

POLYSOUP

폴리수프 코딩은 동물도 춤추게 한다

stage 1 ~ 10



POLYSÓUP

stage 1



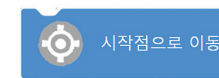
폴리 수프 동물 친구들의 댄스대회가 열린다고 해요.
즐거운 댄스대회가 될 수 있게 함께 도와주러 가볼까요?
댄스 대회가 열리기 전에 저랑 같이 무대 위를 깨끗하게 청소해 볼까요?

MISSION

로봇청소기 크로니를 시작 위치에 가도록 해보세요.



HINT



블록을 사용하여, 로봇 청소기를 시작 위치에 가도록 코딩 해보세요.



stage 2



시작점까지 잘 도착했다면, 이제 제가 청소를 시작할 수 있도록
저를 움직여줄래요?

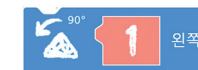
MISSION

로봇청소기를 회전하고, 앞으로 한 칸 이동해보세요.

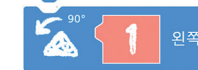


HINT

크로니가 무대의 앞 쪽을 바라보고 있는데요. 무대를 청소하기 위해 뒤 쪽을 바라보도록



블록을 사용하여 회전시켜주세요.



블록의 숫자 값을 1로 하면, 왼쪽으로 90도 만큼 회전합니다.

로봇청소기가 무대 뒤 쪽을 바라보려면 반 바퀴(180도)를 회전해야해요.

180도 회전하려면, 어떻게 해야 할까요?



블록을 두 번 사용하거나,

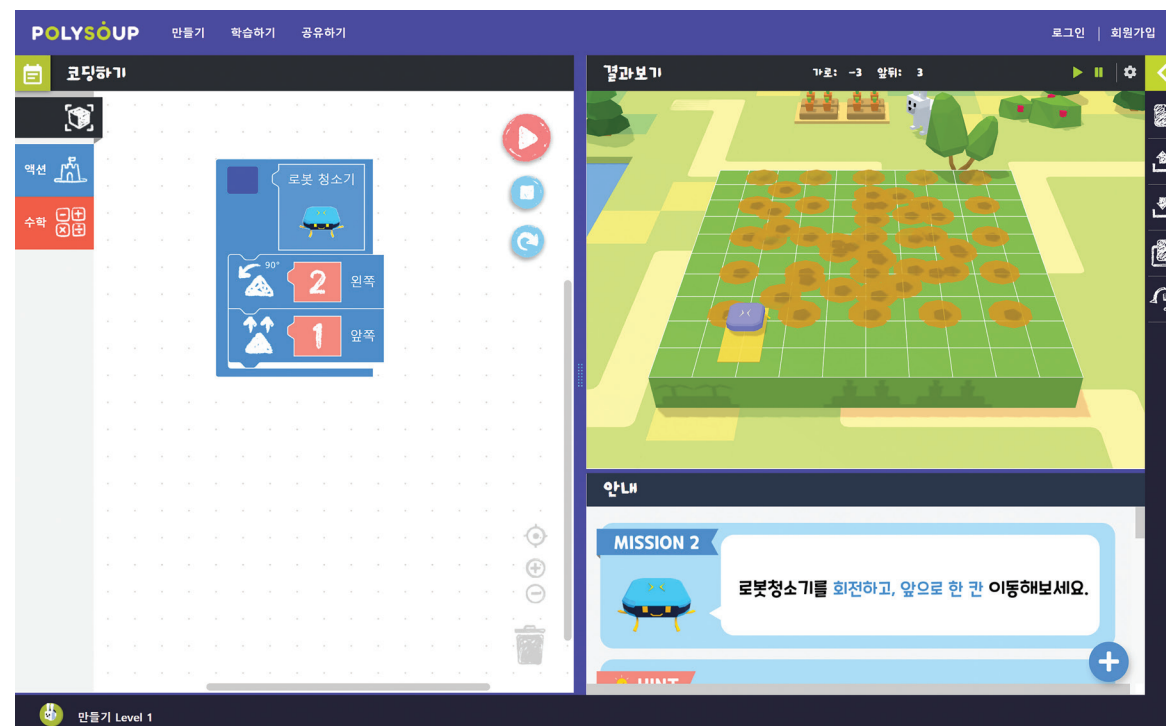


블록의 숫자 값을 '2'로 하면 됩니다. ($90 \times 2 = 180$)



로봇청소기를 회전한 후에,  블록을 사용하여 로봇 청소기가 바라보는 방향으로 한 칸 이동해보세요.

