

# 코틀리 온라인 코딩파티

2016 Online Coding Party

준비



# 목차

## 01 Computational Thinking!

컴퓨팅적 사고력이란? .....	3p
코들리에서는 어떻게 컴퓨팅적 사고력을 배울까요? .....	4p

## 02 코들리 사용 설명서

회원가입 방법 .....	5p
온라인 코딩파티 인증서 등록 방법 .....	6p
코스 안내 .....	7p

## 03 온라인 코딩파티 중급

중급스텝 구성 미리보기 .....	8p
--------------------	----

## 04 중급스텝 가이드

사용 아이템 알기 .....	9p
기본 블럭 알기 .....	10p
행동 블럭 알기 .....	11p
학습정보 및 답안 .....	12p

# 코드리와 함께 배우는 Computational Thinking

## 01. 컴퓨팅적 사고력이란?

- 1 우리 주변의 문제를 발견하고
- 2 문제를 더 작은 조각으로 나누고
- 3 나누어진 조각들을 알기쉬운 간단한 그림으로 바꾸어보고
- 4 간단해진 문제 조각들을 차근 차근 단계적으로 해결하고
- 5 비슷한 조각들의 훨씬 복잡한 문제도 해결할 수 있는 알고리즘을 찾는



복잡한 문제를 단순하게 바꾸고  
단계적으로 해결할 수 있는 '생각의 습관'

”

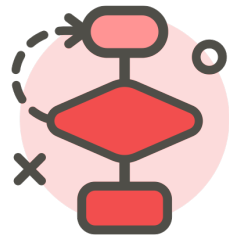
이렇게 문제를 해결하는 방법을 익히는 것은, 결과적으로 컴퓨터에게 일을 시키는 방법을 배우는 것입니다.

컴퓨터에게는 문제를 해결하기 위한 단계를 잘 알려주면 작은 문제부터 아주 복잡하고 큰 문제까지 같은 방법으로 해결할 수 있습니다.

107개의 숫자를 크기 순으로 줄 세우는 똑같은 방법으로 1000개의 숫자를 줄 세울 수 있습니다.

# 코틀리와 함께 배우는 Computational Thinking

## 02. 코틀리에서는 어떻게 컴퓨팅적 사고력을 배울까요?



단계적으로 문제를 해결하는 기본을 배웁니다.

어떤 순서로 일을 하면 문제를 해결할 수 있는가?  
경우에 따라 다른 일을 해서 문제를 해결하려면 어떻게 해야 하는가?  
같은 일을 여러 번 반복하도록 해서 더 간단하게 문제를 해결할 수 있는가?

코틀리의 이동하기, 조건문, 반복하기 블록으로 어떤 단계로 문제를 해결할 수 있는 지 배웁니다.



하나의 방법으로 아주 간단한 문제부터 복잡한 문제까지 해결할 수 있는 알고리즘이란 어떤 것인지 배웁니다.

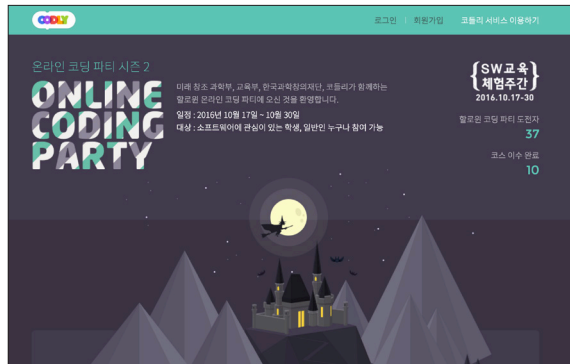
비슷한 문제를 이미 해결한 잘 알려진 방법이 어떤 것들이 있는가?  
잘 알려진 방법을 어떻게 바꾸면 문제를 해결할 수 있는가?  
좀 더 빠른 시간 내에 노력을 덜 들이고 문제를 해결할 수 있는가?

알고리즘 코스를 하나 하나 따라 가면서 알고리즘으로 문제를 해결하는 방법을 배웁니다.

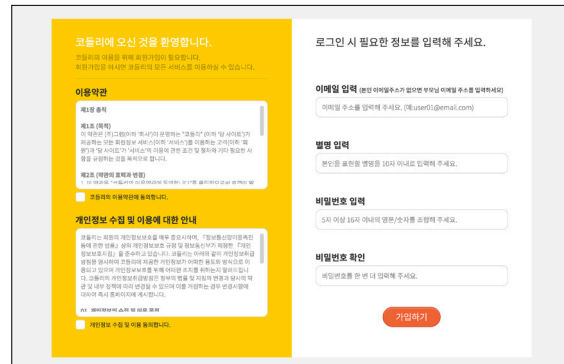
# 코들리 사용 설명서

코들리는 컴퓨터 프로그래밍의 기본원리 이해와, 다양한 응용 학습을 통해, 아이들이 컴퓨터적 사고와 기본적인 수학 문제 해결, 알고리즘 문제 해결 등을 할 수 있도록 환경을 제공합니다.

