# 

헬로메이플







## Chapter II. 꾸미기 마을



2. 꾸미기 마을 다양한 오브젝트를 배치하여 마을을 꾸며볼까 요?

두 번째 마을은 '꾸미기 마을'입니다. 이 마을에서는 어울리는 배경을 바꾸고 건물과 물건을 배치해봅시다. 사다리와 밧줄을 놓아 이동 방법을 추가해봅시다.

#### 오브젝트 모습, 소리 등과 스크립트를 합친 프로그램 단위를 말한다. 메이플 스토리에서 게임이 진행되는 곳을 부르는 말로 하나의 게임을 월드 하나의 월드라고 부른다. 월드 보다 작은 개념으로 하나의 월드 안에 여러 개의 맵이 존재할 수 맵 있다. 맵과 맵 사이는 포털로 이동할 수 있다.

🗘 미션 개요	
순서	미션 내용
배경 고르기	·배경 종류 살펴보기 ·어울리는 배경 선택하기

· 오브젝트 추가하기

·사다리 추가하기

·사다리와 밧줄 이용하여 동전 획득하기

설명

교육용 프로그래밍 도구(예를 들어, 스크래치, 엔트리 등)에서 캐릭터의

· 밧줄 추가하기



·사다리, 밧줄 추가하기

오브젝트 추가하기

밧줄, 사다리 추가하기

🗘 주요 개념과 용어

개념과 용어

- · 오브젝트 추가하기
- ·배경 고르기

🖒 미션 제시





\*출처: 네이버 지식백과



과정	활동 내용	자료 및 유의점
도입	# 동기유발 • 몬스터의 움직임을 살펴보면서 몬스터를 이동시키기 위해 어떤 블록을 사용해야 하는지 생각해본다. #공부할 문제 • 블록 조립을 이해하고 몬스터와 아이템의 움직임을 만드는 코딩 방법을 익히고 문제를 해결해 봅시다.	@ 여러 가지 게임에서 오브젝트가 움직이는 모습을 보면서 동기를 유발한다.
전개	<b>활동1 배경 고르기</b> • 배경 종류 살펴보기 • 어울리는 배경 선택하기	
	활동2 오브젝트 추가하기 • 바다에 어울리는 '식물' 오브젝트 추가하기 • 바다에 어울리는 '동물' 오브젝트 추가하기	@ 오브젝트를 추가 및 배치하는 방법을 처음 배우므로 학생들이 잘 이해했는지 확인하고 넘어간다.
	활동3       사다리, 밧줄 추가하기         • 사다리 추가하여 배치 및 크기 조절하기         • 밧줄 추가하여 배치 및 크기 조절하기	
정리	# 튜토리얼 과정 나누기 # 튜토리얼 과정 정리하기 # 평가하기	



꾸미기 마을에서 해결해야 할 미션을 안내합니다. 맵 배경을 바꾸고 오브젝트를 추가하여 맵을 꾸며봅시다.

## 🕒 꾸미기 마을 미션 안내하기

1

미션 안내 1

## 미션 1 배경 고르기

## 🕒 배경 바꾸기





배경 변경을 위해 배경 오브젝트를 선택합니다.





'배경'을 선택합니다.

검색창에 '바다'를 입력하고 마음에 드는 바다 배경을 선택하면 실행화면 속 배경이 바뀌는 것을 확인할 수 있습니다.



배경 이미지를 선택하기 위해 ◎버튼을 클릭합니다.



원하는 색깔을 선택한 후 확인 버튼을 클릭합니다.



6

다른 배경으로 바꾸는 법을 알아봅시다. 1 배경 종류 클릭하기 2 '단색' 선택하기



배경 종류를 다시 '템플릿'으로 돌려놓습니다.



마지막으로 배경을 바꾸는 방법으로 배경 종류의 '웹'을 선택합니다. 원하는 이미지의 웹 주소를 입력하면 자신의 원하는 배경을 등록하여 사용할 수 있습니다. 이번 단계에서는 해당 기능을 사용하지 않으므로 넘어갑니다.



8

📰 HelloMaple-2. 꾸미기 마을

바다와 어울리는 식물을 추가해 봅시다. 1 오브젝트추가하기(+) 버튼을 클릭하기 2 '오브젝트 추가하기'를 클릭하기



맵에 필요한 다양한 물건을 추가할 수 있습니다. 바다와 어울리는 오브젝트를 추가해봅시다.



## 🕒 오브젝트 추가하기

1

2

미션 2 오브젝트 추가

검색창에 '바다'를 입력합니다.



'식물' 오브젝트 모음을 선택합니다.



3

2 조절하고 싶은 오브젝트 선택하기
3 선택한 오브젝트 드래그하여 주황색 발판 표시에 맞추어 놓기

🕕 기본커서 선택하기

추가된 오브젝트를 선택하여 위치와 크기를 조절해봅시다.



마음에 드는 오브젝트를 선택하여 추가합니다.



5

'동물' 오브젝트 모음을 선택합니다.



