

Hello MaPle

헬로메이플

1. 시작의 마을



Chapter I.

시작의 마을



1. 시작의 마을

이동 조작 방법과 상호작용 방법을 배워볼까요?

총 6개의 마을에서 문제를 해결하며
헬로메이플의 사용방법과
코딩의 기초를 배울 수 있습니다.
첫 번째 마을은 '시작의 마을'입니다. 시작의 마을에서
이동 조작방법과 상호작용하는 방법을 배워봅시다.



1. 시작의 마을

✦ 미션 제시

- 아바타 이동조작하기
- 커서 종류 배우기
- 아바타에 사용된 명령어 블록 살펴보기
- NPC와 상호작용하기
- NPC에 사용된 명령어 블록 살펴보기

✦ 미션 개요

순서	미션 내용
이동 조작하기	· 키보드의 방향키와 스페이스바로 아바타 이동조작하기 · 이동하며 동전 모으기
커서 배우기	· 편집화면에서 세 종류의 커서 살펴보기
블록 조립 살펴보기	· 아바타에 사용된 명령어 블록 살펴보기
상호작용 1	· NPC거리에서 NPC와 상호작용하기
상호작용 2	· NPC에 사용된 명령어 블록 살펴보기

✦ 주요 개념과 용어

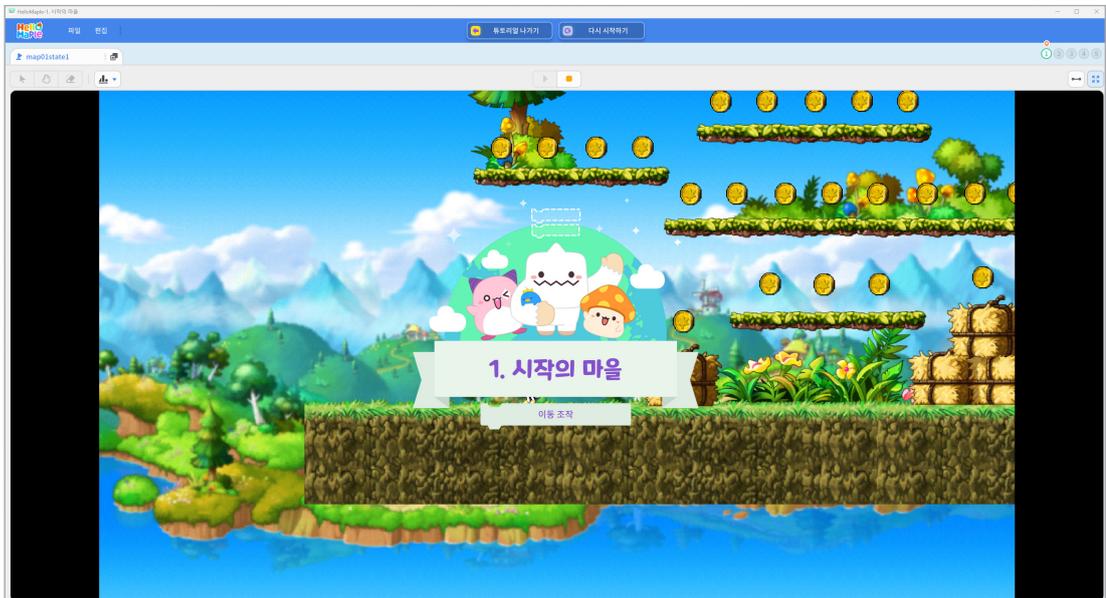
개념과 용어	설명
NPC (Non-Player Character)	게임 안에서 플레이어가 직접 조종할 수 없는 캐릭터로 플레이어에게 해결해야 할 문제 등 다양한 콘텐츠를 제공하는 도우미 캐릭터다.
아바타	게임 등 인터넷 공간에서 자기 자신을 나타내는 그래픽 아이콘, 즉 자신을 대체하는 캐릭터를 말한다.
명령어	프로그래밍 언어에서 하나의 동작을 하는 단어로 프로그램의 최소 단위를 말한다.

*출처: 네이버 지식백과

과정	활동 내용	자료 및 유의점
<p>도입</p>	<p># 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 헬로메이플 화면과 실행영상을 통해 게임 제작에 대한 흥미와 동기를 유발한다. <p># 공부할 문제</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아바타를 이동조작하고 NPC (Non-Player Character)와 상호작용하는 방법을 알아봅시다. • 아바타와 NPC에 사용된 명령어 블록을 살펴봅시다. 	<p>@ 헬로메이플 화면을 보며 게임 제작에 대한 흥미와 동기를 유발한다.</p>
<p>전개</p>	<p>활동1 이동조작 방법 배우기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 방향키, 스페이스바를 이용해 아바타 이동하기 • 동전 모으기 • 아바타에 사용된 명령어 블록 확인하기 <p>활동2 편집화면 살펴보기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 편집화면에 있는 세 가지 커서 살펴보기 • 아바타에 사용된 명령어 블록 살펴보기 <p>활동3 상호작용 방법 배우기</p> <ul style="list-style-type: none"> • E키를 눌러 NPC와 상호작용 하는 방법 배우기 • NPC 거리에서 모든 NPC들에게 말 걸기 • NPC에 사용된 블록 살펴보기 	<p>@ 헬로메이플의 첫 차시인만큼 실행화면과 편집화면의 조작방법을 자세히 설명하여 이후 튜토리얼이 원활히 진행되도록 한다.</p>
<p>정리</p>	<p># 튜토리얼 과정 나누기</p> <p># 튜토리얼 과정 정리하기</p> <p># 평가하기</p>	

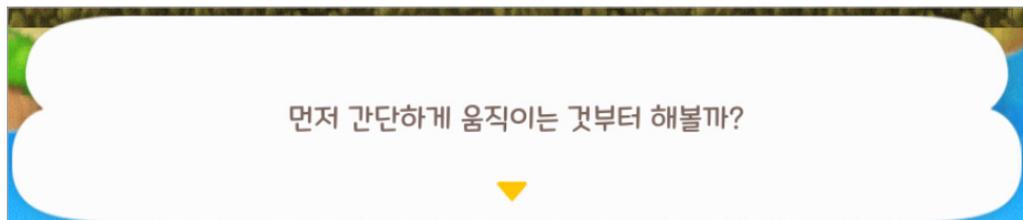
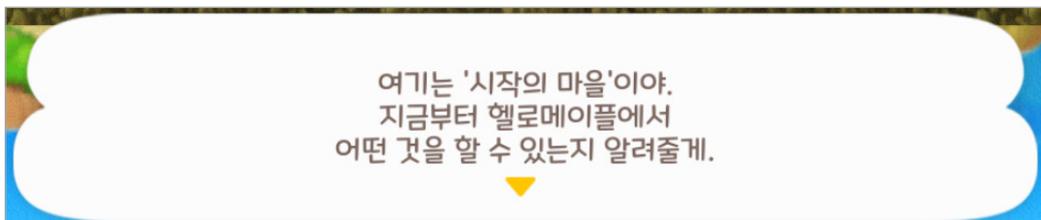
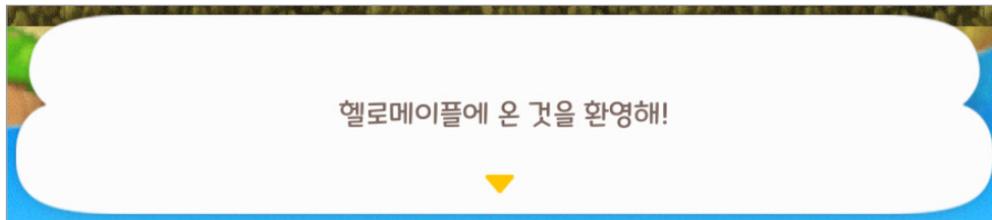
미션 안내 1