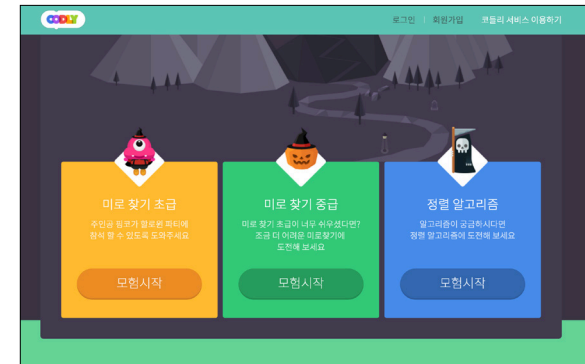
## 1. 회원가입



1. 코들리 온라인 코딩파티 사이트  
<https://codly.co.kr/codingparty/2016> 접속하여  
화면 우측 상단의 '회원가입' 버튼을 클릭합니다.



2. 가입화면의 입력폼 안내에 따라 이메일, 닉네임, 비밀번호를 입력하세요. 누구나 코들리 회원으로 가입할 수 있습니다.



3. 가입이 완료되면 코들리가 제공하는 다양한 코스의 학습 콘텐츠를 모두 이용하실 수 있습니다.

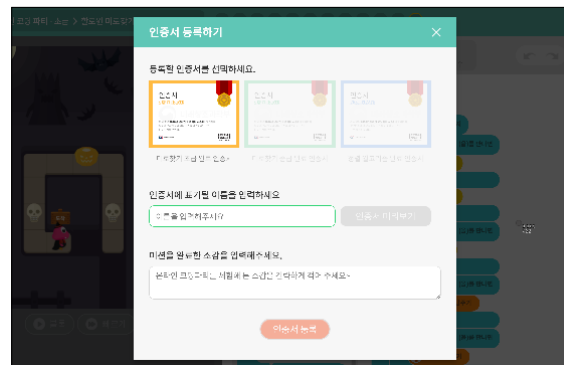
# 코들리 사용 설명서

온라인 코딩파티는 누구나 소프트웨어를 쉽고 재미있게 배울 수 있도록 다양한 수준의 코딩 미션을 제공합니다. 코들리의 다양한 블록코딩 미션을 완료한 후 인증서를 등록해보세요.

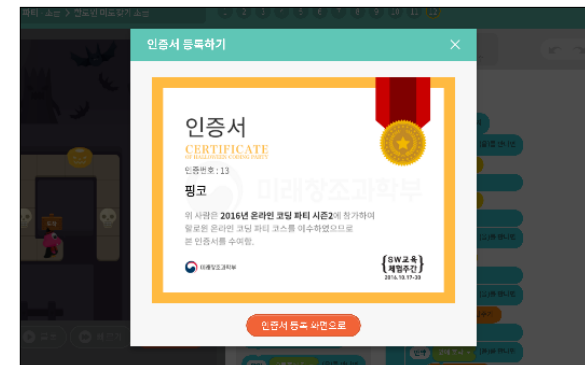
## 02. 온라인 코딩파티 인증서 등록방법



1. 코들리 온라인 코딩파티 사이트  
<https://codly.co.kr/codingparty/2016>  
에서 미션을 성공하면 인증서 등록이 가능합니다.



2. 미션 완료 후, 인증서 등록하기 버튼을 클릭하면 인증서 등록을 위한 팝업이 나타납니다. 이름과 소감을 입력할 수 있습니다.



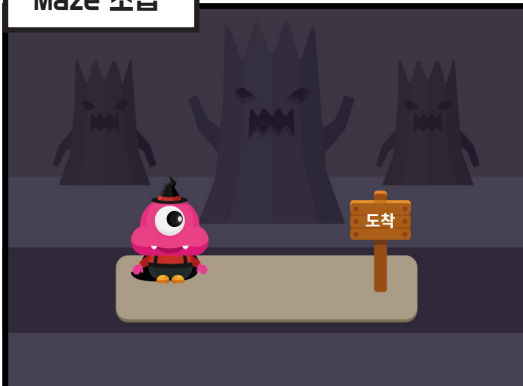
3. 모든 과정이 끝나면 인증서가 발급되며, 발급된 인증서는 코들리 온라인 코딩파티 메인 화면에서 확인할 수 있습니다

## 코들리 사용 설명서

할로윈 파티에 초대받은 핑코가 파티장에 도착하기 까지의 내용을 담은  
2016 온라인 코딩파티 특별코스를 소개합니다. 학생은 다양한 문제를 해결  
하며 생각하는 능력을 기르고, 알고리즘의 버블정렬 개념을 배우게 됩니다.

### 03. 코스안내

#### Maze 초급



핑코가 파티장까지 가기 위해 간단한 미로를 지나가는 코스입니다. 간단한 이동 및 조작 방법에 대해 학습할 수 있으며, 자연스럽게 문제 해결을 단계별로 하는 법을 습득하게 됩니다.

