

# ONLINE CODING PARTY

---

미로 찾기 초급 코스 안내서

미로 찾기 중급 코스 안내서



# 미로 찾기 초급 코스 안내서

▶ 스텝1

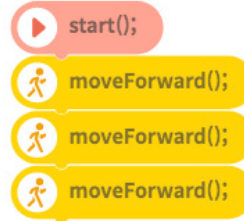
## 순서대로 실행하기 (1)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

### 지도 이미지



### 정답 블록



목표 블록 수 3개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 바라보는 방향으로 몇 칸 움직여야 하는지 세어보세요.  
2단계. 움직여야 할 칸 수만큼 moveForward(); 블록을 붙여 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘순서대로 실행’을 배울 수 있습니다.

▶ 스텝2

순서대로 실행하기 (2)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
moveForward();
moveForward();
turnLeft();
moveForward();
moveForward();
moveForward();
```

목표 블록 수 6개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 가려는 방향을 바라보려면 몸을 어느 쪽으로 돌려야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 캐릭터가 바라보는 방향으로 몇 칸 움직여야 하는지 세어 보세요.  
3단계. 움직여야 하는 순서대로 블록들을 붙여 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘순서대로 실행’을 배울 수 있습니다.

**참고 사항** ‘turnLeft();, turnRight();’ 블록은 제자리에서 방향만 왼쪽, 오른쪽으로 회전시킵니다.

▶ 스텝3

순서대로 실행하기 (3)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
moveForward();
moveForward();
turnRight();
moveForward();
moveForward();
turnRight();
moveForward();
moveForward();
```

목표 블록 수 8개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 가려는 방향을 바라보려면 몸을 어느 쪽으로 돌려야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 캐릭터가 바라보는 방향으로 몇 칸 움직여야 하는지 세어 보세요.  
3단계. 움직여야 하는 순서대로 블록들을 붙여 보세요.

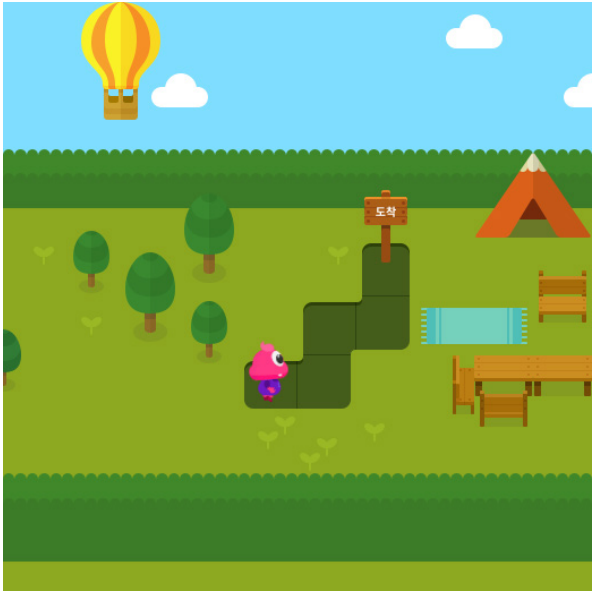
**스텝 설명** 컴퓨터의 '순서대로 실행'을 배울 수 있습니다.

▶ 스텝4

순서대로 실행하기 (4)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 7개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 가려는 방향을 바라보려면 몸을 어느 쪽으로 돌려야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 캐릭터가 바라보는 방향으로 몇 칸 움직여야 하는지 세어 보세요.  
3단계. 움직여야 하는 순서대로 블록들을 붙여 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘순서대로 실행’을 배울 수 있습니다.

▶ 스텝5

반복문 실행하기 (1)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
for ( var i = 1 ; i <= 7 ; i++ )
  moveForward();
```

목표 블록 수 2개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 3단계. 찾은 규칙마다 반복 블록안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 4단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

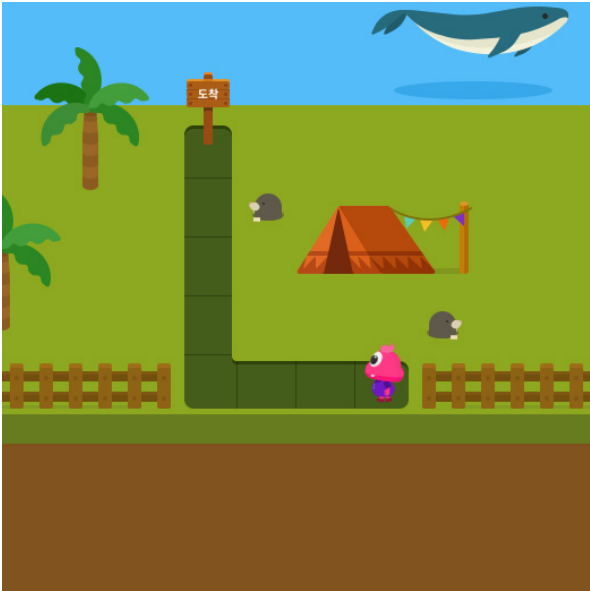
**참고사항** 반복 블록 안에서 ‘i<=숫자’ 부분의 숫자를 변경해서 반복 횟수를 변경할 수 있습니다.  
반복 블록 안에 있는 블록만 반복횟수만큼 반복 됩니다.

▶ 스텝6

반복문 실행하기 (2)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();  
for ( var i = 1 ; i <= 3 ; i++ )  
  moveForward();  
turnRight();  
for ( var i = 1 ; i <= 4 ; i++ )  
  moveForward();
```

