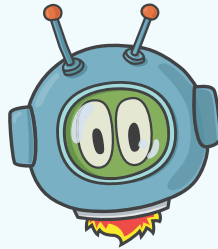




Scottie Go!

코딩의 세계로 탐험을 떠나요!

EDUCATION VERSION



지금은 2030년입니다. 외계인 친구 스카티의 우주선이 고장나서 우리 행성에 착륙했습니다. 다행히 큰 어려움은 없었지만 당신의 도움 없이는 우주선의 시동을 걸 수 없습니다. 우주선에 필요한 부품을 찾을 수 있도록 도와주세요. 알고리즘의 전문가가 되어 프로그래밍의 기본을 배워봅시다.



종이 타일을 사용하여 게임에 등장하는 스카티와 다른 캐릭터 또는 물건들을 제어할 수 있습니다. 스카티는 지구를 여행하는 동안 각 나라의 동물 친구들을 만나 도움을 받게 됩니다. 이때 스카티는 동물 친구들을 도와주기 위해 약 100개 정도의 다양한 미션을 풀어야 합니다. 동물 친구들은 도움을 받은 대신 스카티의 우주선을 고칠 수 있는 부품 10개 중 1개씩을 제공할 것입니다.

스카티 고! 학습 게임을 진행하는 동안 매개변수, 루프, 조건, 변수, 함수 등 다양한 프로그래밍 개념을 배울 수 있습니다.

스카티 고! 에듀는 학습용 게임입니다.

- 분석적, 논리적으로 생각하는 능력을 길러줍니다.
- 복잡한 문제를 해결하는 능력과 협동심을 길러줍니다.
- 알고리즘에 대한 직관력을 키워줍니다.
- 놀이뿐 아니라 다른 목적으로도 기술을 활용하는 방법을 익히게 됩니다.

유의 사항

게임 사용을 위해서는 앱 다운로드가 필요합니다!

스카티 고! 에듀를 실행하기 위해서는 태블릿과 같이 후면 카메라가 탑재된 모바일 기기가 필요합니다. 또한 USB 웹캠 혹은 카메라 사용이 가능한 윈도우 운영체제의 PC를 사용할 수 있습니다.

스카티 고! 에듀는 어떻게 다운로드할 수 있을까요?

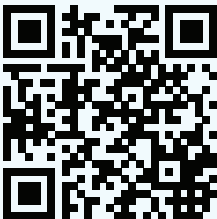
방법 1

모바일 기기 사양에 따라 구글플레이/앱스토어를 실행하고, 스카티 고! 에듀를 입력합니다. 아래의 그림과 같은 앱 아이콘을 선택하여 설치/받기하세요.



방법 2

아래에 제시된 QR코드를 사용하여 앱을 다운로드하실 수 있습니다. QR코드를 찍은 후, 기기에 맞는 구글플레이/앱스토어를 선택하여 앱을 설치/받기하세요.



방법 3

윈도우 7 이상의 PC를 사용하려면, www.scottiego.co.kr에서 윈도우용 앱을 다운로드할 수 있습니다.

게임 사용 설명서



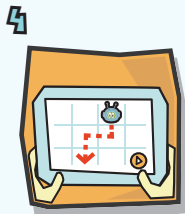
앱을 실행하여 미션을 선택합니다.



미션 확인 후 타일을 사용하여 코드를 작성합니다.



카메라로 코드를 스캔합니다.

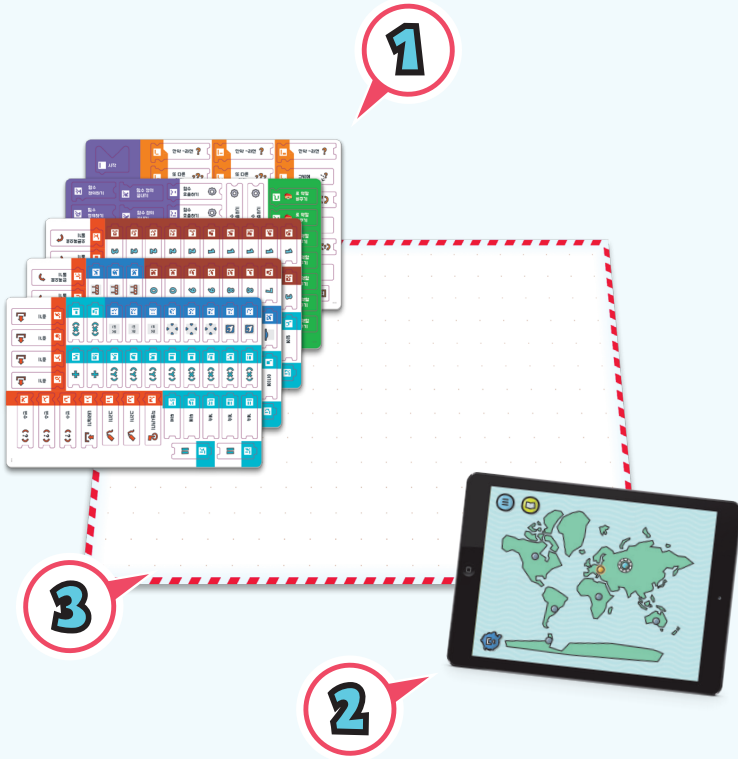


스카티가 미션을 실행하는 모습을 확인합니다.