#### Maze 중급



초급보다 다소 어려운 미로로 이루어진 코스입니다. 각 스텝을 해결하기 위해 좀 더 복잡한 명령어들을 사용해야 하고, 생각을 더 많이 해야 합니다

#### 알고리즘



컴퓨터 프로그래밍을 통해 정렬하는 방식에 대해 간단히 배워봅니다. 포인터 등 어려울 수 있는 정렬을 배우기 위한 기본 개념들을 지팡이, 유령, 사탕 등을 이용한 친근한 스토리를 통해 쉽게 이해할 수 있도록 구성되어 있습니다.

## 중급스텝 미리보기

스텝	주제	새로운 블록	미션	목표 수	특이사항
1	이동 블록 배우기	앞으로 이동	도착표지판 가기	4개 블록	
2	회전 블록 배우기	오른쪽 회전 / 왼쪽 회전	성냥갑 얻기, 도착표지판 가기	6개 블록	
3	반복 블록 배우기, 반복 규칙 파악하기	(n)번 반복	양초 얻기, 도착표지판 가기	8개 블록	반복규칙
4	만약 조건 블록 배우기, 고쳐보기 배우기	만약 ~을(를) 만나면 호박에 불 켜기	호박에 불 켜기, 도착표지판 가기	11개 블록	고쳐보기, 반복규칙, 호박
5	(도착)을(를) 만날 때까지 블록 배우기 반복 규칙 파악하기	(도착)을(를) 만날 때까지	사탕 2개 얻기, 도착표지판 가기	8개 블록	반복 규칙
6	만약 조건 블록 배우기, 고쳐보기 배우기 반복 규칙 파악하기	유령에게 사탕주기	양초 얻기, 유령에게 사탕주기 사신 피하기, 도착표지판 가기	11개 블록	고쳐보기, 반복 규칙 유령, 사신
7	물음표 박스 배우기, 점프 블록 배우기	앞으로 점프	사신 피하기, 해골 점프하기 도착표지판 가기	5개 블록	물음표 박스, 해골, 사신
8	If-Else 조건 블록 배우기 물음표 박스 배우기	만약 ~(을)를 만나면 아니면	사신 피하기, 도착표지판 가기	6개 블록	물음표 박스, 사신
9	다양한 조건 배우기		유령에게 사탕주기, 사탕 얻기 도착표지판 가기	6개 블록	유령, 해골
10	다양한 조건 배우기		해골 점프하기, 호박 불 켜기 도착표지판 가기	8개 블록	해골, 호박
11	다양한 조건 배우기		사신 피하기, 도착표지판 가기	6개 블록	사신
12	다양한 조건 배우기		해골 점프하기, 도착표지판 가기	8개 블록	해골

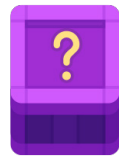


## 중급스텝 사용 아이템 알기



### 반복규칙

반복적인 블록 조합이 필요한 부분을 맵에서 미리 알 수 있다.



### 물음표 박스

어떤 오브젝트가 나올지 모르는 비밀의 박스. 미션을 성공할 코드만이 박스를 열 수 있다.



### 사탕

유령이 좋아하는 사탕을 모아 길을 막고 있는 유령에게 사탕을 주면 유령이 사라진다.



### 성냥갑

성냥갑으로 양초에 불을 붙일 수 있고, 불을 붙인 양초를 갖고 호박에 불을 켤 수 있다.



### 양초

어두운 길을 밝히려면 양초에 불을 붙이고, 호박을 켜야한다.



### 불 꺼진 호박

호박에 불이 꺼져 있으면 지나갈 수 없다. 양초를 갖고 있다면 “호박에 불 켜기” 블록을 사용 할 수 있다.



### 불 켜진 호박

호박에 불이 켜지면, 어두운 주변을 밝혀 길을 지나갈 수 있다.



### 유령

사탕을 갖고 있다면 “유령에게 사탕 주기” 블록으로 길을 막고있는 유령을 쫓아내야 한다.



### 해골

“앞으로 점프” 블록으로 해골을 피할 수 있다. 이 블록이 없다면 해골이 없는 길을 찾아 돌아 가야한다.



### 사신

핑크를 잡으려 따라오는 사신! 완벽한 블록으로 코딩된 정답만이 살길이다!

## 중급스텝 기본 블록 알기



### (n)번 반복

반복 블록안의 내용을 원하는 횟수만큼 반복할 수 있다.

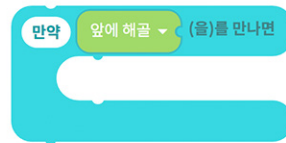
- 반복 블록에 있는 동그라미의 숫자를 변경하여 반복 횟수를 정할 수 있다.
- 반복 블록을 이용하면 블록 개수를 줄일 수 있다.



### (도착)을(를) 만날때까지

~할 때까지, 조건이 만족 할 때까지 블록이 반복된다.

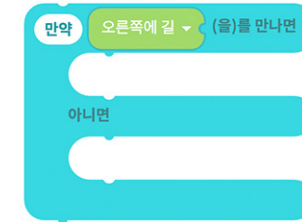
- 반복블록 안의 조건을 상황에 맞게 선택 할 수 있다.
- 반복블록 안에 다른 반복 블록을 넣을 수 있다.
- ~할 때까지 블록으로 최종 블록 수를 줄일 수 있다.



