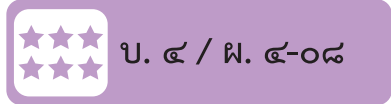


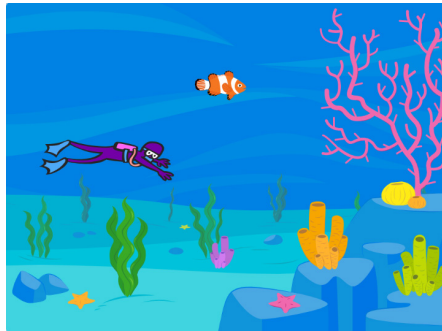
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



ใบงาน ๐๘ : นักประดาน้ำ Ep.1

๑. เพิ่มฉาก Underwater 1 เพิ่มตัวละคร Diver1 และตัวละคร Fish กำหนดค่าเริ่มต้น และควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละคร นักประดาน้ำ ด้วยการกดแป้นพิมพ์



๒. เขียนสคริปต์เพื่อกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวละคร Diver1 ตามรหัสจำลอง ดังนี้ เมื่อคลิก ธงเขียว

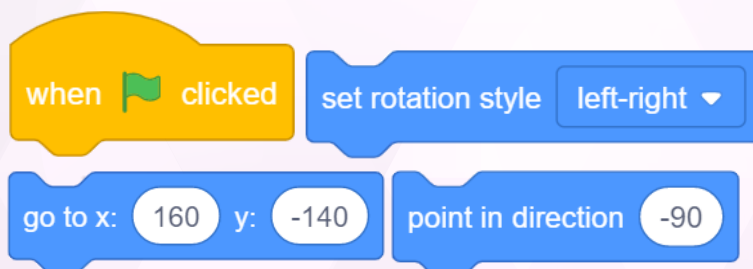
๑) ตั้งค่ารูปแบบการหมุนแบบ ซ้าย - ขวา

๒) หันหน้าไปทางซ้าย

๓) กำหนดตำแหน่งของตัวละคร Diver1 ให้แสดงอยู่มุมล่างขวาของเวที ดังรูป



บล็อกคำสั่งแนะนำ



๓. เขียนสคริปต์เพื่อควบคุมการเคลื่อนที่ขึ้นและลงของตัวละคร Diver1 ตามรหัสจำลอง ดังนี้

เมื่อกดแป้นลูกศรขึ้น ตัวละคร Diver1 เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน
เมื่อกดแป้นลูกศรลง ตัวละคร Diver1 เคลื่อนที่ลงด้านล่าง

```
when up arrow key pressed change y by 10
when down arrow key pressed change y by -10
```

๔. เขียนสคริปต์เพื่อควบคุมการหันซ้ายเมื่อเคลื่อนที่ไปทางซ้าย และหันขวาเมื่อเคลื่อนที่ไปทางขวาของตัวละคร Diver1 ตามรหัสจำลอง ดังนี้

เมื่อกดแป้นลูกศรซ้าย

- ๑) ตัวละคร Diver1 หันไปทางซ้าย
- ๒) ตัวละคร Diver1 เคลื่อนที่ไปด้านซ้าย

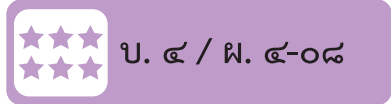
เมื่อกดแป้นลูกศรขวา

- ๑) ตัวละคร Diver1 หันไปทางขวา
- ๒) ตัวละคร Diver1 เคลื่อนที่ไปด้านขวา

```
when left arrow key pressed change x by 10
when right arrow key pressed change x by -10
point in direction 90
point in direction -90
```

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



๕. เขียนสคริปต์กำหนดค่าเริ่มต้นของตัวละคร Fish ควบคุมการเคลื่อนที่ด้วยการ
ปุ่มตำแหน่ง และตรวจสอบเงื่อนไขการสัมผัสกับตัวละคร Diver1 ซึ่งมีรหัสจำลอง
ดังนี้

รหัสจำลองของ Fish

๑) แสดงตัวละคร Fish 

๒) ไปยังตำแหน่ง $x=0, y=0$ บนเวที

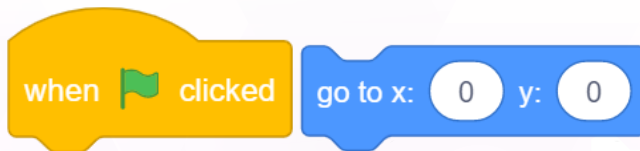
๓) ทำซ้ำข้อ ๓.๑ - ๓.๓ ตลอดเวลา

๓.๑ แสดงตัวละคร Fish

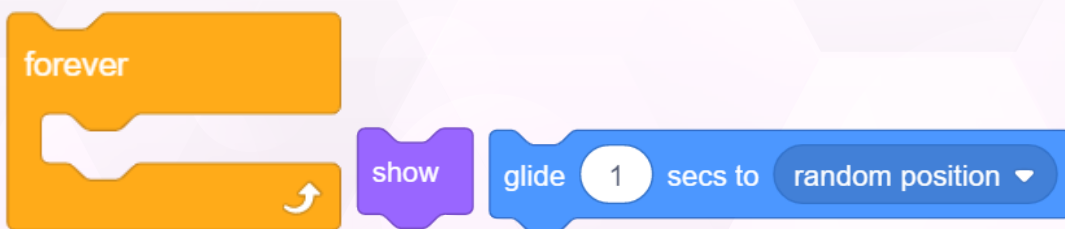
๓.๒ สุ่มตำแหน่งและเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งใหม่ ภายในเวลา ๑ วินาที

๓.๓ ถ้า สัมผัสตัวละคร Diver1 ให้ซ่อนตัวละคร Fish และ
สุ่มตำแหน่งใหม่

๖. เขียนสคริปต์ เพื่อกำหนดค่าเริ่มต้นของตัวละคร Fish



๗. เขียนสคริปต์ เพื่อควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละคร Fish ด้วยการสุ่มตำแหน่ง



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

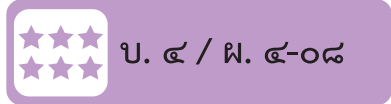
☆☆☆☆ บ. ๔ / ผ. ๔-๐๘

๘. เขียนสคริปต์ให้ตัวละคร Fish เพื่อตรวจสอบการสัมผัสกับตัวละคร Diver1



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. หากนักเรียนยังไม่ได้กดปุ่ม Go หรือ ชงเขียว แต่นักเรียนกดแป้นลูกศรขึ้นลง ซ้ายขวาที่เป็นพิมพ์ ตัวละครนักประดาน้ำจะเคลื่อนที่หรือไม่ เพราะเหตุใด

.....
.....
.....
.....
.....
.....

๒. คำสั่ง `glide 0 secs to random position` กับ `go to random position`

ให้ผลลัพธ์เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

.....
.....
.....
.....
.....

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

.....
.....
.....
.....
.....