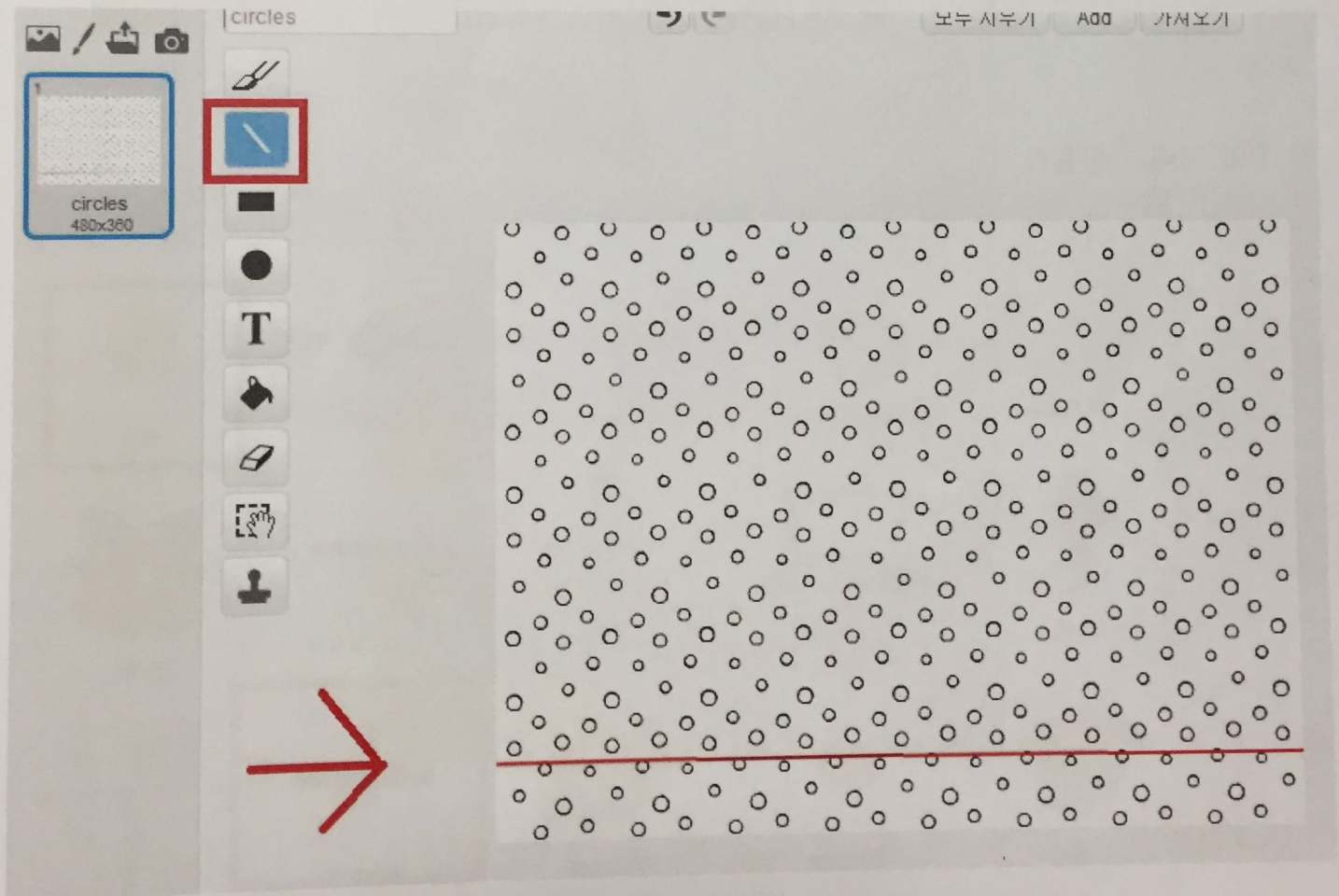
- 원하는 배경 선택



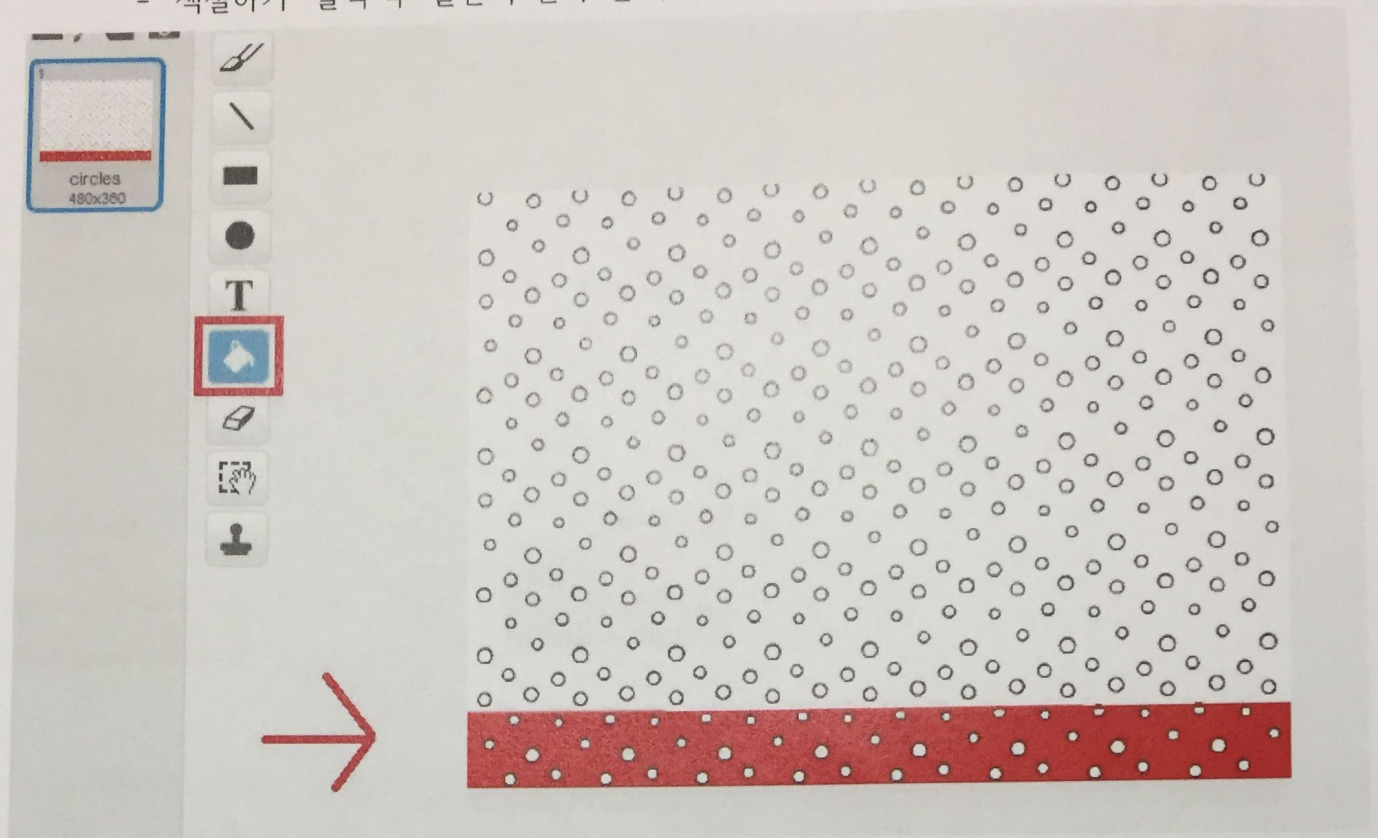
- '배경' 클릭 후 '비트맵 이미지로 변환' 클릭