목표 블록 수 5개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 3단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 4단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

**참고사항** 반복 블록 안에서 ‘i<=숫자’ 부분의 숫자를 변경해서 반복 횟수를 변경할 수 있습니다.  
반복 블록 안에 있는 블록만 반복횟수만큼 반복 됩니다.



▶ 스텝7

반복문 실행하기 (3)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 도착지점까지 이동하세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
for ( var i = 1 ; i <= 3 ; i++ )
{
  turnRight();
  jumpForward();
  moveForward();
}
```

목표 블록 수 4개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 앞에 우물이 있으면 점프 해야해요.
  - 3단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 4단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 5단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

**참고사항** 반복 블록 안에서 ‘i<=숫자’ 부분의 숫자를 변경해서 반복 횟수를 변경할 수 있습니다.  
반복 블록 안에 있는 블록만 반복횟수만큼 반복 됩니다.

▶ 스텝8

반복문 실행하기 (4)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 도착지점까지 이동하세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
for ( var i = 1 ; i <= 2 ; i++ )
{
  turnLeft();
  pushStone();
  pushStone();
  turnRight();
  moveForward();
  moveForward();
}
```

목표 블록 수 7개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 앞에 바위가 있으면 밀며 이동해야해요.
  - 3단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 4단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 5단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

**참고사항** 앞에 바위가 있는 경우에만 pushStone(); 블록을 사용할 수 있습니다. pushStone(); 블록은 바위를 밀며 앞으로 한칸 이동합니다.

반복문 실행하기 (5)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 도착지점까지 이동하세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
for ( var i = 1 ; i <= 2 ; i++ )
{
  cutWood();
  moveForward();
  cutWood();
  moveForward();
  moveForward();
  turnLeft();
  repairBridge();
  moveForward();
  repairBridge();
  moveForward();
  moveForward();
  turnRight();
}
```

목표 블록 수 13개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 만약 앞에 나무가 있으면 나무를 자르고, 앞으로 이동하여 통나무를 얻고 만약 부서진 다리가 있다면 다리를 고치고 이동해야 해요.
  - 3단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 4단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 5단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

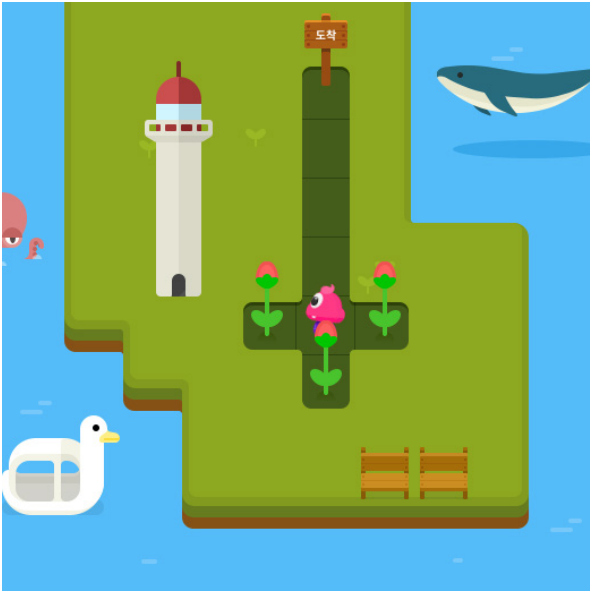
**참고사항** cutWood(); 블록을 사용하면 앞에 있는 나무를 자르고 지나갈 수 있습니다.  
repairBridge(); 블록을 사용하면 앞에 있는 부서진 다리를 고치고 지나갈 수 있습니다.

▶ 스텝10

반복문 실행하기 (6)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 도착지점까지 이동하세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();  
for ( var i = 1 ; i <= 3 ; i++ )  
  bloom();  
  turnLeft();  
for ( var i = 1 ; i <= 4 ; i++ )  
  moveForward();
```

목표 블록 수 5개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 만약 앞에 꽃봉오리가 있으면, 꽃을 피워야 해요.
  - 3단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 4단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 5단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

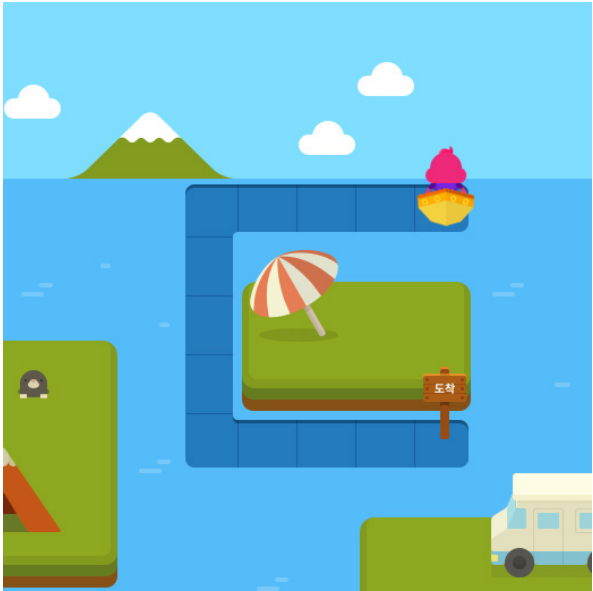
**참고사항** bloom(); 블록을 사용하면 앞에 꽃봉오리에 꽃을 피울 수 있습니다.

