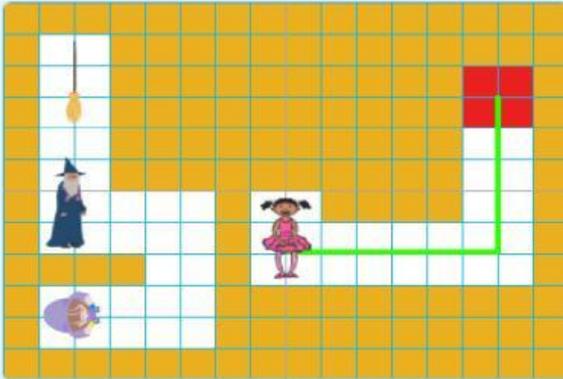


## ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้



เกม Help dancer เป็นเกมช่วยเหลือตัวประกันนักเต้นโดยตัวเอก Tatiana จะเดินทางไปหาพ่อมดเพื่อขอความช่วยเหลือ โดยมีข้อแม้ว่า ถ้าตอบคำถามได้ พ่อมดจะมอบพลังวิเศษให้ผู้เล่นนำ Tatiana เคลื่อนที่ไปยังไม้กวาดวิเศษ และสามารถขี่ไม้กวาดไปเกาะเพชรสีแดงซึ่งมีเส้นทางไปช่วยนักเต้นได้

1) การเคลื่อนที่ของตัวละคร Tatiana เพื่อไปหาตัวละคร Wizard (พ่อมด)

1.1) จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ ในควบคุมการเดินทาง

.....

1.2) สามารถเดินทะลุกำแพงสีส้มได้หรือไม่

.....

2) เมื่อตัวละคร Tatiana สัมผัสกับตัวละคร Wizard (พ่อมด) จะเกิดเหตุการณ์ใด

.....

3) เมื่อตัวละคร Tatiana เดินไปสัมผัสตัวละคร Broom (ไม้กวาด) เพื่อขี่ไม้กวาดไปยังพื้นที่สีแดง จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ในการควบคุมการเคลื่อนที่

.....

4) เมื่อขึ้นข้อความ ให้กดแป้น Space bar หากกดแล้ว จะเกิดเหตุการณ์อะไรบ้าง

.....

.....

2 ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1) วิเคราะห์สคริปต์ควบคุมตัวละคร Tatiana ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง  ให้สอดคล้องกับรหัสจำลองทางด้านขวา



```
เมื่อคลิกธงเขียว  
ไปที่ x: -176 y: -119  
ไปที่ระดับ หน้าสุด  
หันในทิศทาง 90  
พูด ไปหาตัวละครพร้อมโดยใช้ปุ่มลูกศร 2 วินาที
```

**เมื่อคลิก ธงเขียว**  
กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นที่  $x=182, y=-117$   
อยู่เลยเออร์บนสุดกำหนดทิศทางหันไปทาง  
ขวาแสดงคำพูด “Go to...” 5 วินาที  
(บอกให้ไปที่พ้อมตโดยใช้แป้นลูกศร)



```
เมื่อกดปุ่ม ลูกศรขึ้น  
หันในทิศทาง 0  
เปลี่ยน y ทีละ 30  
ถ้า และสี ? แล้ว  
เปลี่ยน y ทีละ -30
```

**เมื่อกดแป้นลูกศรขึ้น**  
หันไปทางด้านบน  
เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง (30 ก้าว)  
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)  
เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง



```
เมื่อกดปุ่ม ลูกศรขี้ง  
หันในทิศทาง 180  
เปลี่ยน y ทีละ -30  
ถ้า และสี ? แล้ว  
เปลี่ยน y ทีละ 30
```

**เมื่อกดแป้นลูกศรลง**  
หันไปทางด้านล่าง  
เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง (30 ก้าว)  
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)  
เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง

```

เมื่อกดปุ่ม ลูกศรชี้ทางซ้าย
หันในทิศทาง -90
เปลี่ยน x ทีละ -30
ถ้า และสี ? แล้ว
เปลี่ยน x ทีละ 30

```

เมื่อกดเป็นลูกศรซ้าย

หันไปทางด้านซ้าย  
เคลื่อนไปด้านซ้าย 1 ช่อง (30 ก้าว)  
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)  
เคลื่อนที่ไปด้านขวา 1 ช่อง

```

เมื่อกดปุ่ม ลูกศรชี้ขวา
หันในทิศทาง 90
เปลี่ยน x ทีละ 30
ถ้า และสี ? แล้ว
เปลี่ยน x ทีละ -30

```

เมื่อกดเป็นลูกศรขวา

หันไปทางด้านขวา  
เคลื่อนไปด้านขวา 1 ช่อง (30 ก้าว)  
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)  
เคลื่อนที่ไปด้านซ้าย 1 ช่อง

2) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร Wizard ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง

ให้สอดคล้องกับรหัสคำสั่งด้านขวา

```

เมื่อคลิก
แสดง
ไปที่ x: -172 y: 3
รอกจนกระทั่ง และ Tatiana ?
ตั้งค่า number1 เป็น เลือกสุ่มจาก 1 ถึง 10
ตั้งค่า number2 เป็น เลือกสุ่มจาก 1 ถึง 10
พูด Answer the question 1 วินาที
ตาม คือ คือ คือ number1 * number2 =? และรอ
ทำซ้ำจน คำตอบ = number1 * number2
พูด Try again 1 วินาที
ถาม คือ คือ คือ number1 * number2 =? และรอ
พูด That's right, you pass 2 วินาที
ซ่อน

```



เมื่อคลิก ธงเขียว 

แสดง กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น  
รอกจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร .....

