

e-book

# 햄스터 코딩

# 엔트리14

글 | 콘셉트온

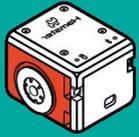


# 이렇게 활용하세요

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 · 방향키를 눌러 햄스터 조종하기에 도전해볼까요?	5분
전개	해결 방법을 알아봅시다 · 방향키를 정하여 이동을 제어하도록 코딩해봅시다.  문제를 해결해 봅시다 · 주어진 미션대로 햄스터가 움직이도록 명령해 봅시다.	30분
정리	활동을 정리합시다 · 알게 된 것, 재미있었던 것을 이야기해 봅시다.	5분

요리조리  
내가 조종하는대로 움직이는  
햄스터 코딩하기에  
도전해볼까?





# 준비하세요

먼저 햄스터 코딩에 필요한 준비물을 알아봅시다.



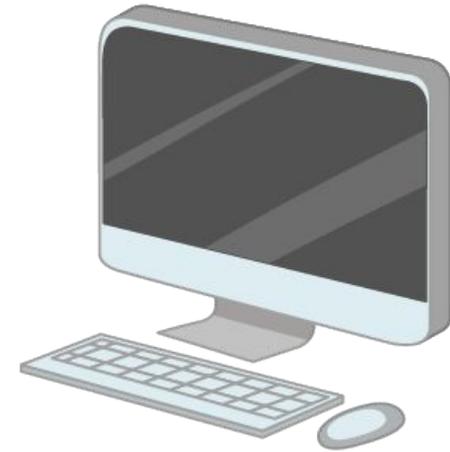
1 햄스터

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



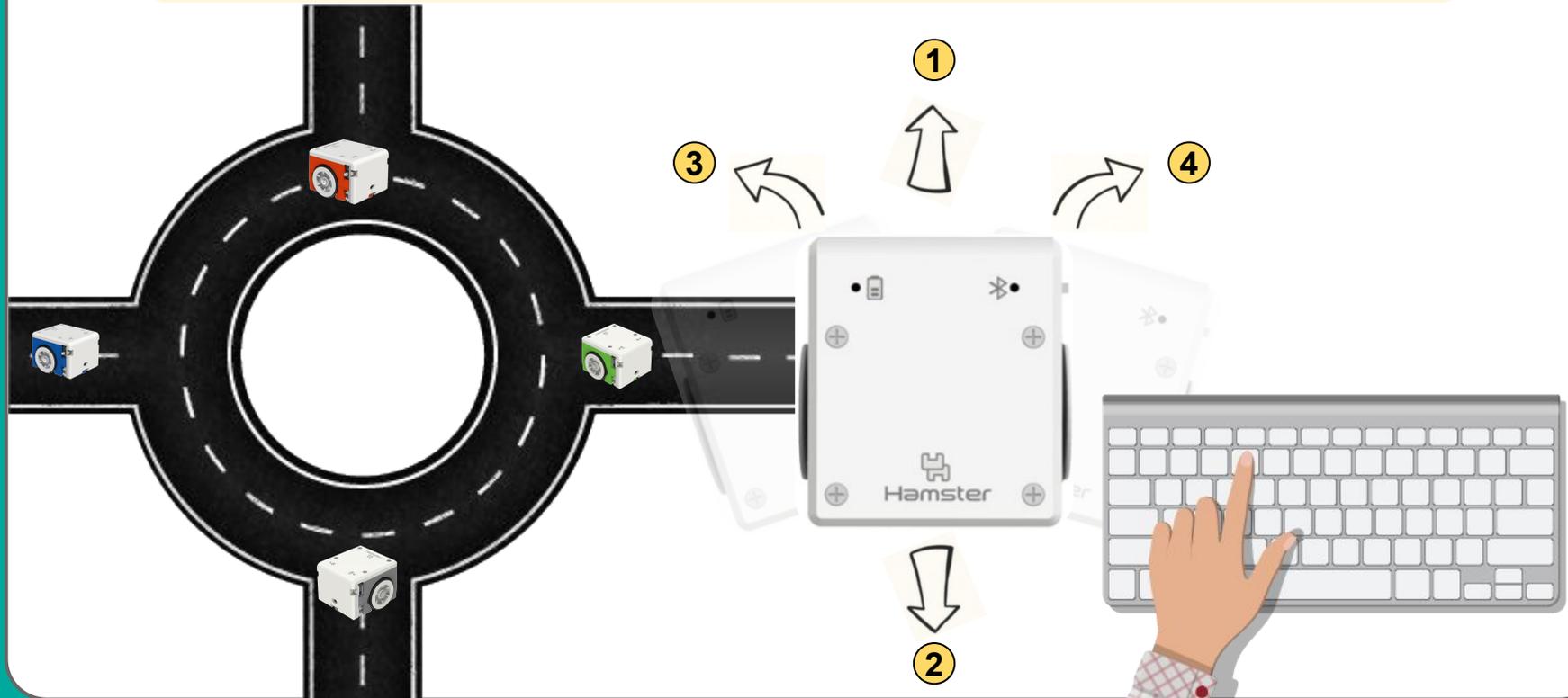
엔트리 프로그램이 열렸지요?