▶ 스텝11

반복문 실행하기 (7)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 도착지점까지 이동하세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
for (var i = 1 ; i <= 3 ; i++ )
  turnLeft();
for (var j = 1 ; j <= 4 ; j++ )
  moveForward();
```

목표 블록 수 4개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 3단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 4단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.
  - 5단계. 반복 블록 묶음을 또 다른 반복 블록에 넣어 블록 수를 줄일 수 있어요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’을 배울 수 있습니다.

**참고사항** 반복문안에 또 다른 반복문을 넣을 수 있습니다. 반복되는 패턴을 또 다시 다른 패턴으로 반복시킬때 사용할 수 있습니다. i 반복문안에 또 다시 i 반복문을 넣을 수 없습니다. i반복문안에는 j반복문을 넣으세요.

▶ 스텝12

반복문 실행하기 (8)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 도착지점까지 이동하세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
for ( var i = 1 ; i <= 3 ; i++ )
  for ( var j = 1 ; j <= 3 ; j++ )
    moveForward();
  turnLeft();
  moveForward();
  moveForward();
  turnRight();
```

목표 블록 수 7개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 3단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 4단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.
  - 5단계. 반복 블록 묶음을 또 다른 반복 블록에 넣어 블록 수를 줄일 수 있어요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

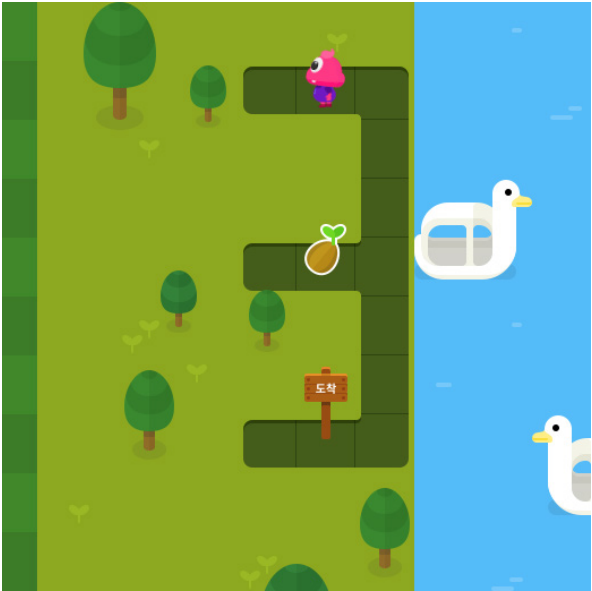
**참고사항** 반복문안에 또 다른 반복문을 넣을 수 있습니다. 반복되는 패턴을 또 다시 다른 패턴으로 반복시킬때 사용할 수 있습니다. i 반복문안에 또 다시 i 반복문을 넣을 수 없습니다. i반복문안에는 j반복문을 넣으세요.

▶ 스텝13

반복문 실행하기 (9)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 씨앗 아이템을 얻은 후 도착지점까지 이동하세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
for ( var i = 1 ; i <= 2 ; i++ )
{
  turnLeft();
  turnLeft();
  moveForward();
  turnRight();
  for ( var j = 1 ; j <= 3 ; j++ )
  {
    moveForward();
  }
  turnRight();
  moveForward();
}
```

목표 블록 수 9개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 3단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 4단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.
  - 5단계. 반복 블록 묶음을 또 다른 반복 블록에 넣어 블록 수를 줄일 수 있어요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

**참고사항** 반복문안에 또 다른 반복문을 넣을 수 있습니다. 반복되는 패턴을 또 다시 다른 패턴으로 반복시킬때 사용할 수 있습니다. i 반복문안에 또 다시 i 반복문을 넣을 수 없습니다. i반복문안에는 j반복문을 넣으세요.

▶ 스텝14

반복문 실행하기 (10)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 도착지점까지 이동하세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();

for ( var i = 1 ; i <= 2 ; i++ )
{
  turnLeft();
  moveForward();
  moveForward();
  turnRight();
  moveForward();
  moveForward();
}

for ( var i = 1 ; i <= 2 ; i++ )
{
  turnRight();
  for ( var j = 1 ; j <= 3 ; j++ )
  {
    moveForward();
  }
  turnLeft();
  moveForward();
}
```

목표 블록 수 13개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 3단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 4단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.
  - 5단계. 반복 블록 묶음을 또 다른 반복 블록에 넣어 블록 수를 줄일 수 있어요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’을 배울 수 있습니다.