완성 코드



stage 3



친구들~ 잘하고 있어요!
조금만 더 움직여볼까요?

MISSION

로봇청소기를 **무대 뒤 쪽 끝**까지 이동해보세요.



HINT



블록을 여러 개 사용하여 코딩 하면, 더 많이 이동할 수 있겠죠?





블록의 숫자 값을 바꾸면, 블록을 많이 사용하지 않고도 멀리까지 이동할 수 있어요.



블록의 숫자 값을 바꿔서, 무대 끝까지 갈 수 있도록 코딩 해보세요.



블록의 숫자 값을 몇으로 해야 무대 끝까지 갈 수 있을까요?

완성 코드



stage 4



이제 요리조리 방향을 이동하며무대를 구석구석 청소해 볼까요?

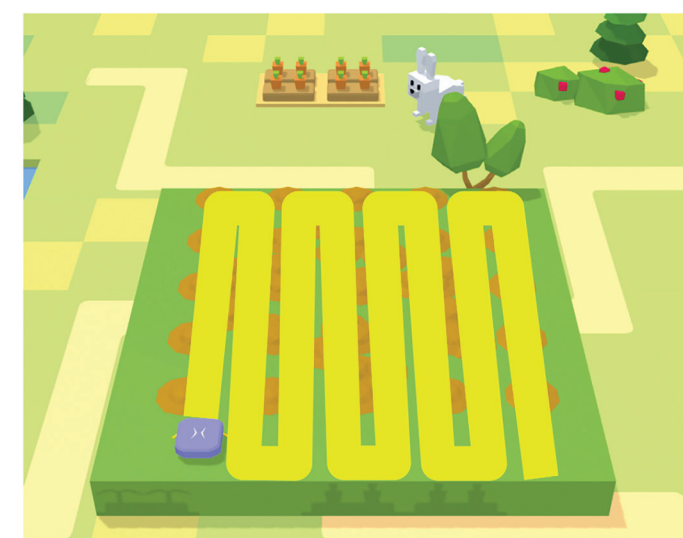
MISSION

무대를 효율적으로 청소하기 위한, **반복적인 패턴**을 찾아 코딩 해보세요.

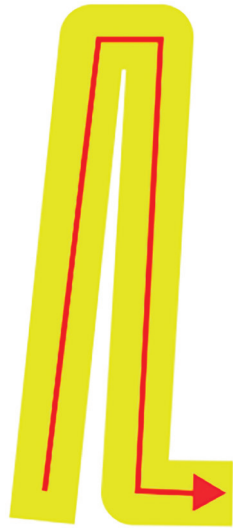


HINT

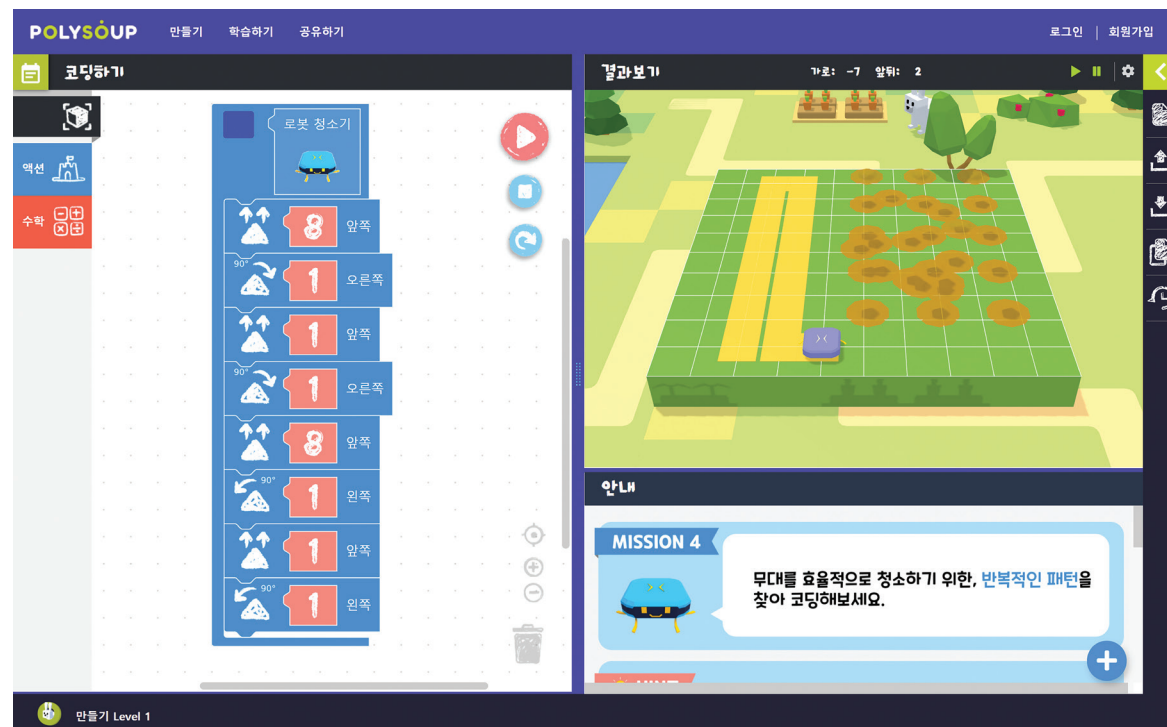
무대를 빈틈없이 청소하려면, 아래 그림처럼 이동하면 될 것 같아요.



