

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

การเขียนรหัสจำลอง การสร้างเกมตัดแต่งโม

คำชี้แจง ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนของการสร้างเกมตัดแต่งโมให้สมบูรณ์ โดย
ลากข้อความทางซ้ายไปใส่ช่องทางขวา

เริ่มต้น

กำหนดขนาดให้มีค่าเท่ากับขนาดจริง

เรียกฟังก์ชันแสดงแต่งโม

กำหนดจุดเริ่มต้นเมื่อคลิกธงเขียว

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นเพื่อแสดงแต่งโม

1.

2.

3.

4.

ฟังก์ชันแสดงแต่งโม

ประกาศส่วนหัวฟังก์ชันแสดงแต่งโม

กำหนดการหน่วงเวลาในการสร้างแต่งโม

สร้างแต่งโมด้วยการโคลน

เรียกฟังก์ชันกำหนดขนาดและตำแหน่ง

ให้มีการทำงานแบบวนซ้ำไม่รู้จบ

1.

2.

3.

4.

5.

ฟังก์ชันกำหนดขนาดและตำแหน่ง

กำหนดตำแหน่งของแต่งโมแกน Y

กำหนดตำแหน่งของแต่งโมแกน X

กำหนดขนาดแต่งโม

ประกาศส่วนหัวฟังก์ชันกำหนดขนาดฯ

1.

2.

3.

4.