**참고사항** 반복문안에 또 다른 반복문을 넣을 수 있습니다. 반복되는 패턴을 또 다시 다른 패턴으로 반복시킬때 사용할 수 있습니다. i 반복문안에 또 다시 i 반복문을 넣을 수 없습니다. i반복문안에는 j반복문을 넣으세요.



▶ 스텝15

반복문 실행하기 (11)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 씨앗 아이템을 얻은 후 도착지점까지 이동하세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();  
  
for ( var i = 1 ; i <= 3 ; i++ )  
  turnRight();  
  for ( var j = 1 ; j <= 3 ; j++ )  
    jumpForward();  
  
turnRight();  
  
for ( var i = 1 ; i <= 2 ; i++ )  
  moveForward();  
  moveForward();  
  turnRight();  
  moveForward();  
  moveForward();  
  turnLeft();
```

목표 블록 수 12개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 3단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 4단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.
  - 5단계. 반복 블록 묶음을 또 다른 반복 블록에 넣어 블록 수를 줄일 수 있어요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

**참고사항** 반복문안에 또 다른 반복문을 넣을 수 있습니다. 반복되는 패턴을 또 다시 다른 패턴으로 반복시킬때 사용할 수 있습니다. i 반복문안에 또 다시 i 반복문을 넣을 수 없습니다. i반복문안에는 j반복문을 넣으세요.

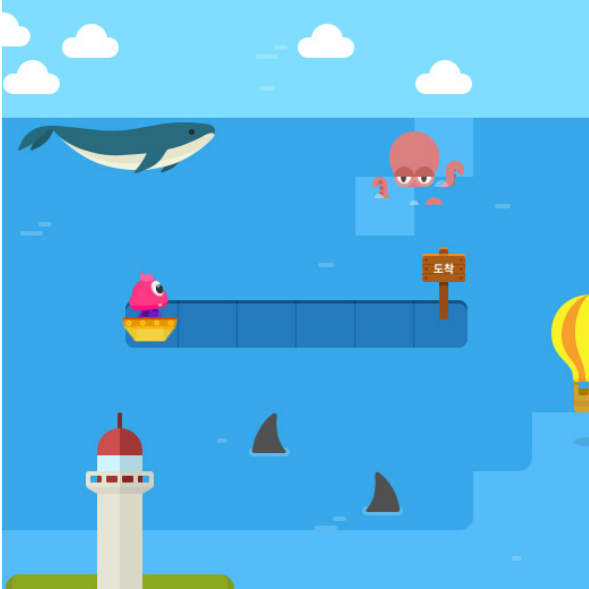
# 미로 찾기 중급 코스 안내서

## ▶ 스텝1

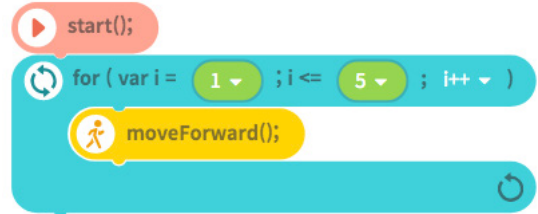
### 반복문 실행하기 (1)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

#### 지도 이미지



#### 정답 블록



목표 블록 수 2개

**힌트**

1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.  
3단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.  
4단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’을 배울 수 있습니다.

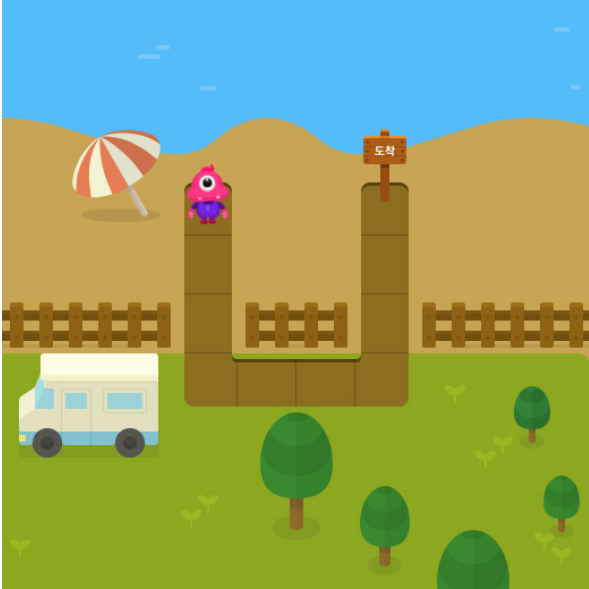
**참고 사항** 반복 블록 안에서 ‘i<=숫자’ 부분의 숫자를 변경해서 반복 횟수를 변경할 수 있습니다.  
반복 블록 안에 있는 블록만 반복횟수만큼 반복 됩니다.

## ▶ 스텝2

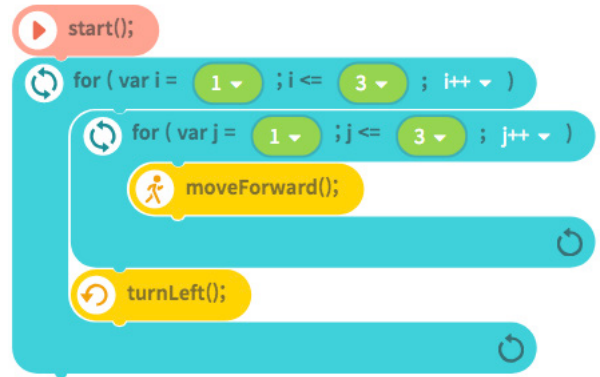
### 반복문 실행하기 (2)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 도착지점까지 이동하세요.

#### 지도 이미지



#### 정답 블록



목표 블록 수 4개

#### 힌트

- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
- 2단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
- 3단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
- 4단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.
- 5단계. 반복 블록 묶음을 또 다른 반복 블록에 넣어 블록 수를 줄일 수 있어요.

#### 스텝 설명

컴퓨터의 '반복해서 실행' 을 배울 수 있습니다.

#### 참고사항

반복문안에 또 다른 반복문을 넣을 수 있습니다. 반복되는 패턴을 또 다시 다른 패턴으로 반복시킬때 사용할 수 있습니다. i 반복문안에 또 다시 i 반복문을 넣을 수 없습니다. i반복문안에는 j반복문을 넣으세요.

### 반복문 실행하기 (3)

패턴을 찾고, 반복 블록을 사용하여 도착지점까지 이동하세요.

#### 지도 이미지



#### 정답 블록