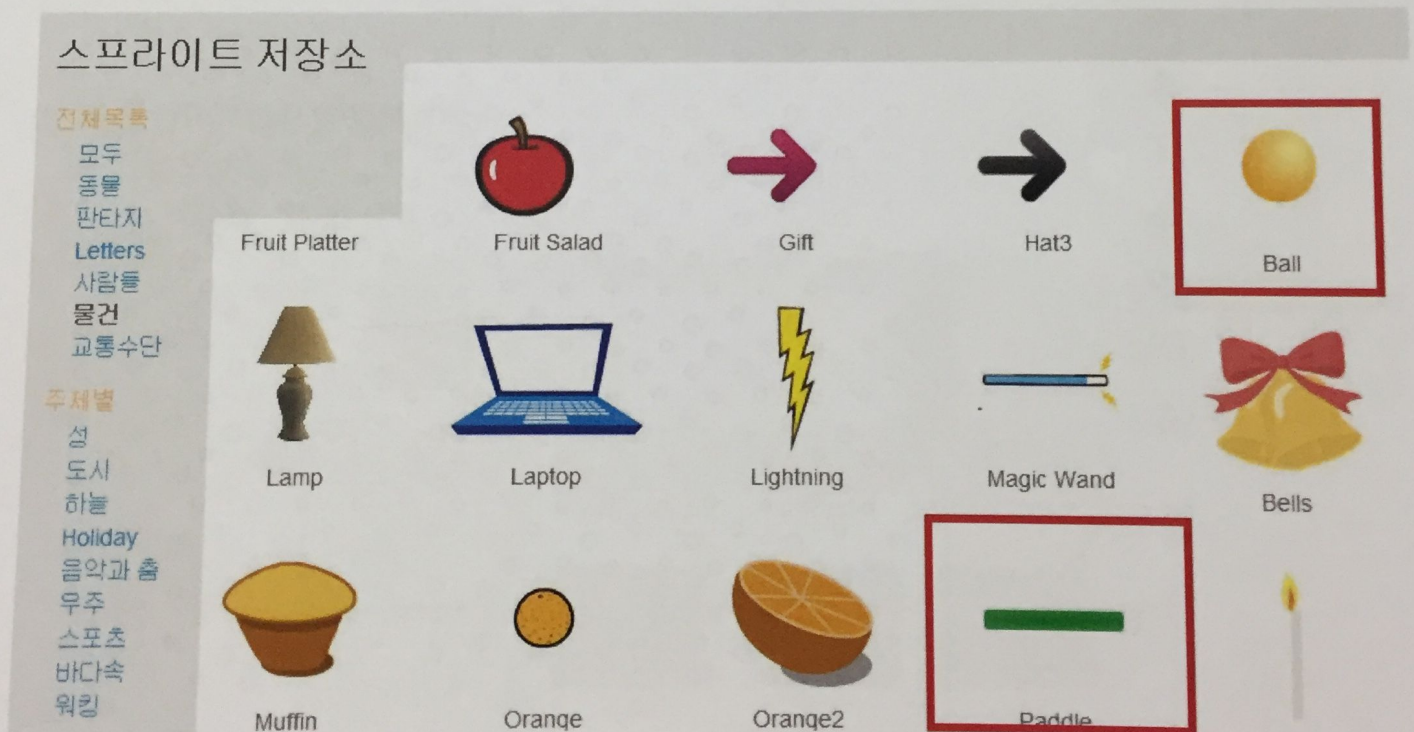
- '선' 클릭 후 빨간색 선 그리기



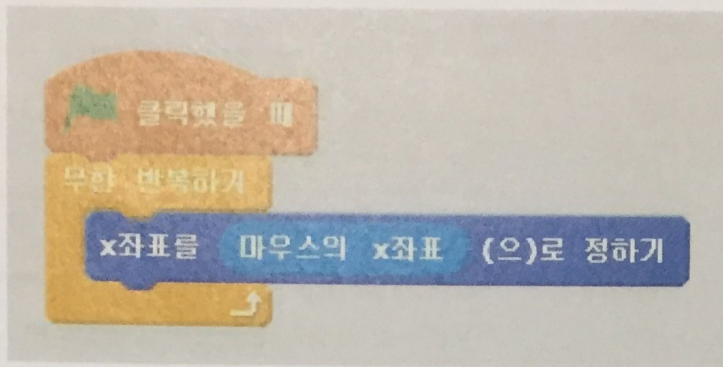
- '색칠하기' 클릭 후 빨간색 선의 밑 부분 색칠하기



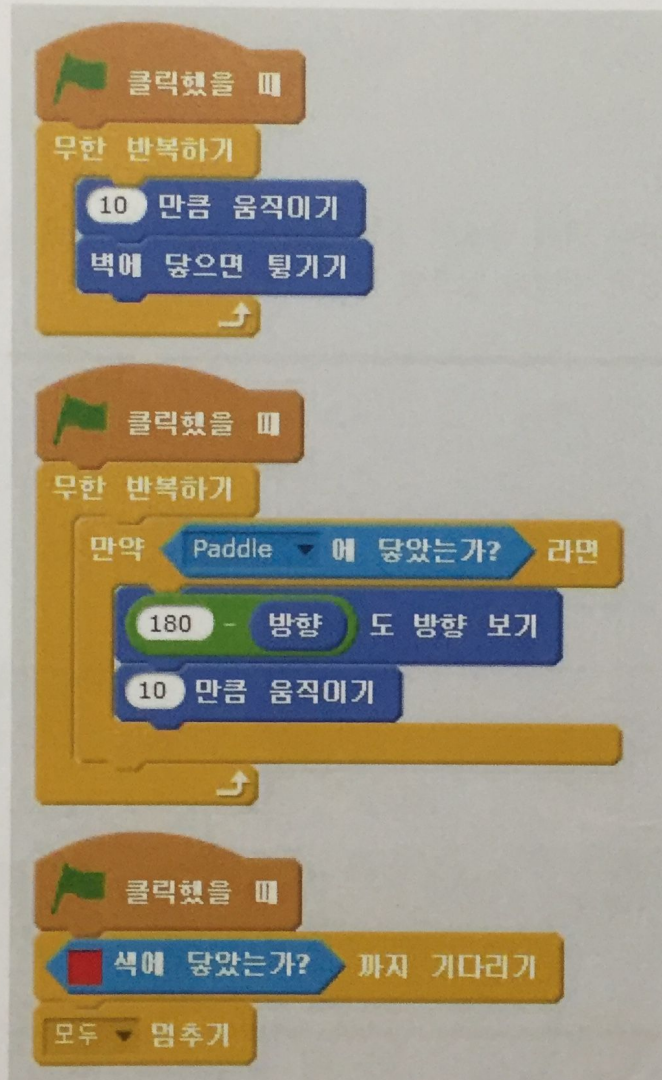
