

ชื่อ:

เลขที่:

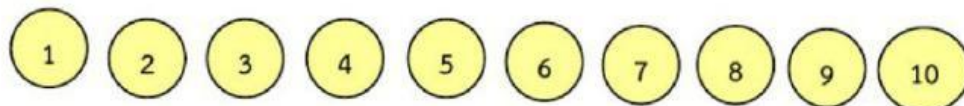
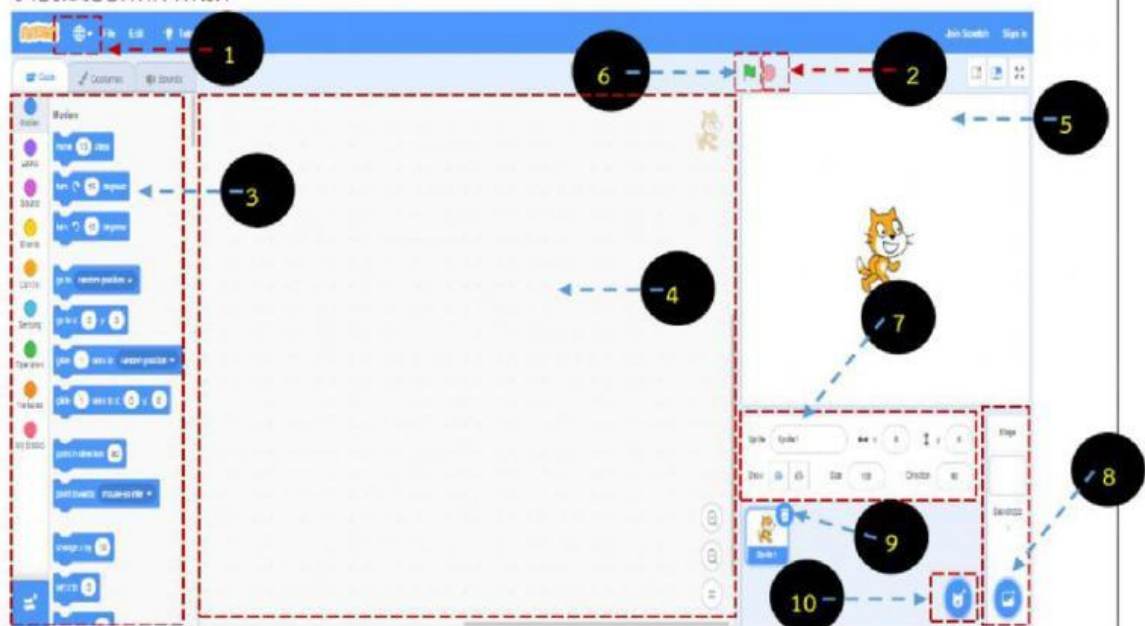
ชั้น:



รู้จักกับ Scratch



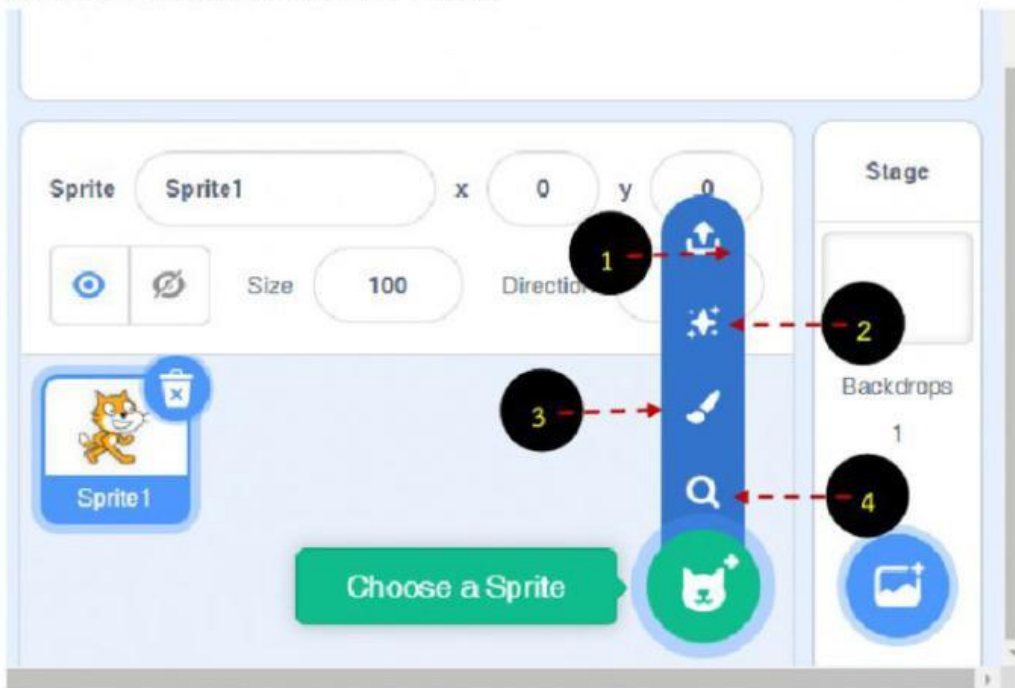
1. สำรวจส่วนต่าง ๆ ของโปรแกรม Scratch แล้วเติมหมายเลขลงในช่องว่างให้ตรงกับรายละเอียดที่กำหนด



หมายเลขใดเป็นเวทีพื้นที่แสดงผลของชิ้นงาน	
หมายเลขใดเริ่มการทำงานของโปรแกรม	
หมายเลขใดหยุดการทำงานของโปรแกรม	
หมายเลขใดคือกลุ่มบล็อกสคริปต์	
หมายเลขใดใช้ในการวางสคริปต์ (Script)	

หมายเลขใดใช้ในการเพิ่มตัวละคร	
หมายเลขใดใช้ในการเปลี่ยนภาษา	
หมายเลขใดแสดงชื่อของตัวละคร	
หมายเลขใดใช้ในการลบตัวละคร	
หมายเลขใดใช้ในการเปลี่ยนฉากพื้นหลัง	

2. สร้างโปรเจกใหม่โดยไปที่ File -> New

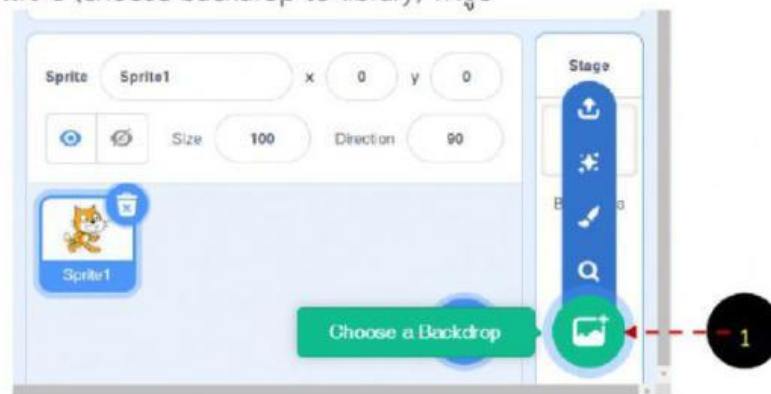


2.1 เพิ่มตัวละครใหม่โดยคลิกที่หมายเลข 1 (Choose sprite from library) ตัวละครที่นักเรียนเพิ่มมีชื่อว่าอะไร ตอบ

2.2 ลบตัวละคร Sprite1 แล้วสร้างตัวละครใหม่โดยคลิกที่เครื่องมือหมายเลข 2 (Paint New Sprite) ตั้งชื่อตัวละครใหม่ ตัวละครใหม่มีชื่อว่า ตอบ

2.3 เครื่องมือหมายเลข 3 ต่างจากเครื่องมือหมายเลข 4 อย่างไร ตอบ

3.คลิกที่ หมายเลข 1 (choose backdrop to library) ดังรูป



3.1ผลลัพธ์ที่ได้คือ ตอบ



SCRATCH

ทำวานส่วครุกันฉัณน=เ็กๆ !!