

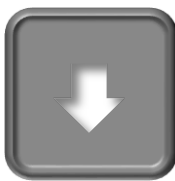
# 04

## 레코딩

- 레코딩 기능을 학습하여 봅니다.
- 레코딩 실습을 진행하여 봅니다.



## 누르기과 떼기



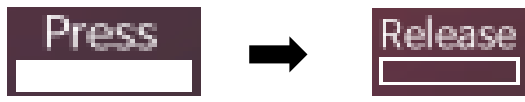
Press




Release

드론 시뮬레이터의 레코딩 기능은 버튼이 눌러져 있을때와 버튼에서 손을 떼어냈을 때를 구분합니다.

버튼이 눌러져 있을때를 'Press' 라고 하며  
버튼에서 손을 떼어냈을 때를 'Release' 라고합니다.

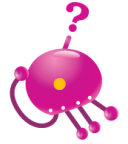


해당 버튼을 2번 누르면  
 상태를 Press -> Release 로 바꿉니다.

레코딩 기능에 있어 'Press' 나 'Release' 의 상태를 번갈아서 셀에 추가해야 동작이 진행이 되며 두 상태의 변경은 같은 버튼을 두 번 누르게 되면 바뀌게 됩니다.



예제와 같이 레코드 기능을 코딩하고 비행해 봅니다.



### 예제

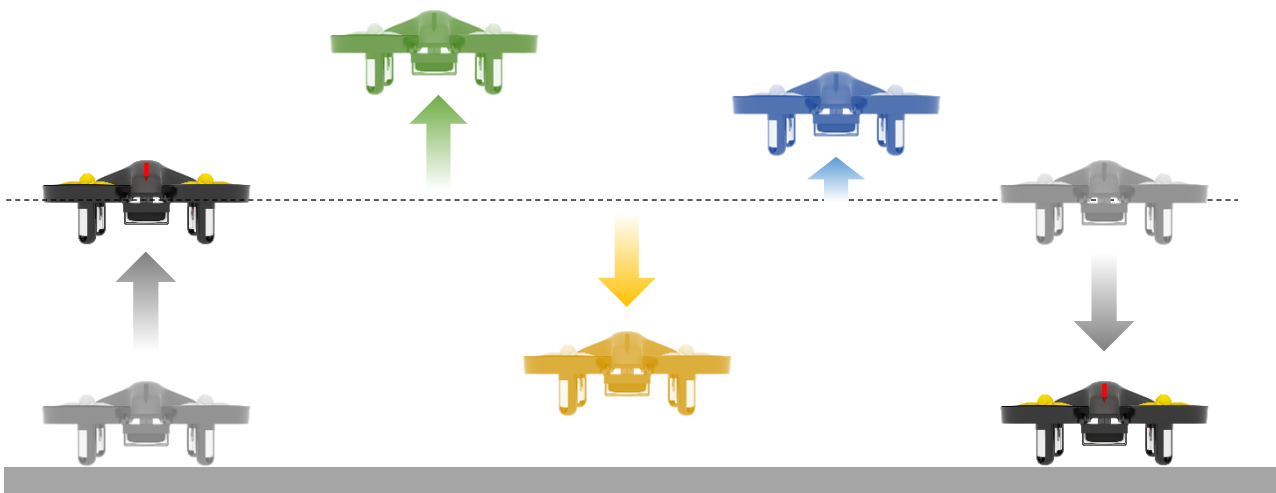
해당 버튼을 2번 누르면

↓ 상태를 Press -> Release 로 바꿉니다.

### 동작

Play

버튼을 누르면 이륙 후 상승 - 하강- 상승 한 후 착륙 합니다.





예제와 같이 레코드 기능을 코딩하고 비행해 봅니다.



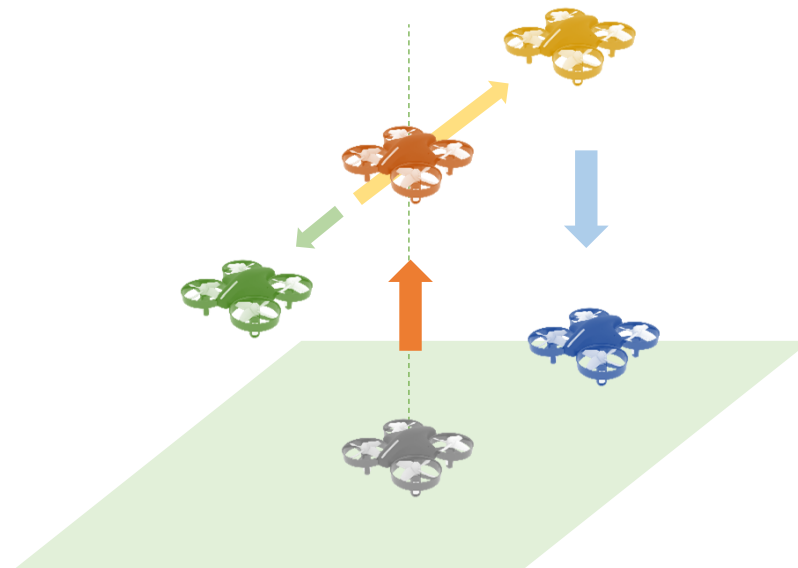
### 예제



### 동작

Play

버튼을 누르면 이륙 후 전진 - 후진 한 후 착륙 합니다.