### 만약 ~을(를) 만나면

주어진 조건이 만족 되어야만 만약 블록이 실행된다

- 만약블록에 있는 조건을 상황에 맞게 선택할 수 있다.



### 만약 ~(을)를 만나면 아니라면

만약 블록의 조건이 만족되지 않은 경우의 상황을 미리 설정 할 수 있다. '만약 ~(을)를 아니라면' 블록의 조건실패 상황을 미리 대비한다.

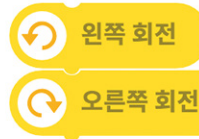
- '만약 ~아니라면' 블록에 있는 조건을 상황에 맞게 선택할 수 있다.
- '만약' 구간과 '~아니라면' 구간안에 또 다른 조건의 만약 블록을 넣을 수 있다.

## 중급스텝 행동 블록 알기



### 앞으로 이동

앞으로 이동하기 블록을 사용하면 캐릭터가 바라보는 방향으로 1칸 움직일 수 있다.



### 오른쪽 회전 or 왼쪽 회전

오른쪽(왼쪽)으로 회전하기 블록을 사용하면 캐릭터의 몸을 오른쪽(왼쪽)으로 돌릴 수 있다.



### 앞으로 점프

점프하기 블록을 사용하면 캐릭터가 바라보는 방향으로 1칸 점프 후 다음 칸으로 움직인다.



### 호박에 불 켜기

- 앞에있는 어두운 호박에 불을켜고 길을 지나갈 수 있다.
- '호박을 만났을 때' 라는 특정한 상황에서 사용한다.
  - 만약 블록에 있는 조건을 '앞에 호박을 만나면' 으로 바꾸어 사용할 수 있다.
  - 만약 블록안에 '호박에 불켜기' 블록을 넣을 수 있다.



### 유령에게 사탕주기

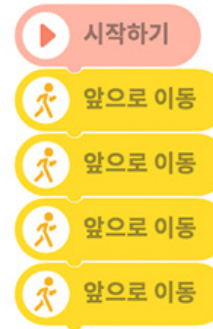
- 길을 막고있는 유령에게 사탕을 주고 지나갈 수 있다.
- '유령을 만났을 때'라는 특정한 상황에서 사용한다.
  - 만약 블록의 조건을 '앞에 유령을 만나면' 으로 바꾸어 사용할 수 있다.
  - 만약 블록 안에 '유령에게 사탕주기' 블록을 넣을 수 있다.

## 01. 도착 표지판까지 이동하기



목표 블록 수 4개

정답블록



새로운 블록



### 학습목표

순차 개념을 이해할 수 있다.

### 연관코스

<https://goo.gl/sZtjmX> - 동서남북 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 1 - 순서대로 실행 - 기본  
<https://goo.gl/lcUKKq> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 순서대로 실행 - 기본

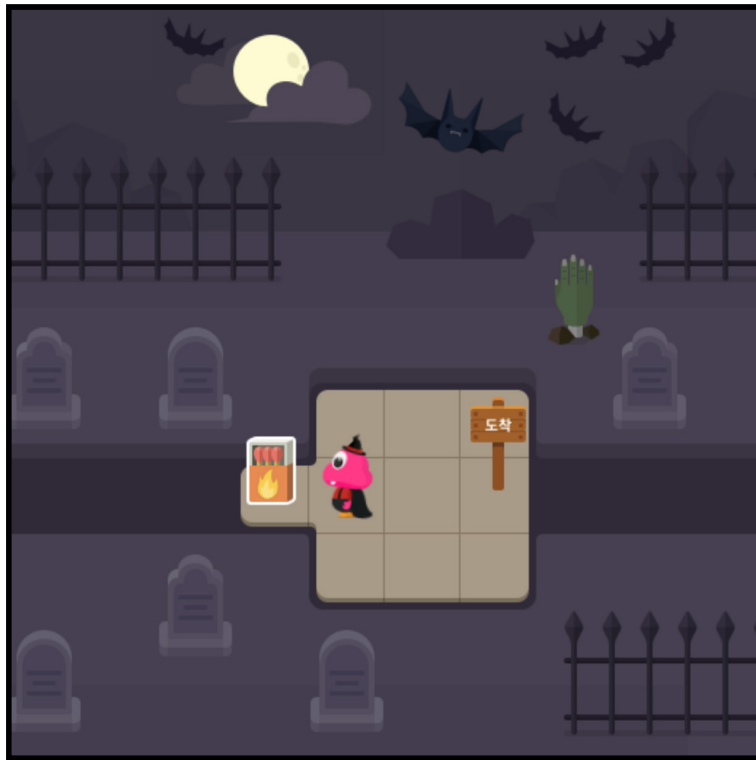
### 스텝 미션

“앞으로 이동” 블록을 사용하여 핑코를 도착 표지판까지 이동 시켜 주세요.

### 힌트

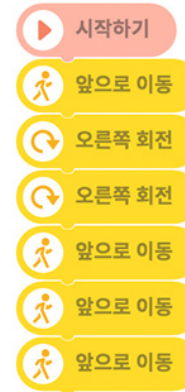
1. 핑코가 도착표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코를 앞으로 움직이기 위해 ‘앞으로 이동’ 블록을 사용해요.