```
start();  
for ( var i = 1 ; i <= 2 ; i++ )  
{  
  jumpForward();  
  turnRight();  
  moveForward();  
  moveForward();  
  turnLeft();  
}
```

목표 블록 수 6개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.
  - 2단계. 앞에 우물이 있으면 점프 해야해요.
  - 3단계. 생각한 방법에서 반복되는 규칙이 있는지 찾아보세요.
  - 4단계. 찾은 규칙마다 반복 블록 안에 해당하는 블록들을 넣어 보세요.
  - 5단계. 규칙마다 반복되는 횟수만큼 반복 블록의 숫자를 선택해 보세요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 을 배울 수 있습니다.

**참고사항** 반복 블록 안에서 ‘i<=숫자’ 부분의 숫자를 변경해서 반복 횟수를 변경할 수 있습니다.  
반복 블록 안에 있는 블록만 반복횟수만큼 반복 됩니다.

▶ 스텝4

반복문 안에서 조건문 실행하기 (1)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "roadRight" )
  {
    turnRight();
  }
  moveForward();
}
```

목표 블록 수 4개

**힌트**

1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요. moveForward(); 블록만 반복해서는 도착 지점에 갈 수 없어요.

2단계. 조건에 따라 어떻게 해야 도착 지점으로 갈 수 있는지 생각해 보세요. 생각한 방법을 if~블록으로 만들어 보세요.

3단계. 만약 오른쪽에 길이 있으면 오른쪽으로 회전을 하면 돼요.

**스텝 설명**

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.

while~블록과 if~블록을 이해할 수 있습니다.

**참고 사항**

오른쪽에 길이 있으면 오른쪽으로 회전하고 오른쪽에 길이 없는 경우엔 계속 앞으로 가야합니다.

▶ 스텝5

반복문 안에서 조건문 실행하기 (2)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "roadLeft" )
  {
    turnLeft();
  }
  if check( "wellFront" )
  {
    jumpForward();
  }
  moveForward();
}
```

목표 블록 수 6개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요. moveForward(); 블록만 반복해서는 도착 지점에 갈 수 없어요.
  - 2단계. 조건에 따라 어떻게 해야 도착 지점으로 갈 수 있는지 생각해 보세요. 생각한 방법을 if~ 블록으로 만들어 보세요.
  - 3단계. 만약 왼쪽에 길이 있으면 왼쪽으로 회전을 하면 돼요.
  - 4단계. 만약 앞에 우물이 있으면 점프를 하면 돼요.

**스텝 설명**

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if~ 블록을 이해할 수 있습니다.

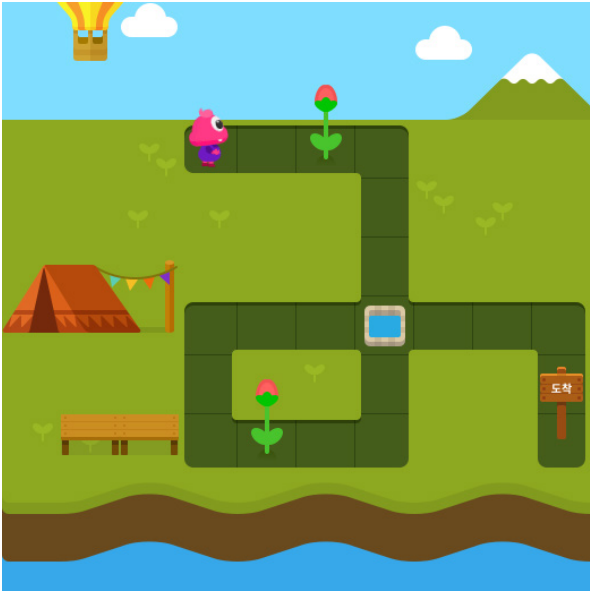
**참고 사항**

왼쪽에 길이 있으면 왼쪽으로 회전하고, 우물이 앞에 있으면 점프를 해야합니다.  
위 두가지 조건이 아니면 앞으로 이동을 해야합니다.

반복문 안에서 조건문 실행하기 (3)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "flowerFront" )
  {
    bloom();
  }
  if check( "roadRight" )
  {
    turnRight();
  }
  if check( "wellFront" )
  {
    jumpForward();
  }
  moveForward();
}
```

