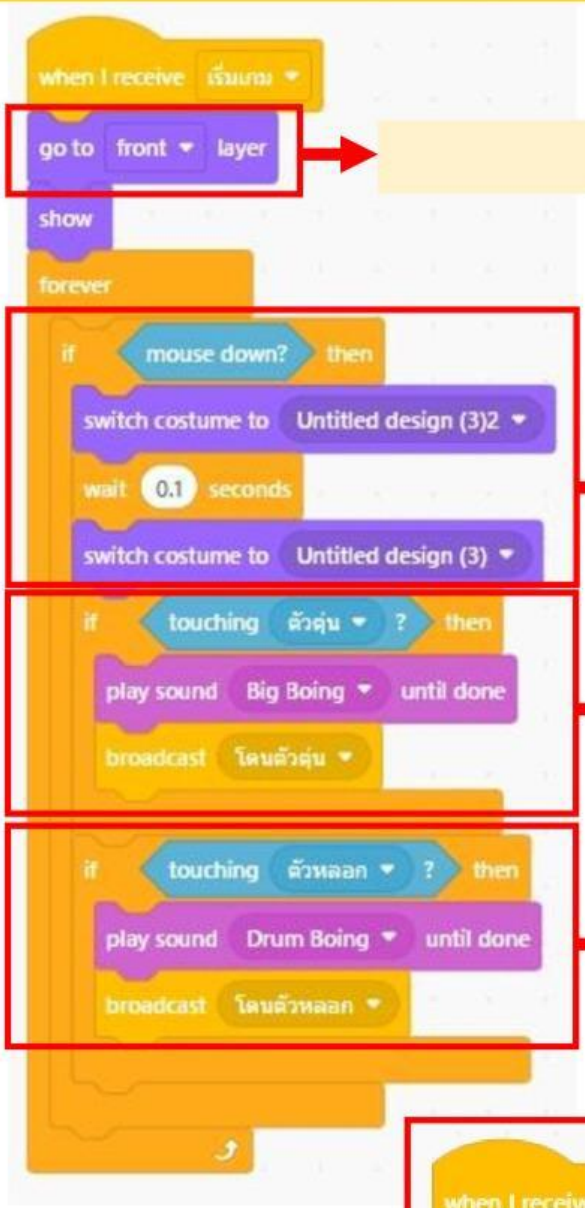
ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น ..... เลขที่.....

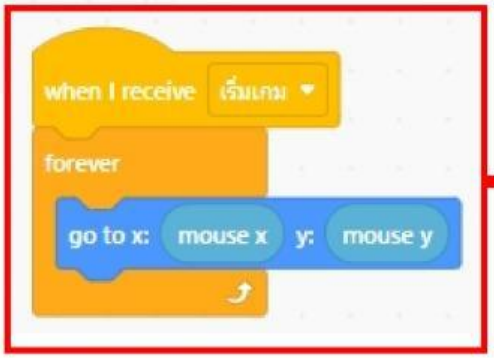
เรื่อง เกมตีตัวตุ่น

โจทย์ : ให้นักเรียนนำกล่องข้อความที่กำหนดให้ไปวางให้ให้ตรงกับการทำงานของคำสั่งต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

ถ้าเมาส์ถูกกดให้เปลี่ยน Customes	ถ้าสัมผัสโดนตัวตุ่นให้เล่นเสียงแล้วส่งกระจายไปที่ “โดนตัวตุ่น”	เคลื่อนตำแหน่งตามเมาส์
ถ้าสัมผัสโดนตัวหลอกให้เล่นเสียงแล้วส่งกระจายไปที่ “โดนตัวหลอก”	กำหนดให้ตัวละครอยู่ layer บนสุด	ฆ้อน

ข้อมูลทั้งหมดเป็นของตัวละครใด :





