

# ใบงาน โปรเจก Scratch รถแข่ง (Racing car)



ชื่อ-สกุล .....  
ชั้น ..... เลขที่ .....  
วันที่ .....



## จุดประสงค์การเรียนรู้

- ★ เรียนรู้การควบคุม Sprite ใน Scratch
- ★ ฝึกใช้คำสั่งเงื่อนไขและการวนซ้ำ
- ★ เรียนรู้การใช้ตัวแปร (Variable)
- ★ ฝึกคิดเชิงตรรกะผ่านการสร้างเกม



## ส่วนที่ 1 รู้จักโปรเจก



### 1 โปรเจกนี้ชื่อว่าอะไร

- ☐ เกมยิงจรวด ☐ เกมกระโดด
- ☐ เกมรถแข่ง ☐ เกมวิ่งเก็บเหรียญ

### 2 Sprite ที่ใช้คืออะไร



### 3 ผู้เล่นเกมควบคุมรถด้วยปุ่มใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ลูกศรขึ้น ☐ ลูกศรลง
- ☐ ลูกศรซ้าย ☐ ลูกศรขวา
- ☐ Space

## ส่วนที่ 2 วิเคราะห์โค้ด



### 4 เมื่อกดตรงเขียว รถจะไปอยู่ตำแหน่งใด

x = \_\_\_\_\_ y = \_\_\_\_\_

### 5 เต็มคำให้ถูกต้อง

เมื่อกดปุ่มลูกศรขึ้น รถจะเคลื่อนที่ไป \_\_\_\_\_ ก้าว

เมื่อกดปุ่มลูกศรซ้าย รถจะหมุน \_\_\_\_\_ องศา

### 6 ถ้ารถสัมผัสสไลซ์ขอบสนาม จะเกิดอะไรขึ้น

- ☐ รถหายไป
- ☐ รถกลับจุดเริ่มต้น
- ☐ เกมเริ่มใหม่
- ☐ คะแนนลดลง



## ส่วนที่ 3 ตัวแปร Lap Time



### 7 ตัวแปร "lap time" มีหน้าที่อะไร

.....

### 8 คำสั่งใดใช้เพิ่มค่าเวลา (ตอบ 1 ข้อ)

- ☐ set lap time to 0
- ☐ change lap time by 1
- ☐ wait 1 seconds
- ☐ move 2 steps

lap time 24

## ส่วนที่ 4 คิดต่อยอด



### 9 ถ้านักเรียนอยากให้รถวิ่งเร็วขึ้น ควรแก้คำสั่งใด

.....

### 10 ให้ออกแบบไอเดียเพิ่มเติมในเกม 1 อย่าง (เลือก 1 ข้อ)

- ☐ เก็บเหรียญ ☐ เพิ่มด่าน ☐ เพิ่มเสียง
- ☐ จับเวลา ☐ อื่น ๆ ระบุ \_\_\_\_\_

วาดภาพหรืออธิบายเพิ่มเติม



## สรุปความเข้าใจ



วันนี้ฉันได้เรียนรู้เรื่อง (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ การใช้ตัวแปร ☐ การควบคุม Sprite ☐ การใช้เงื่อนไข ☐ การวนซ้ำ ☐ การสร้างเกม Scratch
- 

ระดับความเข้าใจของฉัน



เข้าใจมาก



เข้าใจปานกลาง



ยังต้องฝึกเพิ่ม