목표 블록 수 8개

- 힌트**
- 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요. moveForward(); 블록만 반복해서는 도착 지점에 갈 수 없어요.
  - 2단계. 조건에 따라 어떻게 해야 도착 지점으로 갈 수 있는지 생각해 보세요. 생각한 방법을 if~ 블록으로 만들어 보세요.
  - 3단계. 만약 오른쪽에 길이 있으면 오른쪽으로 회전을 하면 돼요.
  - 4단계. 만약 앞에 우물이 있으면 점프를 하면 돼요.
  - 5단계. 만약 앞에 꽃이 있으면 꽃을 피우고 지나가면 돼요.

**스텝 설명**

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if~ 블록을 이해할 수 있습니다.

**참고 사항**

3가지 조건을 각각의 if~ 블록안에 넣어야 합니다. 3가지 조건 외의 상황엔 앞으로 이동하면 됩니다.



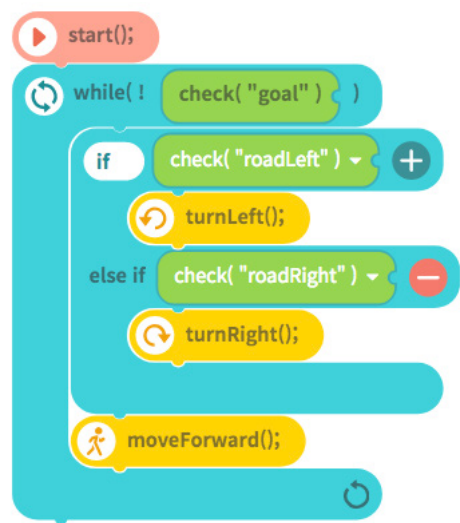
반복문 안에서 조건문 실행하기 (4)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 5개

**힌트**

1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요. moveForward(); 블록만 반복해서는 도착 지점에 갈 수 없어요.

2단계. 조건에 따라 어떻게 해야 도착 지점으로 갈 수 있는지 생각해 보세요. 생각한 방법을 if~ 블록으로 만들어 보세요.

3단계. 만약 오른쪽에 길이 있으면 오른쪽으로 회전을 하면 돼요. 그렇지 않고 왼쪽에 길이 있으면 왼쪽으로 회전을 하면 돼요.

**스텝 설명**

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if-else if~ 블록을 이해할 수 있습니다.

**참고 사항**

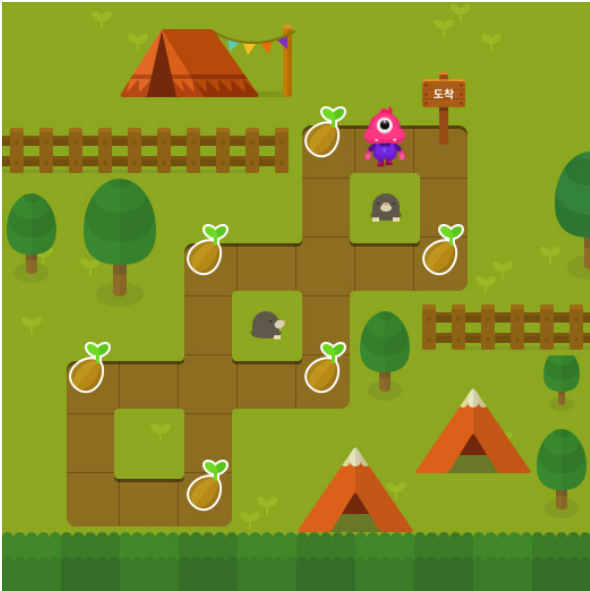
반복 블록내의 if - else if~ 블록은 여러 조건들 중에 하나의 조건이 참이면 해당하는 블록이 실행됩니다. 좌 우 회전은 둘중에 하나만 실행해야하기 때문에 if-else if~블록에 넣어야 하며, moveForward();블록은 좌 우 회전블록과 구분되어야 합니다.

