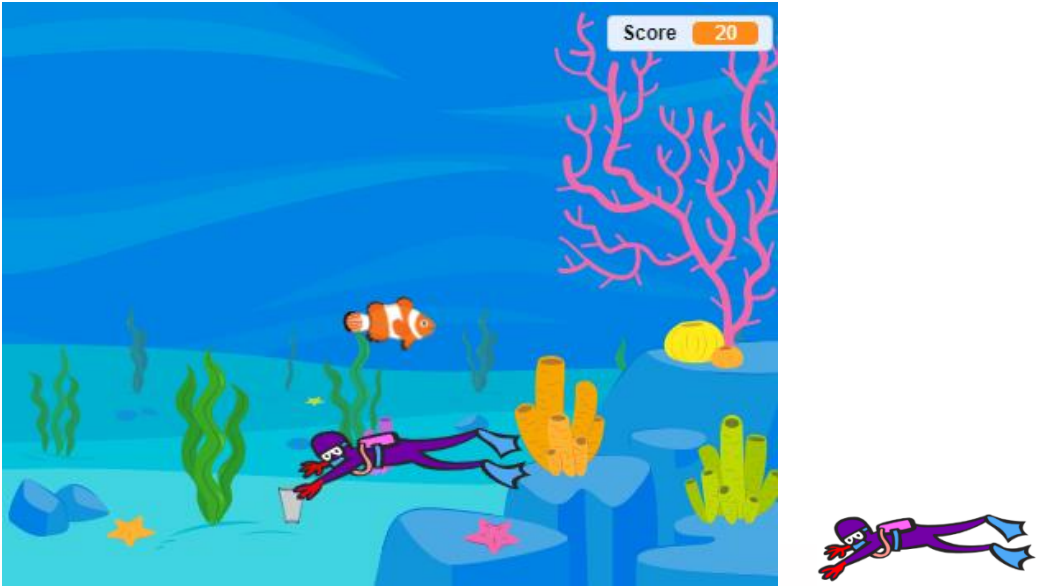


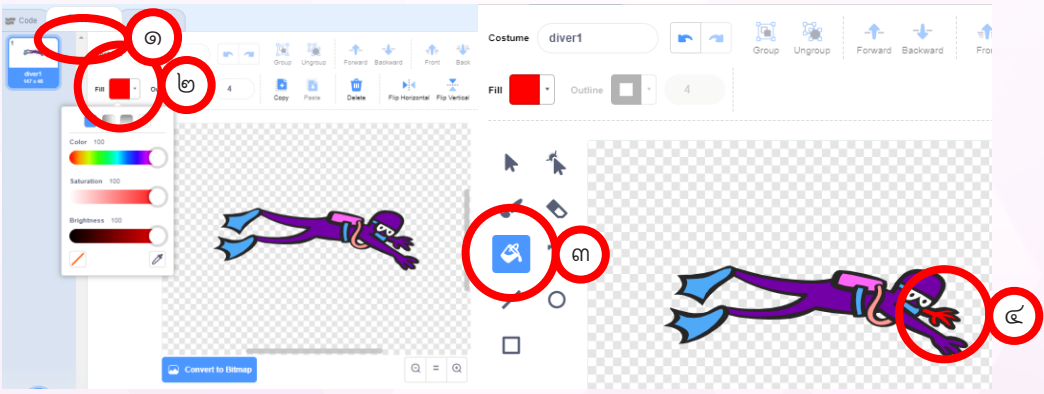
ใบงาน ๐๙ : นักประดาน้ำ Ep.2

สถานการณ์ : ภารกิจของนักประดาน้ำ คือการเก็บขยะใต้ทะเล ซึ่งนักประดาน้ำควรใช้ถุงมือในการเก็บขยะ ดังนั้นจึงต้องแก้ไขถุงมือของนักประดาน้ำให้มีสีที่แตกต่างกับส่วนอื่น ดังภาพ