## 02. 성냥갑 줍기

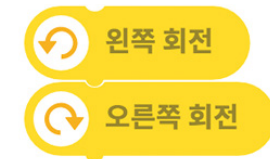


목표 블록 수 6개

정답블록



새로운 블록



**학습목표** 바라보는 방향에 따른 회전을 배운다.

**연관코스** <https://goo.gl/HoSokG> - 동서남북 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 1 - 순서대로 실행 - 기본  
<https://goo.gl/dB1O5r> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 순서대로 실행 - 기본

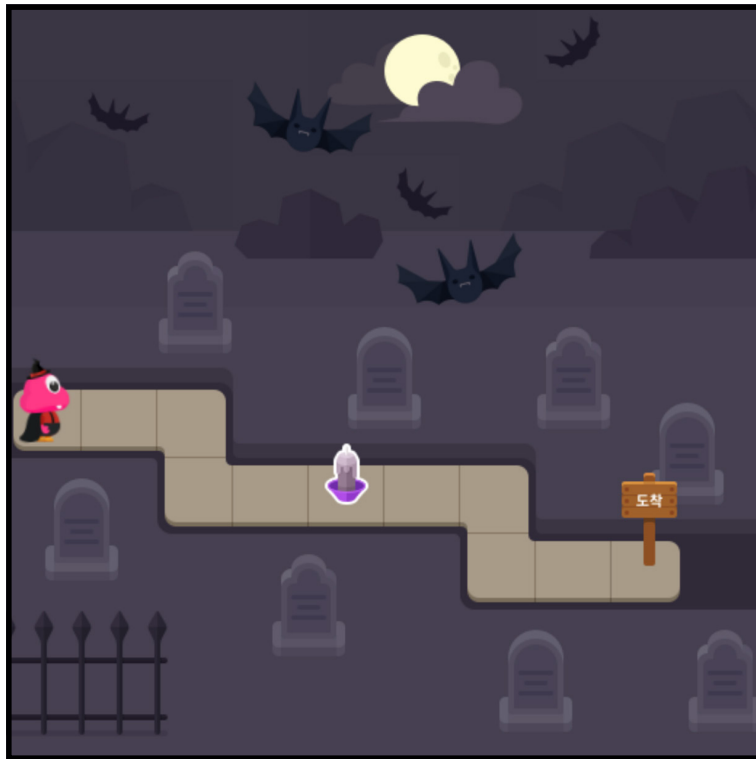
**스텝 미션**

“앞으로 이동” 블록과 “오른쪽 회전”블록을 사용하여 핑코를 도착 표지판까지 이동 시켜 주세요.

**힌트**

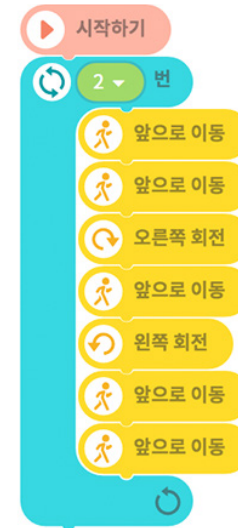
1. 핑코가 도착표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. ‘오른쪽 회전’ 과 ‘왼쪽 회전’ 블록을 사용하여 핑코가 바라보는 방향을 바꿀 수 있어요.
3. ‘앞으로 이동’블록과 ‘회전’블록을 조합하여 사용해 보세요.

### 03. 양초 얻기

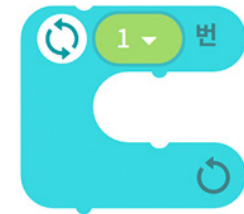


목표 블록 수 8개

정답블록



새로운 블록



#### 학습목표

규칙을 찾고, 반복 블록을 사용해 본다.  
반복 블록에 대해 이해한다.

#### 연관코스

<https://goo.gl/UVI5ef> - 동서남북 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 1 - 반복해서 실행 - 기본  
<https://goo.gl/X0TVC5> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 반복해서 실행 - 기본

#### 스텝 미션

(n)번 반복 블록과 “앞으로 이동”블록을 조합하여 핑코에게 반복적인 행동을 시켜본다.

#### 힌트

1. 핑코가 도착표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코가 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해보고, ‘반복’블록 안에 넣어 보세요.
3. ‘반복’블록을 몇 번 반복해야 하는지 생각해 보세요.

## 04. 할로윈 호박 불켜기



목표 블록 수 11개

정답블록



새로운 블록



### 학습목표

기존 블록조합을 보고, 잘못된 부분을 고쳐본다.  
조건 블록에 대해 이해한다.

### 연관코스

<https://goo.gl/CUZ0P0> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 조건에 맞게 실행 - 기본  
<https://goo.gl/HHrJi4> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 반복해서 실행 - 고쳐보기

### 스텝 미션

기존 블록조합의 잘못된 부분을 고치고, 반복블록을 사용하여 도착 표지판까지 가는 동안에, 만약 앞에 호박을 만나면 호박에 불을 켜서 지나가도록 한다.