예제와 같이 레코드 기능을 코딩하고 비행해 봅니다.



### 예제

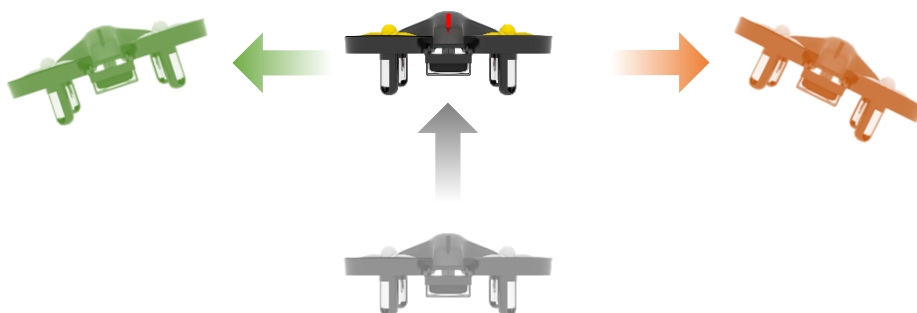
0.50 Sec	1	Take Off
4.00 Sec	2	Right Press
0.50 Sec	3	Right Release
0.50 Sec	4	Left Press
0.50 Sec	5	Left Release

0.50 Sec	6	Right Press
0.50 Sec	7	Right Release
0.50 Sec	8	Left Press
0.50 Sec	9	Left Release
2.00 Sec	10	Landing

### 동작

Play

버튼을 누르면 이륙 후 좌-우로 비행 하고 착륙 합니다.



