

찾 / 아 / 보 / 기

기호 및 숫자		C	
.""(작은따옴표), 파이썬에서 문자열 정의하기	70	C 언어, 라즈비안 위치 배포판	219~220
""(큰따옴표), 파이썬에서 문자열 정의하기	70	Canvas 인터페이스, Tkinter	148~149
*{곱셈}, 파이썬 셸에서 수 다루기	53	cd(change directory) 명령, 현재 디렉터리 변경하기	40
/(나눗셈), 파이썬 셸에서 수 다루기	53	Checkbox 위젯	135
/(슬래시), 디렉터리 문법	35	columnconfigure 명령, 레이아웃	139
[] (대괄호), 파이썬의 리스트 문법	91	convert 메소드	110, 132~133
\(백슬래시), 이스케이프 문자	96~97	converters 모듈	129~133
\(행 계속 명령, 한 행을 두 행으로 나누기	160	copytree 함수, 파일이나 디렉터리의 이동 또는 이름 변경	122
+(덧셈), 리스트에서 사용하기	72	D	
=(대입)	대입(=) 참고	datetime 모듈	104
==(비교 연산자), 파이썬	62~63	def 키워드, 함수 시작하기	78
30 Arduino Projects for the Evil Genius, 몽크(Monk) 저	180	description 메소드, 클래스 메소드	110
A		DoubleVar	132~134
a (append) 파일 모드	120	DRY(Don't Repeat Yourself) 원칙, 프로그래밍	118
Abiword(애비워드) 워드프로세서	42~44	DVI 커넥터	
append (a) 파일 모드	120	라즈베리 파이 비디오 어댑터	15
apt-get 명령, 애플리케이션 설치/제거하기	42~44	라즈베리 파이	23
B		E	
Beginning Game Development with Python and Pygame,		elif 명령	65
맥구건(McGugan) 저	151, 216	else 로직, 파이썬	64
blit 명령, 지정한 좌표에 이미지 그리기	154	FALSE, 파이썬의 논리 값	63~64
break 명령, 루프에서 나오기	67	File 메뉴	50
		for in 명령	57
		for 루프, 파이썬	56~58
		GNU C 컴파일러, 라즈비안 위치 배포판	219

GPIO 핀	
LED 디지털시계에 버튼 추가하기	192~196
PI/O 슬라이스	172~173
개요	167
게르트보드	175~176
라즈베리 파이	19
라즈비로봇보드	174~175
연결	165~169
주변기기	217
파이 코블러	177
파이 페이스(Pi Face)	170~171
파이 플레이트	177~178
프로토타입용 보드	176
힘블 파이	178~179
확장 보드	170

GUI	
Checkbox 위젯	135
Listbox 위젯	136~137
Spinbox 위젯	137
Tkinter Canvas 인터페이스	148~149
Tkinter	127
Tkinter의 Hello World	128~129
개요	127
대화상자	143~144
레이아웃	137~141
메뉴	146~147
색상 선택기	144
스크롤바	142~143
온도 변환기 예	129~134
위젯	134
파일 선택기	146

H

HDMI(High-Definition Multimedia Interface)	
라즈베리 파이 비디오 어댑터	15
라즈베리 파이용	23
라즈베리 파이의 구성구석	19
Hello World, C 언어	219~220
Hello World, Tkinter	128~129
High-Definition Multimedia Interface	
HDMI(High-Definition Multimedia Interface) 참고	
HTML(Hypertext Markup Language)	124

HTTP(Hypertext Transfer Protocol)	124
-----------------------------------	-----

I

I/O	
GPIO 핀 참고	
I2C 버스, 파이썬에 액세스 하기	190~191
IDLE 프로그램	
새로운 프로그램 실행하기	49~52
액세스	48~49
파이썬에서 편집하기	49~52
파일 새로 만들기	50
행맨 게임 실행하기	87~89
if 명령	60~62
init 메소드	154
input 함수	83
insert 명령	75

L

LCD 화면	
로봇 자동차에 연결하기	207~211
케이블 커넥터	20
LED	
PI/O 슬라이스	172
게르트보드	175
라즈비로봇보드	175
파이 페이스(Pi Face)	170~171
LED 디지털시계	
프로토타입용 프로젝트(LED 디지털시계) 참고	
len	
리스트에서 사용하기	73
문자열	70
Listbox 위젯	136
ls(list) 명령	40
LXDE 윈도우 기반 환경	16~17
LXTerminal	38