# 햄스터 코딩



## 생각해봅시다

정해진 키를 눌렀을 때 햄스터가 움직이게 하는 방법을 생각하고 말해 봅시다.

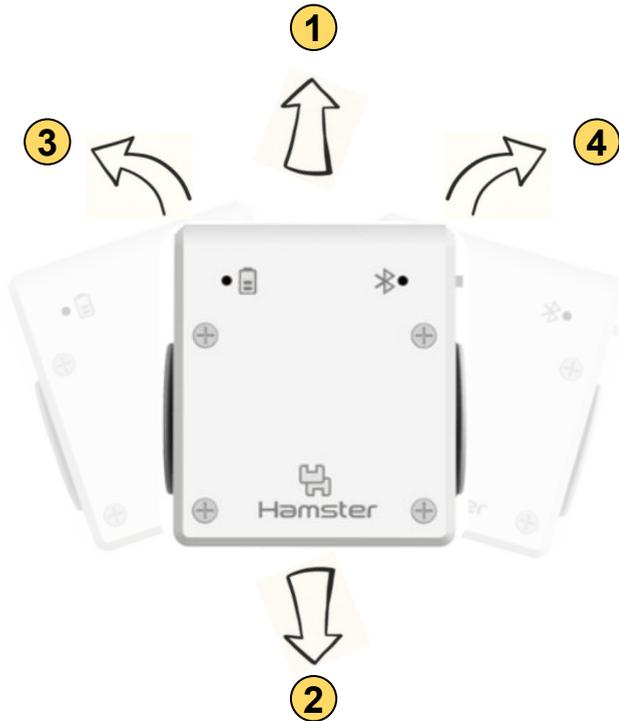


# 햄스터 코딩



## 연습하기 1

정해진 키를 눌렀을 때 햄스터가 움직이도록 코드를 작성해봅시다.



코드  
힌트

q 키를 눌렀을 때

왼쪽 바퀴 30 오른쪽 바퀴 30 (으)로 정하기

2 초 기다리기

정지하기

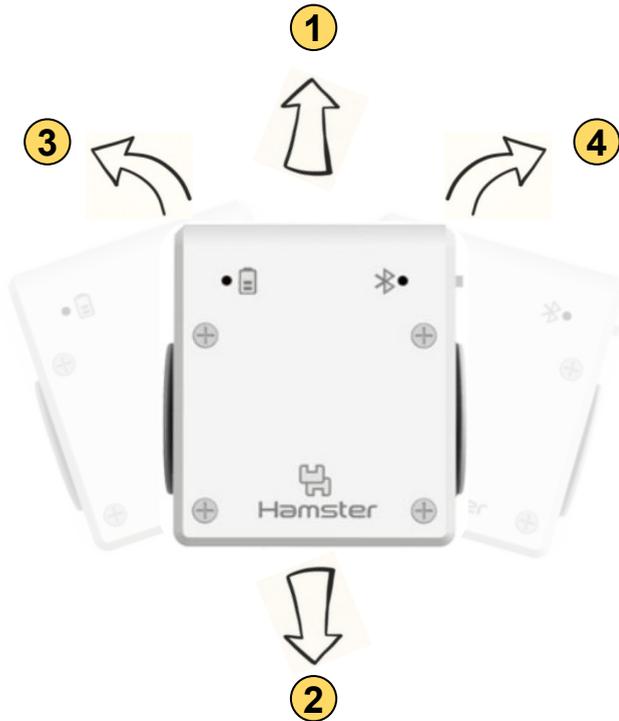
어떤 이벤트가 일어났을 때 햄스터가 동작하도록 코딩해보세요.

