

기출 유형 문제집

-스크래치 3.0 버전-



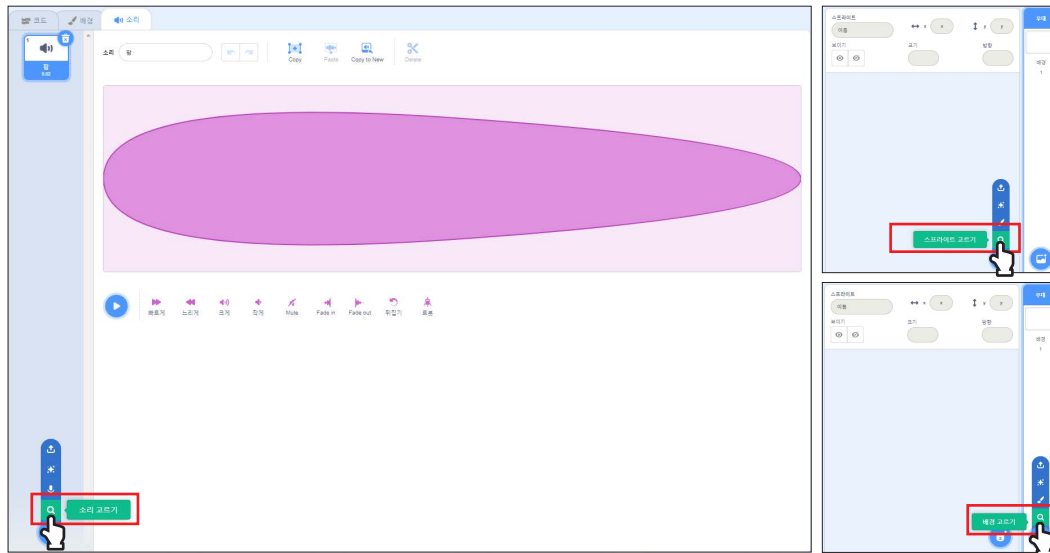
한 권으로 끝내는

TATP

프로그래밍 알고리즘 사고 능력 시험

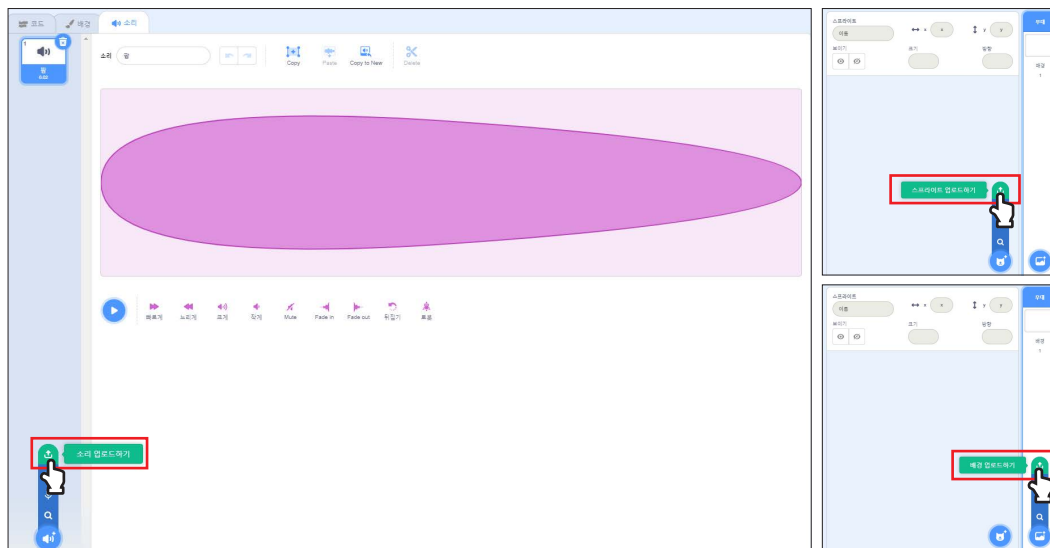
배경 및 스프라이트 안내

기출문제집 배경 및 스프라이트, 소리 가져오기



-배경 고르기 (Q)/ 스프라이트 고르기 (Q)/ 소리 고르기 (Q)를 클릭하여 가져옵니다.

