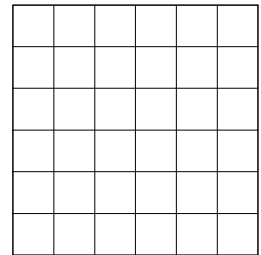


기초코딩놀이



1. 픽셀과 해상도

해상도: 얼마나 잘게 잘랐는지를 나타내는 단위
→ 픽셀의 행과 열이 몇 개 있는지 말해주는 것
(예) 그림은 가로 6픽셀, 세로 6픽셀의 6×6 해상도



2. 흑백

흑백 이미지에서 각각의 픽셀은 검정색 아니면 흰색
즉, 이진법의 0은 빈칸인 흰색, 1은 검정색

코딩의 기초는 2진법의 이해입니다.

학생들에게는 “컴퓨터가 인식하는 것은 오로지 0과1 뿐” 이라고 알려줌.

(기존에 많이 있는 이진법놀이 이용하셔도 좋습니다.)

			■	■	■	■			0001111000
		■					■		0010000100
	■							■	0100000010
■			■			■		■	1001001001
■								■	1001001001
■									1000000001
■			■			■			1001001001
	■			■	■			■	0100110010
		■					■		0010000100
			■	■	■	■			0001111000

그런데, 픽셀이 엄청 커지는 경우는 0과1이 많아지기 때문에 연속되는 값을 숫자로 대치해서 이미지의 크기를 줄이고 파일 용량을 줄임.

꼭 중요한 것!!!

첫 번째 숫자는 항상 흰색 픽셀을 나타냄. 그림에서 4번째 행은 검정색으로 시작하기 때문에 첫 번째 픽셀에 흰색이 없다는 것을 표시하기 위해 0을 기입함.

			■	■	■	■	■				3,4,3
		■						■			2,1,4,1,2
	■								■		1,1,6,1,1
■			■				■			■	0,1,2,1,2,1,2,1
											0,1,2,1,2,1,2,1
											0,1,8,1
			■				■				0,1,2,1,2,1,2,1
	■			■	■	■			■		1,1,2,2,2,1,1
		■						■			2,1,4,1,2
			■	■	■	■	■				3,4,3

