



แบบฝึกหัดจับคู่ภาพ



จับคู่สถานการณ์ในเกมกับบล็อกคำสั่ง Scratch ให้ถูกต้อง

สถานการณ์ในเกม



แมวเหมียวเดินไปชนกล่องสมบัติ จากนั้นระบบขึ้นคำถามว่า "คุณต้องการเปิดกล่องไหม?" และมีช่องว่างให้ใส่ชื่อมาด้านข้างจอ เพื่อให้ผู้เล่นพิมพ์คำตอบ



เจ้าหญิงยืนรอเวลาให้รถม้าวิ่งมารับ โดยเธอยืนนิ่ง ๆ เป็นเวลา 5 วินาที ก่อนที่จะเริ่มเดินต่อ



นินจาต้องการทักทายผู้เล่น โดยนำคำว่า "สวัสดีคุณ" ไปต่อเข้ากับ "ชื่อของผู้เล่น" ที่พิมพ์เข้ามา จนกลายเป็นคำพูดเดียวกับว่า "สวัสดีคุณ [ชื่อผู้เล่น]"



ยานอวกาศกำลังจะปล่อยตัว นักบินอวกาศจึง "คิดในใจ" (กล่องข้อความรูปก้อนเมฆ) ว่า "3... 2... 1..." เป็นเวลา 3 วินาทีก่อนที่เครื่องยนต์จะทำงาน



สัตว์ประหลาดพ่นไฟออกมา แล้ว "ตะโกนพูด" (กล่องข้อความขอบเรียบ) ว่า "ย้าย!" คำงู๊วบนจอทันทีเพื่อขู่ผู้ใช้ โดยไม่หายไปไหน

บล็อกคำสั่ง Scratch

A

wait 5 seconds

B

think 3... 2... 1... for 3 seconds

C

say ย้าย!

D

ask คุณต้องการเปิดกล่องไหม? and wait

E

join สวัสดีคุณ " answer

LIVEWORKSHEETS