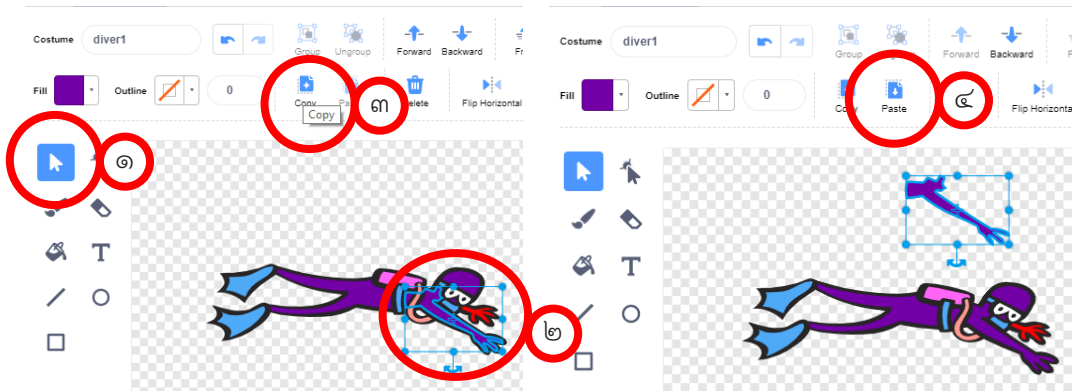
๑. แก้ไขตัวละคร Diver1 ให้ถุงมือของนักประดาน้ำมีสีที่แตกต่างกับส่วนอื่น ตามขั้นตอนต่อไปนี้

- ๑) คลิกที่ Costumes
- ๒) เลือกสีแดง
- ๓) คลิกเครื่องมือการระบายสี (Fill)
- ๔) เทสีที่มือข้างซ้าย



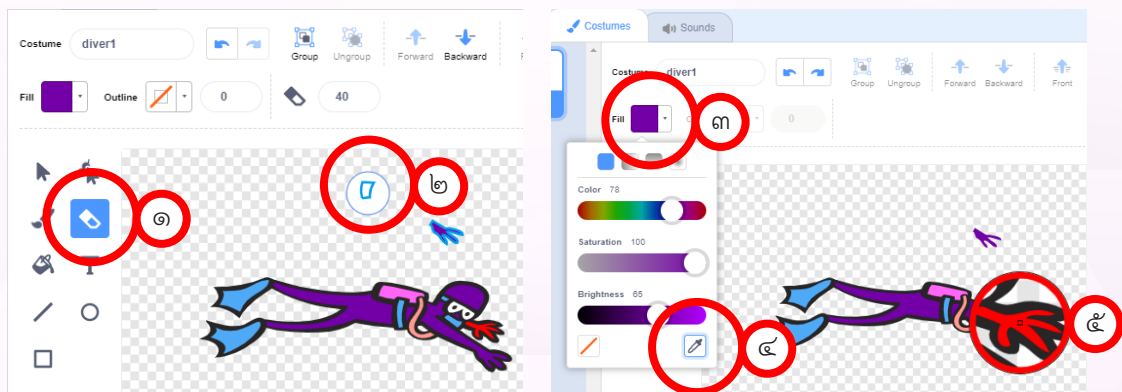
๒. คัดลอกภาพแขนขวา

- ๑) ใช้เครื่องมือรูปลูกศร (Select)
- ๒) คลิกที่มือขวา
- ๓) คลิก Copy
- ๔) คลิก Paste แล้วย้ายส่วนแขนขวาที่ Copy ไว้ด้านบนบน ดังภาพ



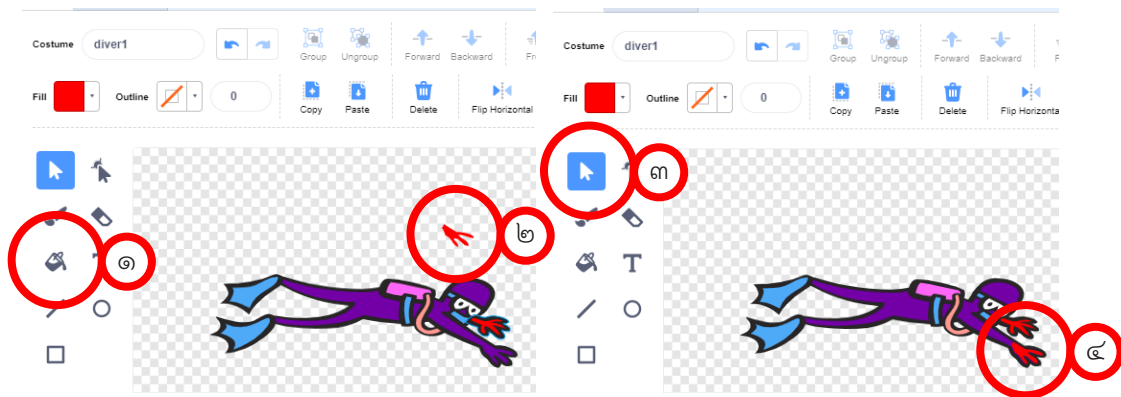
๓. ลบส่วนของแขนให้เหลือเฉพาะมือ แล้วดูสีแดงที่มือซ้าย เพื่อให้ได้สีที่ตรงกัน