1



각 마을에 처음 입장했을 때의 화면입니다. 해당 마을에 입장하면 각 마을에서 해야 할 미션이 제시됩니다.

2

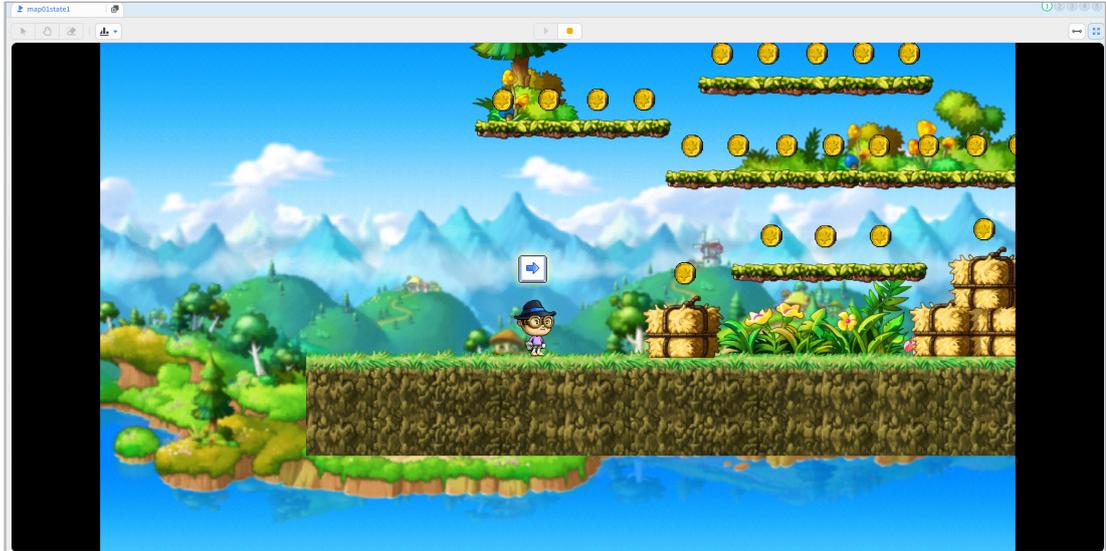


마을에 입장하면 해당 마을에서 해야 할 미션이 제시됩니다. 시작의 마을 첫 번째 미션인 아바타 이동 조작방법을 배워봅시다.

미션 ① 이동 조작

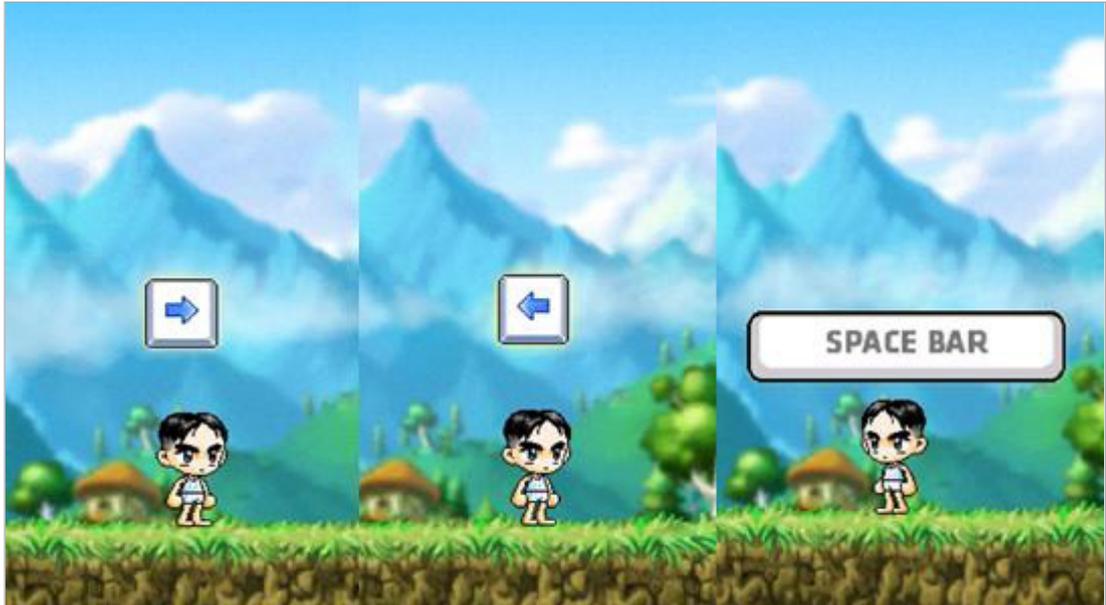
▶ 아바타 조작하기

1



키보드의 방향키를 눌러 이동하고, 스페이스바를 누르면 점프하는 이동 조작방법을 배워봅시다.

