

e-book

# 햄스터 코딩

## 엔트리 9

글 | 콘셉트온

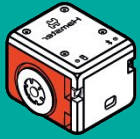


# 이렇게 활용하세요

본 자료는 햄스터 활용 수업을 위해 제작되었습니다

- 햄스터를 활용한 수업을 하실 때 교사용 화면 자료로 활용하십시오.
- 사전에 자료 내용을 살펴보기만 하여도 충분히 수업이 가능한 수준의 내용입니다.
- 활동지는 로보메이션 홈페이지에서 다운로드 할 수 있습니다.
- 본 자료로 강의를 계획하여 최고의 수업을 만들어 보십시오.
- 자료에 대하여 궁금한 사항이 있다면 [7concepton@daum.net](mailto:7concepton@daum.net)으로 문의해 주십시오.





# 햄스터 코딩

## 엔트리

엔트리 프로그램을 사용하여  
햄스터 코딩을 해보자! 😊

엔트리 프로그램으로  
코딩하면 더 재미있겠다! 😊



# 오늘의 활동

구분	활동내용	시간
도입	문제를 탐색해 봅시다 · 물체를 감지하면 햄스터가 정지하도록 코딩해볼까요?	5분
전개	해결 방법을 알아봅시다 · 손 찾음, ~까지 반복하기 코드를 사용해봅시다.  문제를 해결해 봅시다 · 주어진 미션대로 햄스터가 움직이도록 명령해 봅시다.	30분
정리	활동을 정리합시다 · 알게 된 것, 재미있었던 것을 이야기해 봅시다.	5분

햄스터가 움직이거나  
노래를 하다가  
내 손을 감지하면 멈추는  
코딩에 도전해볼까?





# 준비하세요

먼저 햄스터 코딩에 필요한 준비물을 알아봅시다.



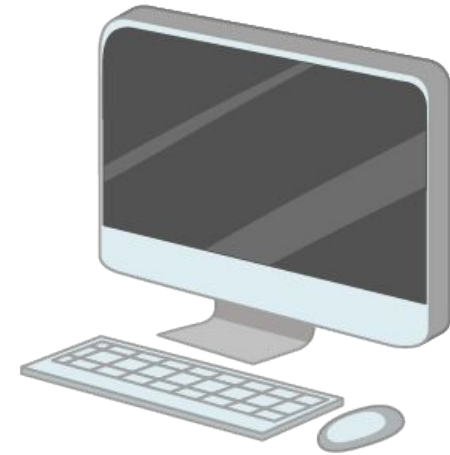
1 햄스터

4 활동지



2 블루투스 Dongle

5 필기도구(생각을 써 보는 용도)



3 PC

6 충전 케이블

# 햄스터 코딩



## 프로그램을 열어보세요

햄스터 전원을 켜고 PC에 USB 동글을 꽂은 상태에서 진행하세요.



### 프로그램 열기

- 1 설치된 로봇 코딩을 열기
- 2 로봇 연결 확인하기  
(햄스터 LED 컬러가 표시됨)
- 3 엔트리 오프라인을 클릭하기
- 4 단일 로봇 → 새 파일 클릭하기



엔트리 프로그램이 열렸지요?

# 햄스터 코딩



## 생각해봅시다

앞으로 이동하던 햄스터를 손으로 막아 정지하게 해봅시다.



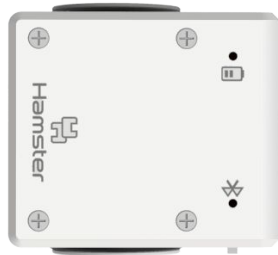


# 햄스터 코딩



## 어떻게 할까요?

앞으로 이동하던 햄스터를 손으로 막아 정지하게 해봅시다.



### 손을 만나면?

### 정지해요!



햄스터가 할 일  
손을 만날 때까지  
앞으로 이동하기

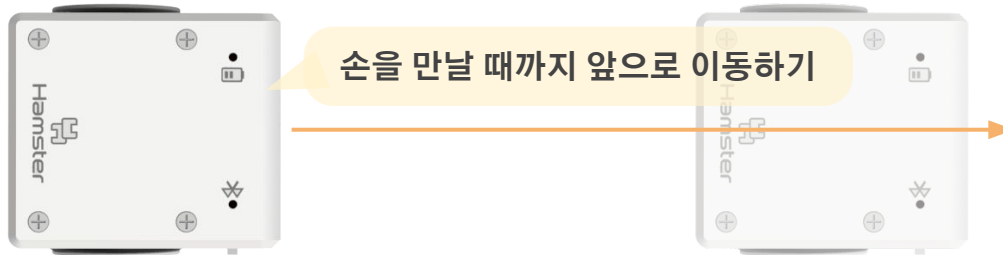
손이 할 일  
햄스터 앞면의  
근접 센서 가리기

# 햄스터 코딩



## 연습하기 1

앞으로 이동하던 햄스터를 손으로 막아 정지하는 코드를 작성해봅시다.



