

ชื่อ

ชั้น ป.4 เลขที่

# ใบงาน การเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ scratch



## (เกมปลาใหญ่กินปลาเล็ก)

ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมให้ถูกต้อง โดยใส่ข้อความในช่องว่าง

ตั้งค่า score เป็น

วนซ้ำตลอด

หัน 
 เลือกสุ่มจาก 
 องศา

ถ้า 
 และ 
 ? 
 แล้ว

เริ่มเสียง Owl

เปลี่ยน score ที่ละ 1

ลากข้อความ  
ไปใส่ให้ถูกต้อง

-15 ถึง 10

เมื่อคลิก

0

Shark 2

เคลื่อนที่ 5 ก้าว

เคลื่อนที่ -100 ก้าว

SCRATCH

