

เรียงลำดับคำสั่งตามบล็อก

เรียงลำดับคำสั่งตามบล็อกในภาพให้ถูกต้อง



ให้ตัวละครไปยังตำแหน่ง X = 100, Y = 100

ตั้งค่าตำแหน่งแกน Y ของตัวละครเป็น 120 หน่วย

1 ให้ตัวละครเคลื่อนที่เป็นเวลา 5 วินาที ไปยังตำแหน่งสุ่ม

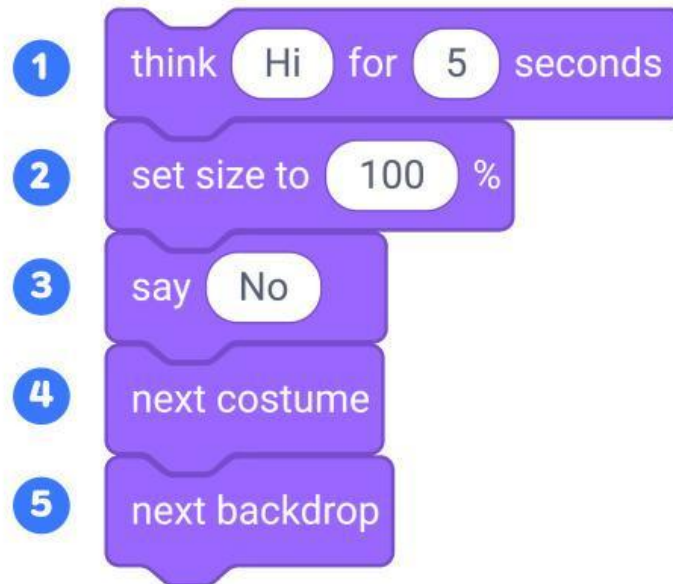
ให้ตัวละครเคลื่อนที่เป็นเวลา 5 วินาที ไปยังตำแหน่ง X = 50, Y = 50

ให้ตัวละครหมุนทวนเข็มนาฬิกา 15 องศา

เปลี่ยนตำแหน่งแกน X ของตัวละคร 150 หน่วย

เรียงลำดับคำสั่งตามบล็อก

เรียงลำดับคำสั่งตามบล็อกในภาพให้ถูกต้อง



1 คิด Hi เป็นเวลา 5 วินาที

ตัวละครพูด No

เปลี่ยนฉากหลังเป็นฉากหลังลำดับถัดไป

ตั้งค่าขนาดตัวละครเป็น 100 เปอร์เซนต์

เปลี่ยนชุดตัวละครเป็นชุดลำดับถัดไป

ทบทวน บล็อกคำสั่งกลุ่ม Events

จับคู่บล็อกในกลุ่ม Events กับหน้าที่ให้ถูกต้อง

when clicked

A

when this sprite clicked

B

when space key pressed

C

broadcast hello

D

when I receive hello

E

when backdrop switches to beach

F

F

เริ่มต้นทำงานเมื่อฉากหลังเปลี่ยนไปเป็น beach

เริ่มต้นทำงานเมื่อฉันได้รับข้อความ hello

เริ่มต้นทำงานเมื่อคลิกธงเขียว

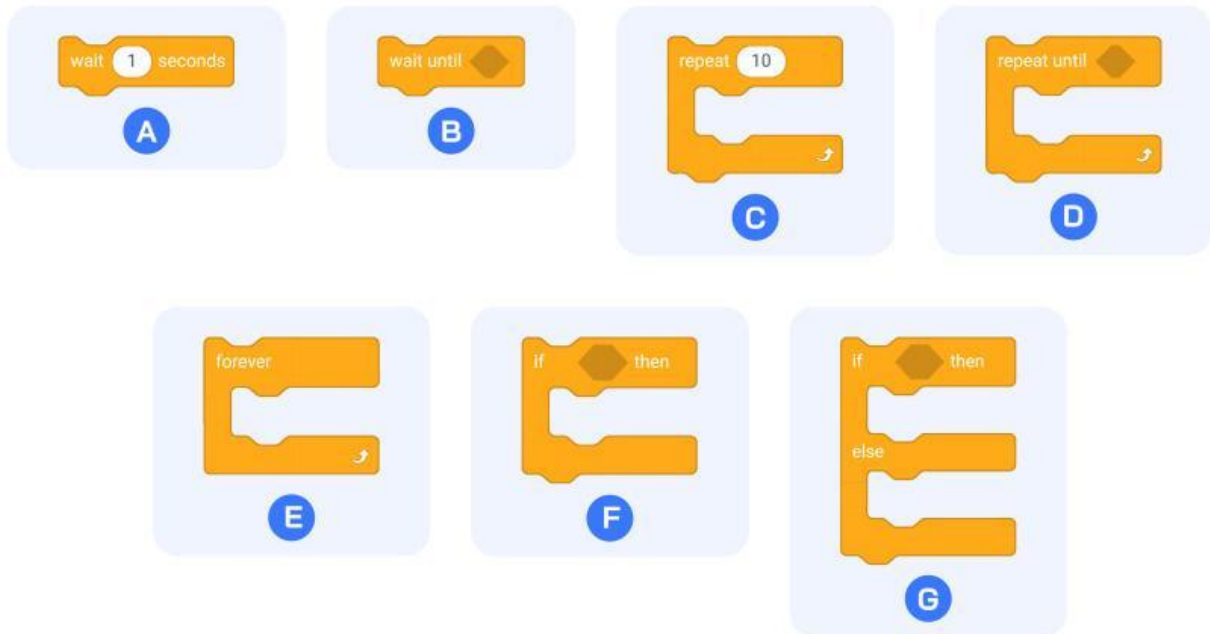
คำสั่งกระจายข้อความ hello

เริ่มต้นทำงานเมื่อปุ่ม space ถูกกด

เริ่มต้นทำงานเมื่อตัวละครนี้ถูกคลิก

ทบทวน บล็อกคำสั่งกลุ่ม Control

จับคู่บล็อกในกลุ่ม Control กับหน้าที่ให้ถูกต้อง



- ☒ **B** เป็นคำสั่งให้ รอจนกว่าเงื่อนไข จะเป็นจริงจึงจะทำตามคำสั่งต่อไป
- ☐ เป็นคำสั่งให้ตรวจสอบเงื่อนไขถ้าเป็นจริงให้ทำตามคำสั่งในบล็อก If then ถ้าไม่เป็นจริงให้ทำ ในบล็อก else
- ☐ เป็นคำสั่งให้รอ 1 วินาที ก่อนทำตามคำสั่งถัดไป
- ☐ ใช้กำหนดให้โปรแกรมทำงานวนซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด
- ☐ เป็นคำสั่งให้ตรวจสอบเงื่อนไขถ้าเป็นจริงให้ทำตามคำสั่งในบล็อก If then
- ☐ ทำตามคำสั่งที่อยู่ภายในซ้ำๆ ต่อไปไม่สิ้นสุด
- ☐ ใช้สร้างเงื่อนไขให้โปรแกรมทำซ้ำจนกว่าเงื่อนไขเป็นจริง