미션의 결과를 확인하고, 다음 미션으로 이동합니다.

학습 게임 구성 요소



1. 코드를 작성하는데 사용하는 179개의 코딩 타일
2. 스카티 고! 에듀 학습 게임 앱이 설치된 기기 (기기는 세트에 포함되어 있지 않습니다.)
3. 게임 보드 - 코드를 작성하는데 필요한 공간

1. 게임 준비

코딩용 타일을 정리해주세요.

스카티 고! 에듀 학습 게임을 위한 총 179개의 코딩 타일(함수, 명령어, 루프 등)이 있습니다. 타일 보드지에서 타일을 조심스럽게 분리하여 수납 공간에 정리해 주세요.



- 1 타일: 시작 과 끝
- 2 타일: 걷기(6개), 오른쪽으로 돌기(4개), 왼쪽으로 돌기(4개), 줄기(4개), 내려놓기(3개), 작동시키기(4개), 그리기(2개), 점프하기(3개), 변수(3개)
- 3 타일: 만약 ~라면(4개), 반복하기(3개), ~하는 동안 반복하기(3개), 그밖에(2개), 또 다른 ~라면(2개), 만약 ~라면/ 반복 끝내기(6개), 중단하기(3개)

4 타일: 1(5개), 2(4개), 3(3개), 4(3개), 5(2개), 6(2개), 7(2개), 8(2개), 9(2개), 0(2개)

5 타일: X(6개), Y(4개), 등호(3개), 빼기(3개), 더하기(2개), 여기에(3개), 앞에(3개), 오른쪽에(2개), 왼쪽에(2개), 뒤에(2개), 계속(3개)

6 타일: 빈 곳(3개), 장애물(3개), 언덕(3개), 사각형 표시(3개), 엑스 표시(3개), 수집할 물건(3개), 활동 영역(3개)

7 타일: 스카티로 역할 바꾸기(3개), 빨간모자 비버로 역할 바꾸기(3개), 노란모자 비버로 역할 바꾸기(3개), 파란모자 비버로 역할 바꾸기(2개)

8 타일: 함수 정의하기(3개), 함수 정의 끝내기(3개), 함수 중단하기(3개), 함수 호출하기(5개), A(5개), B(5개), C(5개)

애플리케이션을 다운로드하여 설치하세요 .

게임을 즐기기 위해 스카티 고! 에듀 애플리케이션이 필요합니다. 스카티 고! 에듀 애플리케이션은 Windows, Android 또는 iOS 운영 체제의 기기에서 실행할 수 있으며, 애플리케이션 스토어나 www.scottiego.co.kr 홈페이지에서 무료로 다운로드하여 설치하시면 됩니다. 더 자세한 정보는 사용설명서 2페이지를 확인하세요.

게임 보드를 준비해 주세요.

세트에 포함된 게임 보드는 코딩을 위한 연습 공간으로, 게임 보드 위에 타일을 배치하여 코드를 작성하면 됩니다.

2. 게임 첫 실행

학습자 프로필

애플리케이션 실행 후 플레이어 계정을 만드세요. 여러 개의 플레이어 계정을 만들 수 있으며, 각각의 플레이어 진행 과정은 별도로 저장됩니다.



1. 시작 화면에서 **플레이어 선택하기**를 누르세요.
2. **새 플레이어** 버튼을 눌러 계정을 만드세요.
3. 게임을 다시 실행할 때에는 플레이어 선택 목록에서 이름을 선택한 후 게임을 이어갈 수 있습니다.
4. ‘←’ 버튼을 누르면 언제든지 플레이어 목록에서 삭제할 수 있습니다. 한 번 삭제한 계정은 복구할 수 없으니 주의하세요.

게임 레벨 선택

우주선이 불시착할 때 흩어진 부품들을 찾기 위해 스카티는 지구의 여러 나라를 탐험하게 됩니다. 각 나라에는 다양한 미션들이 기다리고 있습니다. 선택 가능한 미션을 해결하면, 다음 레벨의 미션들이 열리게 됩니다.



1. 현재 레벨 - 버튼을 둘러싼 링은 학습자의 현재 위치를 나타내며, 버튼을 누르면 현재 진행하고 있는 레벨로 이동합니다.
2. 완료 레벨(노란색) - 모든 미션에서 별 3개를 얻으면 노란색으로 표시됩니다. 별 3개로 완료한 미션 또한 반복하여 풀어볼 수 있습니다.
3. 완료 레벨(하늘색) - 해당 레벨에서 3개 미만의 별을 획득한 경우 하늘색으로 표시됩니다.
4. 미완료 레벨(회색) - 현재 레벨에서 접근할 수 없는 레벨입니다.
5. 팝업 메뉴 - 플레이어 변경, 게임 종료 및 메뉴 설정을 할 수 있습니다.
6. 스카티가 우주선을 고치기 위해 획득한 부품을 확인할 수 있습니다.

레벨의 시작

레벨을 선택하면 여러 동물들을 만나게 됩니다. 동물들의 요구를 들어주면 스카티에게 필요한 우주선 부품을 받을 수 있습니다. 그 요구는 인디언의 전투 모자를 만들기 위한 깃털을 수집하는 것일 수도 있고, 빙산의 위치를 알려주기 위해 등대를 켜는 것, 달팽이를 줍는 것일 수도 있습니다.