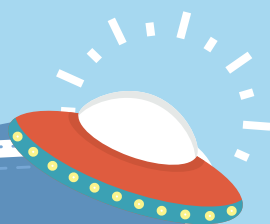
TATP 시험 시 배경 및 스프라이트, 소리 가져오기



-배경 업로드 하기(📁)/ 스프라이트 업로드 하기(📁)/ 소리 업로드 하기(📁)를 클릭하여 본인이 응시한 과목에 [유형] 폴더에서 가져옵니다.



가출 유형 문제 풀어보기



수험자 유의사항

INTERMEDIATE

- 1 수험자는 신분증 또는 동등한 자격을 갖춘 증빙서류를 지참하여야 시험에 응시할 수 있으며, 미지참시 퇴실 조치합니다.
- 2 시험 20분 전까지 반드시 입실하여야 하며, 시험 15분 전에 시스템 (테블릿, 네트워크 상태 등)의 이상여부를 반드시 확인하며, 시스템 이상이 있을 시에는 감독관의 조치를 받아야 합니다.
- 3 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자 부담으로 합니다.
- 4 시험 실행 앱은 시험 시작 시간부터 작동하여 시험 종료 시간에 닫힙니다.
- 5 시험이 종료된 후 제출하기를 눌렀을 경우, 시스템은 동작하지 않습니다. 제출하기가 되지 않는 문제가 발생할 경우 감독관의 지시에 따라 진행하시기 바랍니다.
- 6 시험 중 다른 프로그램을 작동 시 부정행위로 간주하여 실격 처리됨을 유의하시기 바랍니다.
- 7 시험 시간 외 수정 및 정정은 할 수 없음이 원칙입니다.
- 8 [스크래치 이동하기] 버튼 클릭 시 3초 이상 검은 화면이 지속될 수 있으며, 위 시간을 고려하여 시험시간이 책정되었음을 알려드립니다.

※ 수험자 유의사항은 시험 환경에 따라 추가 또는 변경될 수 있습니다.

※ 다음 사항의 경우 실격(0점) 혹은 부정행위 처리됩니다.

- * 답안을 저장하지 않았거나, 미제출 또는 저장한 파일이 손상되었을 경우
- * 답안 파일을 다른 보조 기억장치(USB)또는 이메일(E-mail) 등으로 전송할 경우
- * 휴대용 전화기 등 통신장비를 사용할 경우
- * 시스템 조작의 미숙으로 시험이 불가능할 경우

답안 작성 요령

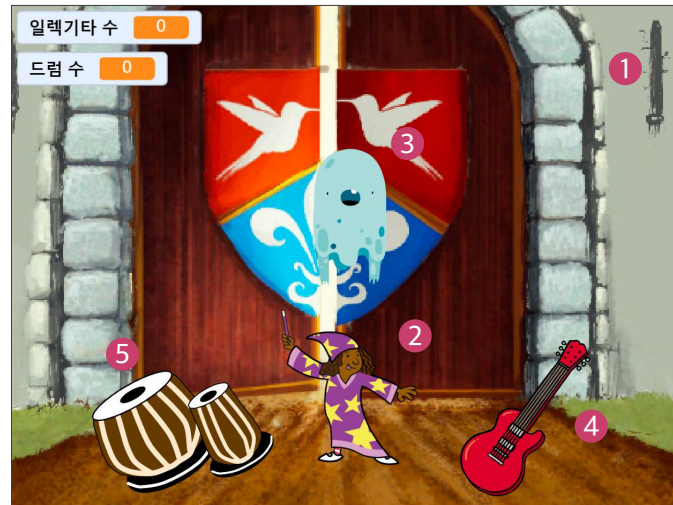
1. 프로젝트 작성시 [구현 조건]을 반드시 확인하고, 주어진 [주요 블록]을 모두 포함하여 프로젝트를 구성합니다.
2. 불필요한 명령 블록 및 미디어를 사용한 경우, [구현 조건]을 임의로 변경 또는 추가한 경우, [주요 블록]을 사용하지 않은 경우에는 감점 또는 실격 처리 됩니다.
3. 파일 삽입 시에는 반드시 지시하는 위치에서 파일을 가져와 사용합니다.
4. 별도의 조건이 없는 경우에는 기본 값(Default)으로 처리해야 합니다.