2



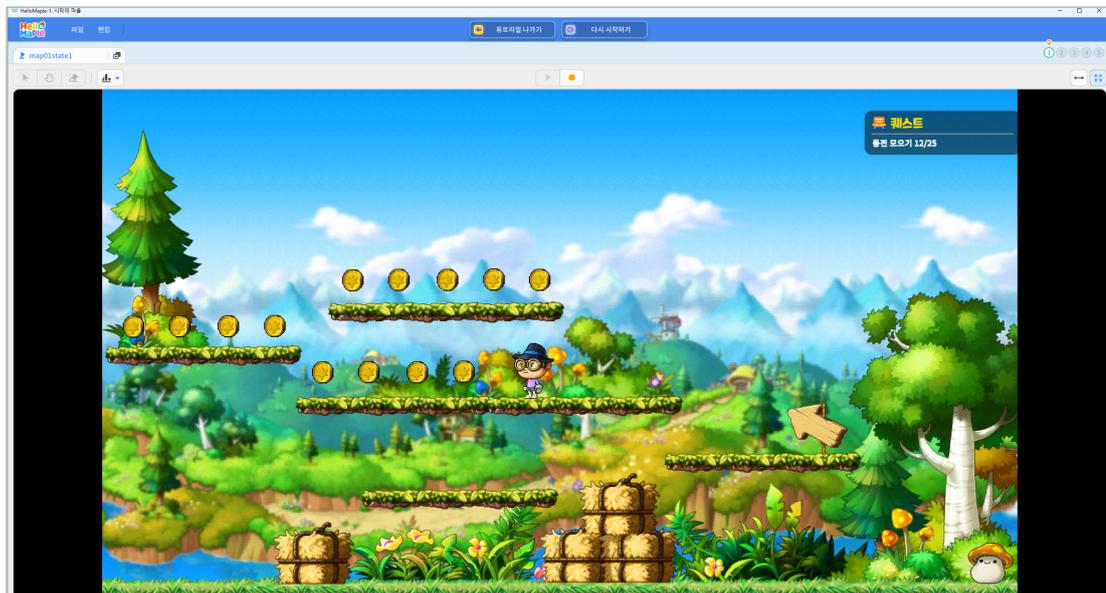
간단하게 조작법을 실행해봅시다.

3



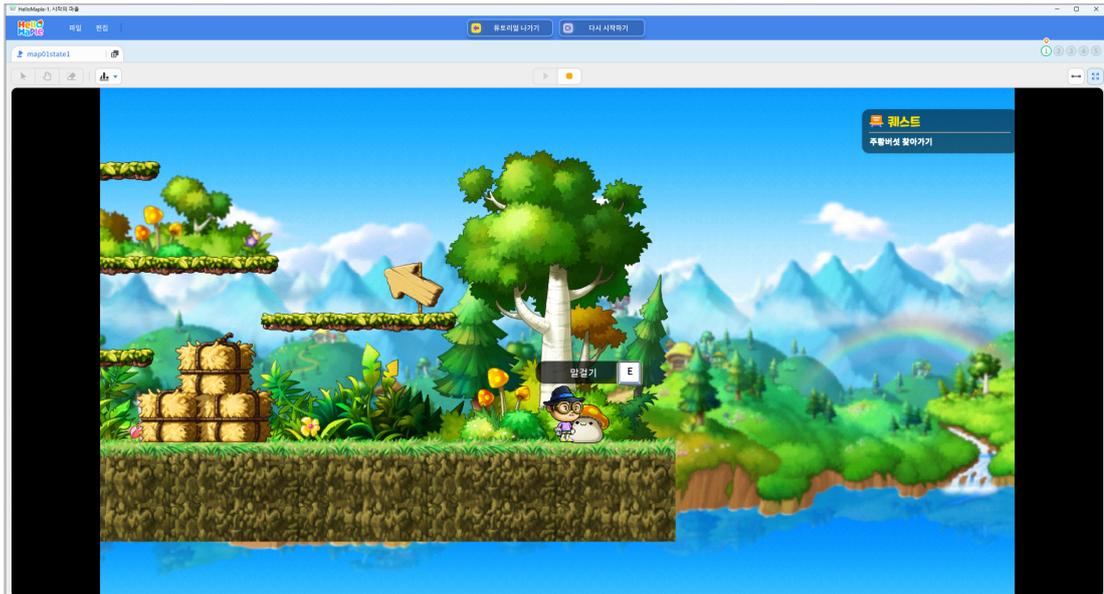
동전을 모두 모아서 주황버섯을 찾아가면 다음 미션을 안내합니다.

4



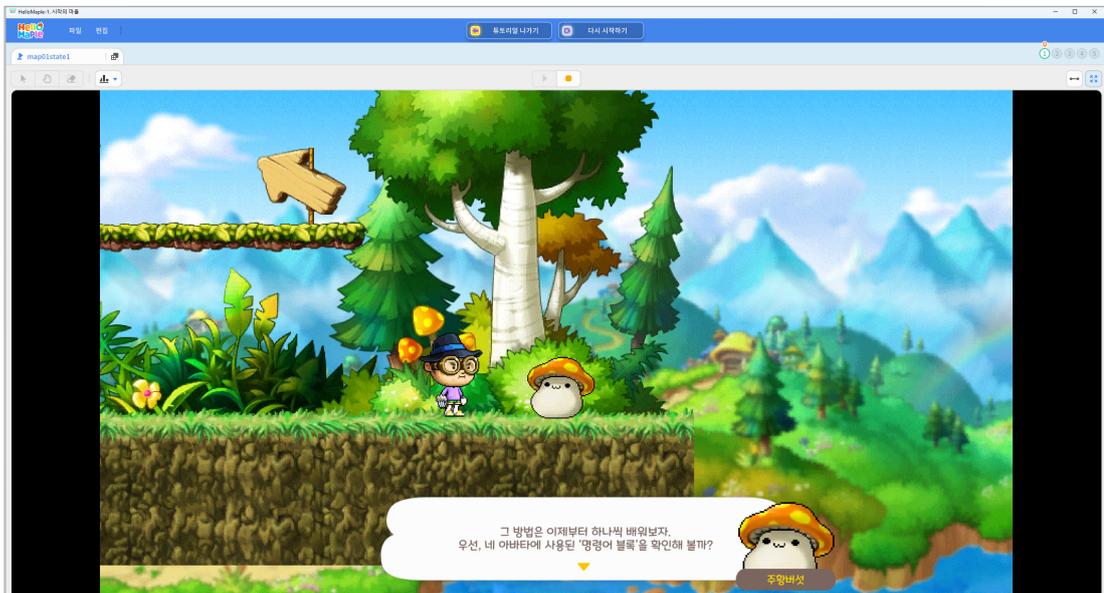
아바타를 움직여 맵 안에 있는 동전을 모두 모아봅시다. 모아야 하는 동전의 수와 모은 동전의 수가 오른쪽 위에 표시됩니다.

