



แบบฝึกหัด จับคู่ภาพ

จับคู่สถานการณ์ในเกมกับบล็อกคำสั่ง Scratch ให้ถูกต้อง



สถานการณ์ในเกม

1 **สวัสดีเจ้ามนุษย์**
ตัวละครพ่อมดต้องการ "พูดทักทาย" ว่า "สวัสดีเจ้ามนุษย์" โดยให้กล่องข้อความขอบเรียบ แสดงค้างไว้บนจอไม่หายไป

2 **หิวข้าวจัง**
ตัวละครสุนัขกำลัง "คิดในใจ" (มีกล่องข้อความรูปก้อนเมฆ วงกลมเล็ก ๆ) ว่า "หิวข้าวจัง" เป็นเวลา 3 วินาที แล้วข้อความก็หายไป

3 **ยินดีต้อนรับ**
ตัวละครคุณครูต้องการให้มี "ช่องว่างเผลอขึ้นมาด้านล่างจอ" เพื่อให้ผู้เล่นพิมพ์ชื่อตัวเอง ตอบกลับไปว่า "เธอชื่ออะไร?"

4 **ยินดีต้อนรับ**
ตัวละครนกแก้วบินผ่านหน้าจออย่างรวดเร็ว พร้อม "ส่งเสียงพูด" ว่า "ยินดีต้อนรับ" เพียงแค่ 2 วินาที แล้วหายไปเพื่อไม่ให้บังหน้าจอ

5 **คนร้ายคือใครกันนะ?**
ตัวละครนักสืบยืนนิ่งและ "คิดวางแผนในใจ" ว่า "คนร้ายคือใครกันนะ?" โดยให้กล่องข้อความรูปก้อนเมฆ แสดงค้างไว้ตลอดเพื่อแสดงความคิด

บล็อกคำสั่ง Scratch

A **think** คนร้ายคือใครกันนะ?

B **say** สวัสดีเจ้ามนุษย์

C **say** ยินดีต้อนรับ for 2 seconds

D **ask** เธอชื่ออะไร? and wait

E **think** หิวข้าวจัง for 3 seconds