※ 배경 및 스프라이트 이미지, 소리 파일 다운로드 지정 경로 ※

배경 파일 업로드 하기(📁)/ 스프라이트 파일 업로드 하기(📁)/ 소리 파일 업로드 하기(🔊)를 클릭하여 [TATP]에 응시한 과목별 [유형] 폴더에서 가져옵니다.

※ 프로젝트를 살펴보고, 주어진 조건에 맞게 [문제1-5]를 해결하시오.

프로젝트 살펴보기



악기의 대모험

어느 날, 마법사 음악학교에 무시무시한 유령이 나타나 반짝이는 악기들을 모두 훔쳐가 버렸습니다. 마법사는 사라진 악기들을 찾아 신비한 숲으로 모험을 떠납니다. 무시무시한 유령이 훔쳐간 악기를 찾은 후 유령을 물리칠 수 있도록 프로젝트를 만들어 봅시다!

배경 및 스프라이트 준비하기

배경	스프라이트				
					
1	2	3	4	5	

문제1 프로그래밍 기초 능력

[15점]

다음<조건>에 따라 배경 및 스프라이트를 가져와 시작화면을 구현하시오.


배경	스프라이트			
① 'Castle 1'	② 'Wizard girl'	③ 'Ghost'	④ 'Guitar-electric1'	⑤ 'Drum tabla'
<ul style="list-style-type: none"> 배경 추가하기 - Castle 2 	<ul style="list-style-type: none"> 이름(마법사) 처음 위치 (x: 0, y: -90) 크기(60%) 	<ul style="list-style-type: none"> 이름(악당유령) 처음 위치 (x: 0, y: 30) 크기(70%) 	<ul style="list-style-type: none"> 이름(일렉기타) 처음 위치 (x: 115, y: -125) 크기(100%) 방향(90도) 	<ul style="list-style-type: none"> 이름(타블라) 처음 위치 (x: -100, y: -125) 크기(90%) 방향(90도)

- 배경 및 스프라이트: ① ~ ⑤ 순차적으로(왼쪽 → 오른쪽) 넣어준다.
(모양이 추가된 조건은 [모양탭]에서 확인하며, 기재되어 있지 않을 경우는 기본 값을 사용한다.)
- 위 제시된 조건은 반드시 다음 문제들에 연결된 블록으로 사용해야 합니다.
(제출결과가 연결된 블록이 아닌 별도 스크립트일 경우 감점처리 됩니다.)

문제2 프로그래밍 응용 능력

[15점]



다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	<p>처음 위치와 크기를 정하고, 맨 뒤쪽으로 순서를 바꾼다. 유령이 말을 한 후 투명도 효과를 10번 반복하다 형태를 숨기고 [게임 시작] 신호를 보낸다.</p>	
	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> 깃발을 클릭했을 때 (1) 처음 위치로 이동하기 (2) 크기를 70%로 정하기 (3) 형태를 보이기 (4) 맨 뒤쪽으로 순서 바꾸기 (5) "나는 악당 유령~"을(를) 2초 동안 말하기 (6) "오늘 연주회를 망치러 왔지!"을(를) 2초 동안 말하기 (7) "나를 찾아 없어진 악기를 찾아봐~"을(를) 2초 동안 말하기 (8) "쉽지는 않을 테니 각오하라고, 하! 하! 하!"을(를) 2초 동안 말하기 (9) 다음 과정을 10번 반복하기 ① [투명도] 효과를 25만큼 바꾸기 (10) 형태를 숨기기 (11) [게임 시작] 신호 보내기 	<div> x: <input type="text"/> y: <input type="text"/> (으)로 이동하기 </div> <div> <input type="text"/> 을(를) <input type="text"/> 초 동안 말하기 </div> <div> 크기를 <input type="text"/> %로 정하기 </div> <div> 색깔 <input type="text"/> 효과를 <input type="text"/> 만큼 바꾸기 </div> <div> 보이기 숨기기 </div> <div> 맨 뒤쪽 <input type="text"/> 으로 순서 바꾸기 </div> <div> 메시지1 <input type="text"/> 신호 보내기 </div> <div> <input type="text"/> 번 반복하기 </div>