② 공과 막대기 만들기



③ 막대기 스프라이트 블록 만들기

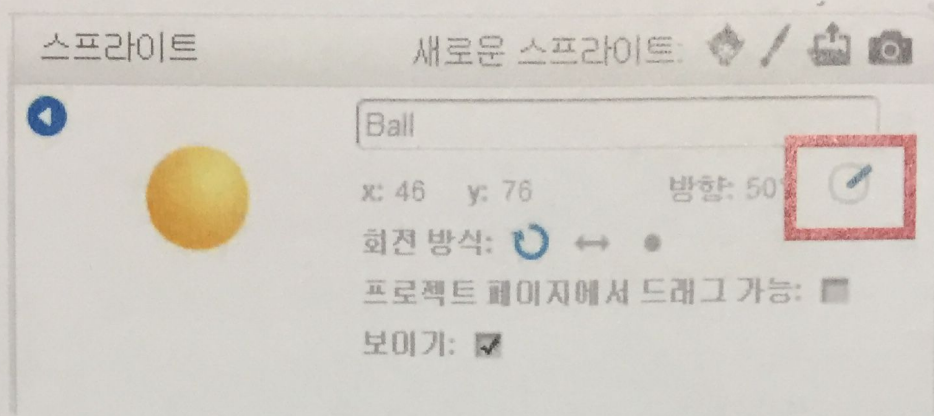


④ 공 스프라이트 블록 만들기



⑤ 공 방향 지정하기

- 자신이 원하는 방향만큼 조절해보자.