5



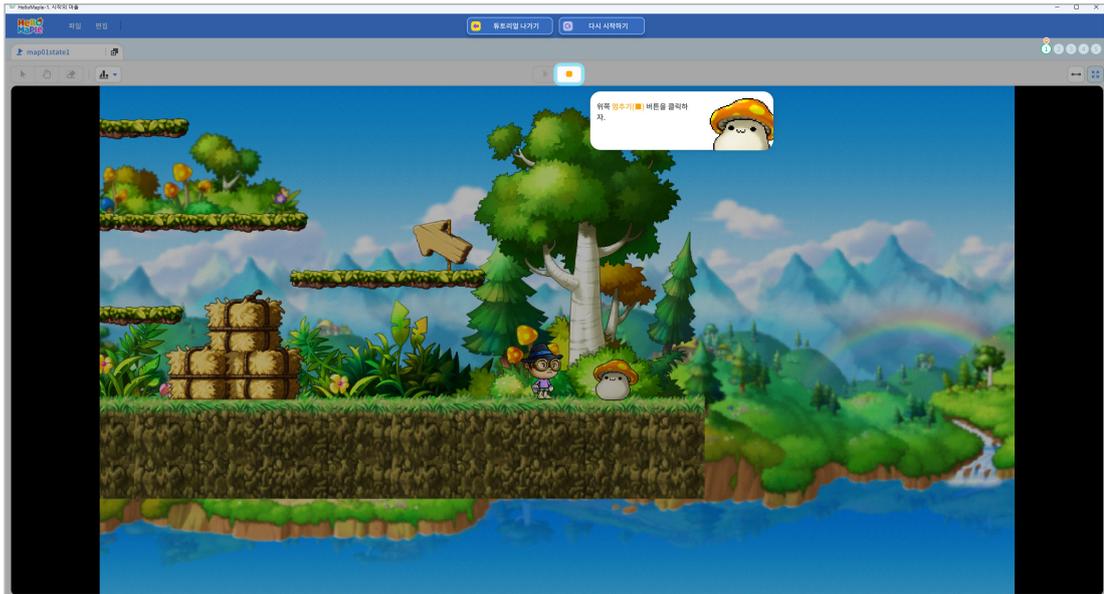
동전을 모두 모은 후 주황버섯을 찾아가 E키를 누릅니다. 헬로메이플 안에서는 다양한 게임을 직접 만들 수 있습니다.

6



게임을 만드는 방법은 앞으로 하나씩 배우게 됩니다. 우선, 아바타에 사용된 명령어 블록을 확인해봅시다.

7



위쪽 멈추기(■) 버튼을 클릭하여 편집화면으로 이동합니다.

추가 설명

여기서 잠깐!

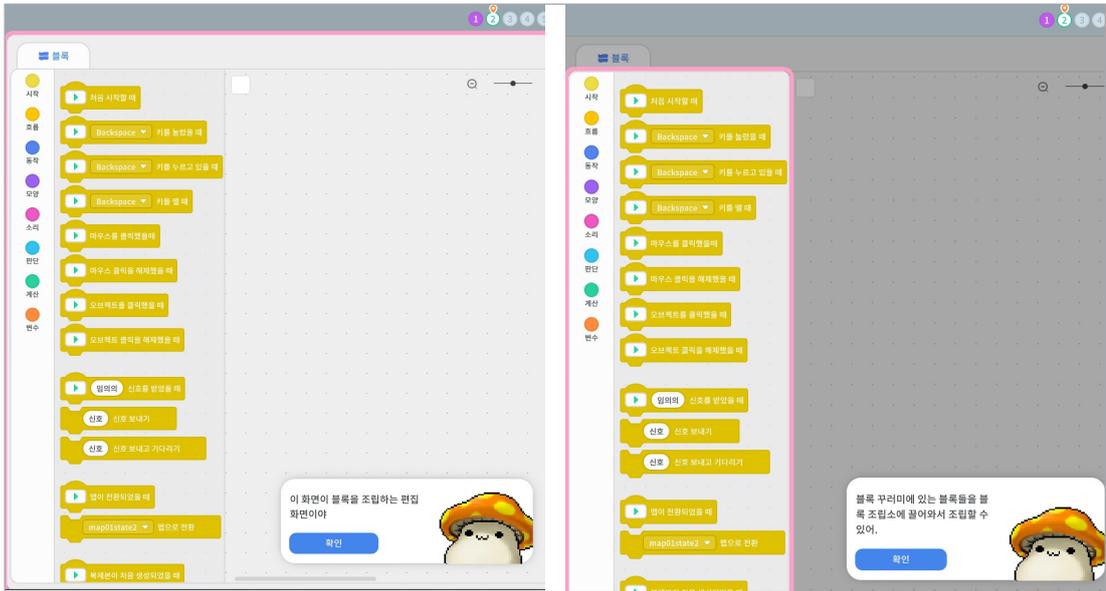
동전을 모두 모아야 다음 단계로 넘어갈 수 있습니다. 총 25개의 동전을 모두 모은 후 주황버섯을 찾아가세요.



미션 2 커서 배우기

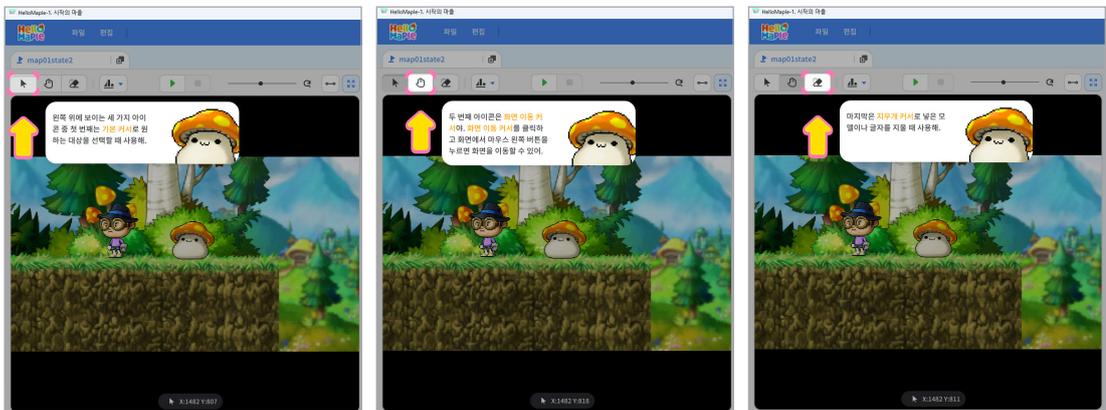
1 커서 배우기

1



위 화면은 블록을 조립하는 편집화면입니다. 블록꾸러미에 있는 블록들을 블록 조립소에 끌어와서 조립할 수 있습니다.