▶ 스텝8

반복문 안에서 조건문 실행하기 (5)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "roadRight" ) +
  {
    turnRight();
  }
  else if check( "roadLeft" ) -
  {
    turnLeft();
  }
  moveForward();
}
```

목표 블록 수 5개

**힌트**

1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요. moveForward(); 블록만 반복해서는 도착 지점에 갈 수 없어요.

2단계. 조건에 따라 어떻게 해야 도착 지점으로 갈 수 있는지 생각해 보세요. 생각한 방법을 if~ 블록으로 만들어 보세요.

3단계. 만약 오른쪽에 길이 있으면 오른쪽으로 회전을 하면 돼요. 그렇지 않고 왼쪽에 길이 있으면 왼쪽으로 회전을 하면 돼요.

**스텝 설명**

컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.

while~블록과 if-else if~ 블록을 이해할 수 있습니다.

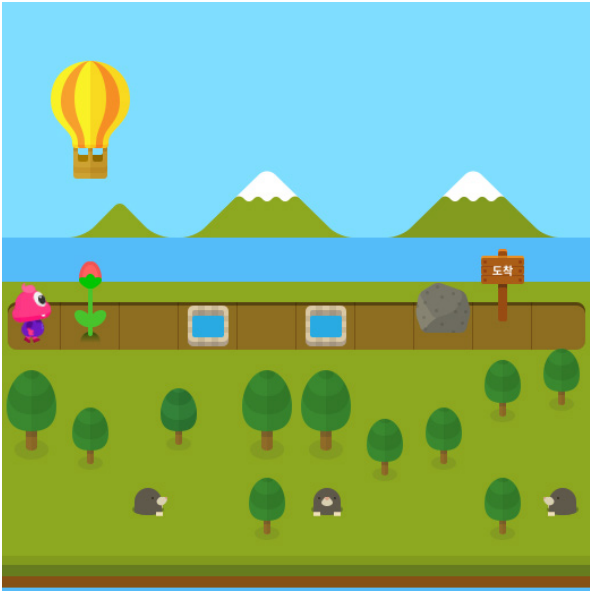
**참고 사항**

반복 블록내의 if - else if~ 블록은 여러 조건들 중에 하나의 조건이 참이면 해당하는 블록이 실행됩니다. 좌 우 회전은 둘중에 하나만 실행해야하기 때문에 if-else if~블록에 넣어야 하며, moveForward();블록은 좌 우 회전블록과 구분되어야 합니다.

## 반복문 안에서 조건문 실행하기 (6)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "flowerFront" )
  {
    bloom();
  }
  else if check( "wellFront" )
  {
    jumpForward();
  }
  else if check( "stoneFront" )
  {
    pushStone();
  }
  else
  {
    moveForward();
  }
}
```

목표 블록 수 6개

**힌트** 1단계. 도착을 만날 때까지 만약 앞에 꽃봉오리가 있다면 꽃을 피우고, 바위가 있다면 바위를 밀며 이동하고, 우물이 있으면 점프를 하면 돼요. 그게 아니라면 앞으로 이동하는 것을 반복하면 돼요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if-else~ 블록을 이해할 수 있습니다.

**참고 사항** 반복 블록내의 if - else~ 블록은 조건이 참이면 if~안에 있는 블록이 실행되고, 그게 아니라면 else~안에 있는 블록이 실행됩니다.

▶ 스텝10

반복문 안에서 조건문 실행하기 (7)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "woodFront" ) +
  {
    cutWood();
  }
  else if check( "brokenBridgeFront" ) -
  {
    repairBridge();
  }
  else
  {
    moveForward();
  }
}
```

목표 블록 수 5개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 만약 앞에 나무가 있으면 나무를 자르고, 앞으로 이동하여 통나무를 얻고 만약 앞에 부서진 다리가 있으면 다리를 고치고 이동해야해요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if-else if-else~ 블록을 이해할 수 있습니다.

**참고 사항** 반복 블록내의 if - else~ 블록은 조건이 참이면 if~안에 있는 블록이 실행되고, 그게 아니라면 else~안에 있는 블록이 실행됩니다.  
앞에 나무가 있으면 cutWood(); 블록을 사용해서 나무를 잘라야 합니다. 앞에 부서진 다리가 있으면 repairBridge(); 블록을 사용해서 다리를 고쳐야 합니다.

▶ 스텝11

반복문 안에서 조건문 실행하기 (8)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "woodFront" )
  {
    cutWood();
  }
  else if check( "brokenBridgeFront" )
  {
    repairBridge();
  }
  else
  {
    moveForward();
  }

  if check( "roadLeft" )
  {
    turnLeft();
  }
  else if check( "roadRight" )
  {
    turnRight();
  }
}
```

목표 블록 수 8개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 만약 앞에 나무가 있으면 나무를 자르고, 앞으로 이동하여 통나무를 얻고 만약 앞에 부서진 다리가 있으면 다리를 고치고 이동해야해요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if-else if-else~ 블록을 이해할 수 있습니다.

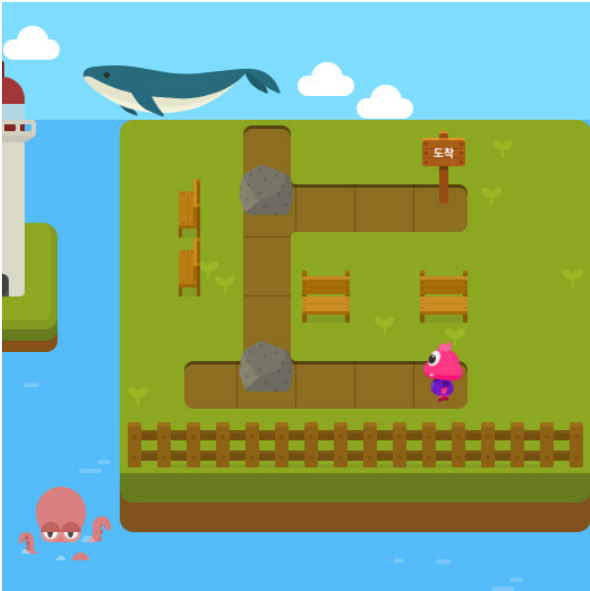
**참고 사항** 방향 회전과 장애물이 앞에 있는 상황을 구분해야 합니다.