로봇 청소기가 이동하는 경로를 잘 살펴보면, **반복되는 패턴**이 있어요.
다음 그림과 같이 반복되는 패턴 경로 만큼만 이동하도록 코딩 해보세요.



완성 코드



stage 5



친구들이 도와줘서 무대가 점점 깨끗해지고 있어요!
그런데 넓은 무대를 모두 청소할 수 있는 더 좋은 방법이 있을 것 같아요.

MISSION

반복적인 패턴을 찾았으니, **반복 블록을 사용**해서 무대 전체를 청소할 수 있도록 만들어주세요.



HINT

제시된 ①, ② 중 어느 부분을 반복하면, 무대를 모두 청소할 수 있을까요?



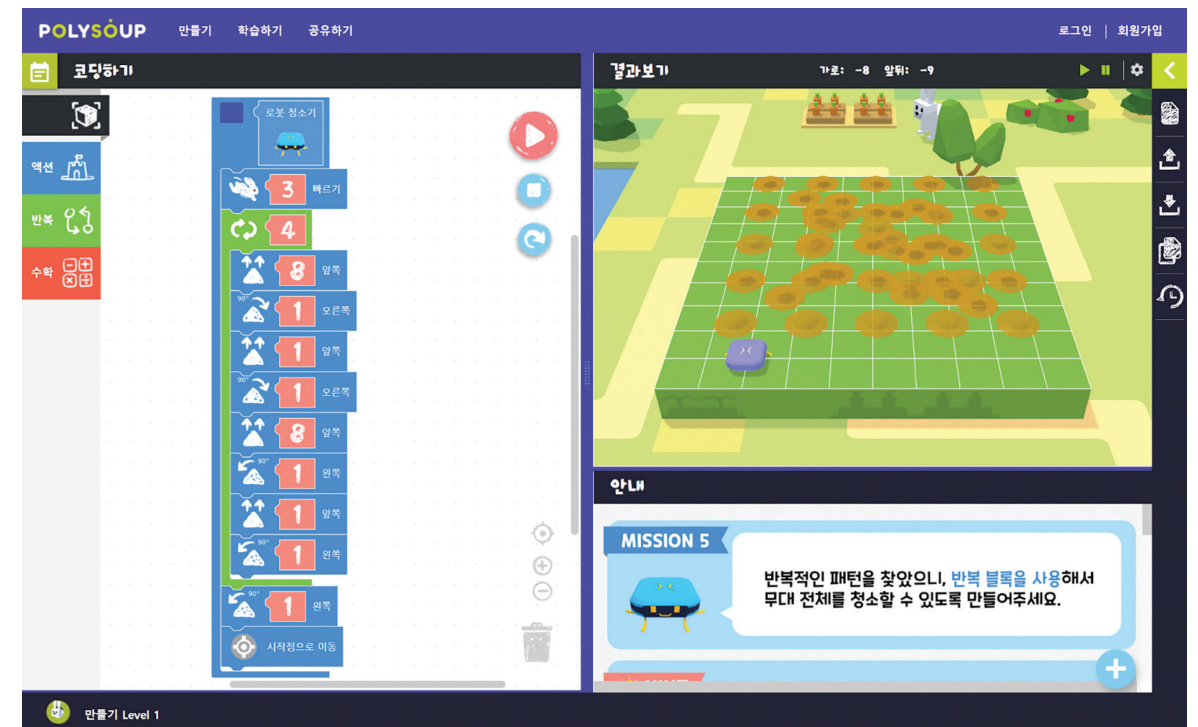
블록을 사용하여, 반복해야 할 위치를 찾아 코딩 해보세요.



