



학습 주제	EPL Programming
-------	-----------------

일시	2019년 11월 5일, 12시 – 13시30분(1시간30분)	참여 학생 수	18명
장소	인문대	강사 성명	전윤숙

학습목표

- ① EPL Programming을 이해하고 프로그래밍 할 수 있다.
- ② 센서 보더를 이용하여 스크래치로 움직이는 프로그램을 제작 할 수 있다.

- 스크래치 프로그램의 인터페이스의 이해

스프라이트 정보



스크래치는 스프라이트, 배경 각각 따로 스크립트 블록을 쌓아줘야 함.

- 스크래치 프로그램을 이용한 수족관 프로그램 제작

EPL example 2) fish Bowl



학습
내용

관련
사진