### 힌트

1. 핑코가 도착표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해보고, '반복'블록 안에 넣어 보세요.
3. '반복'블록을 몇 번 반복해야 하는지 생각해 보세요.
4. 핑코가 할로윈 호박을 만났을 때 해야 하는 행동을 생각해 보세요.
5. '만약 ~를 만나면'블록을 사용해 보세요.</br>6. 여러 블록들을 조합해 보세요.

## 05. 사탕 2개 얻기

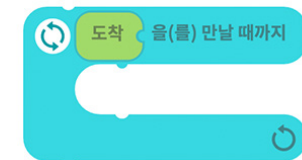


목표 블록 수 8개

정답블록



새로운 블록



### 학습목표

조건 블록에 대한 이해 한다.  
특정 조건에 만족할 때까지 반복하는 조건 반복 블록에 대해 이해 한다.

### 연관코스

<https://goo.gl/HHrJi4> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 반복해서 실행 - 고쳐보기

### 스텝 미션

도착을 만날 때 까지 반복 블록을 사용한다.  
특정 행동이 반복되고 있음을 인지하고, 규칙을 찾아 블록을 조합해 본다.

### 힌트

1. 핑코가 도착 표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코가 도착을 만날 때까지 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해보고, '도착을 만날 때까지 반복'블록 안에 넣어 보세요.



## 06. 유령과 사신을 피해 도착 표지판까지 가기 (디버깅 모드)



목표 블럭 수 11개

정답블록



새로운 블럭



### 학습목표

기존 블록조합을 보고, 잘못된 부분을 고쳐본다. 조건 블록에 대해 이해한다. 규칙을 찾고, 반복 블록을 사용해 본다.

### 연관코스

<https://goo.gl/CUZ0P0> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 조건에 맞게 실행 - 기본  
<https://goo.gl/HHrJi4> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 반복해서 실행 - 고쳐보기

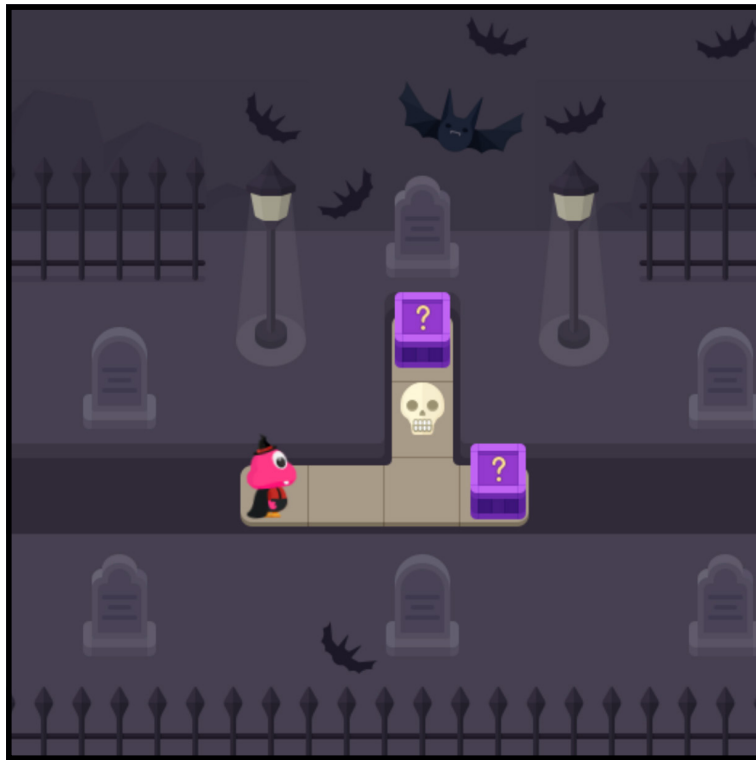
### 스텝 미션

도착을 만날 때 까지 반복 블록을 사용한다.  
만약 앞에 유령을 만나면 유령에게 사탕을 주어 지나가도록 한다.

### 힌트

1. 핑코가 도착 표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코가 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해보고, '반복'블록 안에 넣어 보세요.
3. '반복'블록을 몇 번 반복해야 하는지 생각해 보세요.
4. 핑코가 유령을 만났을 때 해야 하는 행동을 생각해 보세요.
5. 핑코가 사신을 만났을 때 해야 하는 행동을 생각해 보세요.
6. '만약 ~를 만나면'블록을 사용해 보세요.
7. 여러 블록들을 조합해 보세요.

## 07. 해골 또는 사신을 피해 도착 표지판까지 가기



목표 블록 수 5개

정답블록

새로운 블록



### 학습목표

조건 블록에 대한 이해 한다. 여러가지 경우의 수에 대한 고민을 해보고, 모든 경우에 만족하는 블록조합을 만든다.

### 연관코스

<https://goo.gl/l784mL> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 조건에 맞게 실행 - 기본

### 스텝 미션

물음표 박스가 무엇 인지를 고민하고, 모든 경우에 해당하는 블록조합을 통해 도착 표지판까지 간다.