문제3 프로그래밍 응용 능력

[20점]

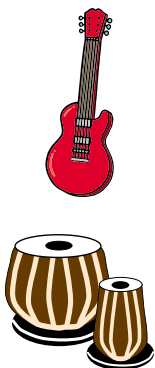
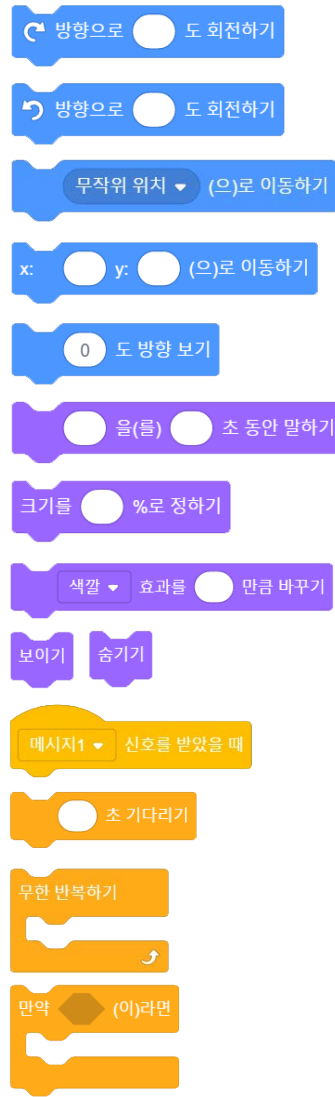
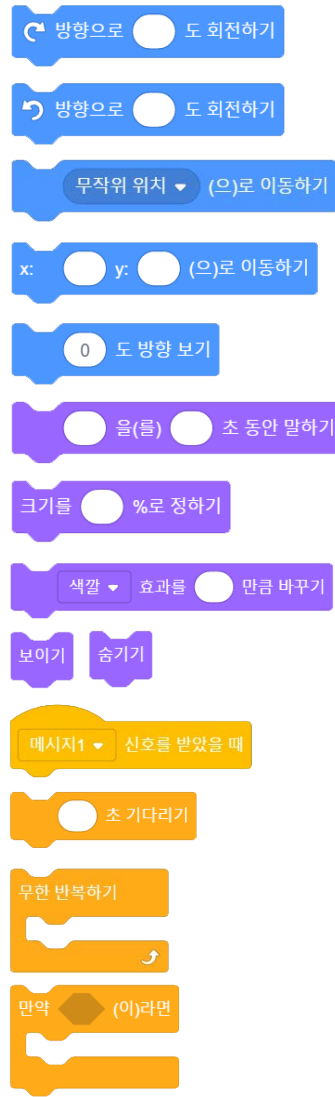
다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
 	구현 조건	주요 블록
	<p>유령이 [유령퇴치] 신호를 받았을 때 형태를 다시 보이고, 마법사에 닿았다면 악기를 찾아 아쉬워하는 말을 한다. 배경은 [게임 시작] 신호를 받았을 때 배경을 바꾼다.</p> <p>아래 스크립트는 악당 유령 스프라이트와, Castle1 배경에 각각 구현하세요.</p> <p>[악당 유령] 스프라이트에서</p> <ul style="list-style-type: none"> [유령 퇴치] 신호를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> x: 198, y: 122(으)로 이동하기 형태를 보이기 그래픽 효과 지우기 "이런, 악기를 다 찾아버렸잖아" 을(를) 2초 동안 말하기 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> 만약 [마법사에 닿았다면] <ul style="list-style-type: none"> "이런, 완벽하게 숨길 수 있었는데" 을(를) 2초 동안 말하기 "다음번엔 제대로 숨겨주지"을(를) 2초 동안 말하기 형태를 숨기기 <p>[Castle1] 배경에서</p> <ul style="list-style-type: none"> 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> 배경을 [Castle 1](으)로 바꾸기 [게임 시작] 신호를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> 2초 기다리기 배경을 [Castle 2](으)로 바꾸기 	<div> <div>x: <input type="text"/> y: <input type="text"/> (으)로 이동하기</div> <div>을(를) <input type="text"/> 초 동안 말하기</div> <div>그래픽 효과 지우기</div> <div>배경을 <input type="text"/> 배경1 ▾ (으)로 바꾸기</div> <div>무한 반복하기</div> <div>만약 <input type="text"/> (이)라면</div> <div>마우스 포인터 ▾ 에 닿았는가?</div> </div>