LIVEWORKSHEETS

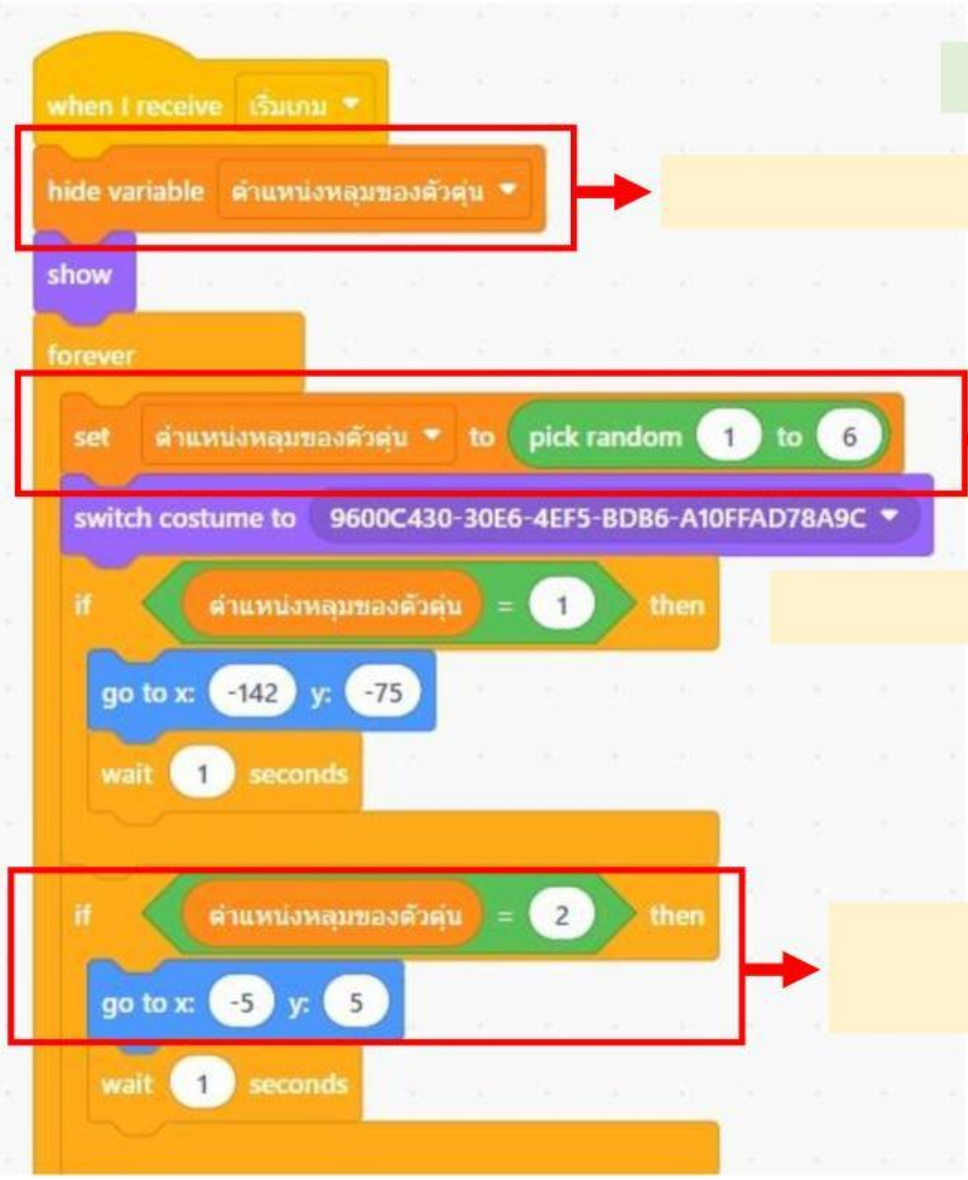
ปิดการแสดงผลตัวแปร “ตำแหน่งของตัวตุ่น”

ตั้งค่าตำแหน่งหลุมของตัวตุ่น ตำแหน่งที่ 1-6

ถ้าตำแหน่งหลุมของตัวตุ่น เท่ากับ 2
ให้ไปที่ตำแหน่ง x : -5 y : 5

ตัวตุ่น

ข้อมูลทั้งหมดเป็นของตัวละครใด :



LIVEWORKSHEETS