또한, 미션을 해결하는 데 필요한 새로운 타일에 대한 정보도 확인할 수 있습니다. 새로운 타일에 대한 정보를 확인한 후, 미션을 선택하여 진행하면 됩니다.



미션 선택

레벨을 선택하면 풀어야 할 미션들이 표시된 작은 지도가 나타나고, 하나의 미션을 완료하면 조금 더 어려운 다음 미션으로 이동하게 됩니다. 이전에 해결했던 미션을 다시 풀고 싶거나 더 높은 점수를 받기 원하면 언제든지 이전 미션으로 돌아가 다시 도전할 수 있습니다.



1. 완료 미션(하늘색) - 해당 미션에서 3개 미만의 별을 획득한 경우 하늘색으로 표시됩니다.
2. 현재 미션 - 버튼을 누르면 현재 진행하고 있는 미션으로 이동합니다.
3. 완료 미션(노란색) - 해당 미션에서 별 3개를 얻으면 노란색으로 표시됩니다.
4. 미완료 미션(회색) - 현재 레벨에서 접근 할 수 없는 미션으로, 이전의 미션들을 완료하면 순차적으로 열리게 됩니다.

튜토리얼

미션을 풀기 위해서는 프로그래밍에 대한 기본 지식이 필요하며 타일을 잘 사용할 수 있어야 합니다. 새로운 타일 혹은 다른 물건이 나타나면 그 의미를 설명해주는 튜토리얼 화면이 열립니다. 튜토리얼을 통해 루프, 조건 명령 및 변수를 사용하는 방법을 배울 수 있습니다.



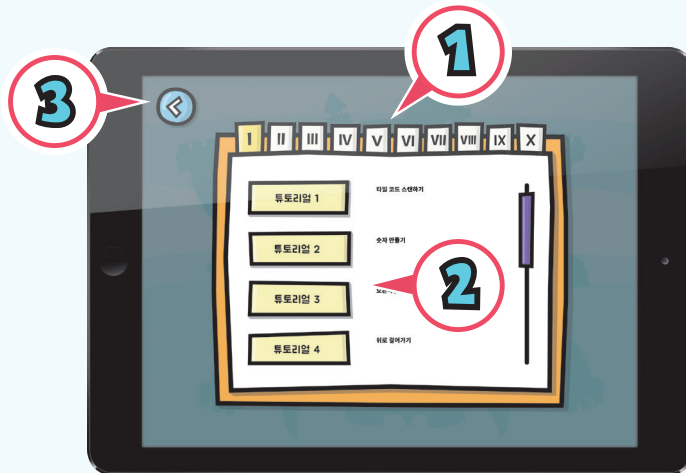
1. 튜토리얼 화면
2. 탐색 버튼 - 화면 이동을 위한 버튼입니다. 마지막 화면까지 보면 미션으로 이동하게 됩니다.
3. 닫기 버튼 - 언제든지 튜토리얼에서 나갈 수 있습니다. 실수로 나간 경우, 화면 우측 상단에 있는 동물 아이콘을 누르면 다시 튜토리얼 화면을 열 수 있습니다.

튜토리얼 매뉴얼

어떤 레벨에서든 화면 상단의 노란색 책 아이콘을 눌러 모든 튜토리얼을 확인할 수 있습니다.



아이콘을 클릭하면, 레벨에 따라 정리된 모든 튜토리얼을 확인할 수 있습니다.



1. 확인하고 싶은 튜토리얼의 레벨을 선택하세요.
2. 튜토리얼 항목을 선택하세요.
3. 튜토리얼을 확인하고 이전 화면으로 돌아가세요.

3. 미션 화면

인터페이스

본 화면에서는 풀어야 할 미션을 확인할 수 있습니다. 미션을 확인한 후 타일로 코드를 작성해봅니다. 스카티가 적절한 순간에 점프하고, 장애물을 피하거나, 적합한 물건을 작동시키도록 프로그래밍합니다.

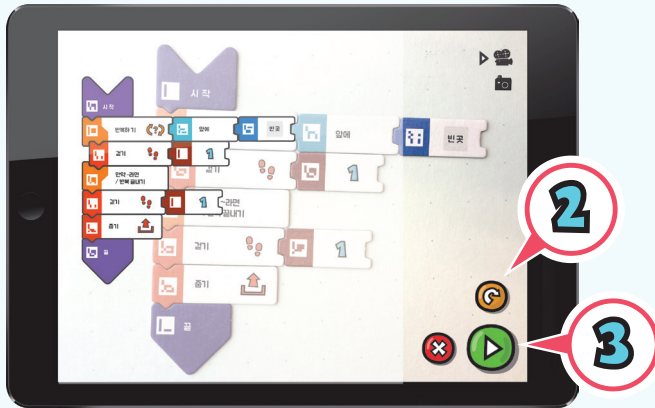
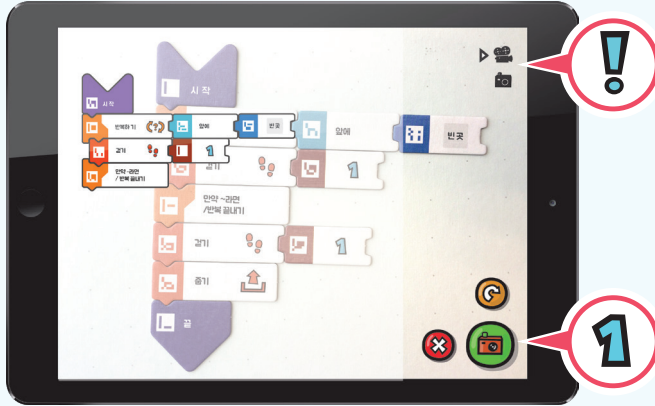