2



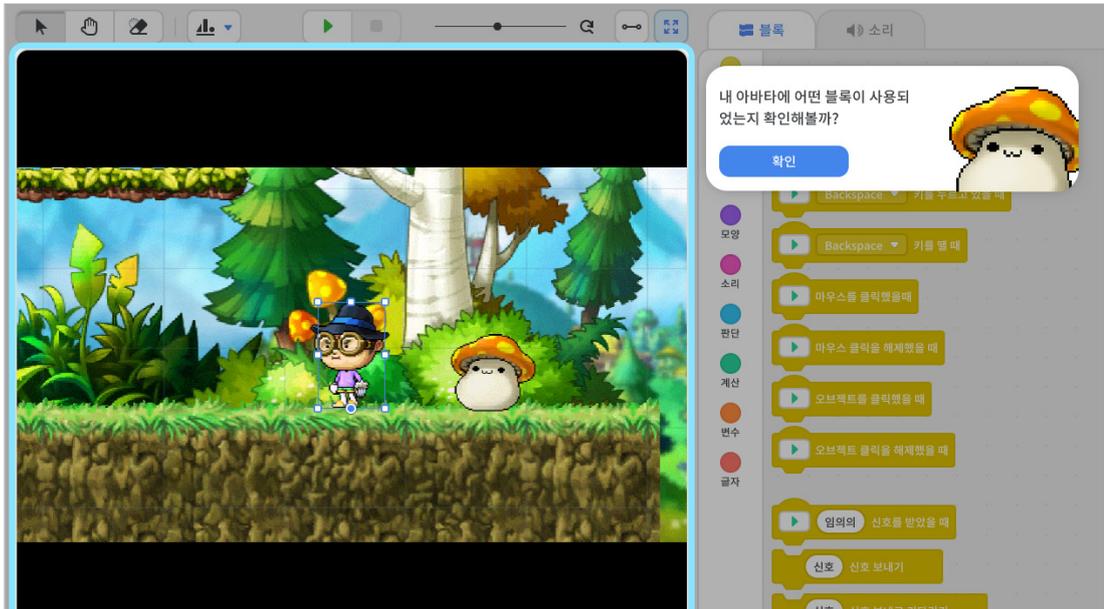
편집화면 왼쪽 위의 세 가지 커서를 살펴봅시다.

- ① 첫 번째는 '기본 커서'로 원하는 대상을 선택할 때 사용
- ② 두 번째는 '화면 이동 커서'로 화면을 이동할 때 사용 (마우스 왼쪽을 누른 채 화면 이동)
- ③ 세 번째는 '지우개 커서'로 넣은 모델이나 글자를 지울 때 사용

미션 ③ 블록 조립 살펴보기

▶ 블록 조립 살펴보기

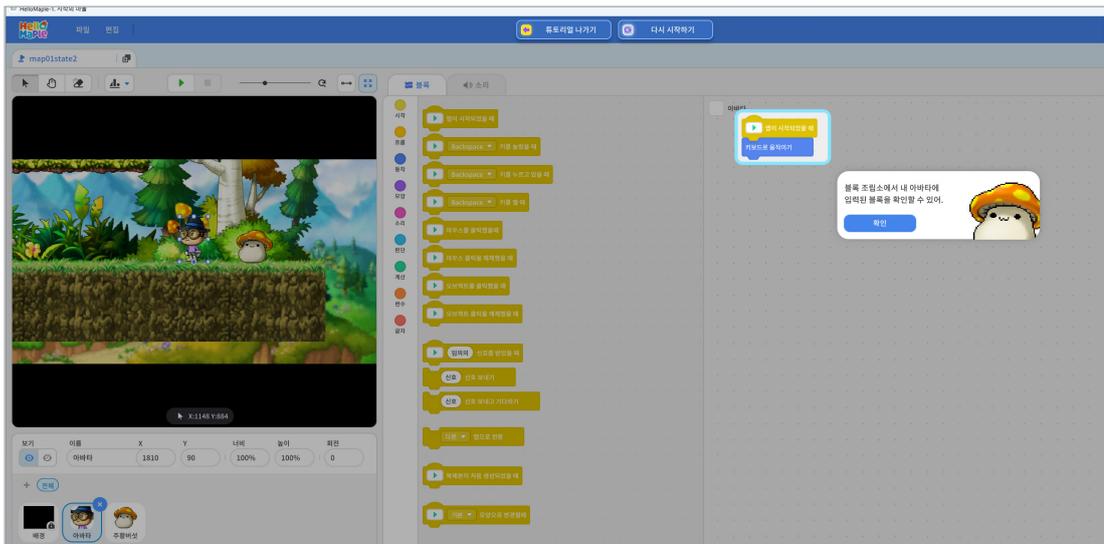
1



내 아바타에 입력된 블록을 살펴봅시다.

- ① 왼쪽 위에 있는 기본 커서를 클릭하고
- ② 내 아바타 클릭
- ③ 블록 조립소에서 내 아바타에 입력된 블록 확인

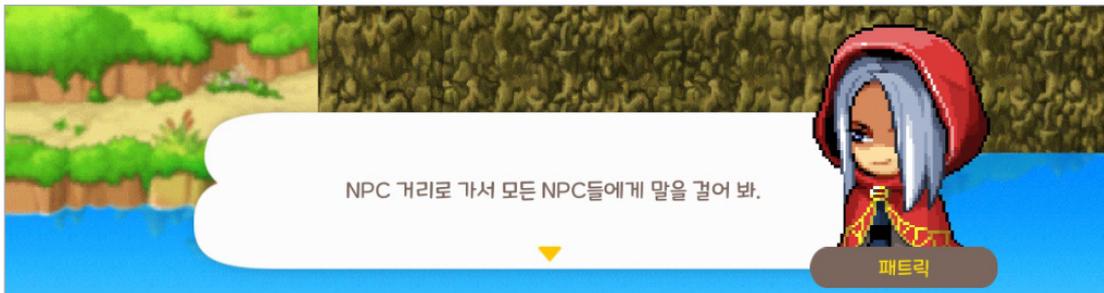
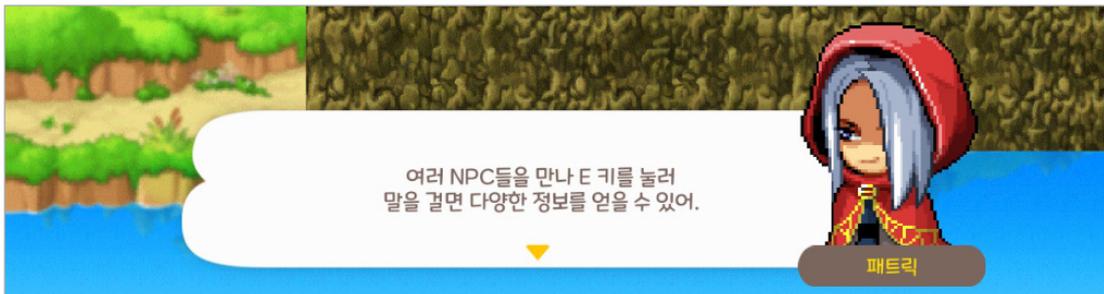
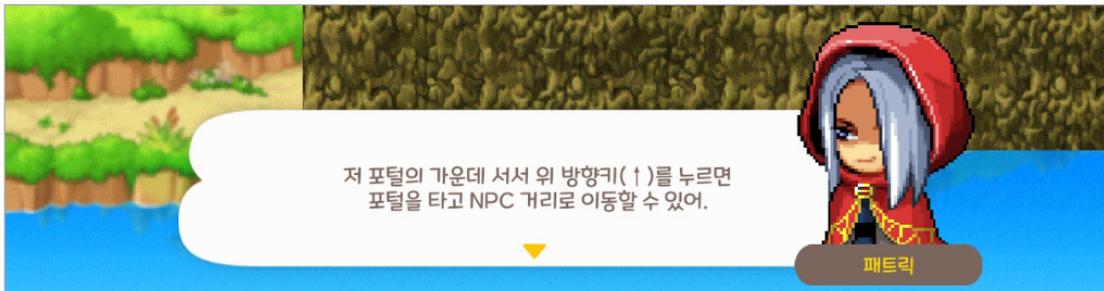
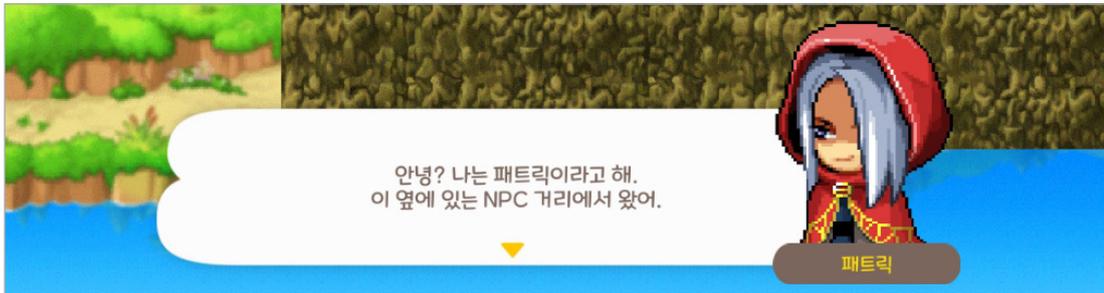
2