블록을 사용하면 로봇청소기의 이동 속도를 좀 더 빠르게 할 수 있어요.

숫자 값을 바꿔서 빠르게 청소하도록 코딩 해보세요. 1은 보통 빠르기 이고 가장 빠르게 하려면 100을 입력하면 됩니다.

완성 코드



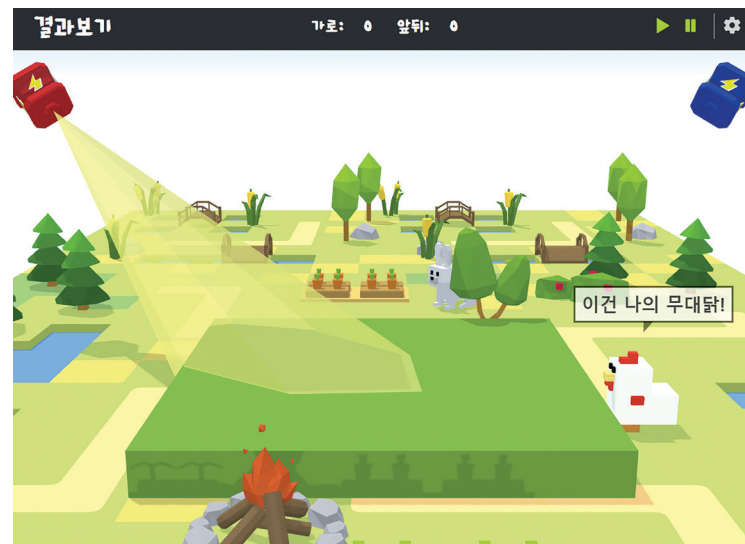
stage 6



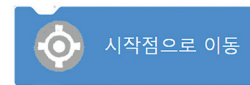
우와! 무대가 완전히 깨끗해졌어요!
이제 동물 친구들을 한 명씩 불러볼까요?

MISSION

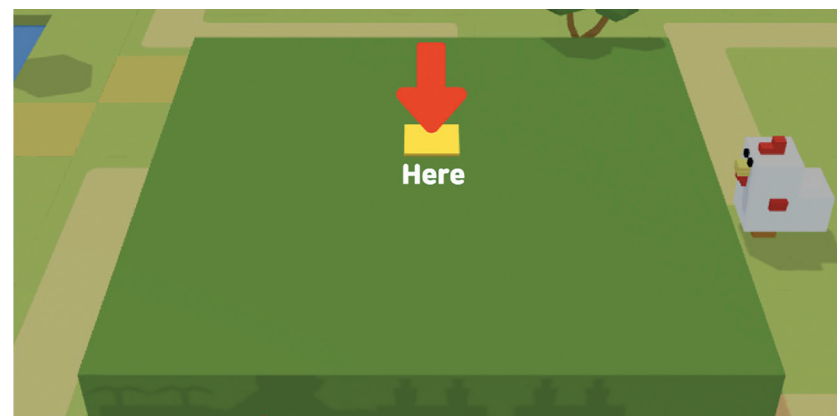
꼬꼬닭 친구의 위치를 변경 해보세요.



HINT



블록을 사용하면, 무대 위로 이동합니다.