1. 스카티 - 학습자가 조종하는 주인공 캐릭터입니다.
2. 동물 가이드 - 동물 가이드는 학습자가 무엇을 해야 하는지 알려줍니다. 아이콘을 누르면 해당 미션의 튜토리얼이 표시됩니다.
3. 도구 상자 - 미션에서 사용되는 물건을 확인할 수 있습니다.
4. 카메라 - 클릭하여 작성한 타일 코드를 스캔합니다.
5. 저장된 함수 정보 - 정의된 함수를 나타냅니다.
6. 팝업 메뉴 - 해당 레벨의 미션 지도로 돌아갈 수 있습니다.
7. 튜토리얼 매뉴얼 - 학습 게임의 모든 튜토리얼을 확인할 수 있습니다.

스캔 모드

카메라 버튼을 누르면 타일로 작성한 코드를 스캔할 수 있습니다.

비디오 모드인 경우, 코드의 **시작** 타일부터 마지막 코드까지 기기를 천천히 내리며 스캔해주세요. 이때, 학습자가 작성한 코드 타일만 카메라에 잡힐 수 있도록 주의하세요. 만일, 필요하지 않은 타일이 실수로 스캔 될 경우 스카티의 움직임에 영향을 미칠 수 있습니다.



1. 스캔을 종료하려면 초록색 비디오 카메라 버튼을 눌러주세요.
2. 스캔이 제대로 되지 않았다면 **다시** 버튼을 눌러주세요.
3. 작성한 코드가 제대로 스캔되었다면, **재생** 버튼을 눌러주세요.

사진 촬영 모드

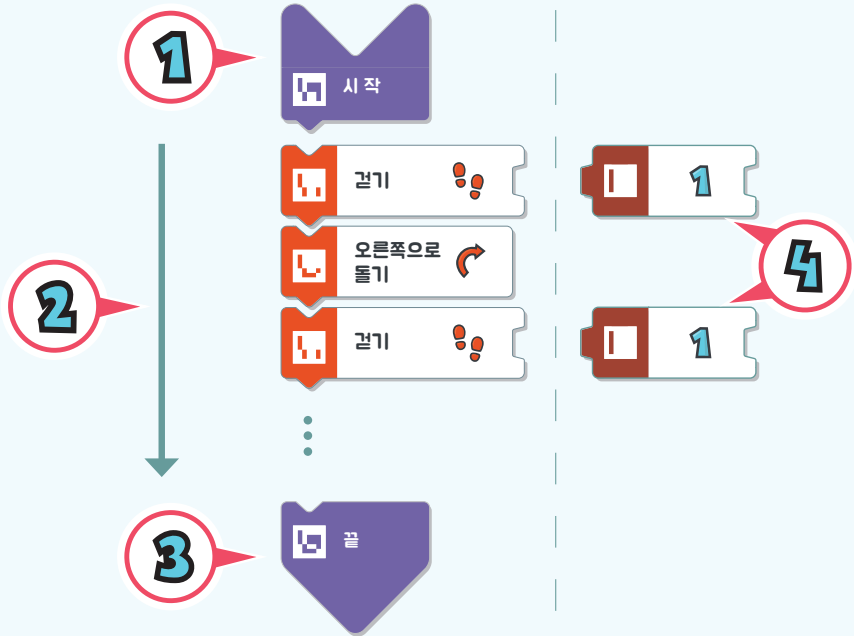
타일 코드를 스캔하는 방법은 비디오 모드(기본)와 사진 촬영 모드가 있습니다. 사진 촬영 모드를 선택하려면 화면 우측 상단에 있는 아이콘을 눌러주세요. 사진 촬영 시 학습자가 작성한 모든 코드 타일이 카메라에 잡힐 수 있도록 주의하세요.



1. 올바르게 인식된 타일에는 초록색 체크가 표시됩니다.
2. 모든 타일에 체크 표시가 생기면 초록색 카메라 버튼을 눌러주세요.
3. 작성한 코드가 제대로 스캔되지 않았다면, **다시** 버튼을 눌러주세요.
4. 작성한 코드가 제대로 스캔되었다면, **재생** 버튼을 눌러주세요.

4. 타일

학습자는 스키타가 미션을 해결할 수 있도록 타일 코드를 아래와 같이 작성해주면 됩니다.



