

ใบงาน โปรเจก Scratch รถแข่ง (Racing car)



ชื่อ-สกุล
ชั้น เลขที่
วันที่

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ★ เรียนรู้การควบคุม Sprite ใน Scratch
- ★ ฝึกใช้คำสั่งเงื่อนไขและการวนซ้ำ
- ★ เรียนรู้การใช้ตัวแปร (Variable)
- ★ ฝึกคิดเชิงตรรกะผ่านการสร้างเกม



ส่วนที่ 1 รู้จักโปรเจก

1 โปรเจกนี้ชื่อว่าจะไร

- เกมยิงจรวด เกมกระโดด
 เกมรถแข่ง เกมวิ่งเก็บเหรียญ

2 Sprite ที่ใช้คืออะไร



3 ผู้เล่นควบคุมรถด้วยปุ่มใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ลูกศรขึ้น ลูกศรลง
 ลูกศรซ้าย ลูกศรขวา
 Space

ส่วนที่ 3 ตัวแปร Lap Time

7 ตัวแปร "lap time" มีหน้าที่อะไร

.....
.....

8 คำสั่งใดใช้เพิ่มค่าเวลา (ตอบ 1 ข้อ)

set lap time to 0

change lap time by 1

wait 1 seconds

move 2 steps

lap time 24

สรุปความเข้าใจ

วันนี้ฉันได้เรียนรู้เรื่อง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- การใช้ตัวแปร การควบคุม Sprite การใช้เงื่อนไข การวนซ้ำ การสร้างเกม Scratch
- VARIABLES

ระดับความเข้าใจของฉัน

-
- เข้าใจมาก เข้าใจปานกลาง ยังต้องฝึกเพิ่ม



ส่วนที่ 2 วิเคราะห์โค้ด

4 เมื่อกดตรงเขียว รถจะไปอยู่ตำแหน่งใด

x = _____ y = _____

5 เต็มคำให้ถูกต้อง

เมื่อกดปุ่มลูกศรขึ้น รถจะเคลื่อนที่ไป _____ ก้าว
เมื่อกดปุ่มลูกศรซ้าย รถจะหมุน _____ องศา

6 ถ้ารถสัมผัสสีขอบสนาม จะเกิดอะไรขึ้น

- รถหายไป
 รถกลับจุดเริ่มต้น
 เกมเริ่มใหม่
 คะแนนลดลง



ส่วนที่ 4 คิดต่อยอด

9 ถ้านักเรียนอยากให้รถวิ่งเร็วขึ้น ควรแก้คำสั่งใด

.....
.....

10 ให้ออกแบบไอเดียเพิ่มเติมในเกม 1 อย่าง (เลือก 1 ข้อ)

- เก็บเหรียญ เพิ่มด่าน เพิ่มเสียง
 จับเวลา อื่น ๆ ระบุ _____

วาดภาพหรืออธิบายเพิ่มเติม

.....
.....
.....