손 찾음?

코드  
힌트

참 이(가) 될 때까지 기다리기

왼쪽 바퀴 30 오른쪽 바퀴 30 (으)로 정하기

정지하기



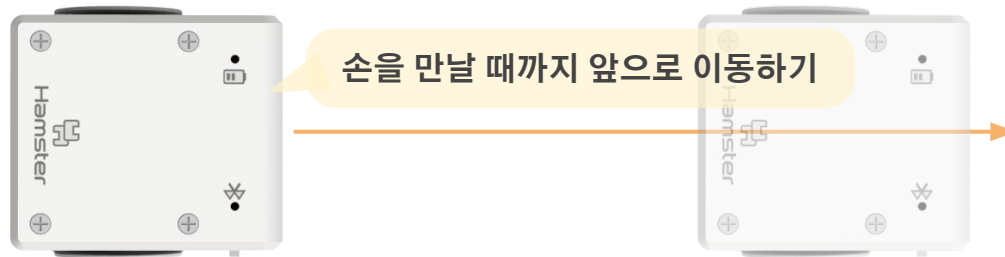
어떻게 코딩할지 먼저 생각해보고 코드를 작성해보세요! 생각한대로 햄스터가 움직였나요?

# 햄스터 코딩



## 연습하기 2

앞으로 이동하던 햄스터를 손으로 막아 정지하는 코드를 작성해봅시다.



**코드 힌트**

- 손 찾을 때
- 이 될 때까지 ▾ 반복하기
- 왼쪽 바퀴 30 오른쪽 바퀴 30 (으)로 정하기
- 정지하기

다른 방법도 생각해보고 코드를 작성해보세요! 생각한대로 햄스터가 움직였나요?

## 햄스터 코딩

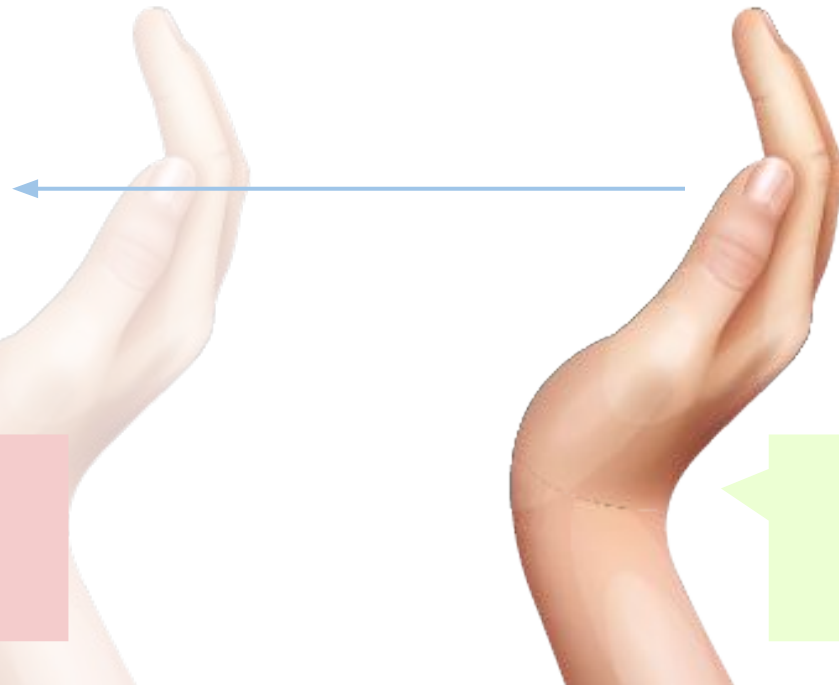


# 생각해봅시다

빨간 LED를 켜고 있던 햄스터가 손을 만나면 LED를 끄게 해봅시다.



햄스터가 할 일



손이 할 일



# 햄스터 코딩



## 어떻게 할까요?

빨간 LED를 켜고 있던 햄스터가 손을 만나면 LED를 끄게 해봅시다.