สุ่มค่าให้ตัวแปร number1 และ number2  
แสดงข้อความ และถามคำถามผู้เล่น  
ทำจนกระทั่ง ผู้เล่นตอบถูก

แสดงข้อความ "Try again", ให้ตอบใหม่  
แสดงข้อความ "That's right ...." แล้วซ่อน

```

    รอจนกระทั่ง และ Wizard ?
    รอจนกระทั่ง ไม่ และ Wizard ?
    พูด "Go to the Broom and use the mouse to the red area." 5 วินาที
  
```

**เพิ่มสคริปต์ให้ Tatiana**



รอจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Wizard  
 รอจนกระทั่ง **ไม่** สัมผัสกับตัวละคร Wizard  
 แสดงข้อความ "Go to ..."  
 (ให้ไปที่ไม้กวาดแล้วใช้เมาส์ควบคุมการเคลื่อนที่ไปยังพื้นที่สีแดง)

3) วิเคราะห์สคริปต์ ตัวละคร Broom และตัวละคร Tatiana ด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่างที่สอดคล้องกับรหัสจำลองด้านขวา

```

    เมื่อคลิก
    ไปที่ x: -182 y: 108
    หันในทิศทาง 0
    แสดง
    รอจนกระทั่ง และ Tatiana ?
    ทำซ้ำจน และ สี ?
      หันไปทาง Tatiana
      ไปที่ Tatiana
    ซ่อน
  
```

**เมื่อ ธงเขียว ถูกคลิก**



กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น  
 หันทิศทางไปด้านบน แสดง  
 รอจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร  
 .....  
 ทำจนกระทั่ง สัมผัสสีแดง  
 หันหน้าไปทางตัวละคร.....  
 ไปยังตัวละคร.....

```

    รอจนกระทั่ง และ Broom ▼ ?
    ทำซ้ำจน และ สี ?
    หันไปทาง ตัวชี้เมาส์ ▼
    เคลื่อนที่ 1 ก้าว
    หันในทิศทาง 180
    เห็น 0.5 วินาที ไปยัง x: 180 y: 90
    พูด Press the space bar to help dancer.
  
```

**รหัสจำลองของ Tatiana**

รอกจนกระทั่ง สัมผัส.....

ทำงานกระทั่ง สัมผัสสีแดง

หันหน้าไปทาง.....

เคลื่อนที่ 1 ก้าว

หันทิศทางไปด้านล่าง

เคลื่อนที่ไปยังจุดกึ่งกลางของพื้นที่สีแดง

แสดงข้อความ "Press the ..."

(กดแป้น Space bar เพื่อช่วยนักเต้น)

4) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร Tatiana ด้านซ้าย เพื่อให้เดินตามเส้นสีเขียว แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง

ให้สอดคล้องกับรหัสจำลองด้านขวา

```

    เมื่อกดปุ่ม สเปซบาร์ ▼
    ถ้า และ สี ? แล้ว
    พูด ?
    ทำซ้ำจน และ Ballerina ▼ ?
    เคลื่อนที่ 3 ก้าว
    ถ้า สี ? และกับ สี ? แล้ว
    หัน 15 องศา
  
```

**เมื่อ กดแป้น Space bar**

ถ้า สัมผัสสีแดง

แสดงข้อความ..... (ตัวละครหยุดแสดงข้อความ)

ทำงานกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Ballerina (นักเต้น)

เดิน 3 ก้าว

ถ้า สีเหลือง สัมผัส สีเขียว

เลี้ยวขวา 15 องศา

\* สีเหลืองคือ สีที่มือขวาของตัวละคร Tatiana  
สีเขียวคือ สีเส้นที่ใช้เดิน

5) วิเคราะห์ code ตัวละคร นักเต้น (Ballerina) เมื่อสัมผัสกับตัวละคร ทาเทียนา (Tatiana) แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงใน

```
เมื่อคลิกธงเขียว  
ไปที่ x: 7 y: -57  
กำหนดขนาดเป็น 70 %  
เปลี่ยนคอสตูมเป็น ballerina-a  
รอนจนกระทั่ง และ Tatiana ?  
พูด Thank you, you are the winner 2 วินาที  
ทำซ้ำ 10  
  ขุดถัดไป  
  เห็น 0.2 วินาที ไปยัง ตำแหน่งสุ่ม  
  กำหนดขนาดเป็น เลือกสุ่มจาก 50 ถึง 100 %  
กำหนดขนาดเป็น 200 %  
เห็น 0.2 วินาที ไปยัง x: 0 y: 0  
หยุด ทั้งหมด
```

**เมื่อคลิก ธงเขียว**



กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นและขนาด  
เปลี่ยน costume เป็นทำยีนร  
รอนจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Tatiana  
แสดงข้อความ "Thank you ..."  
ทำซ้ำ 10 รอบ  
 เปลี่ยนเป็น costume ถัดไป  
 เคลื่อนที่แบบสุ่มตำแหน่งภายใน 0.2 วินาที  
 เปลี่ยนขนาด แบบสุ่ม  
เปลี่ยนขนาดเป็น 200 เปอร์เซนต์  
เคลื่อนที่ไปกลางเวทีภายใน 0.2 วินาที