'처음 시작할 때' 블록에 '키보드로 움직이기' 블록을 연결하면 아바타를 키보드로 움직일 수 있습니다.

미션 안내 2

1



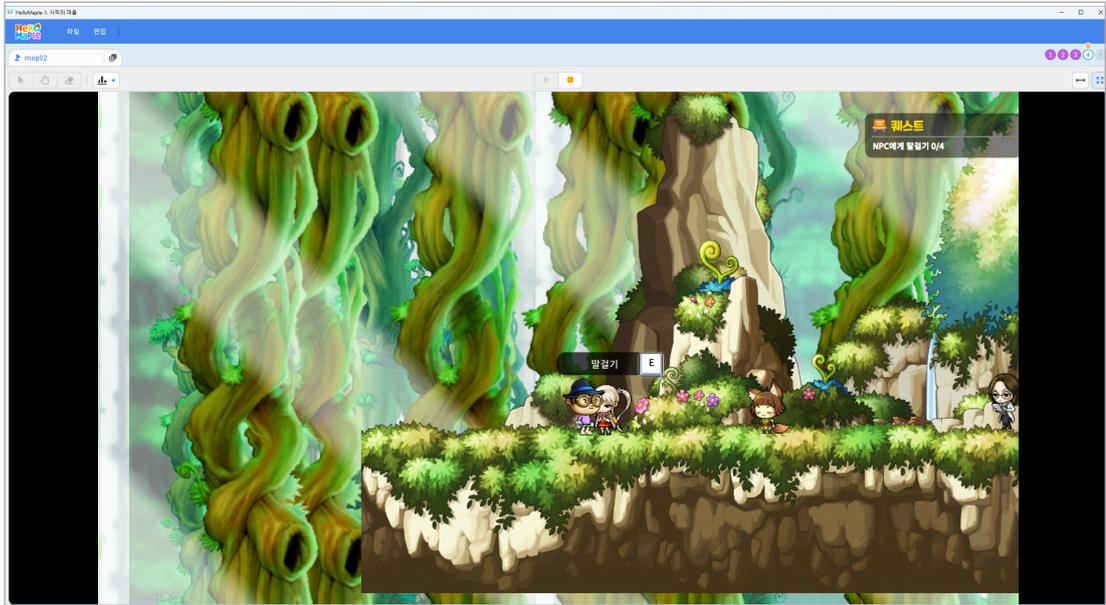
패트릭이라는 NPC가 나와 새로운 미션을 안내합니다.

- ❶ 포털 가운데에 서서 위 방향 키(↑)를 눌러 NPC 거리로 이동
- ❷ NPC들을 만나 E 키를 눌러 다양한 정보 얻기
- ❸ 모든 NPC들에게 말 걸기