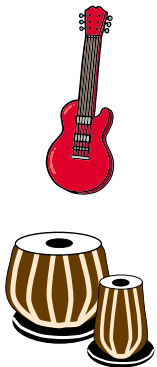
문제4 프로그래밍 심화 능력

[25점]

다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명			
	<p>깃발을 클릭했을 때 변수의 초기값을 정하고, 왼쪽-오른쪽을 무한반복하여 회전한다. [게임 시작] 신호를 받았을 때, [투명도] 효과를 바꾼다.</p> <p>[악기 찾기] 신호를 받았을 때, [마법사]에 닿았다면 [일렉기타 수]와 [드럼 수] 변수값을 1만큼 바꾸고 모양을 숨긴다.</p>			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구현 조건</th><th>주요 블록</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>아래 스크립트는 일렉기타, 타블라 스프라이트에 각각 구현하세요.</p> <p>[일렉기타] 스프라이트에서</p> <ul style="list-style-type: none"> 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> 처음 위치로 이동하기 크기를 100%로 정하기 90도 방향보기 형태를 보이기 [일렉기타 수] 변수값을 0로 정하기 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> 오른쪽 방향으로 30도 회전하기 0.5초 기다리기 왼쪽 방향으로 30도 회전하기 0.5초 기다리기 [게임 시작] 신호를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> [투명도] 효과를 25만큼 바꾸기 0.2초 기다리기 </td><td>  </td></tr> </tbody> </table>	구현 조건	주요 블록	<p>아래 스크립트는 일렉기타, 타블라 스프라이트에 각각 구현하세요.</p> <p>[일렉기타] 스프라이트에서</p> <ul style="list-style-type: none"> 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> 처음 위치로 이동하기 크기를 100%로 정하기 90도 방향보기 형태를 보이기 [일렉기타 수] 변수값을 0로 정하기 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> 오른쪽 방향으로 30도 회전하기 0.5초 기다리기 왼쪽 방향으로 30도 회전하기 0.5초 기다리기 [게임 시작] 신호를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> [투명도] 효과를 25만큼 바꾸기 0.2초 기다리기
구현 조건	주요 블록			
<p>아래 스크립트는 일렉기타, 타블라 스프라이트에 각각 구현하세요.</p> <p>[일렉기타] 스프라이트에서</p> <ul style="list-style-type: none"> 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> 처음 위치로 이동하기 크기를 100%로 정하기 90도 방향보기 형태를 보이기 [일렉기타 수] 변수값을 0로 정하기 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> 오른쪽 방향으로 30도 회전하기 0.5초 기다리기 왼쪽 방향으로 30도 회전하기 0.5초 기다리기 [게임 시작] 신호를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> [투명도] 효과를 25만큼 바꾸기 0.2초 기다리기 				


(다음 페이지에서 계속..)