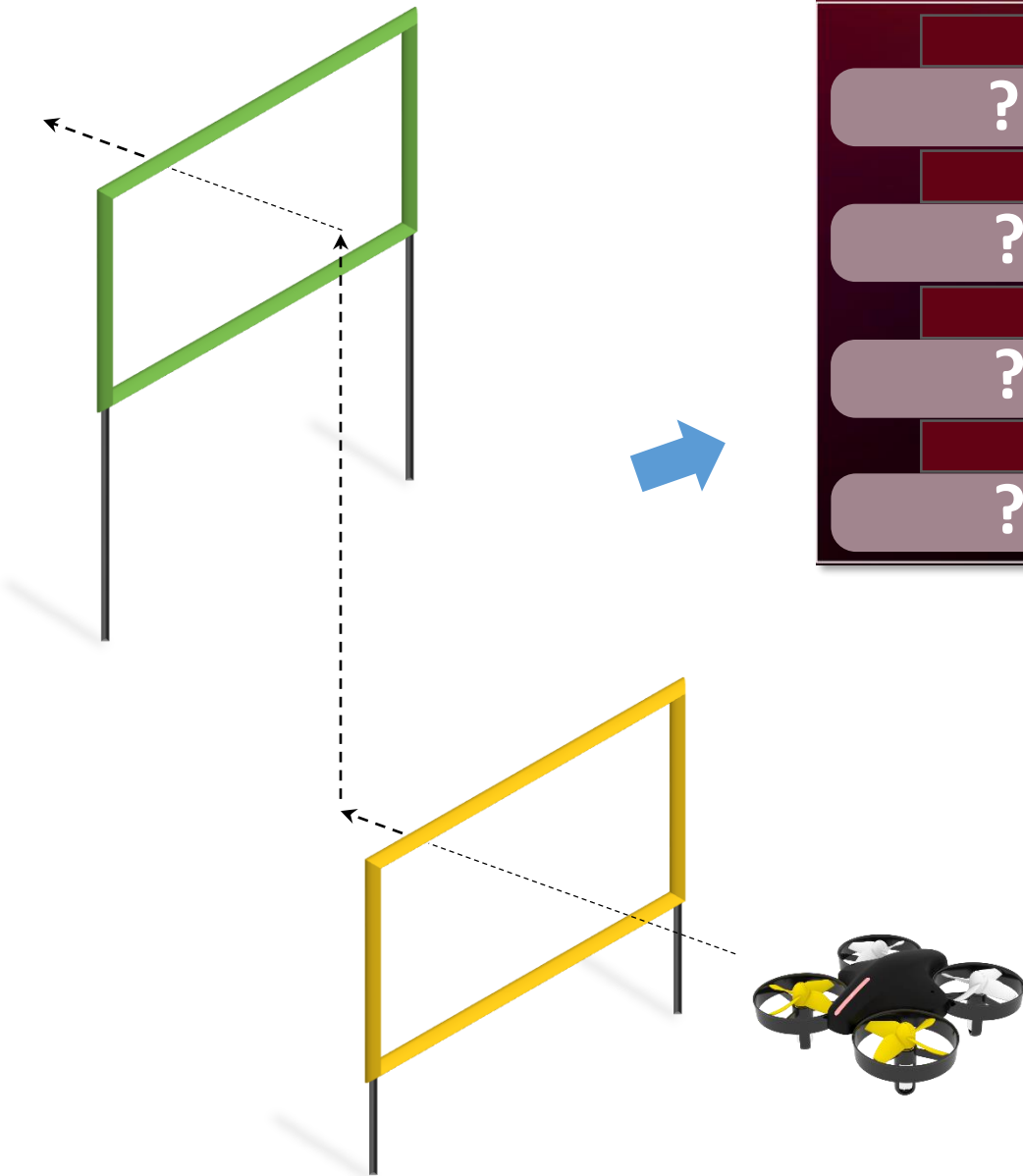


아래 예제 처럼 비행하는 동작을 드론 시뮬레이터 레코딩 셀로 코딩하여 봅니다.



**예제**

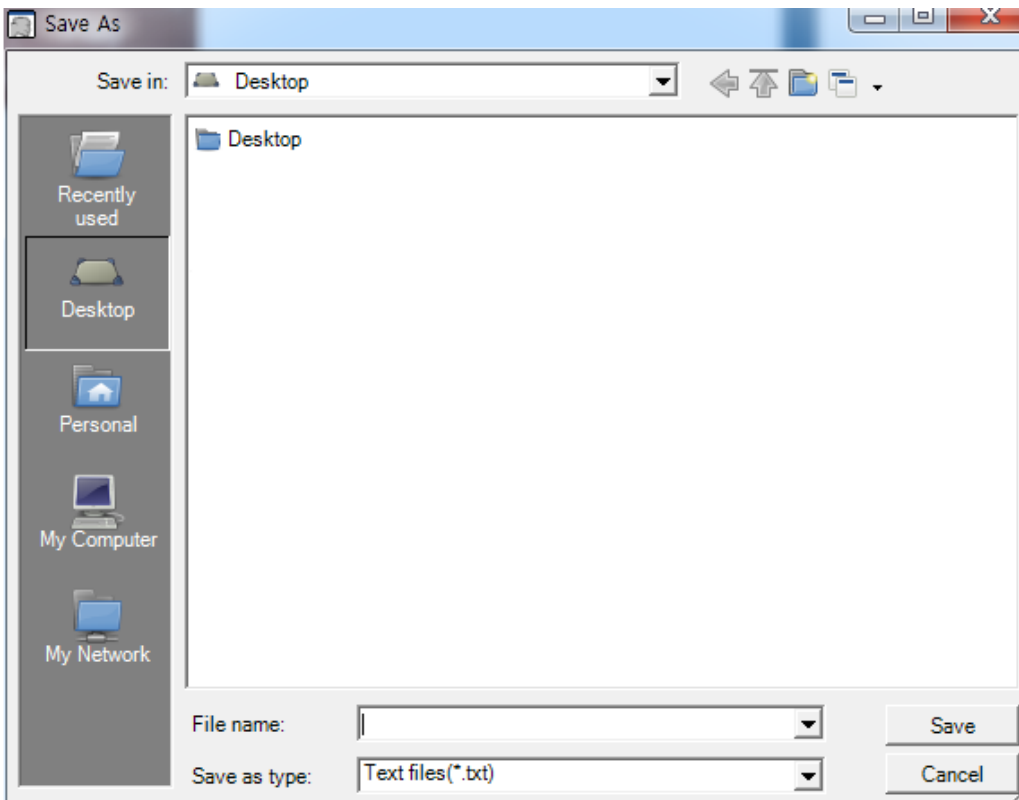
코딩을 완료 한 후 다음 장으로 넘어갑니다.



해당 코딩을 완료 하였다면 상단의 **Save** 버튼을 클릭 합니다.



아래 이미지와 같은 창이 나오면 파일을 저장하여 선생님께 제출 합니다.



## 평가표

노란 장애물 통과		/ 35
녹색 장애물 통과		/ 35
코딩이 예제의 경로대로 되어 있는지		/ 30
장애물이나 벽 또는 바닥에 부딪힘		-1점 x (    )회 충돌
총 점수 (                    )		점