M

math 모듈	104
---------	-----

P

PI/O 슬라이스(Slice of PI/O) 확장 보드	172~173
pickle 모듈	104
pop 명령, 리스트에서 항목 삭제하기	74
print 명령	56~57, 70
Programming Arduino: Getting Started with Sketches, 몽크(Monk) 저	180
pwd(print working directory) 명령, 현재 디렉터리 표시하기	39~40
PySerial 패키지, 아두이노와 소통하기 위한 파이썬 코드	182
Python Programming: An Introduction to Computer Science, 젤(Zelle) 저	216
Python: Visual QuickStart Guide, 도날드슨(Donaldson) 저	216

R

r (read) 파일 모드	120
r+ (read 및 write) 파일 모드	120
randint 함수	
random 모듈	102
난수 만들기	58~62
random 모듈	102
range 명령	57
Raspbmc, 미디어 센터	221
raw_input 함수, 파이썬 2	83
RCA 비디오 커넥터	
LCD 화면	209
라즈베리 파이의 구성구석	19
read 및 write (r+) 파일 모드	120
read (r) 파일 모드	120
receive(Rx), GPIO 핀	169
RGB 색상	144~145
RJ-45 커넥터, 라즈베리 파이를 인터넷에 연결하기	18
rmtree 함수, 디렉터리 삭제하기	122
root Menu	147
rowconfigure 함수	
레이아웃	139~140
Run Module 명령	
새로운 프로그램 실행하기	49~52

S

SD 카드	
라즈베리 파이 설정	23~25
라즈베리 파이의 하드 드라이브 대체용 부팅 환경 설정	19 30
SD 카드 슬롯, 라즈베리 파이의 구성구석	19
selectmode 프로퍼티, Listbox 위젯	136
shutil(shell utility) 패키지, 파일시스템 기능	121
sort, 리스트에서 사용하기	74
Spinbox 위젯	137
sticky 속성, 레이아웃에서 사용하기	139
string 모듈	104
StringVar	132, 135
sudo(super-user do)	41

T

Text 위젯, 스크롤바	142~143
The Linux Command Line: A Complete Introduction, 쇼츠(Shotts) 저	215
Tk GUI 시스템	127
Tkinter	
Canvas 인터페이스	148~149
Checkbutton 위젯	135
GUI 만들기	128
Hello World	128~129
Listbox 위젯	136~137
Spinbox 위젯	137
tkinter 모듈	104
대화상자	143~144
레이아웃	137~141
리소스	216
메뉴	146~147
색상 선택기	144
스크롤바	142~143
온도 변환기 예	129~134
파일 선택기	146
transmit(Tx)	
GPIO 핀	169
TRUE, 파이썬의 논리 값	63~64, 67
try 명령, 파일 읽기 코드	118
TV, 모니터로 사용하기	23

U	
urllib.request 모듈	104
USB	
USB 허브	27~28
라즈베리 파이의 구석구석	19
와이파이	27
키보드와 마우스	23
파이에 아두이노 연결하기	180

W	
w (write) 파일 모드	120
while 루프	
라즈베리 게임에서 사용하기	156
파이썬	65~67
Wi-Fi, USB 무선 어댑터	27
write (w) 파일 모드	120

X	
XBMC 프로젝트	221

ㄱ	
값	
딕셔너리 값과 키	89~91
문자열에 대입하기	70
변수에 대입하기	54, 92
파이썬의 논리 값	63~64, 67
객체 지향	107
거리 측정기, 로봇 자동차에 추가하기	207
게르트 반 루(Gert van Loo)	175
게르트보드(Gertboard)	175~176
게임 프로그래밍	
개요	151
라즈베리 게임 예	라즈베리 게임 예 참고
파이게임 라이브러리	151~152
파이게임의 Hello World	152~153
행맨 게임	행맨 게임 참고
경고 대화상자	144
교육적 용도	

파이 페이스 확장 보드	170~171
그누메릭(Gnumeric) 스프레드시트	44
그래픽	
게임에 이미지 추가하기	154
파이게임의 장점	152
그래픽 사용자 인터페이스	GUI 참고
글로빙, 디렉터리의 내용물 찾기	122

ㄴ	
난수, 주사위 시뮬레이션에서 난수 만들기	58~62
납땀	
에이다프루트 모듈	186
프로토타입용 보드	176
네트워킹, 인터넷에 라즈베리 파이 연결하기	18~20
논리 값, 파이썬	63~64

ㄷ	
다중 대입	92
대괄호([], 파이썬의 리스트 문법)	91
대입, 리스트일 때	73
문자열 값일 때	70
변수에 값 대입하기	54, 92
대입(=)	
대화상자, GUI	143~144
덧셈(+) 연산자, 리스트에서 사용하기	72
데스크탑	
LXDE 윈도우 기반 환경	16~17
개요	34~36
데스크탑으로 부팅	30~31
데이터 회선, GPIO 핀	168
도모틱스(domotics), 홈오토메이션에 라즈베리 파이 활용하기	222
도형 그리기, Canvas 인터페이스	148~149
들어오기, 파이게임 만들기	156
등호(=), 변수에 값 대입하기	54
디렉터리	
글로빙(globber)	122
이동 또는 이름 변경	121
찾아가기	35
디스트로, 리눅스 배포판	33