1. 모든 코드는 **시작** 타일로 시작합니다.
2. **시작** 타일 밑으로 미션 해결에 필요한 타일들을 하나씩 배치합니다.
3. 코드를 마칠 때에는 **끝** 타일을 배치합니다.
4. 몇몇의 타일은 오른쪽에 다른 타일을 추가해야 합니다. 예를 들면, **걷기** 타일의 경우 캐릭터가 몇 걸을 걸을지를 알려주는 숫자 타일을 오른쪽에 추가해야 합니다.

예제

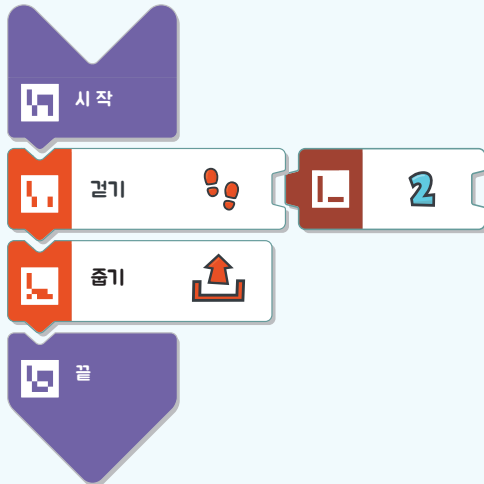
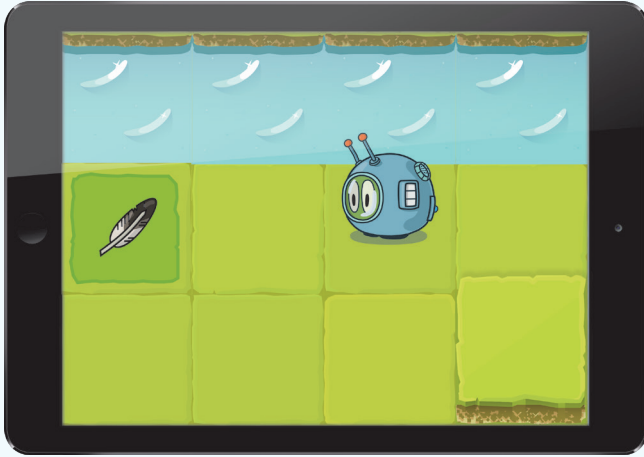
예제 1

스카티는 X 표시 영역으로 이동해야 합니다.



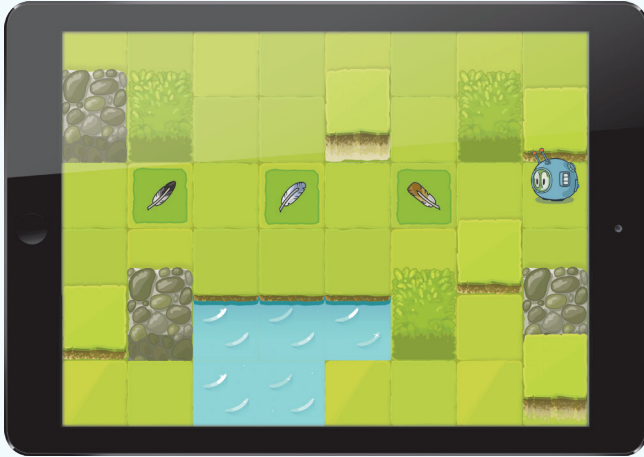
예제 2

스카티는 깃털 하나를 획득해야 합니다.



예제 3

스카티는 여러 개의 깃털을 획득해야 합니다.



A sequence of Scratch-style code blocks for a Scratch script. From top to bottom: a purple '시작' (Start) block; an orange '반복하기' (Repeat) block with a '3' block; an orange '걸기' (Click when green flag clicked) block with a '2' block; an orange '증기' (Increase score) block; an orange '만약 ~라면 / 반복 끝내기' (If-then / Repeat end) block; and a purple '끝' (End) block.

각 미션을 완료하면 학습자는 별을 얻게 됩니다. 작성된 코드가 요구 사항을 모두 충족하고 코드의 길이가 짧으면 별 3개가 주어집니다.

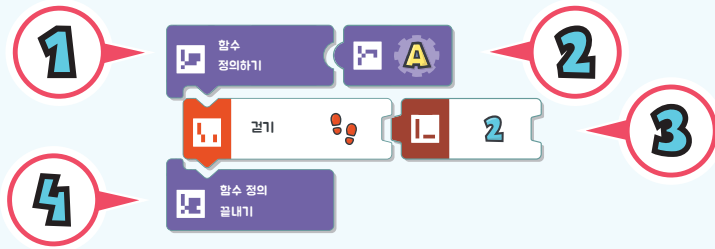


미션을 해결할 때 별 2개 이상을 얻기 위해서는 특정한 타일을 사용해야 되는 경우가 있습니다. 예를 들어, 후반에 나오는 미션들의 경우 별 2개 이상을 얻기 위해서는 **반복하기** 타일을 반드시 사용해야 합니다.



5. 나만의 함수 만들기

스카티 고! 에듀 게임에서는 나만의 함수를 만들 수 있습니다. 나만의 함수를 만들기 위해서는 아래와 같이 타일 코드를 작성합니다. 나만의 함수 코드를 스캔하면, 앱에 그 함수가 저장되며 화면 왼쪽에 톱니바퀴가 나타납니다. 스캔하여 저장한 나만의 함수는 미션을 풀 때 호출하여 사용할 수 있습니다.