미션 4 상호작용 1

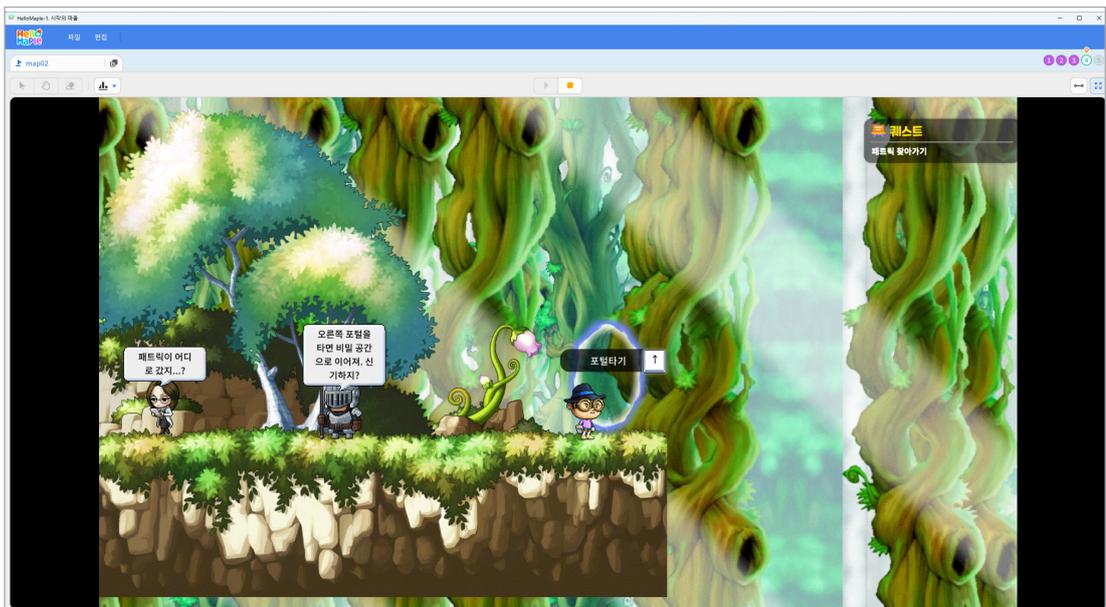
▶ NPC와 상호작용하기

1



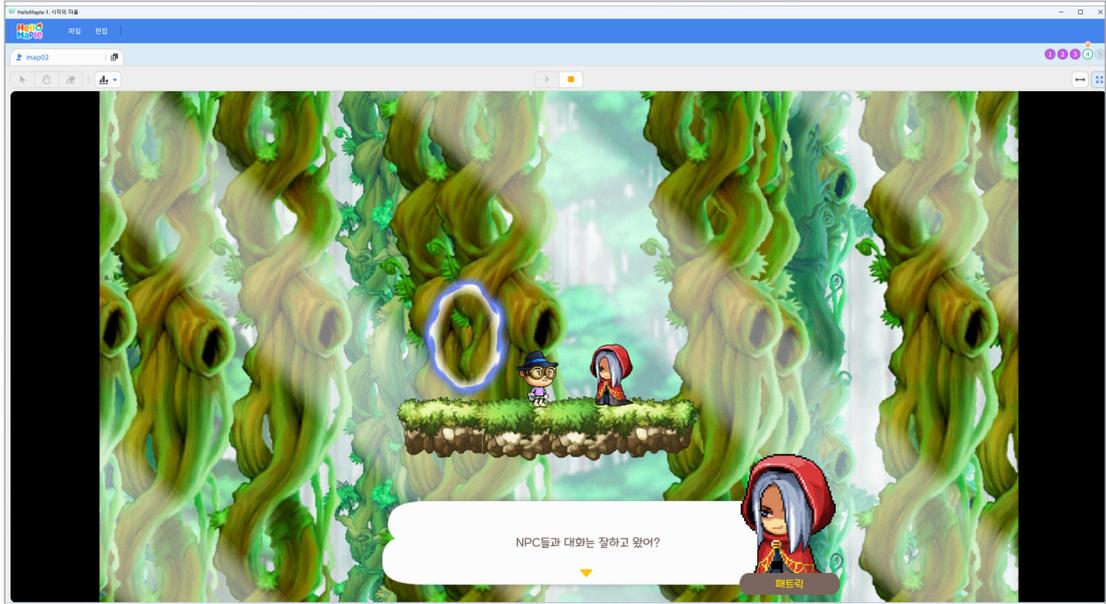
NPC 거리에 있는 NPC들에게 E 키를 눌러 정보를 얻어 보세요.

2



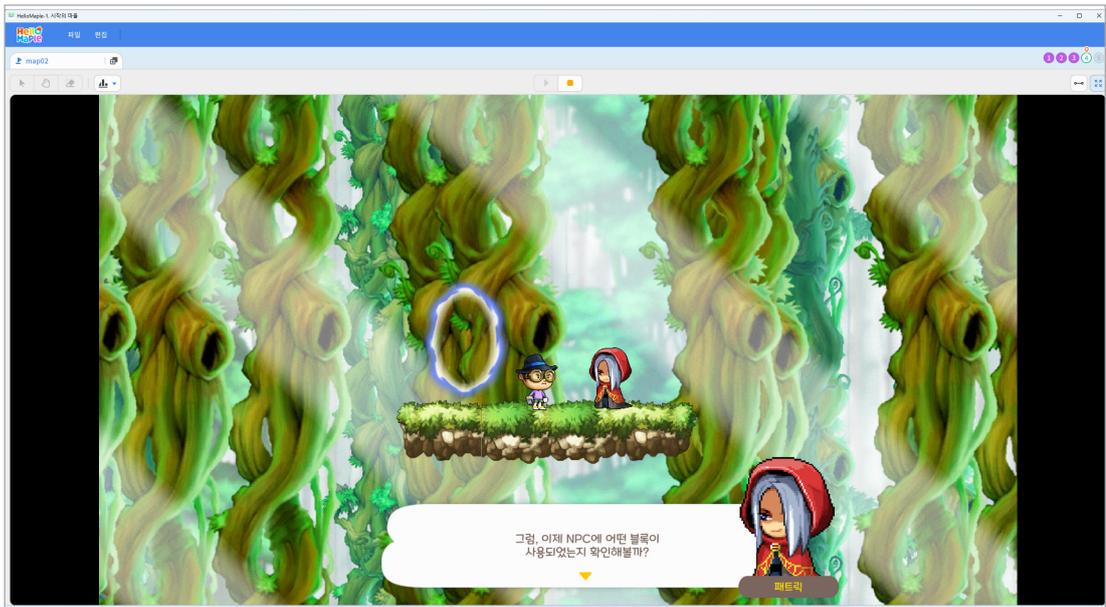
4명의 NPC들과 상호작용이 끝나면 포털을 타고 패트릭을 찾아가세요.

3



NPC에 사용된 블록을 확인해봅시다.

4

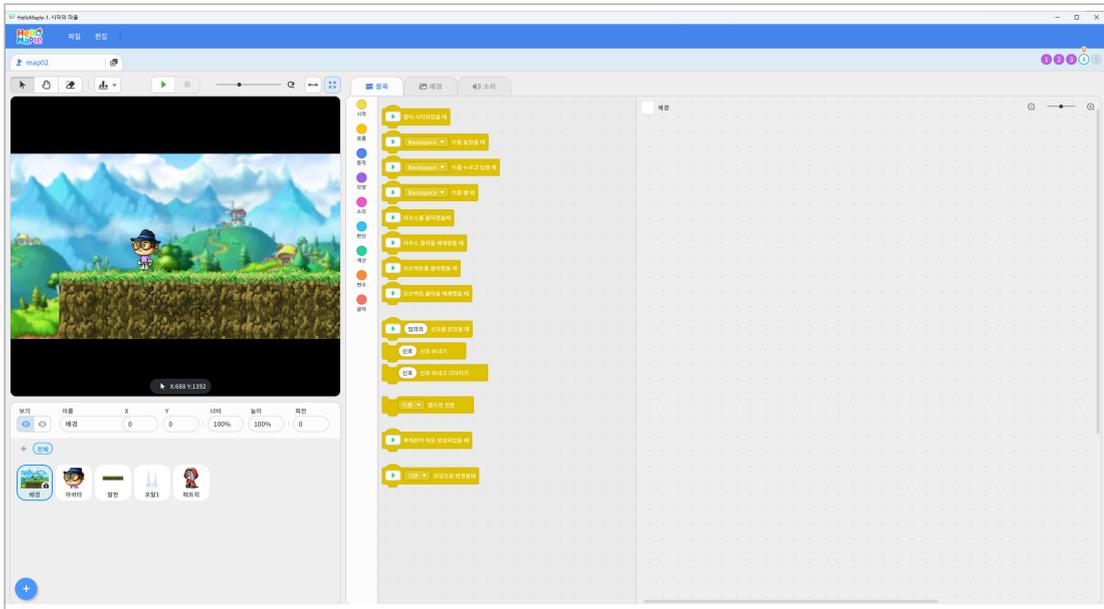


위쪽 멈추기(■) 버튼을 클릭하여 편집화면으로 이동합니다.