### 힌트

1. 핑코가 도착 표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코가 도착을 만날 때까지 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해 보세요.
3. 핑코의 바로 앞에 있는 가려진 부분이 도착 표지판일 경우와 사신이 나올 경우 각각 다르게 행동해야 해요.
4. '만약 ~를 만나면'블록을 사용해서 사신을 만났을 경우에 해야 하는 행동을 넣어 보세요.
5. 자동으로 '만약~를 만나면'블록의 바깥쪽은 도착 표지판을 만났을 경우가 돼요.

## 08. 사신을 피해 도착 표지판까지 가기

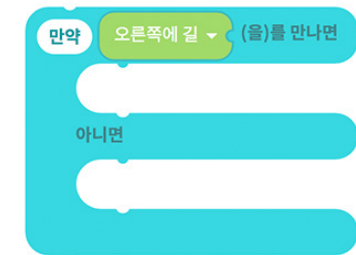


목표 블록 수 6개

정답블록



새로운 블록



### 학습목표

새로운 조건 블록을 통하여, 특정 조건에 만족하는 경우에 대한 블록 조합과, 그렇지 않은 경우에 해당하는 블록 조합이 어떻게 작동 하는지 알아본다. 여러가지 경우의 수에 대한 고민을 해보고, 모든 경우에 만족하는 블록조합을 만든다.

### 연관코스

<https://goo.gl/l784mL> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 조건에 맞게 실행 - 기본

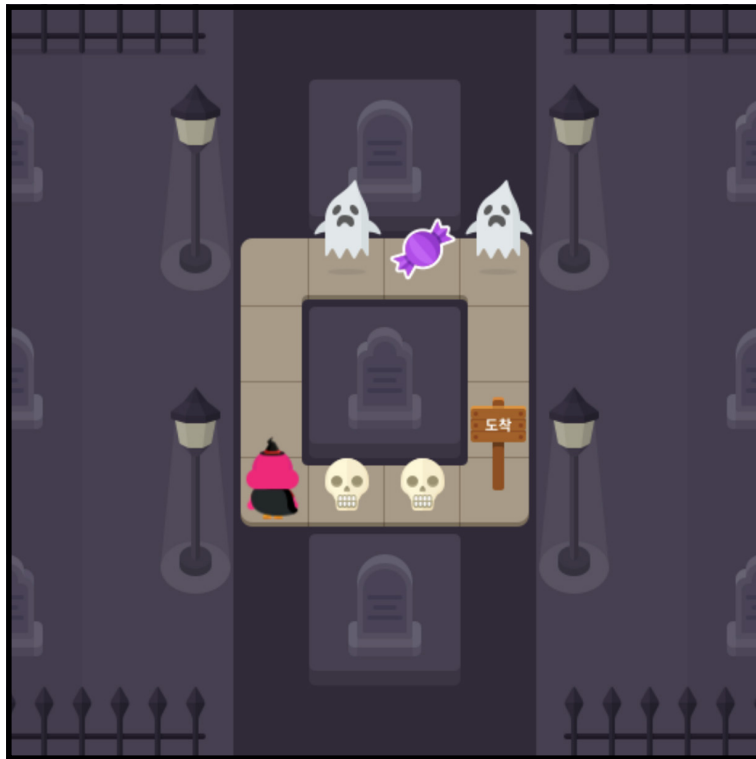
### 스텝 미션

물음표 박스가 무엇 인지를 고민하고, 모든 경우에 해당하는 블록조합을 통해 도착 표지판까지 간다.

### 힌트

1. 핑코가 도착 표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코가 도착을 만날 때까지 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해 보세요.
3. 핑코의 바로 앞에 있는 가려진 부분이 도착 표지판일 경우와 사신이 나올 경우 각각 다르게 행동해야 해요.
4. '만약 ~를 만나면'블록을 사용해서 사신을 만났을 경우에 해야 하는 행동을 넣어 보세요.
5. 자동으로 '만약~를 만나면'블록의 바깥쪽은 도착 표지판을 만났을 경우가 돼요.