햄스터가 할 일  
손을 만날 때까지  
빨간색 LED 켜기

### 손을 만나면?

### LED를 꺼요!



햄스터 쪽으로 다가가기

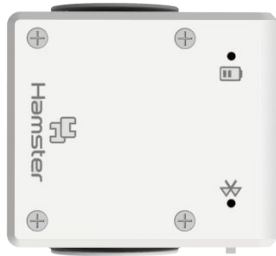
손이 할 일  
손을 이동해 햄스터 앞면의  
근접 센서 가리기

# 햄스터 코딩



## 연습하기 1

빨간 LED를 켜고 있던 햄스터가 손을 만나면 LED를 끄는 코드를 작성해봅시다.



손을 만나면  
LED 끄기



코드  
힌트

시작하기 버튼을 클릭했을 때

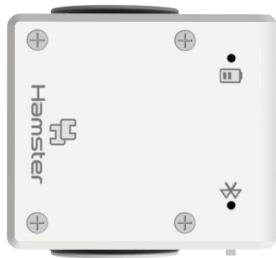
- 양쪽 ▾ LED를 빨간색 ▾ 으로 정하기
- 손 찾을? 이(가) 될 때까지 기다리기
- 양쪽 ▾ LED 끄기

# 햄스터 코딩



## 연습하기 2

빨간 LED를 켜고 있던 햄스터가 손을 만나면 LED를 끄는 코드를 작성해봅시다.



손을 만나면  
LED 끄기



코드  
힌트

```

시작하기 버튼을 클릭했을 때
  when button is clicked
    손 찾음? 이 될 때까지 반복하기
      양쪽 LED를 빨간색 으로 정하기
    양쪽 LED 끄기
  
```

# 햄스터 코딩



## 생각해봅시다

노래를 부르던 햄스터가 손을 만나면 노래를 정지하게 해봅시다.



햄스터가 할 일



손이 할 일



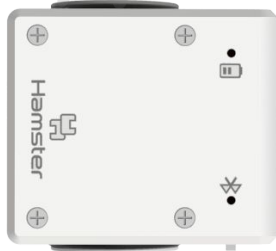


# 햄스터 코딩



## 어떻게 할까요?

노래를 부르던 햄스터가 손을 만나면 노래를 정지하게 해봅시다.



### 손을 만나면?

노래를 정지해요!



햄스터 쪽으로 다가가기

**햄스터가 할 일**  
손을 만날 때까지  
노래 부르기

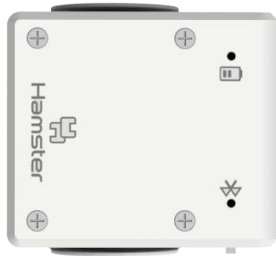
**손이 할 일**  
손을 이동해 햄스터 앞면의  
근접 센서를 막기

# 햄스터 코딩



## 연습하기 1

노래를 부르던 햄스터가 손을 만나면 노래를 정지하는 코드를 작성해봅시다.



햄스터 쪽으로 다가가기



손을 만나면  
노래를  
정지해요!

코드  
힌트

- ▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때
- 도 ▾ 4 ▾ 음을 연주하기
- 손 찾을 때 이(가) 될 때까지 기다리기
- 버저 고기

# 햄스터 코딩



## 연습하기 2

노래를 부르던 햄스터가 손을 만나면 노래를 정지하는 코드를 작성해봅시다.



햄스터 쪽으로 다가가기



손을 만나면  
노래를  
정지해요!

코드  
힌트

시작하기 버튼을 클릭했을 때

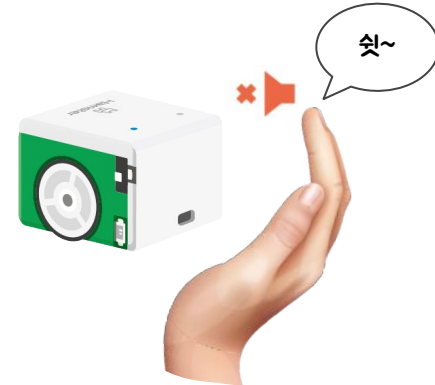
- 손 찾음? 이 될 때까지 반복하기
- 도 4 음을 연주하기
- 버저 고기

# 햄스터 코딩

## 연습하기 3



노래를 부르던 햄스터가 손으로 막으면 노래를 정지하게 해봅시다.



코드  
힌트

계속 반복하기

만일 참 (이)라면

아니면



# 도전해봅시다

손을 만나면... 햄스터가 어떻게 동작하게 할 것인지 정하여  
손 찾음 블록을 사용한 여러 가지 코딩을 해봅시다.

## 손을 만나면?



①

②

③

④

# 정리하기

😊 오늘 어떤 것을 알게 되었나요?

😓 어려웠던 점이 있었나요?

💖 가장 재미있었던 점은 무엇인가요?

또 만나요!