배경 및 스프라이트	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> • [악기 찾기] 신호를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> (1) x: -180, y: 150(으)로 이동하기 (2) 크기를 50%로 정하기 (3) 그래픽 효과 지우기 (4) 형태를 보이기 (5) 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> ① [무작위 위치](으)로 이동하기 ② 만약 [마법사에 닿았다면] <ul style="list-style-type: none"> - "일렉기타 획득!"을(를) 2초 동안 말하기 - [일렉기타 수]을(를) 1만큼 바꾸기 - 0.5초 기다리기 - 형태를 숨기기 <p>[타블라] 스프라이트에서</p> <p>[일렉기타] 스프라이트의 스크립트와 동일하게 만들어 주세요. 단, 처음 위치, 크기, 방향은 드럼의 초기값으로 정한다. 변수는 [드럼 수]로 변경하고, 2초 동안 말하기 블록 안의 값을 "드럼 획득"으로 변경한다.</p>	<div> <div>일렉기타 수 ▼</div> <div>을(를) <input type="text"/></div> <div>로 정하기</div> </div> <div> <div>일렉기타 수 ▼</div> <div>을(를) <input type="text"/></div> <div>만큼 바꾸기</div> </div> <div> <div>마우스 포인터 ▼</div> <div>에 닿았는가?</div> </div>


문제5 프로그래밍 심화 능력

[25점]

다음 주요 설명을 읽고 [구현 조건]에 따라 [주요 블록]을 이용하여 스크립트를 완성하시오.

배경 및 스프라이트	주요 설명	
	구현 조건	주요 블록
	<p>[게임 시작] 신호를 받았을 때, 말을 하고 [악기 찾기] 신호를 보낸다. 이때 [드럼 수]와 [일렉기타 수] 변수 값이 0보다 크다면 [유령퇴치] 신호를 보내고, 유령을 퇴치하러 이동한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 깃발을 클릭했을 때 <ol style="list-style-type: none"> (1) 형태를 숨기기 (2) x: 0, y: -90(으)로 이동하기 (3) 크기를 60%로 정하기 • [게임 시작] 신호를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> (1) 2초 기다리기 (2) 형태를 보이기 (3) "이런, 악당 유령이 악기를 모두 가져가버렸어" 을(를) 2초 동안 말하기 (4) "유령에게 빼앗긴 악기를 모두 되찾아 오자!"을(를) 2초 동안 말하기 (5) [악기 찾기] 신호 보내기 (6) 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> ① 만약 [[드럼 수] 변수값이 0보다 크고 [일렉기타 수] 변수값이 0보다 크다면] - "악기를 모두 찾았어!"을(를) 2초 동안 말하기 - [유령퇴치] 신호 보내기 - 0.5초 기다리기 - "유령을 퇴치하러 가자!"을(를) 1초 동안 말하기 - 이 스크립트 멈추기 	<div> <div>x: <input type="text"/> y: <input type="text"/> (으)로 이동하기</div> <div> <div>을(를) <input type="text"/> 초 동안 말하기</div> <div>크기를 <input type="text"/> %로 정하기</div> <div> <div>보이기</div> <div>숨기기</div> </div> <div> <div>메시지1</div> <div>신호를 받았을 때</div> </div> <div> <div>메시지1</div> <div>신호 보내기</div> </div> <div>초 기다리기</div> <div>무한 반복하기</div> <div> <div>만약</div> <div>(이)라면</div> </div> <div> <div>멈추기</div> <div>모두</div> </div> <div> <div>></div> </div> <div>그리고</div> <div> <div>일렉기타 수</div> <div>드럼 수</div> </div> </div> </div>

(다음 페이지에서 계속..)