추가 기능

1. 공의 시작위치와 방향을 초기화하는 명령어를 넣어 보세요
2. 공이 벽에 닿으면, 소리가 나게 만들어 보세요
3. 공이 막대에 닿으면, 몇번 튕겼는지 세어볼 수 있게 만들어 보아요 (점수 변수 사용)
4. 점수가 올라갈 수록 속도가 빨라지게 만들어 보세요

1. 스크래치 그림판

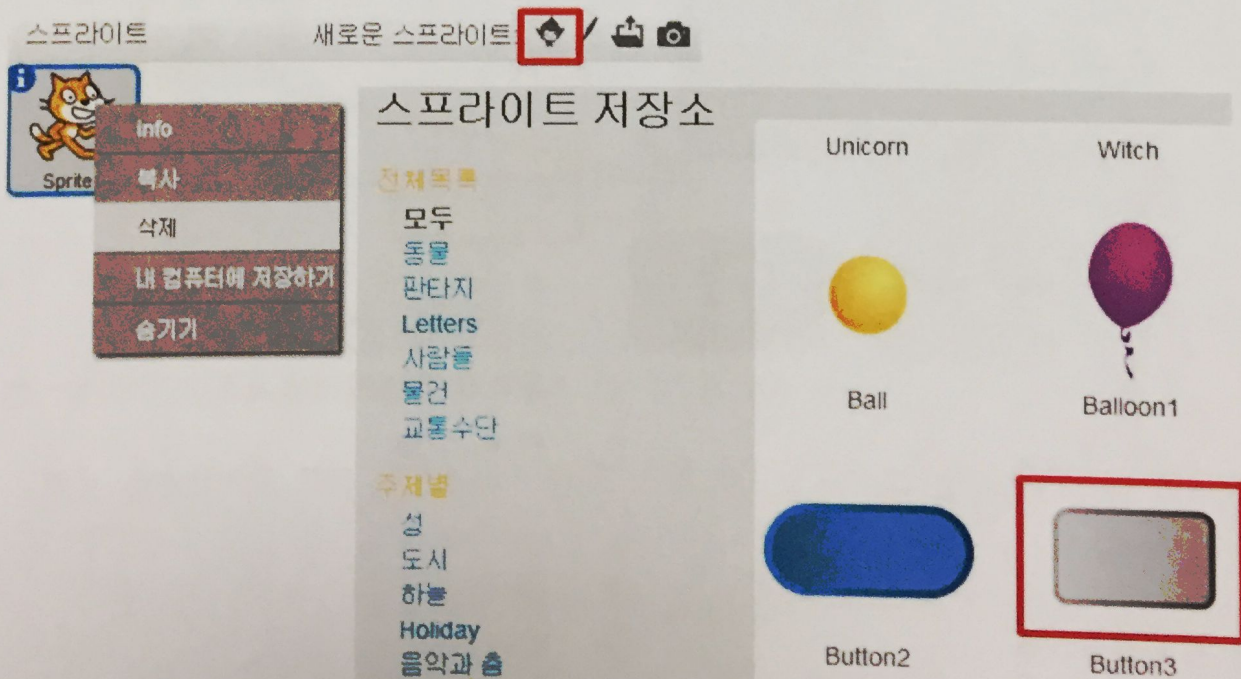
- 마우스를 클릭하고 있을 때 그리기를 하는 그림판을 만들어 보자.
- 버튼을 클릭하면 색깔이 바뀐다.
- 화살표를 누르면 모두 지워진다.



