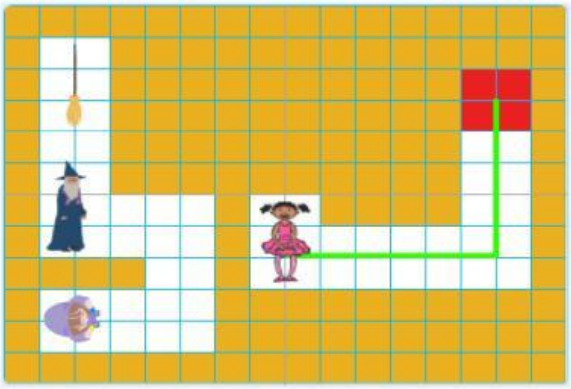
ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้



เกม Help dancer เป็นเกมช่วยเหลือตัวประกันนักเต้นโดยตัวเอก Tatiana จะเดินทางไปหาพ่อมดเพื่อขอความช่วยเหลือ โดยมีข้อแม้ว่าถ้าตอบคำถามได้ พ่อมดจะมอบพลังวิเศษให้ผู้เล่นนำ Tatiana เคลื่อนที่ไปยังไม้กวาดวิเศษและสามารถขี่ไม้กวาดไปเกาะเพชรสีแดงซึ่งมีเส้นทางไปช่วยนักเต้นได้

1) การเคลื่อนที่ของตัวละคร Tatiana เพื่อไปหาตัวละคร Wizard (พ่อมด)

1.1) จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ ในควบคุมการเดินทาง

.....

1.2) สามารถเดินทะลุกำแพงสีส้มได้หรือไม่

.....

2) เมื่อตัวละคร Tatiana สัมผัสกับตัวละคร Wizard (พ่อมด) จะเกิดเหตุการณ์ใด

.....

.....

3) เมื่อตัวละคร Tatiana เดินไปสัมผัสตัวละคร Broom (ไม้กวาด) เพื่อขี่ไม้กวาดไปยังพื้นที่สีแดง จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ในการควบคุมการเคลื่อนที่

.....

4) เมื่อขึ้นข้อความ ให้กดแป้น Space bar หากกดแล้ว จะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง

.....

.....

LIVEWORKSHEETS

2 ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1) วิเคราะห์สคริปต์ควบคุมตัวละคร Tatiana ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง ☐ ให้สอดคล้องกับรหัสลำลองทางด้านขวา

เมื่อคลิก ธงเขียว

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นที่ x=182, y=-117 อยู่เลเยอร์บนสุดกำหนดทิศทางหันไปทางขวาแสดงคำพูด “Go to....” 5 วินาที (บอกให้ไปที่พ่อมดโดยใช้แป้นลูกศร)

เมื่อกดแป้นลูกศรขึ้น

หันไปทางด้านบน
เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง (30 ก้าว)
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)
เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง

เมื่อกดแป้นลูกศรลง

หันไปทางด้านล่าง
เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง (30 ก้าว)
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)
เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง

LIVEWORKSHEETS

เมื่อกดแป้นลูกศรซ้าย

หันไปทางด้านซ้าย
เคลื่อนไปด้านซ้าย 1 ช่อง (30 ก้าว)
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)
เคลื่อนที่ไปด้านขวา 1 ช่อง

เมื่อกดแป้นลูกศรขวา

หันไปทางด้านขวา
เคลื่อนไปด้านขวา 1 ช่อง (30 ก้าว)
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)
เคลื่อนที่ไปด้านซ้าย 1 ช่อง

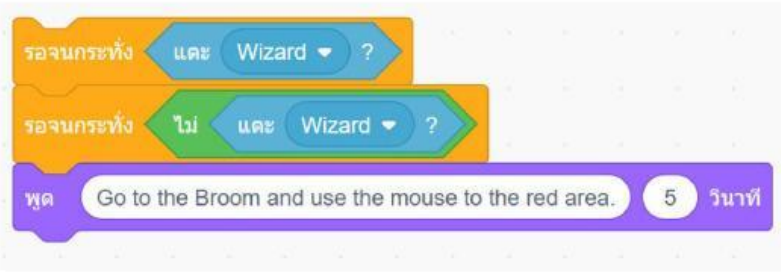
2) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร Wizard ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง

ให้สอดคล้องกับรหัสลำลองด้านขวา

เมื่อคลิก ธงเขียว

แสดง กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น
รอจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร .....
สุ่มค่าให้ตัวแปร number1 และ number2
แสดงข้อความ และถามคำถามผู้เล่น
ทำจนกระทั่ง ผู้เล่นตอบถูก
แสดงข้อความ “Try again”, ให้ตอบใหม่
แสดงข้อความ “That’s right ....” แล้วซ่อน

LIVEWORKSHEETS



เพิ่มสคริปต์ให้ Tatiana

รอจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Wizard
รอจนกระทั่ง <u>ไม่</u> สัมผัสกับตัวละคร Wizard
แสดงข้อความ “Go to ...”
(ให้ไปที่ไม้กวาดแล้วใช้เมาส์ควบคุมการเคลื่อนที่ไปยังพื้นที่สีแดง)

3) วิเคราะห์สคริปต์ ตัวละคร Broom และตัวละคร Tatiana ด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่างที่สอดคล้องกับรหัสลำลองด้านขวา

เมื่อ ธงเขียว ถูกคลิก

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น
หันทิศทางไปด้านบน แสดง
รอจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร
.....
ทำจนกระทั่ง สัมผัสสีแดง
หันหน้าไปทางตัวละคร.....
ไปยังตัวละคร.....

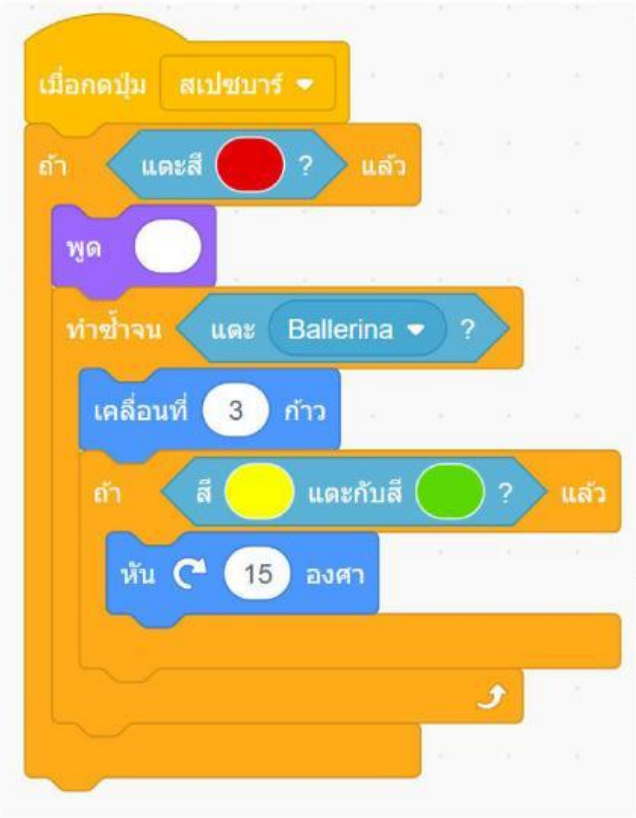
LIVEWORKSHEETS

รหัสลำลองของ Tatiana

รอจนกระทั่ง สัมผัส.....
ทำจนกระทั่ง สัมผัสสีแดง
หันหน้าไปทาง.....
เคลื่อนที่ 1 ก้าว
หันทิศทางไปด้านล่าง
เคลื่อนที่ไปยังจุดกึ่งกลางของพื้นที่สีแดง
แสดงข้อความ “Press the ...”
(กดแป้น Space bar เพื่อช่วยนักเต้น)

4) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร Tatiana ด้านซ้าย เพื่อให้เดินตามเส้นสีเขียว แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง

[ ] ให้สอดคล้องกับรหัสลำลองด้านขวา



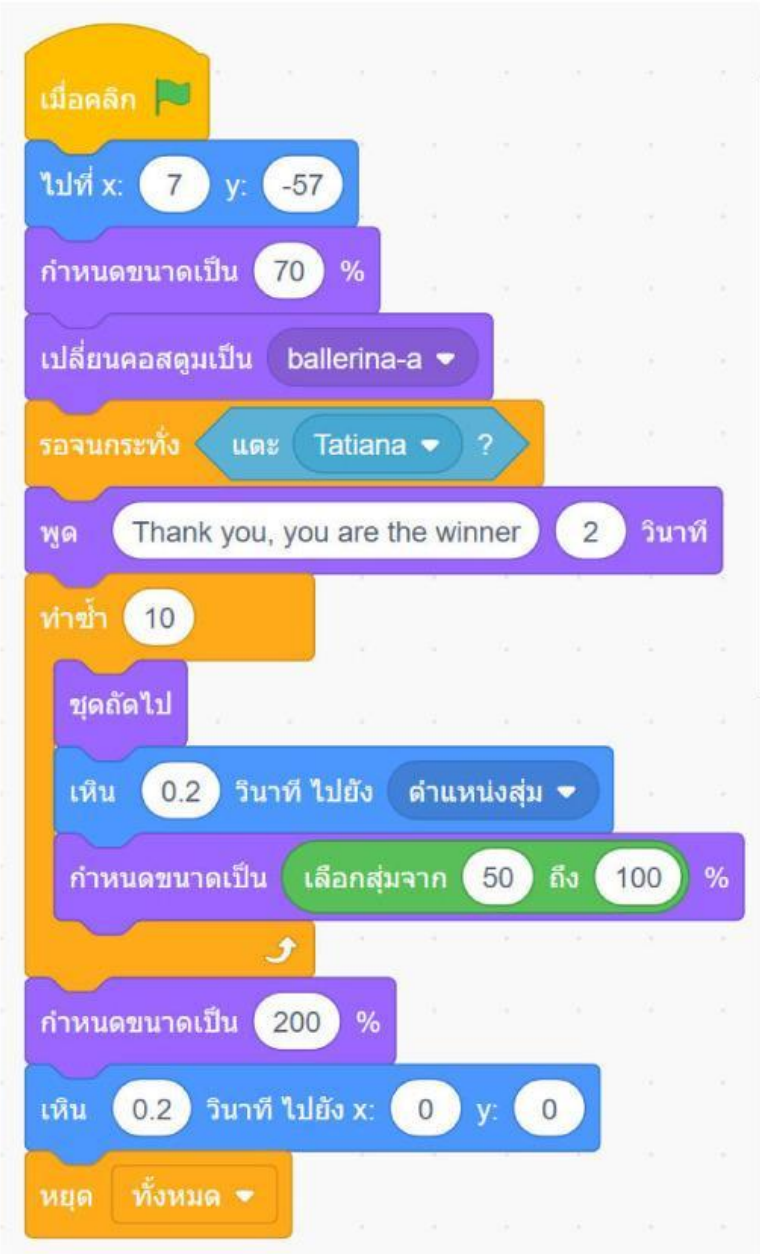
เมื่อ กดแป้น Space bar

ถ้า สัมผัสสีแดง
แสดงข้อความ..... (ตัวละครหยุดแสดงข้อความ)
ทำจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Ballerina (นักเต้น)
เดิน 3 ก้าว
ถ้า สีเหลือง สัมผัส สีเขียว
เลี้ยวขวา 15 องศา

* สีเหลืองคือ สีที่มือขวาของตัวละคร Tatiana
สีเขียวคือ สีเส้นที่ใช้เดิน

LIVEWORKSHEETS

5) วิเคราะห์ code ตัวละคร นักเต้น (Ballerina) เมื่อสัมผัสกับตัวละคร ทาเทียนา (Tatiana) แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงใน [ ]



เมื่อคลิก ธงเขียว

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นและขนาด
เปลี่ยน costume เป็นท่ายืนรอ
รอจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Tatiana
แสดงข้อความ “Thank you ...”
ทำซ้ำ 10 รอบ
    เปลี่ยนเป็น costume ถัดไป
    เคลื่อนที่แบบสุ่มตำแหน่งภายใน 0.2 วินาที
    เปลี่ยนขนาด แบบสุ่ม

เปลี่ยนขนาดเป็น 200 เปอร์เซ็นต์
เคลื่อนที่ไปกลางเวทีภายใน 0.2 วินาที

LIVEWORKSHEETS