배경 및 스프라이트	구현 조건	주요 블록
	<ul style="list-style-type: none"> 내 블록에서 '블록만들기' <ul style="list-style-type: none"> - 새로운 블록 이름 '마법사 좌우이동' - 숫자 입력값 추가하기 '좌우이동값' 내 블록에서 '블록만들기' <ul style="list-style-type: none"> - 새로운 블록 이름 '마법사 상하이동' - 숫자 입력값 추가하기 '상하이동값' [마법사좌우이동(좌우이동값)] 함수 정의하기 <ol style="list-style-type: none"> x좌표를 [좌우이동값] 입력값만큼 바꾸기 [색깔] 효과를 [좌우이동값]만큼 바꾸기 0.5초 기다리기 [마법사좌우이동(상하이동값)] 함수 정의하기 <ol style="list-style-type: none"> y좌표를 [상하이동값] 입력값만큼 바꾸기 [색깔] 효과를 [상하이동값]만큼 바꾸기 0.5초 기다리기 [유령퇴치] 신호를 받았을 때 <ol style="list-style-type: none"> "악당 유령을 잡아라!"을(를) 2초 동안 말하기 다음 과정을 무한 반복하기 <ol style="list-style-type: none"> 만약 [오른쪽 화살표 키를 눌렀다면] <ul style="list-style-type: none"> - [마법사 좌우이동(50)] 함수 호출하기 만약 [왼쪽 화살표 키를 눌렀다면] <ul style="list-style-type: none"> - [마법사 좌우이동(-50)] 함수 호출하기 만약 [위쪽 화살표 키를 눌렀다면] <ul style="list-style-type: none"> - [마법사 상하이동(50)] 함수 호출하기 만약 [아래쪽 화살표 키를 눌렀다면] <ul style="list-style-type: none"> - [마법사 상하이동(-50)] 함수 호출하기 	<div>마법사 좌우이동 좌우이동값 정의하기</div> <div>마법사 상하이동 상하이동값 정의하기</div> <div>마법사 좌우이동 마법사 상하이동</div> <div>상하이동값 좌우이동값</div> <div>y좌표를 만큼 바꾸기</div> <div>을(를) 초 동안 말하기</div> <div>색깔 효과를 만큼 바꾸기</div> <div>초 기다리기</div> <div>무한 반복하기</div> <div>만약 (이)라면</div> <div>메시지1 신호를 받았을 때</div> <div>오른쪽 화살표 키를 눌렀는가?</div>



기출 유형 문제 풀이



01 결과 블록 보기

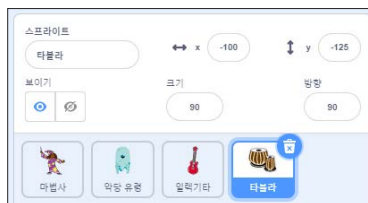
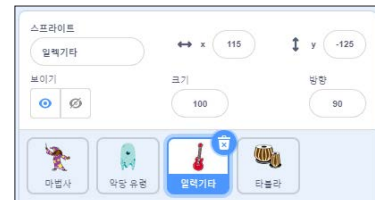
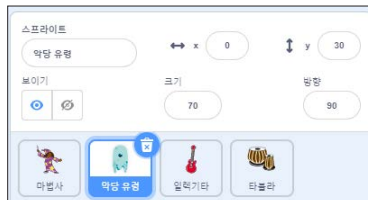
문항

주요설명 및 완성블록




[화면배치]

문제1



[배경 및 스프라이트 초기값 설정]

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제2		<pre> 클릭했을 때 x: 0 y: 30 (으)로 이동하기 크기를 70 %로 정하기 보이기 맨 뒤쪽 ▾ 으로 순서 바꾸기 나는 악당 유령~ 음(름) 2 초 동안 말하기 오늘 연주회를 망치러 왔지! 음(름) 2 초 동안 말하기 나를 찾아 없어진 악기를 찾아봐~ 음(름) 2 초 동안 말하기 쉽지는 않을 테니 각오하라고, 하! 하! 하! 음(름) 2 초 동안 말하기 10 번 반복하기 투명도 ▾ 효과를 25 만큼 바꾸기 숨기기 게임 시작 ▾ 신호 보내기 </pre>
문제3		<pre> 유령 퇴치 ▾ 신호를 받았을 때 x: 198 y: 122 (으)로 이동하기 보이기 그래픽 효과 지우기 이런, 악기를 다 찾아버렸잖아 음(름) 2 초 동안 말하기 무한 반복하기 만약 마법사 ▾ 에 닿았는가? (이)라면 이런, 완벽하게 숨길 수 있었는데 음(름) 2 초 동안 말하기 다음번엔 제대로 숨겨주지 음(름) 2 초 동안 말하기 숨기기 </pre>
		<pre> 클릭했을 때 배경을 Castle 1 ▾ (으)로 바꾸기 게임 시작 ▾ 신호를 받았을 때 2 초 기다리기 배경을 Castle 2 ▾ (으)로 바꾸기 </pre>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
<p>문제4</p> 		<div> <div> <div>클릭했을 때</div> <div>x: 115 y: -125 (으)로 이동하기</div> <div>크기를 100 %로 정하기</div> <div>90 도 방향 보기</div> <div>보이기</div> <div>일렉기타 수 을(를) 0 로 정하기</div> <div>무한 반복하기</div> <div> <div>↻ 방향으로 30 도 회전하기</div> <div>0.5 초 기다리기</div> <div>↻ 방향으로 30 도 회전하기</div> <div>0.5 초 기다리기</div> </div> </div> </div> <div> <div>게임 시작 신호를 받았을 때</div> <div>무한 반복하기</div> <div> <div>투명도 효과를 25 만큼 바꾸기</div> <div>0.2 초 기다리기</div> </div> </div>