1. 함수 정의하기 타일로 시작합니다.
2. 함수 정의하기 타일 오른쪽에 함수 이름 A, B 또는 C 타일을 사용해 함수 이름을 지어줍니다.
3. 미션 해결을 위해 나만의 함수 코드를 작성합니다.
4. 함수 정의 끝내기 타일을 놓으면 나만의 함수가 완성됩니다.

나만의 함수 사용하기

나만의 함수 A, B, C를 만들었다면, 시작과 끝 타일 사이에 함수 호출하기와 함수 이름 타일을 사용하여 언제든지 함수를 불러올 수 있습니다.



6. 게임 목표

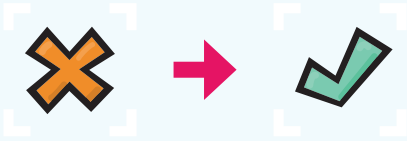
스카티의 우주선이 다시 작동할 수 있도록 10개의 모든 부품을 얻는 것이 이 게임의 목표입니다. 각 레벨의 모든 미션을 풀고 나면 부품 1개씩을 받게 됩니다. 획득한 부품은 아래 그림과 같이 왼쪽 하단에 있는 버튼을 클릭하여 확인할 수 있습니다.



7. 용어 설명

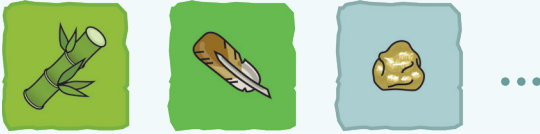
게임 상호 작용 요소

게임에는 상호 작용을 할 수 있는 다양한 요소들이 있습니다.



경유 영역

X로 표시된 영역은 지나가거나 도착해야 할 영역입니다. 미션을 완료하기 위해서는 이 영역을 모두 지나거나 그곳에 있어야 합니다. 해당 영역에 멈춰 있을 필요는 없습니다. 한 번 지나친 영역은 초록색 체크로 표시됩니다.



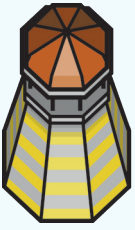
수집할 물건

이 영역에는 수집해야 할 물건들이 있습니다.



나중에 사용할 물건

흰 테두리로 표시된 물건들은 나중에 사용할 것들로 주워서 다른 장소에 놓을 수 있습니다. 예를 들어, 통나무를 들어 강 위에 놓으면 강을 건너갈 수 있는 다리가 됩니다.



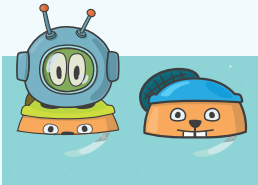
작동 시킬 물건

어떤 물건들은 작동되도록 만들어 주어야 합니다. **작동시키기** 타일을 사용해서 등대를 밝히거나 스위치를 켤 수 있습니다.



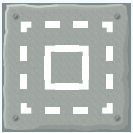
빙하

빙하가 앞에 있을 때, **점프하기** 타일을 사용해서 쉽게 넘어 갈 수 있습니다. 스카티는 빙하를 점프해서 건너갑니다.



비버

비버는 스카티가 도움이 필요할 때 언제든지 도움을 주는 친구입니다. 스카티는 비버를 다리처럼 이용해 강을 건너기도 하고, 보트에 탄 것처럼 이동하기도 합니다.



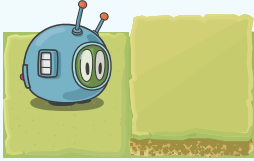
표시

표시 영역은 학습자가 코드를 짤 때 도움이 됩니다. 스카티가 특정 표시 영역에 있을 때 특정 행동을 하라고 명령할 수 있습니다.



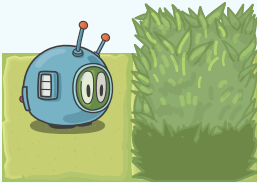
활동 영역

미션을 풀기 위한 활동을 할 수 있는 장소입니다.



언덕

스카티는 낮은 언덕을 뛰어넘을 수 있습니다. 언덕에서 내려올 때는 점프할 필요 없이 걸어서 내려올 수 있습니다.



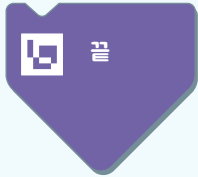
장애물

특정한 장애물은 스카티가 지나갈 수 없고 돌아서 가야 됩니다.

타일 목록



시작 - 코드를 시작할 때 항상 이 타일을 사용해요.

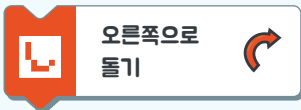


끝 - 코드를 끝낼 때 항상 이 타일을 사용해요.

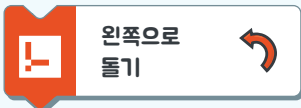
행동 타일



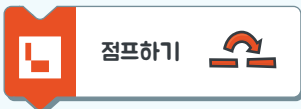
걸기 - 캐릭터가 앞으로 걸어가요. 빠기(-) 타일을 사용하면 뒤로 갈 수 있어요.



오른쪽으로 돌기 - 캐릭터가 오른쪽으로(90°) 몸을 돌려요.