디스플레이		패키지 훑어보기	42
LCD 화면을 로봇 자동차에 연결하기	207~211	프로그래밍 언어	218
라즈베리 파이 비디오 어댑터	15	레이아웃, GUI	137~141
라즈베리 파이	23	로봇, 라즈비로봇보드를 컨트롤러로 사용하기	174
딕셔너리		로봇 자동차 프로젝트	
개요	89~91	LCD 화면 연결하기	207~211
함수	99	개요	197~199
		거리 측정기 추가하기	207
		라즈비로봇보드 키트 조립하기	202
		모터 연결하기	205
		새시 조립하기	197~199
		소프트웨어 설치하기	203~204
		시험 운전	206, 211
		필요한 부품	199
		하드웨어를 추가할 수 있도록 소프트웨어 업데이트하기	211~213
		루트 디렉터리, 찾아가기	35
		루프 처리	
		for 루프	56~58
		while 루프	65~67
		리눅스 OS	
		라즈베리 파이	17
		리소스	215
		배포판(디스트로)	33
		리본 케이블, 라즈베리 파이에 파이 코블러 연결하기	188
		리소스	
		라즈베리 파이	217~218
		리눅스 OS	215
		파이썬	216
		리스트	
		개요	69~72
		함수	98
		리턴 값	
		함수	78
		다중	93
		리팩토링, 라즈베리 게임 예	161~165
		마우스	
		게임 진행 시 제어하기	152

함수	95~96
스크래치 프로그래밍 언어	
라즈비안 위치 배포판에 포함됨	218
파이 페이스와 통합됨	170~171
스크롤바	
GUI	142~143
Text 위젯	142~143
스텝, 함수의 대역	81~82
스프레드시트, 그누메릭	44
슬래시(/), 디렉터리 문법	35
시계	
GPIO 핀	168
LED 디지털시계 프로젝트에 사용할 소프트웨어	191
게임 속도 관리하기	161
시스템온칩, 브로드컴	20

○

아두이노 보드	
USB로 라즈베리 파일에 연결하기	179~180
개요	179~180
아두이노 보드와 라즈베리 파이	182~183
아두이노용 소프트웨어	181~182
애니메이션, 파이게임에서 만들 때 얻는 장점	152
애플리케이션, 설치/제거에 사용되는 apt-get 명령	42~44, 소프트웨어 참고
액추에이터, 라즈베리 파이에 연결하기	222
에이다프루트	
LED 디지털시계 프로젝트에 사용된 부품	186
파이 코블러(Pi Cobbler)	177
파이 플레이트(Pi Plate)	177~178
연결, GPIO 핀	168~169
예외	93~94
오디오 소켓, 라즈베리 파이의 구성구석	19
오류, 플래그 처리	93~94
오픈 소스, 리눅스 OS	33
온도 변환 예	129~134
워드프로세서	42~44
웹 리소스, 파이썬	216
웹 서비스, 파이썬	124~126
웹 스크레이핑	126
위젯	
Checkbox 위젯	135

Listbox 위젯	136~137
Spinbox 위젯	137
개요	134
윈도우, 크기 조절	140~141
이더넷 케이블, 라즈베리 파이를 네트워크에 연결하기	37
이미지	
게임에 추가하기	154
라즈베리 게임 변환하기와 사용하기	158
이스케이프 문자, 문자열에 특수 문자 포함하기	96
인스턴스, 클래스	107
인터넷	
라즈베리 파이 연결하기	37
라즈베리 파이의 리소스	45
파이썬의 웹 서비스	124~126

ㅈ

작은따옴표(""), 파이썬에서 문자열 정의하기	70
전압	
3.3V GPIO 핀	169
전압 조정기	
라즈비로봇보드	174
힘블 파이	178
전역 변수	
라즈베리 게임	157
행맨 게임	81
전원 공급 장치	
라즈베리 파이	21
라즈베리 파이의 구성구석	18~20
점수 계산 기능, 게임에 추가하기	159~160
접퍼 와이어, 브레드보드에 연결하기	187~188
정규식, 파이썬	125
정수, 파이썬 셸에서 수 다루기	53
좌표, 이미지 그리기	154
주변기기	
GPIO 핀	168
검증된 라즈베리 파이 주변기기	217
주사위 시뮬레이션, 난수 만들기	58~62
주석, 파이썬에서 사용하기	59~60
직렬 어댑터, 거리 측정기	207
직렬 인터페이스(MCP23S17)	
PI/O 슬라이스 연결	173
파이 페이스 연결	170~171

