

## 조건문 : 만약 ~라면

### 학습목표

조건문의 기능과 쓰임새를 배운다.

### 예제01

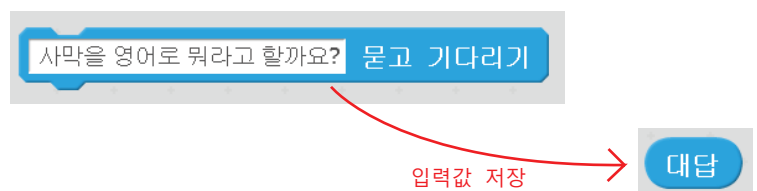
우측 화면처럼 무대를 구성한다.

무대에 서있는 캐릭터가  
영어문제를 제시한다.  
(문제:사막을 영어로 뭐라고 할까요?)

입력문(문고기다리기 블록)을 사용해,  
답을 입력하기를 기다린다.

정답을 맞히면 "정답, 영어좀 하시는  
군요^^" 라고 말하고

정답을 못 맞히면 "틀렸습니다.  
영어공부좀 하시는게;;" 라고  
말하게 한다.



### 코딩01

#### 힌트01

스크립트 탭 -> 관찰항목 ->  
..문고기다리기 블록

스크립트 탭 -> 제어항목 ->  
만약 .. 라면 블록

조건문서부터 코딩의 재미가 극대화된다.

지금까지의 코딩은 일방적인 프로그램을  
만들어 냈지만, 조건문 구현 부터는  
상호적인 프로그램이 된다.

