

5. คลิกกลุ่มบล็อก Control เพิ่มบล็อก wait 1 seconds คลิก แล้วสั่งเกิดและบันทึกผลลัพธ์



ผลลัพธ์ คือ

.....
.....

6. ทดลองเปลี่ยนตัวเลขในบล็อก wait 1 seconds

6.1 เปลี่ยนตัวเลขที่มีค่ามากกว่า 1 เช่น 2, 3 ผลลัพธ์ที่ได้

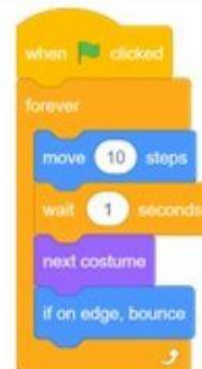
6.2 เปลี่ยนตัวเลขที่มีค่าน้อยกว่า 1 เช่น 0.1, 0.5 ผลลัพธ์ที่ได้

6.3 เปลี่ยนตัวเลขที่มีค่าติดลบ เช่น -1, -2 ผลลัพธ์ที่ได้

7. คลิกกลุ่มบล็อก Motion เพิ่มบล็อก if on edge, bounce
คลิก แล้วสั่งเกิดและบันทึกผลลัพธ์

ผลลัพธ์ คือ

.....
.....

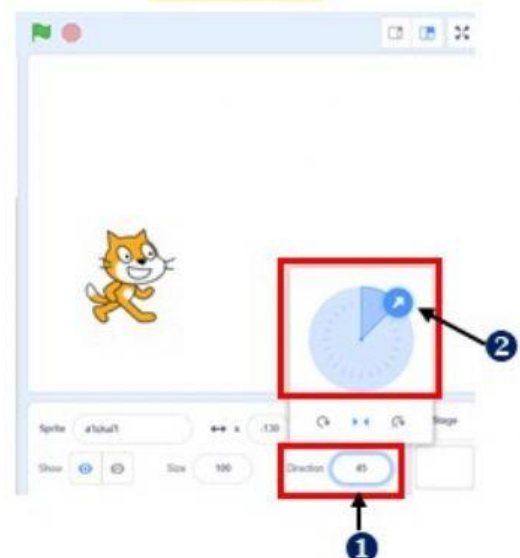


8. ทดลองเปลี่ยนทิศทางการหมุนของตัวละคร ดังนี้

1 คลิกที่ direction

2 คลิกที่ลูกศรแล้วหมุนตามทิศทางที่ต้องการ

9. กำหนด direction เท่ากับ 45
จากนั้นคลิก สั่งเกิดผลลัพธ์



10. บันทึกโปรเจกต์ชื่อ activity3