왼쪽으로 돌기 - 캐릭터가 왼쪽으로(90°) 몸을 돌려요.



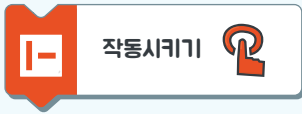
점프하기 - 캐릭터가 언덕이나 빙하를 딛고 넘어가요.



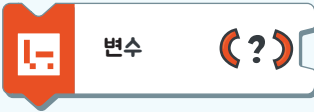
줍기 - 캐릭터가 서 있는 곳에 물건을 주워요.



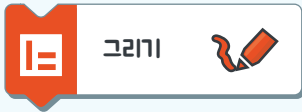
내려놓기 - 캐릭터가 물건을 내려놓아요. 방향 타일과 함께 사용하세요. (예: 여기에)



작동시키기 - 캐릭터가 기기(등대, 운반 장치)를 켤 수 있어요.

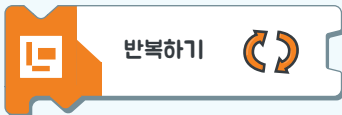


변수 - X, Y라는 변수 이름을 붙이고, 그 값을 정해요.

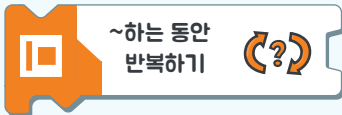


그리기 - 캐릭터가 점을 따라 선을 그리며 지나가요.

반복 또는 조건 명령



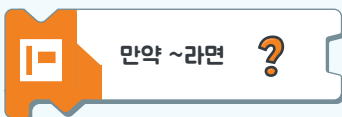
반복하기 - 원하는 수만큼 코드를 반복해요. **만약 ~라면/반복 끝내기**와 함께 사용하세요.



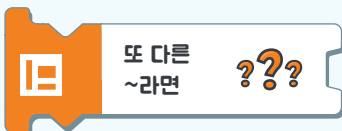
~하는 동안 반복하기 - 조건이 만족하는 동안 캐릭터가 행동을 반복해요. **만약 ~라면/반복 끝내기**와 함께 사용하세요.



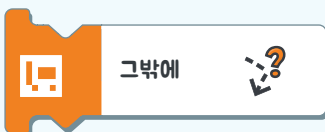
중단하기 - 만약 ~라면/반복을 중간에 멈출 때 사용해요.



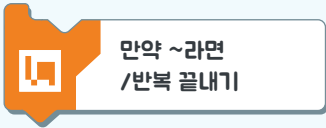
만약 ~라면 - 조건에 따라 캐릭터가 행동해요. **만약 ~라면/반복 끝내기**와 함께 사용하세요.



또 다른 ~라면 - 만약 ~라면 조건과 다른 조건일 때 사용해요.



그밖에 - 이전 조건들이 모두 만족하지 않을 때 사용해요.



만약 ~라면 / 반복 끝내기 - 만약 ~라면/ 반복을 끝내고 싶을 때
사용해요.

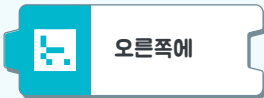
논리 / 로직



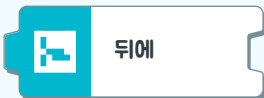
여기에 - 캐릭터가 서 있는 곳을 나타내요.



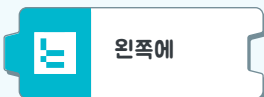
앞에 - 캐릭터의 앞쪽 방향을 나타내요.



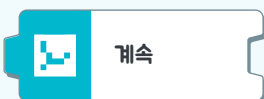
오른쪽에 - 캐릭터의 오른쪽 방향을 나타내요.



뒤에 - 캐릭터의 뒤쪽 방향을 나타내요.



왼쪽에 - 캐릭터의 왼쪽 방향을 나타내요.



계속 - 캐릭터의 행동을 계속 반복시킬 때 사용해요.
반복하기와 함께 사용하세요.



X - 변수 이름



Y - 변수 이름



등호 - 값을 정하거나 비교할 때 사용해요.

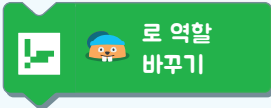


더하기 - 숫자를 더할 때 사용해요.

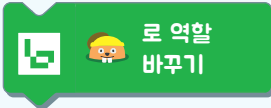


빼기 - 숫자를 빼거나 뒤로 갈 때 사용해요.

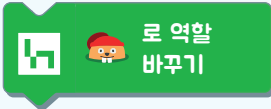
인물 조종



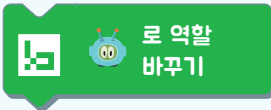
파란모자 비버로 역할 바꾸기 - 파란모자 비버를 움직이고 싶을 때 사용해요.



노란모자 비버로 역할 바꾸기 - 노란모자 비버를 움직이고 싶을 때 사용해요.

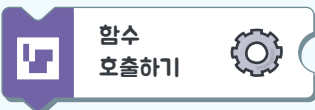


빨간모자 비버로 역할 바꾸기 - 빨간모자 비버를 움직이고 싶을 때 사용해요.

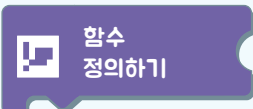


스카티로 역할 바꾸기 - 스카티를 움직이고 싶을 때 사용해요.

