

# 눈치 (순발력) 게임

엔트리를 이용한 간단한 게임 만들기

발표자 강현구 , 김찬희, 정민준

# INDEX

## 1. 이 주제를 정한 이유 2. 게임 살펴보기

- 게임 프로그램을 만든 이유

- 게임의 주된 목적
- 기존 게임에서의 추가 기능

## 3. 알고리즘 살펴보기

- 사용된 알고리즘 살펴보기
- 알고리즘 사용 이유

---

## 4. 각자의 맡은 역할

- 각자의 맡은 역할


## 5. 느낀 점

- 느낀 점 발표

## 6. END

- END
- END

---



# 1 게임 주제를 정한 계기?

---

- 게임 프로그램을 만든 이유

# 1 게임 주제를 정한 계기?

- 게임 프로그램을 만든 이유



Q&A

Q : 주제를 게임으로 선택한 이유

Q

Q&A

A : 모둠원이 다 게임을 좋아하기 때문에 주제를 게임으로 정했습니다

A



## 2 게임 살펴보기

---

- 게임의 주된 목적
- 기존 게임의 추가 기능

# 2 게임 살펴보기

- 게임의 주된 목적 / 기존 게임의 추가 기능

## 기존 게임(선생님 몰래 춤추기)

기존게임 에서는 선생님이  
보시지 않을 때 춤을 추고  
높은 점수를 얻는 것이  
게임의 목적 이었습니다.



# 2 게임 살펴보기

- 게임의 주된 목적 / 기존 게임의 추가 기능

## 변형된 게임(눈치게임)

춤추는 것만이 아니라  
치킨 먹기, 몰폰하기 기능을  
추가하여 점수를 올리는 방법을  
더욱 다양하게 하였으며 스테이지,  
모드라는 요소를 넣었습니다.



# 3 알고리즘 살펴보기

---

- 사용된 알고리즘 살펴보기
- 알고리즘 사용 이유



# 3 알고리즘 살펴보기

- 사용된 알고리즘 살펴보기 / 알고리즘 사용 이유

## 로그인 알고리즘

Scratch code for login algorithm. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'say Hello! for 2 sec.' speech bubble. Then, it asks for '아이디' (ID) and '비밀번호' (password). It uses 'if' blocks to check if the ID and password are correct. If correct, it says '로그인 성공!' (Login success!). If incorrect, it says '아이디 또는 비밀번호가 틀렸습니다.' (ID or password is wrong).

## 메뉴 선택

Scratch code for menu selection. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'say Welcome! for 2 sec.' speech bubble. Then, it asks for '선택' (selection). It uses 'if' blocks to check if the selection is '왼쪽 버튼' (left button) or '오른쪽 버튼' (right button). If left button, it says '1.5 초 동안 x: -80 y: -18.1 위치로 이동하기' (move to x: -80, y: -18.1 for 1.5 seconds). If right button, it says '1.5 초 동안 x: 9.1 y: -21.7 위치로 이동하기' (move to x: 9.1, y: -21.7 for 1.5 seconds).

## 감시자 등장

Scratch code for guard appearance. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'say Welcome! for 2 sec.' speech bubble. Then, it asks for '감시자' (guard). It uses 'if' blocks to check if the guard is '1' or '2'. If '1', it says '감시자 1이 등장합니다.' (Guard 1 appears). If '2', it says '감시자 2가 등장합니다.' (Guard 2 appears).

## 아이 조작

Scratch code for child manipulation. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'say Welcome! for 2 sec.' speech bubble. Then, it asks for '아이' (child). It uses 'if' blocks to check if the child is '1' or '2'. If '1', it says '아이 1이 등장합니다.' (Child 1 appears). If '2', it says '아이 2가 등장합니다.' (Child 2 appears).

## 점수

Scratch code for score. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'say Welcome! for 2 sec.' speech bubble. Then, it asks for '점수' (score). It uses 'if' blocks to check if the score is '10', '중간', '상대', or '초시계'. If '10', it says '점수 10로 증가하기' (increase score by 10). If '중간', it says '중간 점수 증가하기' (increase intermediate score). If '상대', it says '상대 점수 증가하기' (increase relative score). If '초시계', it says '초시계 초기화하기' (reset stopwatch).