# 햄스터 코딩



## 연습하기 2

정해진 키를 누르는 동안 햄스터가 움직이도록 코드를 작성해봅시다.



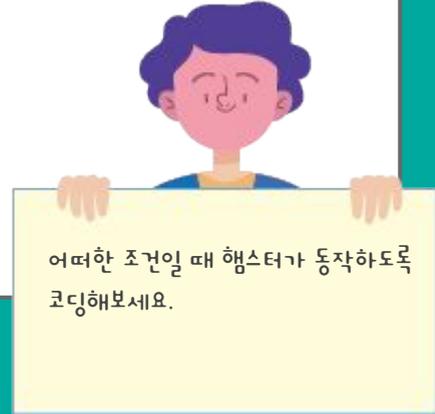
코드  
힌트

q ▼ 키가 눌러져 있는가?

만일 참 (이)라면 ▲

왼쪽 바퀴 30 오른쪽 바퀴 30 (으)로 정하기 ↻

정지하기 ↻



어떠한 조건일 때 햄스터가 동작하도록 코딩해보세요.

# 햄스터 코딩

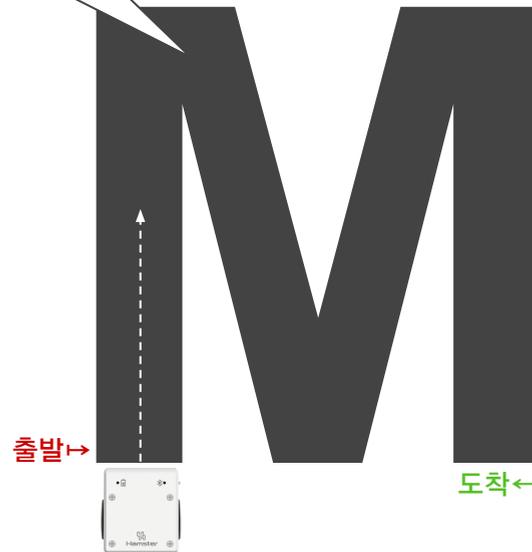


## 코스대로 주행하기

### 도전 1

코스를 따라 운전 연습을 해봅시다.  
준비물 : 햄스터, 활동지

이곳에서는 회전하기



도착하면 삐 소리 내기

1 M 코스

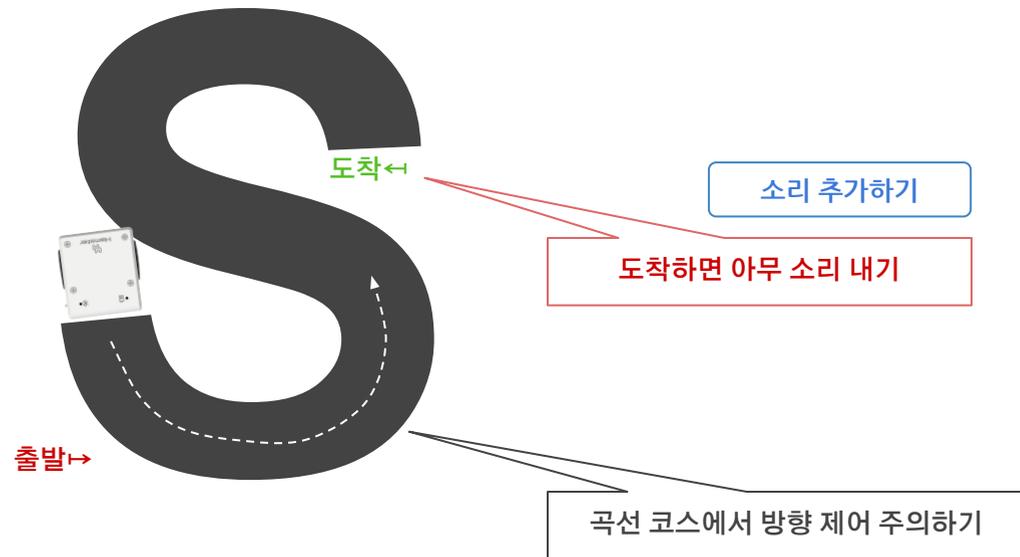