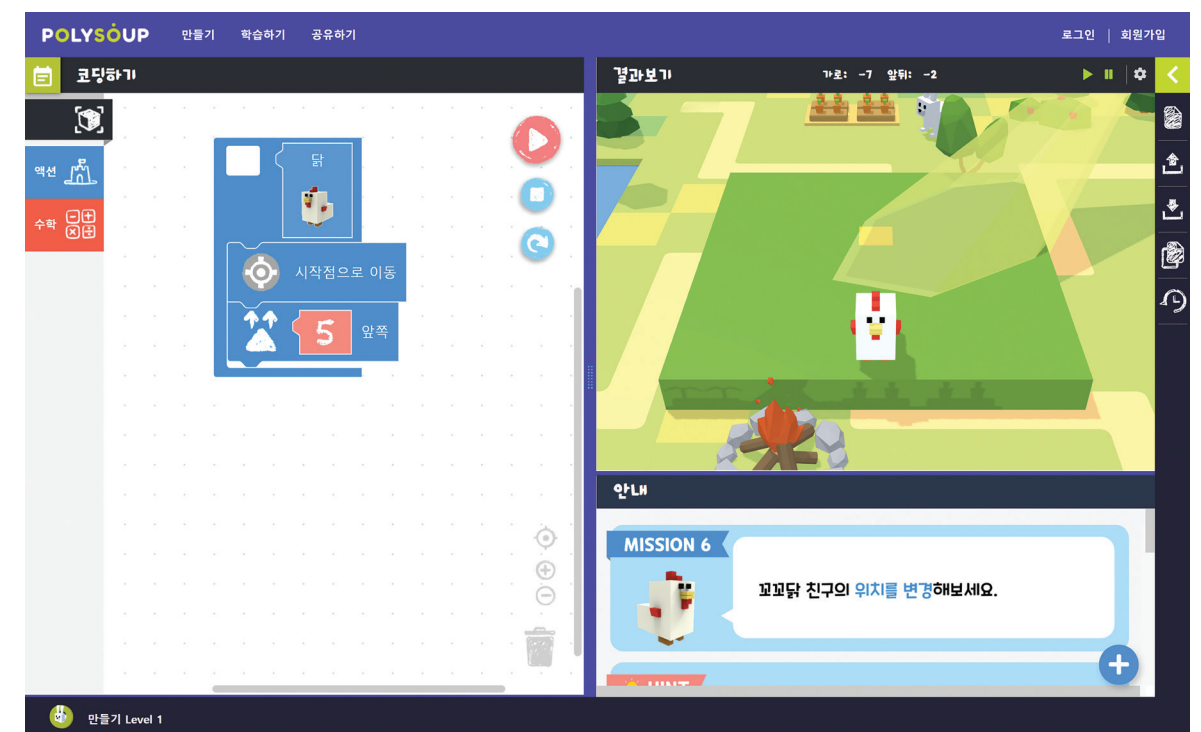
무대 위로 올라간 후, 다른 곳으로 이동해보세요.

시작점으로 꼬꼬닭 친구를 이동시킨 후,



블록을 사용하여 꼬꼬닭 친구를 움직여서, 원하는 위치에 가도록 코딩 해보세요.

완성 코드



stage 7



코딩으로 동물 친구의 크기를 조절해볼까요?

MISSION

꼬꼬닭 친구의 크기를 변경 해보세요.