미션 5 상호작용 2

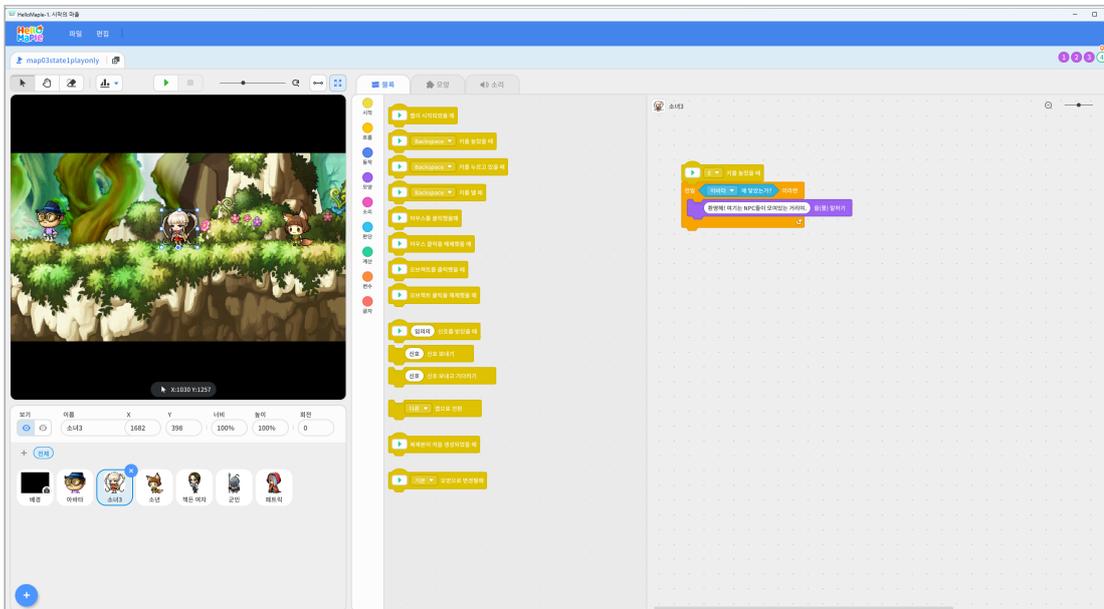
▶ NPC에 사용된 블록 살펴보기

1



왼쪽 위의 기본 커서를 클릭 한 후 블록을 확인 할 NPC를 클릭합니다.

2

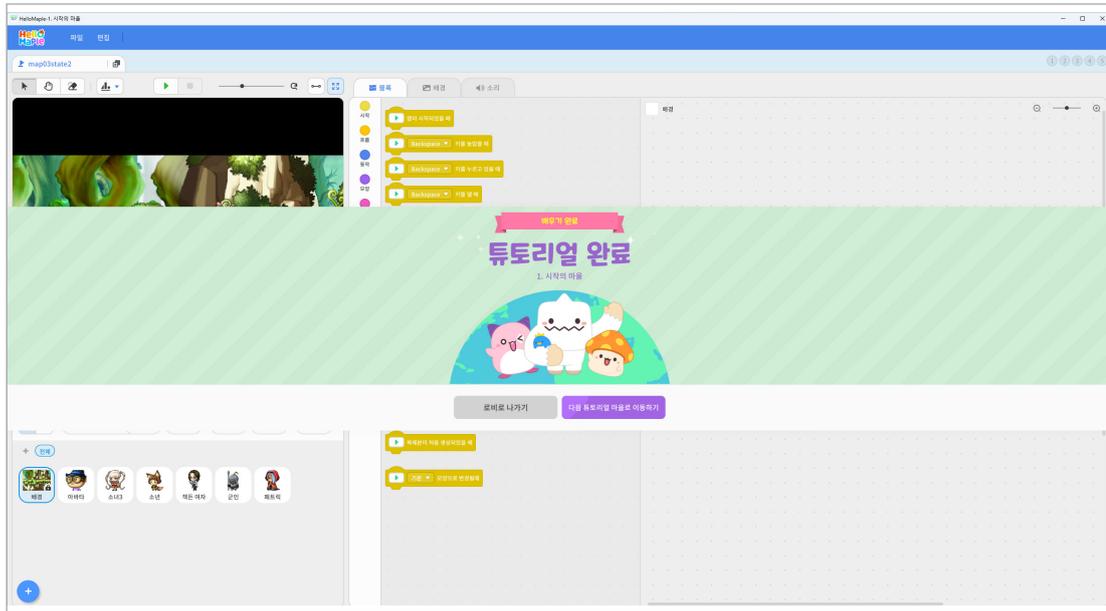


아바타가 NPC에 닿았을 때, E 키를 누르면 NPC가 대화를 말하게 하는 방법을 살펴봅시다.

- ① 'E 키를 눌렀을 때' 블록 아래에
- ② '만일 <아바타에 닿았는가?> 이라면' 블록 연결
- ③ '(환영해! 여기는 NPC들이 모여있는 거리야.) 을(를) 말하기' 블록 연결

미션 마무리 및 다음 마을 소개

1



미션 마무리 및 다음 꾸미기 마을로 이동하도록 안내합니다.

본 교육자료는 **CC BY-NC 4.0** 라이선스에 따라 사용할 수 있습니다.

*본 교육자료를 사용할 경우 아래의 라이선스 조건을 준수해야 합니다.

Creative Commons

본 교육자료의 저작권은 [크리에이티브 커먼즈의 저작자표시](#)를 따릅니다.

사용자가 라이선스 조건을 준수할 경우 이 저작물의 포맷 변경/복사/배포/전송이 가능하며, 저작물을 리믹스/변경하여 2차적 저작물 작성이 가능합니다.

BY

본 교육자료를 사용하는 경우 반드시 사용한 원저작물의 제목, 원저작자, 소스(출처), 라이선스 및 원 저작물을 편집했는지 여부를 표기하여야 합니다.

단, 헬로메이플 및 공동 저작자가 사용자의 저작물을 보증 또는 권리를 부여한 것으로 명시해서는 안됩니다.

본 자료 저작권 표기

© Nexon Korea Corp. & ATC(컴퓨팅교사협회) All Rights Reserved.

NC

본 교육자료는 영리적인 목적으로 사용할 수 없습니다.

(구체적으로 출판사 및 학원 등 영리기관에서의 사용은 금지되며, 공공기관에서 진행하는 헬로메이플 활용 수업 및 교육에서의 사용은 영리적인 목적이 없는 것으로 봅니다.)

***헬로메이플 BI(로고), 캐릭터 등 메이플스토리 IP는 본 라이선스 적용 대상이 아닙니다.**

이에 대한 사용 문의는 헬로메이플 웹사이트 교재 페이지의 '출판 목적 IP 사용 가이드'를 참고하거나, 고객센터 메일(help@hellomaple.org)로 문의 바랍니다.