# 햄스터 코딩



## 코스대로 주행하기

### 도전 2

코스를 따라 운전 연습을 해봅시다.  
준비물 : 햄스터, 활동지



2 S 코스

# 햄스터 코딩



## 코스대로 주행하기

도전 3

코스를 따라 운전 연습을 해봅시다.  
준비물 : 햄스터, 활동지

이런 구간에서는 회전하기

1



도착← 2

도착하면 아무 소리 내기

소리 추가하기

출발→



3

T 코스

# 햄스터 코딩

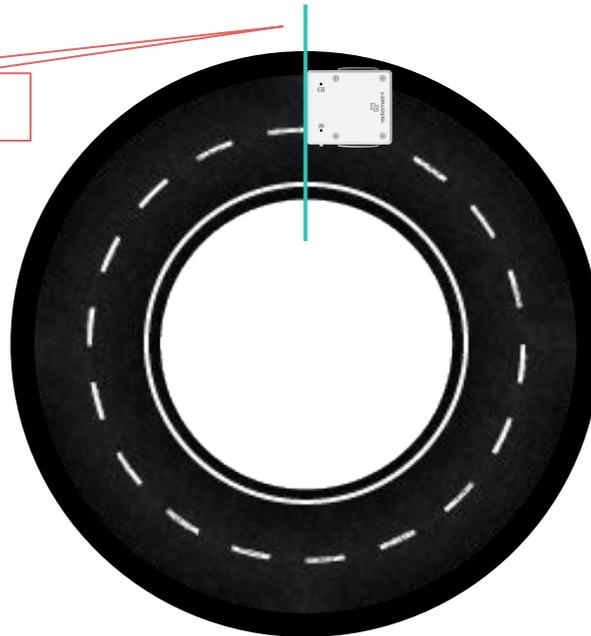


## 코스대로 주행하기

도전 4

코스를 따라 운전 연습을 해봅시다.  
준비물 : 햄스터, 활동지

한 바퀴 돌 때마다 삐 소리내기



4 0 코스

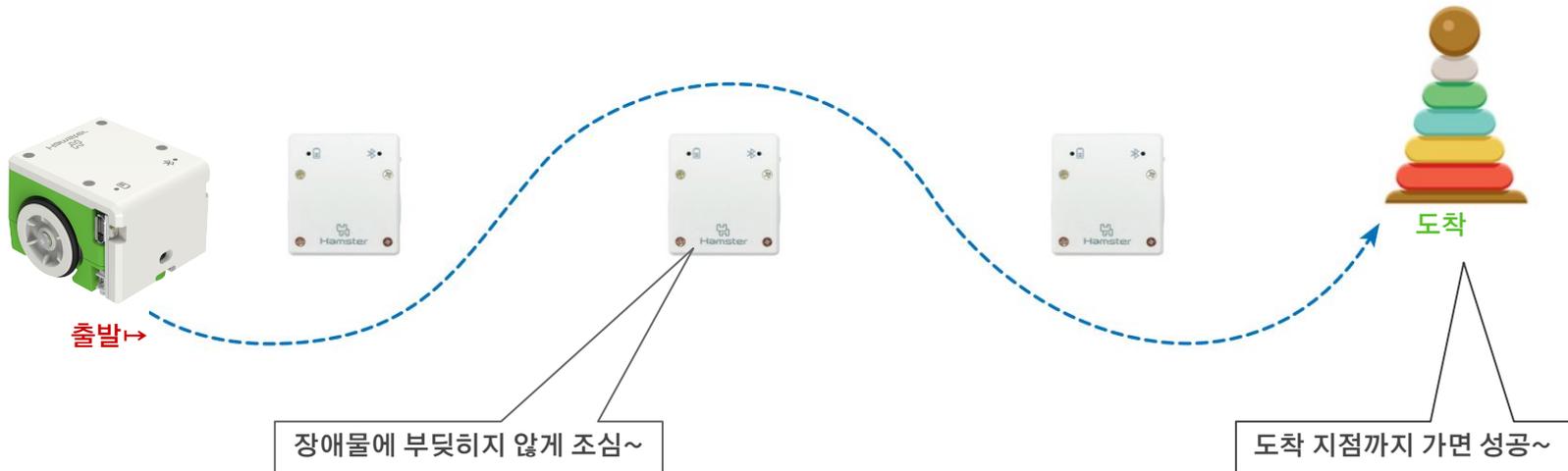
# 햄스터 코딩



## 햄스터 드라이브

### 도전 5

코드를 작성하고 작동시켜 봅시다.