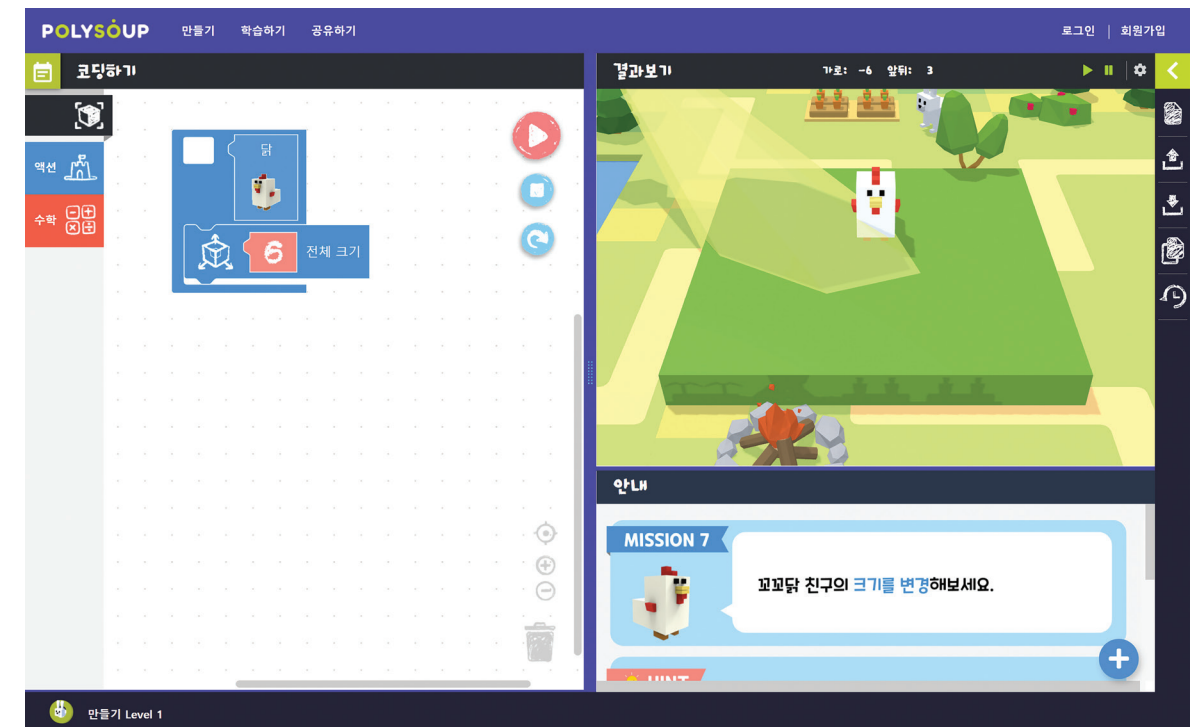
HINT



블록의 숫자 값을 바꾸면 오브젝트의 크기를 바꿀 수 있습니다.

5보다 큰 값을 사용하면 크기가 커지고, 5보다 작은 값을 사용하면 크기가 작아집니다.

완성 코드



stage 8



코딩은 동물도 춤추게 한답니다!
잔. 우로 신나게 춤을 출 수 있게 코딩 해보아요.

MISSION

꼬꼬닭이 좌우로 회전하며 춤추도록 만들어보세요.



HINT



블록과



블록을 사용해서 꼬꼬닭이 춤을 추는 모습을

코딩해보세요.

계속 춤을 추도록 하려면 반복 기능을 사용해야겠죠?



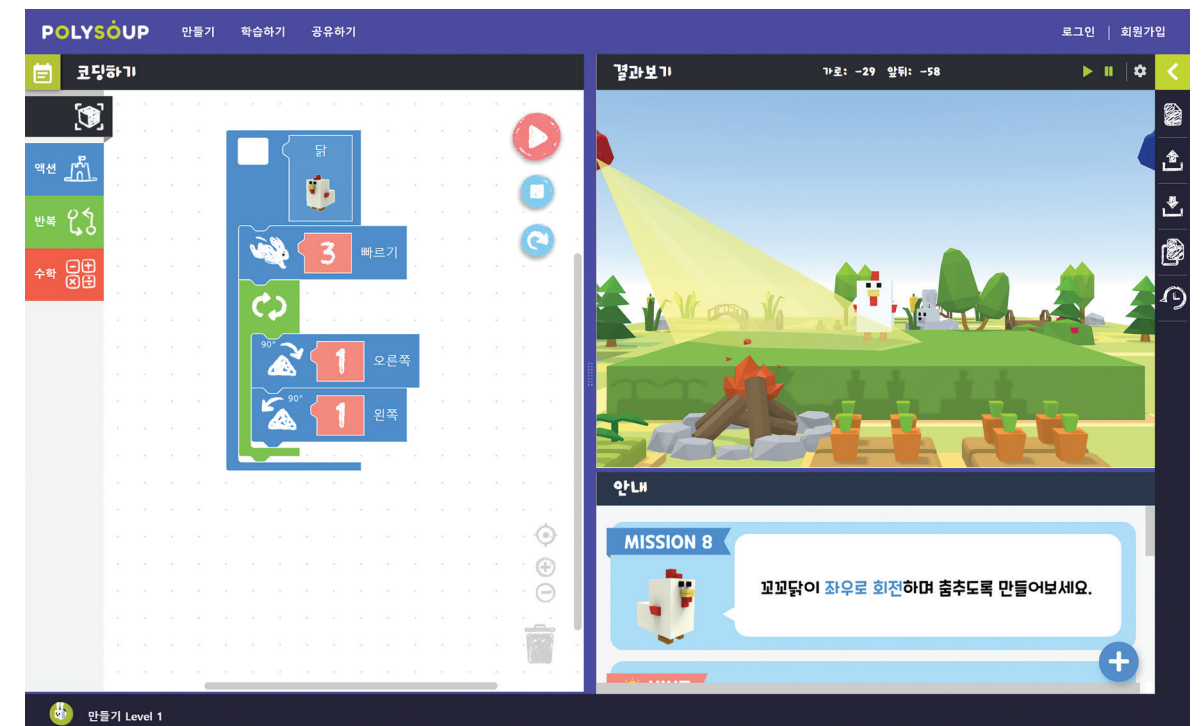
블록은 입력한 숫자만큼 반복하고,



블록은 계속 반복합니다.