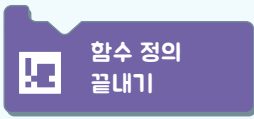
함수



함수 호출하기 - 함수를 불러와서 시작해요. 정해 준 함수 이름과 함께 사용하세요.

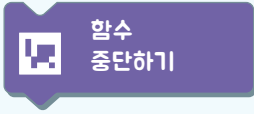


함수 정의하기 - 함수를 만들고 A, B 또는 C라고 이름을 붙여요.



함수 정의
끝내기

함수 정의 끝내기 - 함수 정의하기 코드를 끝낼 때 사용해요.



함수
중단하기

함수 중단하기 - 함수를 중간에 멈추게 해요.



A - 함수 이름



B - 함수 이름



C - 함수 이름

앱 화면 속 물건들



장애물 - 장애물을 나타내요. 조건을 만들고 싶을 때 방향 타일과 함께 사용하세요.



언덕 - 언덕으로 막혀있는 타일이에요. 조건을 만들고 싶을 때 방향 타일과 함께 사용하세요.



사각형 표시 - 바닥에 사각형 표시가 있어요. 조건을 만들고 싶을 때 방향 타일과 함께 사용하세요.



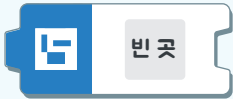
엑스 표시 - 바닥에 엑스 표시가 있어요. 조건을 만들고 싶을 때 방향 타일과 함께 사용하세요.



수집할 물건 - 모을 수 있는 물건(예: 깃털, 부품 등)을 나타내요. 조건을 만들고 싶을 때 방향 타일과 함께 사용하세요.



활동 영역 - 나무를 심을 곳을 나타내요. 조건을 만들고 싶을 때 방향 타일과 함께 사용하세요.



빈 곳 - 아무것도 없는 곳을 나타내요. 조건을 만들고 싶을 때 방향 타일과 함께 사용하세요.

숫자

숫자 타일을 연결하여 더 큰 숫자를 만들 수 있습니다. 숫자 11을 만들려면, 숫자 '1' 타일 2개를 나란히 배치합니다. 또는 숫자를 더하거나 빼서 다른 숫자를 만들 수 있습니다. 이때, **더하기** 또는 **빼기** 타일을 이용합니다.



8. 추가 정보

스카티 고! 에듀에 대한 더 자세한 정보를 원하시면 www.scottiego.co.kr를 방문해주세요.

스카티 고! 박스 안에 있는 제품인증번호를 잘 보관해주시고, 타인과 공유하지 마세요. **스카티 고! 에듀** 애플리케이션은 지속적으로 개선, 보완됩니다. 정기적인 업데이트를 해주세요. 업데이트로 인터페이스가 변경되었을 경우, www.scottiego.co.kr에서 새로운 사용 설명서를 다운로드하실 수 있습니다.

게임 진행 시, 타일 스캔이 가능하도록 조명을 밝게 해주세요. 어두운 곳에서는 스캔이 올바르게 되지 않을 수 있습니다. 이때, 학습자가 작성한 코드 타일만 카메라에 잡힐 수 있도록 주의해주세요. 필요하지 않은 타일이 실수로 스캔 될 경우 스카티의 움직임에 영향을 미칠 수 있습니다.

스카티 고! 에듀는 학습자가 즐겁게 코딩을 익히고, 기술상의 문제가 발생하지 않도록 노력하고 있습니다. 게임 도중 문제가 발생하거나 문의 사항이 생기면 홈페이지의 **FAQ**를 (www.scottiego.co.kr) 참조하시거나 **1577-3282**로 문의 주세요.



www.scottiego.co.kr



<https://cafe.naver.com/scottiego>



<https://www.facebook.com/scottiegokorea>

시스템 최소 요구 사양

iOS 운영체제 최소 요구사항:

8 버전 운영체제 또는 이후 버전, 아이폰(iPhone) 5s 또는 이후 모델, 4세대 아이패드(iPad) 또는 이후 모델

안드로이드 운영체제 최소 요구사항:

4.1.2 버전 운영체제 또는 이후 버전, 듀얼 코어 프로세서 1.2 GHz 또는 이상 기능성, 2 Mpix 후면 카메라

윈도우 운영체제 최소 요구사항:

윈도우 7/8/10 버전의 32 또는 64비트 운영체제, 2GB RAM, 듀얼 코어 프로세서 1.33GHz, 2 Mpix USB 웹카메라

본 학습 게임은 BECREO TECHNOLOGIES SP. Z O. O.에 의해 제작되었습니다.

기술 협력업체로 Poznań Supercomputing and Networking Center (PSNC)이 있으며, 학습 게임 및 게임 내 적용된 기술 방안은 특허 보호를 받습니다. 스카티 고!는 등록된 상표입니다. 아이폰 iPhone®, 아이패드 iPad®, 앱스토어® 명칭과 로고는 미국 및 다른 국가의 애플사의 등록된 상표입니다. 안드로이드™, 플레이스토어™ 명칭과 로고는 미국 및 다른 국가의 구글 Google, Inc. 의 등록된 상표입니다. 마이크로소프트®, 윈도우®는 미국 및 다른 국가의 마이크로소프트사의 등록된 상표입니다.