- ๑) คลิกเครื่องมือรูปร่างลบ (Eraser)
- ๒) ลบส่วนของแขนให้เหลือแต่ส่วนมือ
- ๓)-๕) ใช้เครื่องมือดูสี ดูสีแดงที่มือซ้าย



๔. เทสีและย้ายมือขวาเข้าสู่ตำแหน่ง

- ๑) คลิกเครื่องมือรูปกระป๋องสี (Fill)
- ๒) เทสีที่มือขวา
- ๓) ใช้เครื่องมือรูปลูกศร (Select)
- ๔) ย้ายมือขวามาต่อกับแขนขวา ดังภาพ



๕. เพิ่มตัวละครชื่อ Glass Water โดยกำหนด Costume เป็น glass water-b ดังรูป 

๖. เขียนสคริปต์ เพื่อให้ให้นักดำน้ำเก็บขยะ (Glass Water) ถ้าเก็บได้ ๑ ชิ้น จะได้

๑๐ คะแนน

โดยมีรหัสลำลองดังนี้

รหัสลำลองของตัวละคร Glass Water

๑) กำหนดค่าให้ตัวแปร Score เท่ากับ ๐

๒) เปลี่ยนตำแหน่งตัวละคร Glass Water แบบสุ่ม

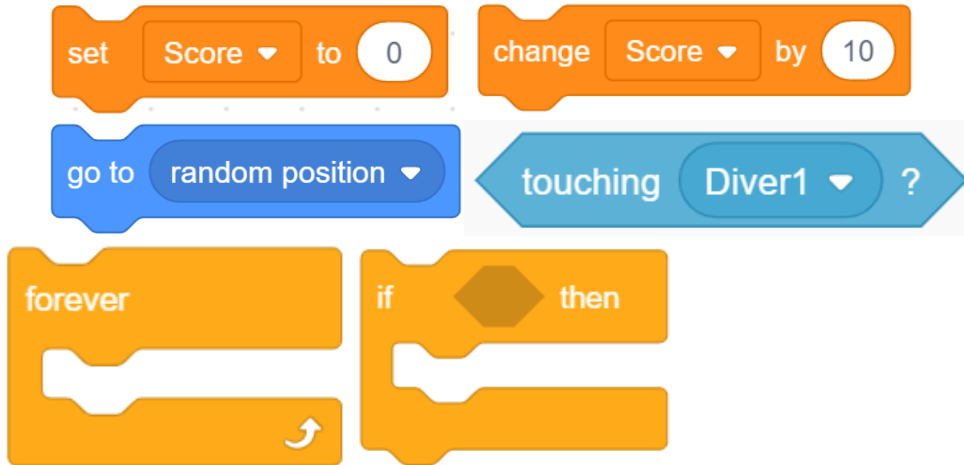
๓) ถ้า ตัวละคร Glass Water สัมผัสกับ ตัวละคร Diver1 **และ สัมผัสสีแดง**

เพิ่มค่าตัวแปร Score ขึ้น ๑๐ คะแนน

เปลี่ยนตำแหน่งตัวละคร Glass Water แบบสุ่ม

๔) ทำซ้ำข้อ ๓ ตลอดเวลา

บล็อกคำสั่งแนะนำ



๗. เตรียมบล็อกคำสั่ง and และ touching color เลือกสีแดง โดยต้องดูสีแดงที่มือของนักประดาน้ำ

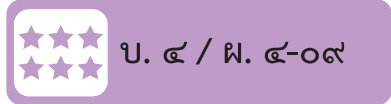


๘. ตรวจสอบเงื่อนไขการสัมผัสนักประดาน้ำและ ตรวจสอบการสัมผัสสีแดงที่มือของนักประดาน้ำ ด้วยการใช้บล็อกคำสั่ง and ดังภาพ



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. ใช้บล็อกคำสั่งใดในการตรวจสอบว่ามีของนักประดาน้ำสัมผัสกับตัวละครขยะ

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

๒. หากเพิ่มตัวละครขยะให้มีหลายชั้นโดยใช้วิธี duplicate ต้องแก้ไขสคริปต์อย่างไร

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

๓. ถ้าต้องการปรับเกมให้มีอุปสรรคในการเก็บขยะ จะออกแบบเกมอย่างไร

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

๔. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

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