꼬꼬닭이 계속 춤추게 하려면 어떤 반복 블록을 사용하면 좋을까요?

완성 코드



stage 9



신이 날 땐 점프가 빠질 수 없죠!
점프하며 춤을 추는 동물도 만들어보아요.

MISSION

꿀꿀이 친구가 위 아래로 점프하며 춤추도록 만들어보세요.

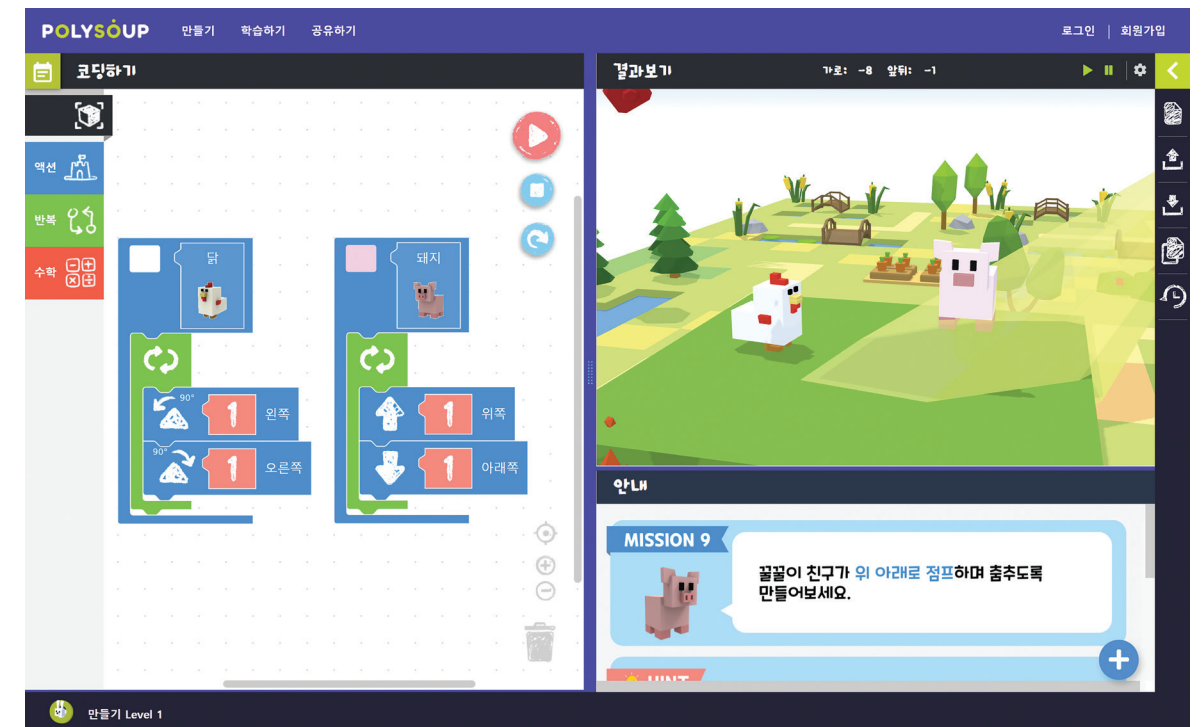


HINT

위쪽 1 블록과 아래쪽 1 블록을 사용해서 꿀꿀이가 춤을 추는 모습을 코딩 해보세요.

계속 춤을 추도록 하려면 꼬꼬닭처럼 반복 기능을 사용해야겠죠?

완성 코드



stage 10



이제 완벽해요!

여러 동물 친구들을 초대해서, 신나는 댄스파티를 즐겨보아요.

MISSION

다른 동물 친구들을 더 초대해서 신나는 댄스파티를 만들어 보세요.



HINT



동물 카테고리에서 여러 가지 동물 오브젝트를 추가할 수 있어요.

지금까지 배운 블록들을 활용해서 동물 친구들의 다양한 춤 동작을 표현해보고,

모두 함께 댄스 파티를 즐겨보아요

완성 코드

