

ชื่อ/นามสกุล เลขที่ ชั้น ม.1 ไม่ห่อ

ใบงาน คอมพิวเตอร์
เรื่อง การสร้างเกมส์ด้วย โปรแกรม scratch ออนไลน์

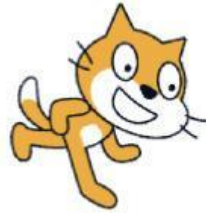
จากรูป ให้นักเรียนเติมคำสั่งให้สมบูรณ์จาก การสร้างเกมส์ แมวจับหนู



Diagram showing a sequence of 5 steps for a Scratch game, with corresponding Scratch code blocks for each step.

- คำสั่งลำดับที่ 1** (Orange box) → **วนซ้ำตลอด** (Scratch block)
- คำสั่งลำดับที่ 2** (Grey box) → **ไปที่ x: 156 y: -113** (Scratch block)
- คำสั่งลำดับที่ 3** (Yellow box) → **เมื่อคลิก** (Scratch block)
- คำสั่งลำดับที่ 4** (Blue box) → **หันไปทาง ตัวชี้เมาส์** (Scratch block)
- คำสั่งลำดับที่ 5** (Green box) → **เคลื่อนที่ 10 ก้าว** (Scratch block)

ชื่อ/นามสกุล เลขที่ ชั้น ม.1 ไม่ห่อ



จากรูป ให้นักเรียนเติมคำสั่งให้สมบูรณ์ จาการสร้างเกมส์ แมวจับ

1

2

3

4

5

6

7

หยุด

หันไปทาง

ถ้า.....แล้ว

เคลื่อนที่

วนซ้ำตลอด

เมื่อคลิก

แต่ะ