직렬 통신, GPIO 핀	169
진폭 변조, GPIO 핀	168~169

ㄷ

출력	GPIO 핀 참고
----	-----------

ㅋ

카메라, 연결용 케이블 커넥터	18
캐털 케이스, 변수 관습	54
캡슐화, 클래스	110
커맨드라인	
cd(change directory) 명령	40
ls(list) 명령	40
pwd(print working directory) 명령	39
sudo(super-user do)	41
개요	38
케이블 커넥터, 라즈베리 파이의 구성구석	18
케이스, 라즈베리 파이	25
큰따옴표(" "), 파이썬에서 문자열 정의하기	70
클래스	
Raspberry 클래스 만들기	163~165
객체	107
상속	111~114
정의하기	107~110
키, 디렉터리의 값	89~91
키보드	
게임 진행 제어	152
라즈베리 파이	23

ㅍ

타이밍(속도), 게임 속도 관리하기	161
타입 변환 함수	99~100
튜플	91~92

ㅊ

파라미터, 괄호 사용 문법	57
----------------	----

파이 코블러(Pi Cobbler)	
LED 디지털시계 프로젝트에 사용하기	186
LED 디지털시계에 조립하기	185~186
개요	177
파이 페이스(Pi Face)	170~172
파이 플레이트(Pi Plate)	177~178
파이게임(Pygame)	
Hello World 애플리케이션	152~153
pygame 모듈 설치하기	104
라이브러리	151~152
라즈베리 게임 예	라즈베리 게임 예 참고
리소스	217
파이썬 기초	
else 로직	64
for 루프	56~58
while 루프	65~67
개요	47
논리 값	63~64
리소스	216
변수	54~56
비교 연산자	62~63
수 다루기	53
에디터	49~52
정규식	125
주사위 시뮬레이션에서 난수 만들기	58~62
파이썬 버전	48
파이썬 셸	49
파이썬 셸	
명령 입력하기	49
수 다루기	53
파일	
개요	115
만들기	49~52
쓰기	120~121
이동 또는 이름 변경	121
인터넷	124~126
읽기	115~120
파일시스템 작업	121~122
퍼클링	122~123
파일 관리자	
라즈베리 파이 데스크탑	34~36
사용 가능한 공간 보기	36
파일 브라우저, 파일과 폴더 새로 만들기	49~52
파일 선택기, GUI	146

파일시스템	121~122	파이 소프트웨어	182
패스워드, sudo(super-user do)	41	파이 코블러	177
패키지		파이 페이스	170~171
설치/제거하기	42~44, 소프트웨어 참고	파이 플레이트	177~178
폴더		프로토타입용 보드	176
만들기	49~52	험블 파이	178~179
이동 또는 이름 변경	121	확장 보드	170
표준 라이브러리, 모듈	104	함수	
프로그래밍 언어, 라즈비안 위치 배포판	218~220	개요	77~79
프로그램	소프트웨어 참고	그룹화	모듈 참고
프로토타입 제작 프로젝트(LED 디지털시계)		대역 역할의 스텝 코드	81~82
개요	185~186	딕셔너리	99
소프트웨어 만들기	189~192	리스트	98
필요한 부품	186	문자열	96~97
하드웨어 및 소프트웨어 성능 확장하기	192~196	수	95~96
하드웨어 조립하기	185~186	타입 변환	99~100
프로토타입용 보드		행 계속 명령(), 한 행을 두 행으로 나누기	160
개요	176	행맨 게임	
파이 코블러	177	개요	79~89
파이 플레이트	177~178	파일 처리로 변환	115~119
험블 파이	178~179	험블 파이(Humble Pi)	178~179
피클링, 파일에 적용하기	122~123	홈오토메이션, 라즈베리 파이 활용	222
		확장 보드	
		PI/O 슬라이스	172~173
		개요	170
		게르트보드	175~176
		라즈비로봇보드	174~175
		파이 페이스	170~171
ㅎ			
하드웨어			
GPIO 연결	165~169		
LED 디지털시계 프로젝트 확장하기	192~196		
LED 디지털시계 프로젝트에 조립하기	185~186		
PI/O 슬라이스	172~173		
USB로 파이에 아두이노 연결하기	180		
개요	167		
게르트보드	175~176		
라즈비로봇보드 키트	202		
라즈비로봇보드	174~175		
로봇 새시 조립하기	197~199		
로봇 자동차에 거리 측정기 추가하기	207		
로봇 자동차에 모터 연결하기	205		
로봇에 LCD 화면 연결하기	207~211		
로봇에 추가된 하드웨어를 사용하기 위해 소프트웨어 업데이트하기	211~213		
아두이노 보드	179~180		
아두이노 소프트웨어	179~180		