[그림 20-1] 그림판 실행 화면

2. 직접 따라하며 만들어보자.

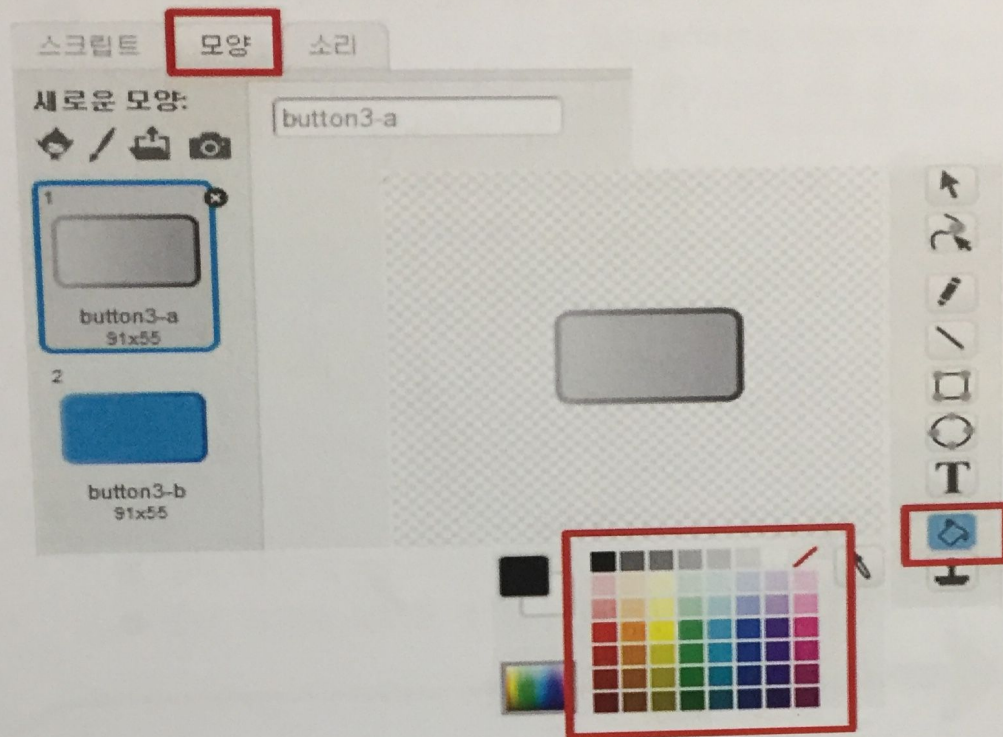
① 스프라이트 생성



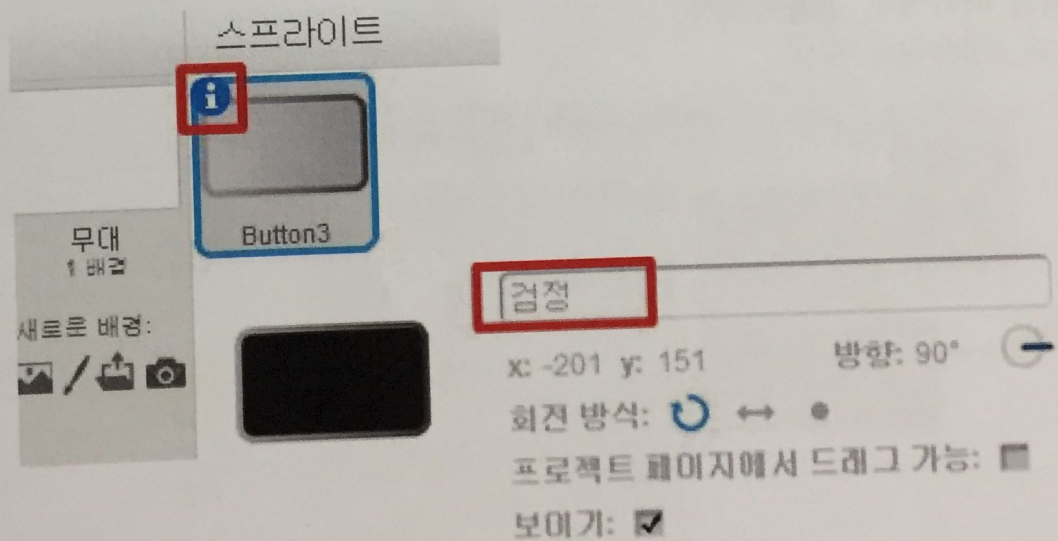
[그림 20-2] 스프라이트 생성

- 기존 고양이 스프라이트를 삭제하고 그림과 같은 버튼 스프라이트를 추가한다.