## 성공

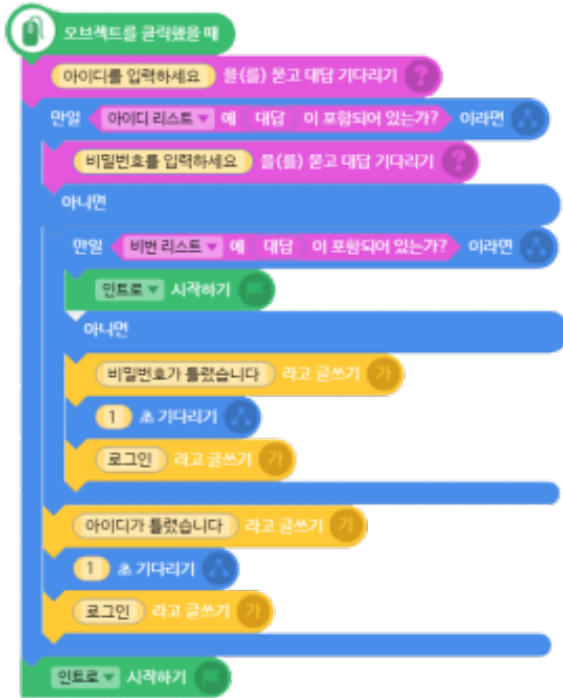
Scratch code for success. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'say Welcome! for 2 sec.' speech bubble. Then, it asks for '성공' (success). It uses 'if' blocks to check if the success is '점수 10', '초시계', '중간', '상대', or '초시계 초기화'. If '점수 10', it says '점수 10로 증가하기' (increase score by 10). If '초시계', it says '초시계 증가하기' (increase stopwatch). If '중간', it says '중간 점수 증가하기' (increase intermediate score). If '상대', it says '상대 점수 증가하기' (increase relative score). If '초시계 초기화', it says '초시계 초기화하기' (reset stopwatch).



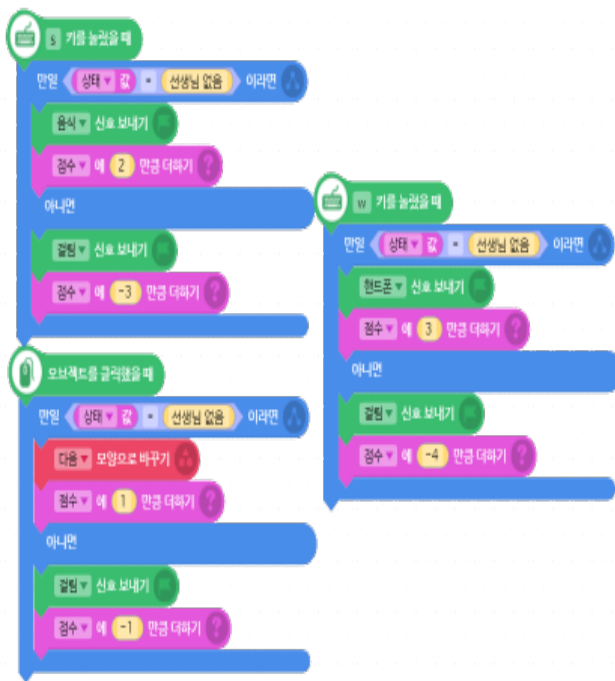
# 3 주요 알고리즘

- 사용된 알고리즘 살펴보기 / 알고리즘 사용 이유

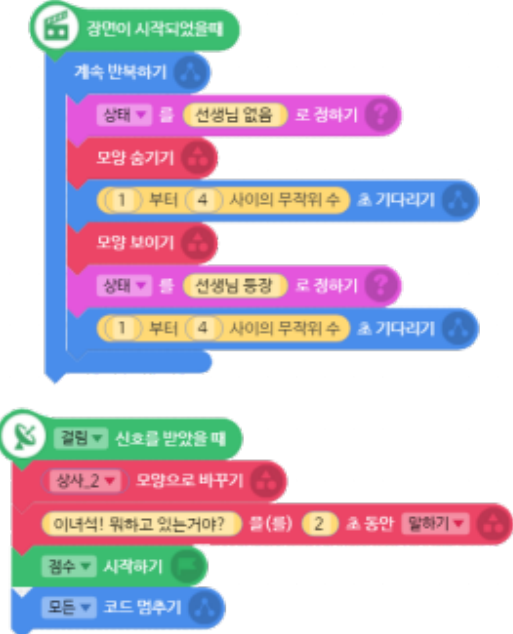
## 로그인 알고리즘



## 조작



## 선생님 등장



# 4 동영상 설명

---

- 동영상



# 3 동영상 설명

- 동영상



산출물 대회



# 5 각자의 맡은 역할

---

- 각자의 맡은 역할



# 5 각자의 맡은 역할

- 각자의 맡은 역할

알고리즘 제작  
PPT 제작  
강현구

각자의 맡은 역할



# 6 각자의 느낀 점

---

느낀 점 발표



# 6 각자의 느낀 점

느낀 점 발표

## 강현구

프로그램을 만드는 것이  
이렇게나 어려운 것이고,  
많은 것을 배워가고, 즐기는  
시간이었던 것 같습니다.

## 정민준

게임을 만들면서 우리가 하는  
게임의 클릭 하나 하나가 게임  
개발자들에게서 나오는  
신중성이 담겨있는  
것이라는 것을 알게 되었다.

## 김찬희

게임이라는 주제를 가지고  
산출물 발표 대회를 하다 보면서  
우리가 대수롭지 않게 여겼던  
간단했던 게임들도 개발자의  
섬세함과 노력이 많이  
필요하다는 것을 느끼는  
계기가 되었다.





■ 감사합니다. ■

Thank you