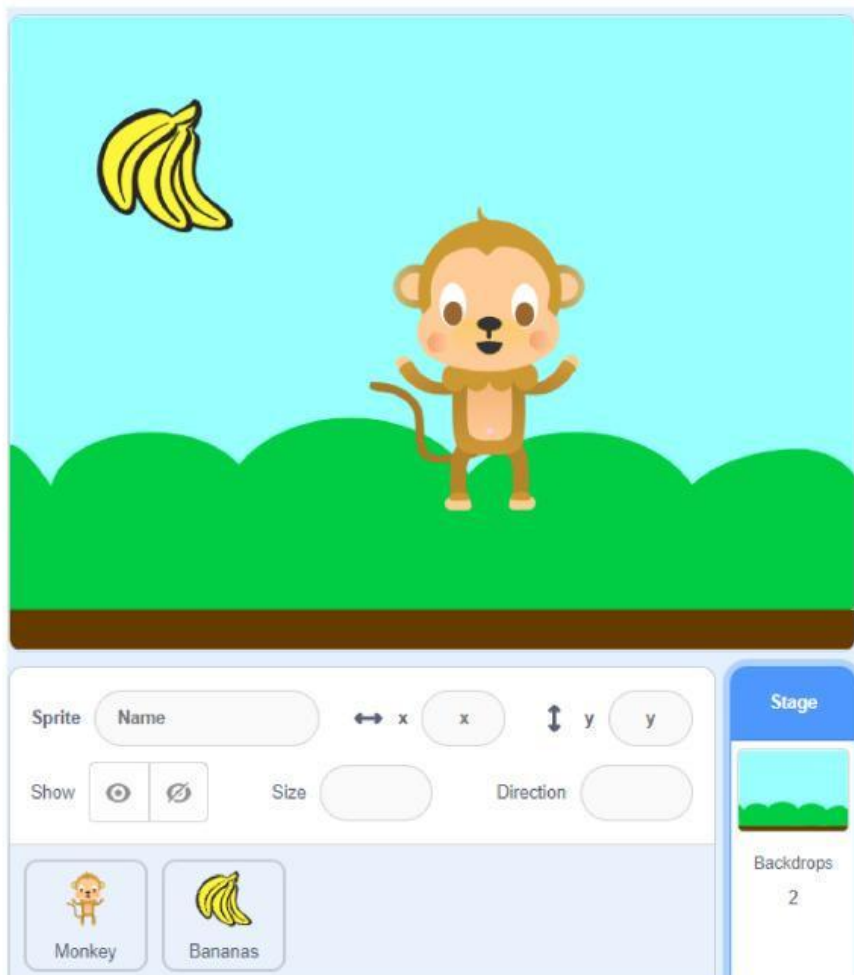


ใบงาน 10 เรื่อง น้องจ๋อกินกล้วย

1. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนโค้ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

1.1 สร้างพื้นหลังและตัวละคร ดังรูป



1.2 ศึกษารหัสจำลองและเขียนโค้ดตามตัวอย่าง

รหัสจำลอง	โค้ด
ตัวละคร monkey เมื่อคลิกธงเขียว 1) กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น (165, -90) 2) วนซ้ำไม่รู้จบ 2.1) แสดงข้อความ “ช่วยพาฉันไปกินกล้วยโดยการกดปุ่มลูกศร” 2.2) ถ้าสัมผัสกับตัวละครชื่อ Bananas ให้แสดง ข้อความ “ไฮโย!!! อร่อยจังเลย” เป็นเวลา 1 วินาที เมื่อกดปุ่ม → ให้ขยับไปทางขวา 10 ก้าว เมื่อกดปุ่ม ← ให้ขยับไปทางซ้าย 10 ก้าว เมื่อกดปุ่ม ↑ ให้ขยับขึ้นข้างบน 10 ก้าว เมื่อกดปุ่ม ↓ ให้ขยับลงข้างล่าง 10 ก้าว	

รหัสจำลอง	โค้ด
ตัวละคร Bananas เมื่อคลิกธงเขียว 1) ทำซ้ำไม่รู้จบ 1.1) สุ่มตำแหน่งเริ่มต้น x อยู่ระหว่าง -200 ถึง 200 และ y อยู่ระหว่าง -150 ถึง 150 1.2) รอจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละครชื่อ monkey แล้วกลับไปทำข้อ 1.1	

1.3 ตรวจสอบผลลัพธ์จากสถานการณ์ต่อไปนี้

สถานการณ์	ผลลัพธ์
1. คลิก 	- ตัวละคร monkey อยู่ที่ตำแหน่ง x = y = พูดว่า - ตัวละคร bananas อยู่ที่ตำแหน่ง x = y =
2. กดปุ่ม  สามครั้ง	ตัวละคร เคลื่อนที่ไปทาง..... จำนวน ก้าว
3. เมื่อตัวละคร monkey สัมผัสกับตัวละคร bananas	- ตัวละคร monkey พูดว่า - ตัวละคร bananas จะ

สถานการณ์	ผลลัพธ์
4. เมื่อคลิกธงเขียว ถ้า ตัวละคร monkey และ ตัวละคร bananas อยู่ ตำแหน่ง เดียวกัน	- ตัวละคร monkey พูดว่า..... - ตัวละคร bananas จะ

2. จากโปรแกรมในข้อ 1 ให้นักเรียนออกแบบตัวละครเพิ่มเติม และให้มีการจบเกมเมื่อเกิดการ

กระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

2.1 ตัวละครที่เพิ่มคือ.....

2.2 ออกแบบการจบเกม เมื่อเกิดการกระทำ.....

และใช้เหตุการณ์หรือเงื่อนไข.....