1. 장애물 위치 정하기
2. 햄스터가 출발 지점에서 도착 지점까지 이동할 때 내가 조종하는 대로 움직이게 하는 방법 생각하기
3. 코드를 작성하고 연습하기

코드  
힌트

이동할 경로를 보고 햄스터를 제어하는 코드를 작성해봅시다.

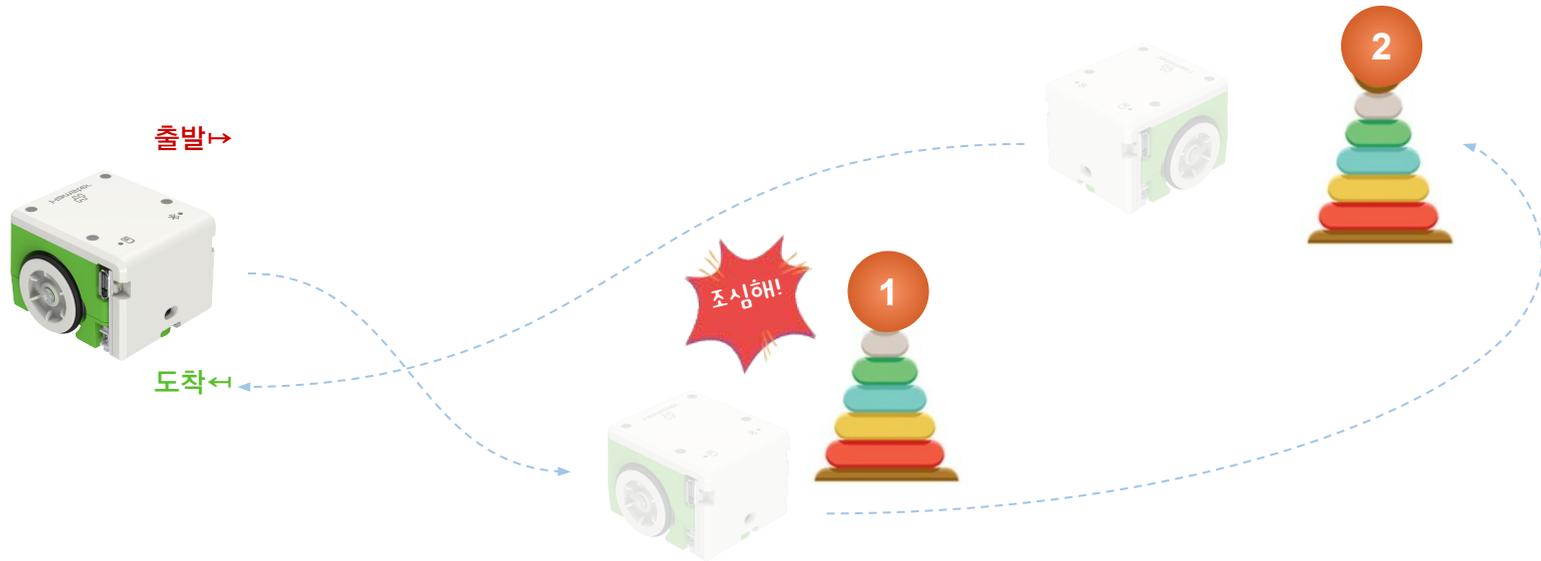
# 햄스터 코딩



## 햄스터 드라이브 (개인전)

도전 7

그림처럼 경로를 만들고 도전해봅시다.



다양한 코스 드라이브에 도전해봅시다.

장애물 개수와 위치 바꾸기



소리 바꾸기

불 켜기

# 햄스터 코딩



## 햄스터 드라이브 (릴레이)

**도전 8**      그림처럼 경로를 만들고 도전해봅시다.



문제를 변형하여 더 다양한 코스 드라이브에 도전해봅시다.

장애물 개수와 위치 바꾸기



소리 바꾸기

불 켜기

# 정리하기

😊 오늘 어떤 것을 알게 되었나요?

😓 어려웠던 점이 있었나요?

💖 가장 재미있었던 점은 무엇인가요?

또 만나요!

