

กิจกรรมที่ 2.3

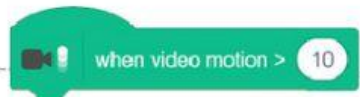
การเขียนโปรแกรมร่วมกับวิดีโอ



ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาล็อกคำสั่งเกม Don't Move ต่อไปนี้และจัดลำดับให้ถูกต้อง

1 กำหนดจุดเริ่มต้น เมื่อผู้ใช้คลิกธงเขียว



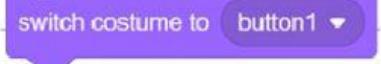
2 เปลี่ยนชุดตัวละครเป็น button2 เพื่อแสดงการเริ่มต้น

when this sprite clicked

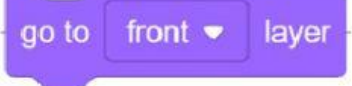
3 ตรวจสอบระดับการเคลื่อนไหวของตัวละคร มีค่ามากกว่า 10



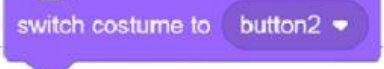
4 ตรวจสอบหาการคลิกที่ตัวละคร Start จะทำคำสั่งต่อไป



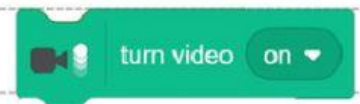
5 กำหนดชุดตัวละคร button1



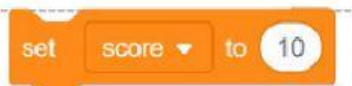
6 กำหนดตัวแปร Score เท่ากับ 10



7 ตัวแปร Score จะมีค่าลดลงจากเดิม 1



8 กำหนดวิดีโอทำงาน



9 กำหนดให้ตัวละครหน้าฉากอยู่ในเลเยอร์ล่างสุด

when clicked