악기 찾기 신호를 받았을 때

x: -180 y: 150 (으)로 이동하기

크기를 50 %로 정하기

그래픽 효과 지우기

보이기

무한 반복하기

무작위 위치 (으)로 이동하기


만약 마법사 에 닿았는가? (이)라면


일렉기타 획득! 을(를) 2 초 동안 말하기


일렉기타 수 을(를) 1 만큼 바꾸기

0.5 초 기다리기

숨기기

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제4		<pre> 클릭했을 때 x: -100 y: -125 (으)로 이동하기 크기를 90 %로 정하기 90 도 방향 보기 보이기 드럼 수 ▾ 음(름) 0 로 정하기 무한 반복하기 ↻ 방향으로 30 도 회전하기 0.5 초 기다리기 ↻ 방향으로 30 도 회전하기 0.5 초 기다리기 악기 찾기 ▾ 신호를 받았을 때 x: -180 y: 150 (으)로 이동하기 크기를 50 %로 정하기 그래픽 효과 지우기 보이기 무한 반복하기 무작위 위치 ▾ (으)로 이동하기 만약 마법사 ▾ 에 닿았는가? (이)라면 드럼 획득! 음(름) 2 초 동안 말하기 드럼 수 ▾ 음(름) 1 만큼 바꾸기 0.5 초 기다리기 숨기기 </pre>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제5		<pre> 클릭했을 때 숨기기 x: 0 y: -90 (으)로 이동하기 크기를 60 %로 정하기 게임 시작 ▶ 신호를 받았을 때 2 초 기다리기 보이기 이런, 악당 유령이 약기를 모두 가져가버렸어 음(음) 2 초 동안 말하기 유령에게 빼앗긴 약기를 모두 되찾아 오자! 음(음) 2 초 동안 말하기 약기 찾기 ▶ 신호 보내기 무한 반복하기 만약 <드림 수 > 0 그리고 <일렉기타 수 > 0 (이)라면 약기를 모두 찾았어! 음(음) 2 초 동안 말하기 유령 퇴치 ▶ 신호 보내기 0.5 초 기다리기 유령을 퇴치하러 가자! 음(음) 1 초 동안 말하기 멈추기 이 스크립트 ▶ </pre>

문항	배경 및 스프라이트	완성 블록
문제5		<pre> 마법사 좌우이동 좌우이동값 정의하기 x좌표를 좌우이동값 만큼 바꾸기 색깔 효과를 좌우이동값 만큼 바꾸기 0.5 초 기다리기 마법사 상하이동 상하이동값 정의하기 y좌표를 상하이동값 만큼 바꾸기 색깔 효과를 상하이동값 만큼 바꾸기 0.5 초 기다리기 유령 퇴치 신호를 받았을 때 악당 유령을 잡아라! 음(를) 2 초 동안 말하기 무한 반복하기 만약 오른쪽 화살표 키를 눌렀는가? (이)라면 마법사 좌우이동 50 만약 왼쪽 화살표 키를 눌렀는가? (이)라면 마법사 좌우이동 -50 만약 위쪽 화살표 키를 눌렀는가? (이)라면 마법사 상하이동 50 만약 아래쪽 화살표 키를 눌렀는가? (이)라면 마법사 상하이동 -50 </pre>