바다와 어울리는 동물을 추가해 봅시다. 1 오브젝트추가하기(+) 버튼을 클릭하기 2 '오브젝트 추가하기'를 클릭하기



8

마음에 드는 동물을 선택하여 추가합니다.



검색창에 '바다'를 입력합니다.



9

## ● '시작하기(▶)' 버튼 클릭하기 2 실행화면에서 추가한 오브젝트들 확인하기

추가한 오브젝트가 잘 적용되었는지 실행화면으로 확인해봅시다.



## 미션 확인하기

높은 곳에 있는 동전을 획득하기 위해 어떤 오브젝트를 사용하면 좋을지 생각해봅시다. 밧줄과 사다리를 추가하여 동전을 획득할 수 있는 경로를 만들어 봅시다.



### 🕑 꾸미기 마을 미션 안내하기

1

## 미션 안내 2

#### '공간' 오브젝트 모음을 선택합니다.



2

1 오브젝트추가하기(+) 버튼을 클릭하기 2 '오브젝트 추가하기'를 클릭하기

사다리를 추가해 봅시다.



## 🕒 사다리 추가하기

1

## 미션 3 밧줄, 사다리 추가하기

기본 커서 선택하기
 사다리를 마우스 왼쪽을 클릭한 채로 끌어당기기
 사다리 윗부분이 주황색 발판 표시에 맞게 놓기

사다리의 위치를 조정해봅시다.



사다리를 선택하여 추가합니다.



3

## 오브젝트추가하기(+) 버튼을 클릭하기 '오브젝트 추가하기'를 클릭하기

위쪽 발판에 올라가기 위해 밧줄을 추가해 봅시다.



## 🕑 밧줄 추가하기

1

사다리의 길이를 조절해봅시다. 1 실행화면 속 사다리 선택하기 2 위아래화살표 모양( ) 끌어당기며 크기 조절하기



2

3

☞ HelloMaple-2. 꾸미기 마을						-	o ×
HGIL한 파일 편집 - 뉴도리얼 나카기	O 다시 시작하기						
2 map01 0							1234 3
		(1	2		•		×
	사람				-	<b>1</b>	
	동물	Ħ			H.	H	
	식물		나무 사다리2	나무 사다리3	나무 사다리4	맛을 사다리	회색 사다리
O LO LA CALLARY CALLARY	발것	H					
- data (	음식	위석 파이프	<u>श्वर</u> ्थ भागव	발간석 파이프…	원석 사다리	운 옆인 사다리1	운 옆인 사다리2
NR ALAN SHARE AND ALL AND	몬스터	I	ł.	Ç	1	1	7
La De Hitson	물건	의사을 로프1	회사을 로프2	의사율 로프3	식물 로프1	식물 로프2	식물 로프3
M AND A AND A AND AND AND AND AND AND AND	건물	X	4	<b>2</b> =	를 선택해	ĥ	
×11363 ¥1250	공간		기타 로프2	기타로		V	
보기         이름         X         Y         너희         월전           ⓒ         ()         나무 서덕리         1586         58         100%         100%         0	효과	0		0		0	
+ (24)	글자	포텔3	포털4	王留5	王督6	王留7	王留8
	오브젝트(교사용)		6		* * *	Δ Δ Δ	414
비경 아비타 비다들이 해초1 색어 물기 나무사~~	몬스터(교사용)	포털9	포털10	떨어지는 돌	위에서 내려오…	아래에서 올라…	세개의창
	NPC(교사용)	Free	1 A	1	4		

발판(교사용)

선택 비우기

'식물 로프1'을 추가하여 추가합니다.



모든 발판으로 이동할 수 있도록 밧줄을 하나 더 추가합니다.

(시작하기(▶)' 버튼 클릭하기
 2 실행화면에서 밧줄이 정해진 위치에 추가되었는지 확인하기

사다리와 밧줄이 잘 작동하는지 실행화면으로 확인해봅시다.



- ④ 위아래화살표 모양() 끌어당기며 크기 조절하기
- 기본 커서 선택하기
   밧줄 선택하기
   밧줄 윗부분이 주황색 발판 표시에 맞게 놓기

추가된 밧줄의 위치와 크기를 조절하여 발판과 연결될 수 있도록 해봅시다.



5

1 '멈추기(■)' 버튼 클릭하기
 2 실행화면에서 편집화면으로 돌아가기

실행화면에서 결과를 확인한 후 편집화면으로 돌아가 봅시다.





0234

▶ 추가한 사다리와 밧줄 이용하여 동전 획득하기
 1

## 미션 정리



다음 몬스터 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 <u>크리에이티브 커먼즈의 저작자표시</u>를 따릅니다. 사용자가 라이선스 조건을 준수할 경우 이 저작물의 **포맷 변경/복사/배포/전송**이 가능하며, 저작물을 **리믹스/변경**하여 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.

본자료저작권표기 ⓒ 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, 고객지원 메일(help@hellomaple.org)로 문의 바랍니다.