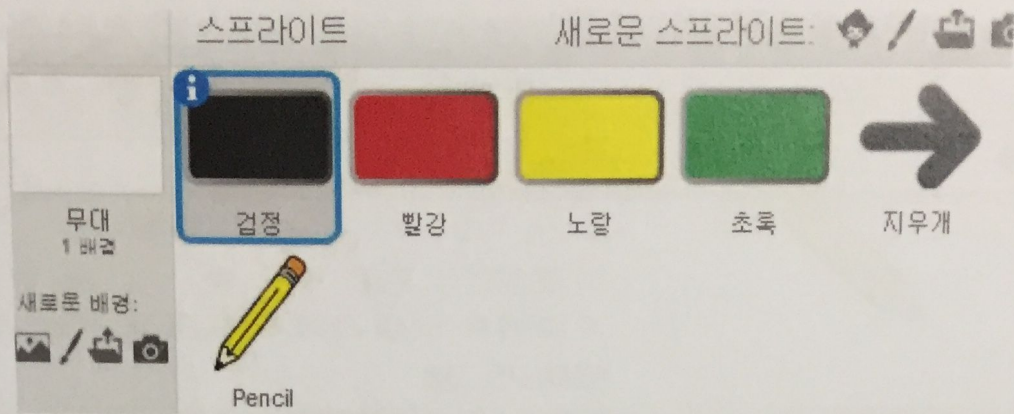
② 스프라이트 색 변경 및 이름 변경



[그림 20-3] 색 변경



[그림 20-4] 스프라이트 이름 변경



[그림 20-5] 최종 스프라이트

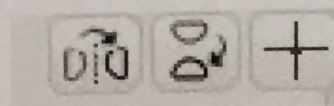
- 위의 내용을 공부하고 [그림19-5]와 같이 모든 스프라이트를 생각하고 이름은 변경해보자.