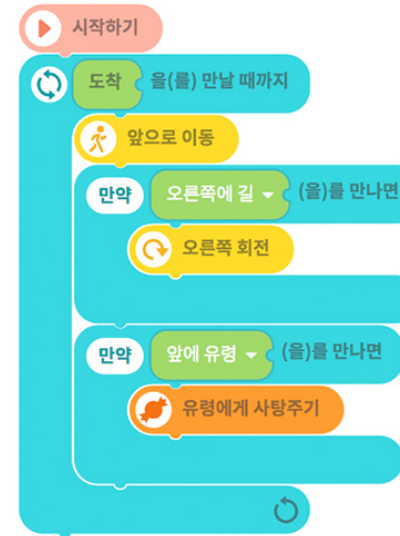
## 09. 유령을 피해 도착 표지판까지 가기



목표 블록 수 6개

정답블록

새로운 블록



**학습목표** 다양한 조건에 해당하는 블록을 조합하여 본다.

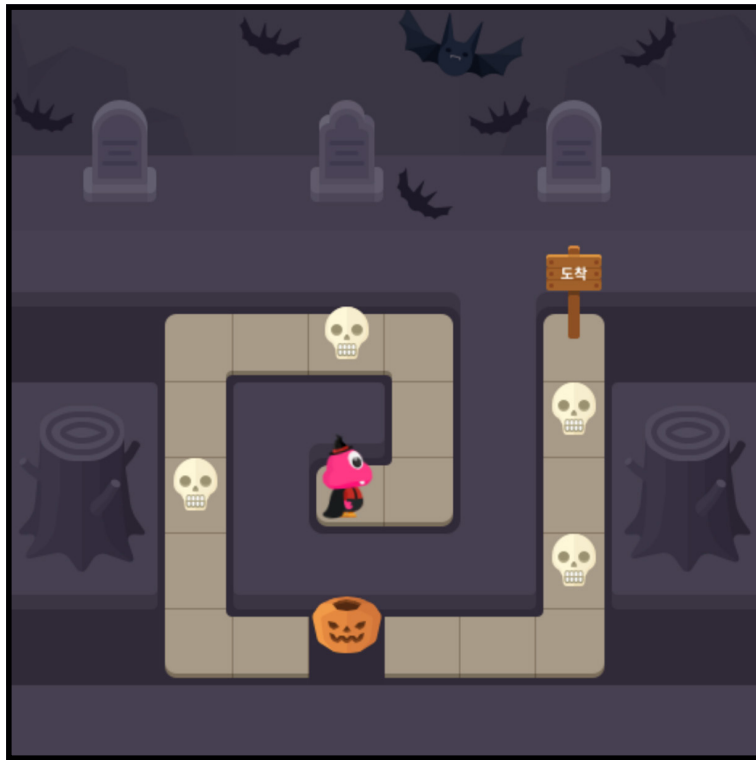
**연관코스** <https://goo.gl/VZeJ5H> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 조건에 맞게 실행 - 기본

**스텝 미션** 도착을 만날 때 까지 반복 블록을 사용한다.  
만약 앞에 유령을 만나면 유령에게 사탕을 주어 지나가도록 한다.

**힌트**

1. 핑코가 도착 표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코가 도착을 만날 때까지 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해 보세요.
3. 핑코가 유령을 만났을 때 해야 하는 행동을 생각해 보세요.
4. 오른쪽으로 가는 길이 생기면 핑코가 어느 방향으로 회전해야 하는지 생각해 보세요.
5. '만약 ~를 만나면'블록을 사용해 보세요.

## 10. 도착표지판까지 가기



목표 블럭 수 8개

정답블록

새로운 블럭



### 학습목표

다양한 조건에 해당하는 블록을 조합하여 본다.

### 연관코스

<https://goo.gl/j1gzli> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 조건에 맞게 실행 - 고쳐보기

### 스텝 미션

해골들을 점프해서 지나가고, 호박에 불을 켜서 도착 표지판까지 간다.

### 힌트

1. 핑코가 도착 표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코가 도착을 만날 때까지 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해 보세요.
3. 핑코가 왼쪽으로 가는 길을 만났을 때, 해골을 만났을 때, 호박을 만났을 때 각각 해야하는 행동이 무엇인지 생각해 보세요.
4. '만약 ~라면, 만약 ~가 아니라면' 블록을 적절히 사용해 보세요.

## 11. 도착표지판까지 가기



목표 블럭 수 6개

정답블록

새로운 블럭



**학습목표** 다양한 조건에 해당하는 블록을 조합하여 본다.

**연관코스** <https://goo.gl/ir1oZG> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 조건에 맞게 실행 - 고쳐보기

**스텝 미션** 길을 따라서 사신을 피해 도착 표지판까지 간다.

**힌트**

1. 핑코가 도착 표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코가 도착을 만날 때까지 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해 보세요.
3. 왼쪽으로 가는 길이 생기면 핑코가 어느 방향으로 회전해야 하는지 생각해 보세요.
4. 오른쪽으로 가는 길이 생기면 핑코가 어느 방향으로 회전해야 하는지 생각해 보세요.
5. '만약 ~를 만나면'블록을 사용해 보세요.

## 12. 도착표지판까지 가기



목표 블럭 수 8개

정답블록

새로운 블럭



### 학습목표

다양한 조건에 해당하는 블록을 조합하여 본다.

### 연관코스

<https://goo.gl/j1gzli> - 회전하기 모드  
: 배우기 - 코딩으로 생각하기 2 - 조건에 맞게 실행 - 고쳐보기

### 스텝 미션

길을 따라서 해골을 점프해 도착 표지판까지 간다.

### 힌트

1. 핑코가 도착 표지판까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
2. 핑코가 도착을 만날 때까지 반복해야 하는 행동이 무엇인지 생각해 보세요.
3. 핑코가 해골을 만났을 때, 오른쪽 길을 만났을 때, 왼쪽 길을 만났을 때 각각 해야하는 행동이 무엇인지 생각해 보세요.
4. '만약 ~라면, 만약 ~가 아니라면' 블록을 적절히 사용해 보세요.

