



ใบกิจกรรมที่ 2.4 เรื่อง สร้างเกมตัดแต่งโม

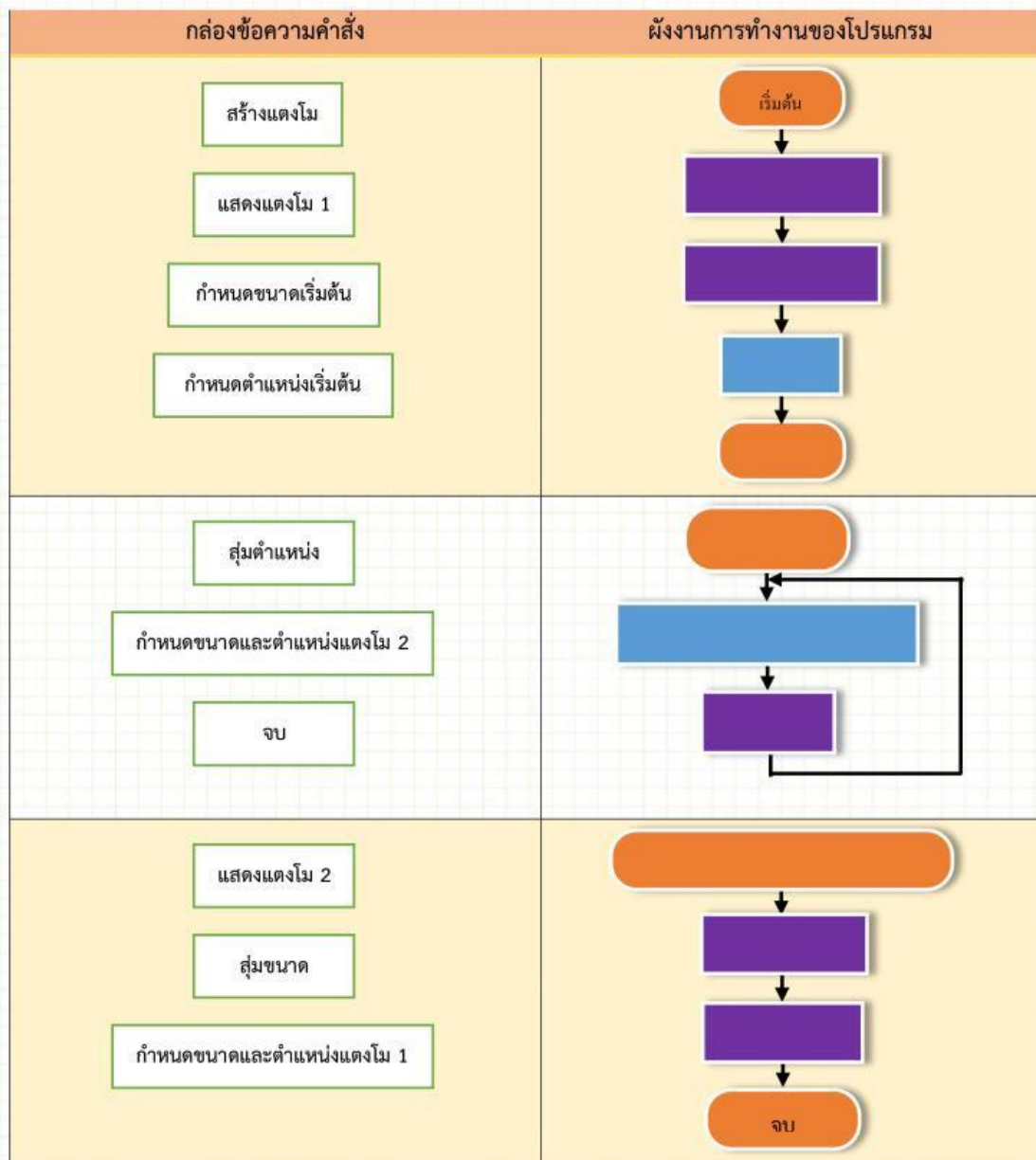
ชื่อ นามสกุล ชั้น ม.2.../...1..... เลขที่

ชื่อ นามสกุล ชั้น ม.2.../...1..... เลขที่

ชื่อ นามสกุล ชั้น ม.2.../...1..... เลขที่

ชื่อ นามสกุล ชั้น ม.2.../...1..... เลขที่

1. ให้นักเรียนลากกล่องข้อความแต่ละข้อทางด้านซ้ายและขวา ไปวางในช่องว่างให้ตรงกับผังงาน การทำงานของโปรแกรมหลัก และการทำงานภายในแต่ละส่วนย่อยให้อีกต้องสมบูรณ์



2. ให้นักเรียนลากเส้นจับคู่คำสั่งการทำงานทางด้านซ้าย กับบล็อกคำสั่งการทำงานของโปรแกรม Scratch 3.0 ทางด้านขวาให้ถูกต้องสมบูรณ์

ผังงาน (Flow Chart)	โปรแกรมการทำงาน Scratch
<pre> graph TD A([เริ่มต้น]) --> B[กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น] B --> C[กำหนดขนาดเริ่มต้น] C --> D[แสดงแตงโม] D --> E([จบ]) </pre>	<pre> define showMelon forever set size and position create clone of myself wait 1 seconds </pre>
<pre> graph TD A[กำหนดขนาดและตำแหน่งแตงโม] --> B[สุ่มขนาด] B --> C[สุ่มตำแหน่ง] C --> D([จบ]) </pre>	<pre> define setSizeAndPos set size to pick random 20 to 100 % </pre>
<pre> graph TD A([แสดงแตงโม]) --> B[กำหนดขนาดและตำแหน่งแตงโม] B --> C[สร้างแตงโม] C --> A </pre>	<pre> define setSizeAndPos set x to pick random -150 to 150 set y to pick random -180 to 180 go to x: 0 y: -100 set size to 100 % showMelon </pre>