③ 지우개 기능을 하는 화살표 스프라이트 좌우 반전하기



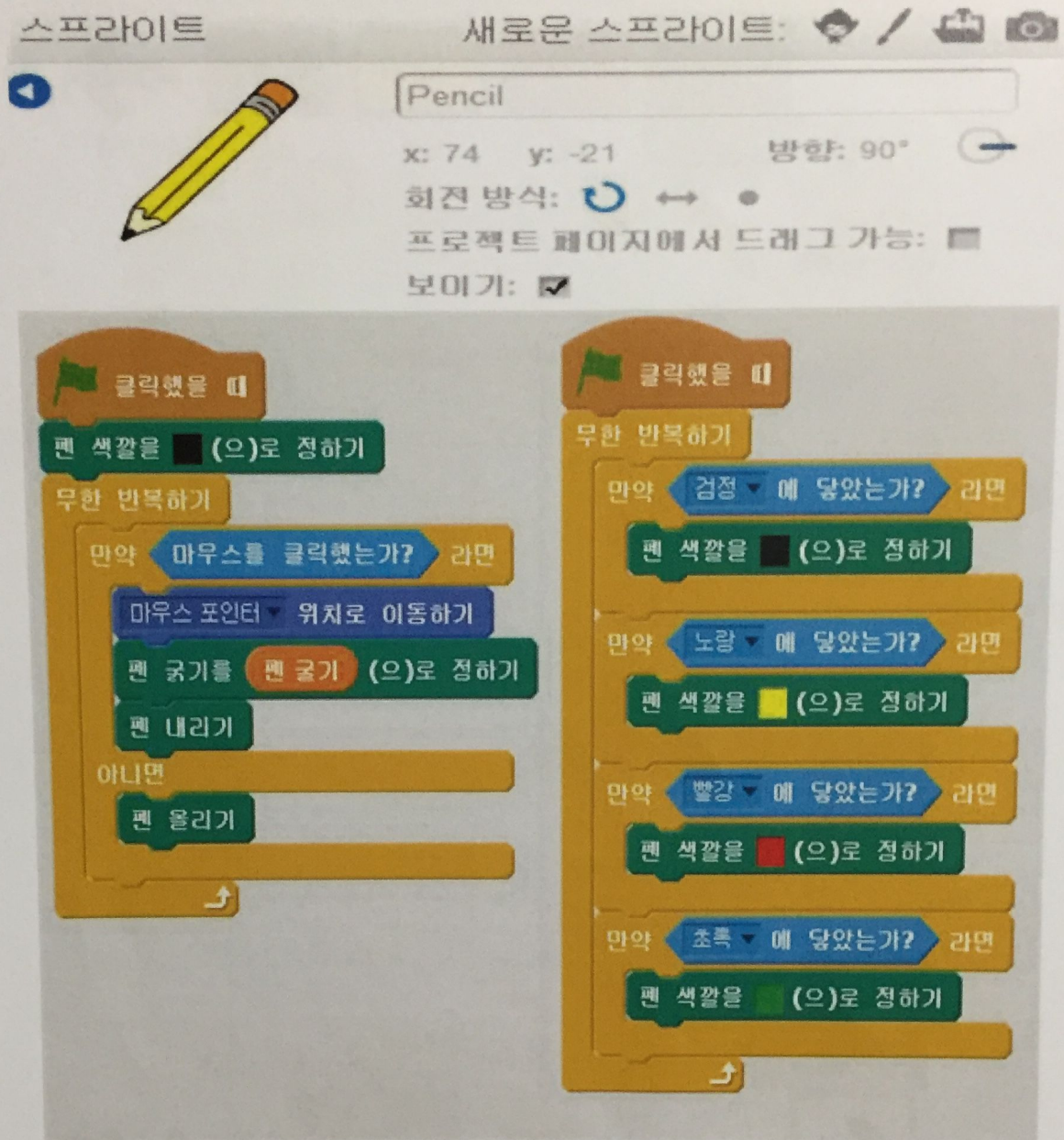
[그림 19-6] 화살표 스프라이트 좌우 반전

- 또는 스프라이트 모양 부분을 클릭한 후 우측 상단에 아이콘 있음



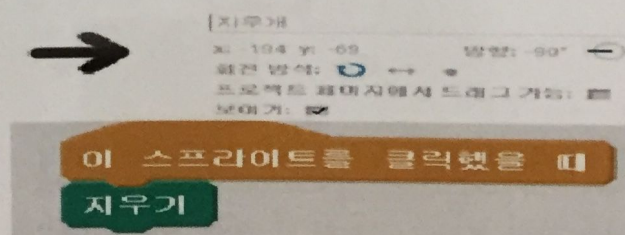
[그림 20-7]

③ 펜 스프라이트 블록 만들기



[그림 20-8]

④ 지우개 스프라이트 블록 만들기



[그림 20-9]

한 번 더 생각하기

- 파랑색 펜을 만들어 보아요.