▶ 스텝12

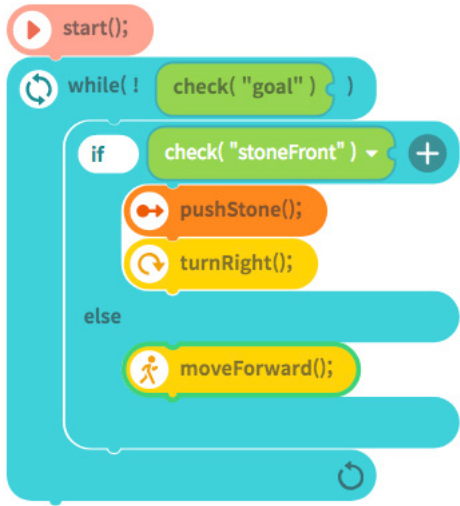
반복문 안에서 조건문 실행하기 (9)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록



목표 블록 수 5개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 만약 앞에 바위가 있으면 바위를 밀며 이동하고, 오른쪽으로 회전 하면 돼요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if-else if-else~ 블록을 이해할 수 있습니다.

**참고 사항** 반복 블록내의 if - else~ 블록은 조건이 참이면 if~안에 있는 블록이 실행되고, 그게 아니라면 else~안에 있는 블록이 실행됩니다.  
앞에 바위가 있으면 pushStone(); 블록으로 밀며 이동할 수 있습니다.

▶ 스텝13

반복문 안에서 조건문 실행하기 (10)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "roadLeft" )
  {
    turnLeft();
  }
  else if check( "roadRight" )
  {
    turnRight();
  }

  if check( "stoneFront" )
  {
    pushStone();
  }
  else if check( "wellFront" )
  {
    jumpForward();
  }
  else
  {
    moveForward();
  }
}
```

목표 블록 수 8개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 만약 앞에 바위가 있으면 바위를 밀며 이동하고, 오른쪽으로 회전 하면 돼요.  
3단계. 만약 우물이 앞에 있으면 점프를 하면 돼요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if-else if-else~ 블록을 이해할 수 있습니다.

**참고 사항** 반복 블록내의 if - else~ 블록은 조건이 참이면 if~안에 있는 블록이 실행되고, 그게 아니라면 else~안에 있는 블록이 실행됩니다.  
앞에 바위가 있으면 pushStone(); 블록으로 밀며 이동할 수 있습니다.

▶ 스텝14

반복문 안에서 조건문 실행하기 (11)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "flowerFront" )
  {
    bloom();
    turnRight();
  }
  else if check( "stoneFront" )
  {
    turnLeft();
  }
  else
  {
    moveForward();
  }
}
```

목표 블록 수 6개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 만약 꽃봉오리가 있으면 꽃을 피우고, 오른쪽으로 회전을 하면 돼요.  
3단계. 만약 앞에 바위가 있으면 왼쪽으로 회전을 하면 돼요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if-else if-else~ 블록을 이해할 수 있습니다.

**참고 사항** 반복 블록내의 if - else~ 블록은 조건이 참이면 if~안에 있는 블록이 실행되고, 그게 아니라면 else~안에 있는 블록이 실행됩니다.  
바위를 만나는 순간에 앞에 바위가 있으면 바위를 밀 필요가 없고, 왼쪽으로 회전을 하면됩니다.



▶ 스텝15

반복문 안에서 조건문 실행하기 (12)

캐릭터를 도착 지점까지 움직여 보세요.

지도 이미지



정답 블록

```
start();
while( ! check( "goal" ) )
{
  if check( "wellFront" )
  {
    jumpForward();
  }
  else if check( "flowerFront" )
  {
    bloom();
    turnRight();
  }
  else
  {
    moveForward();
  }
}
```

목표 블록 수 6개

**힌트** 1단계. 캐릭터가 도착 지점까지 가기 위해 어떻게 움직여야 하는지 생각해 보세요.  
2단계. 만약 앞에 꽃봉오리가 있다면 꽃을 피우고, 오른쪽으로 회전을 하면 돼요.  
3단계. 만약 우물이 앞에 있으면 점프를 하면 돼요.

**스텝 설명** 컴퓨터의 ‘반복해서 실행’ 과 ‘조건에 맞게 실행’ 을 배울 수 있습니다.  
while~블록과 if-else if-else~ 블록을 이해할 수 있습니다.

**참고 사항** 반복 블록내의 if - else~ 블록은 조건이 참이면 if~안에 있는 블록이 실행되고, 그게 아니라면 else~안에 있는 블록이 실행됩니다.

