

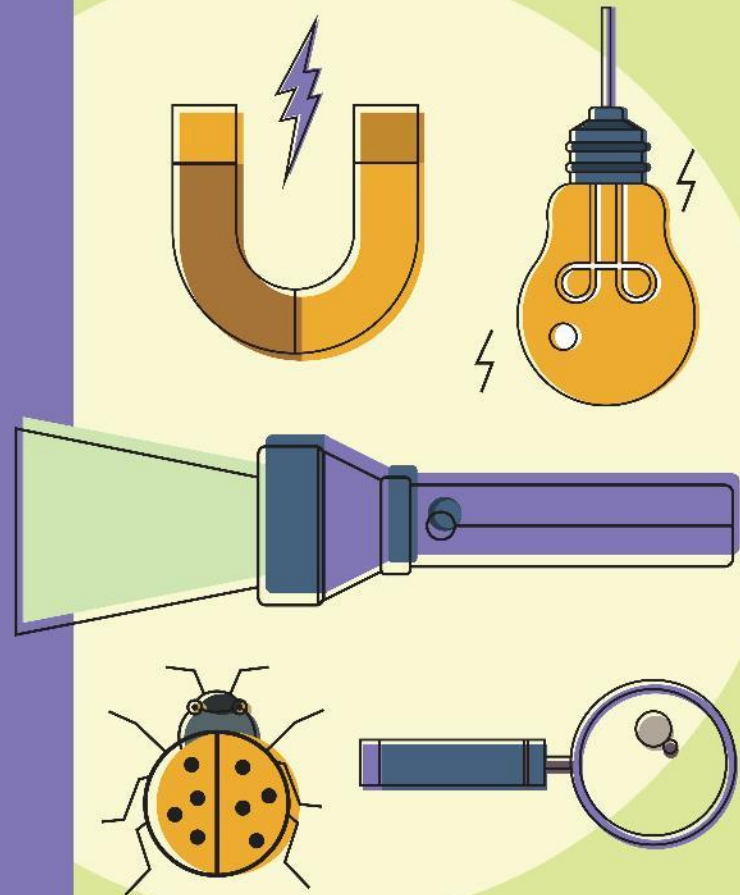
รายวิชา วิทยาศาสตร์ (วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว14101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่าย 1



การเขียนโปรแกรมอย่างง่าย 1

“นิยามศัพท์ยาก”

กำหนดความหมายที่แน่นอน



บล็อกคำสั่ง

เป็นส่วนประกอบหลักของสคริปต์
ใช้สำหรับสั่งให้ตัวละครหรือเวที
ทำงานตามวัตถุประสงค์ของคำสั่งนั้นๆ

Scratch 2.0



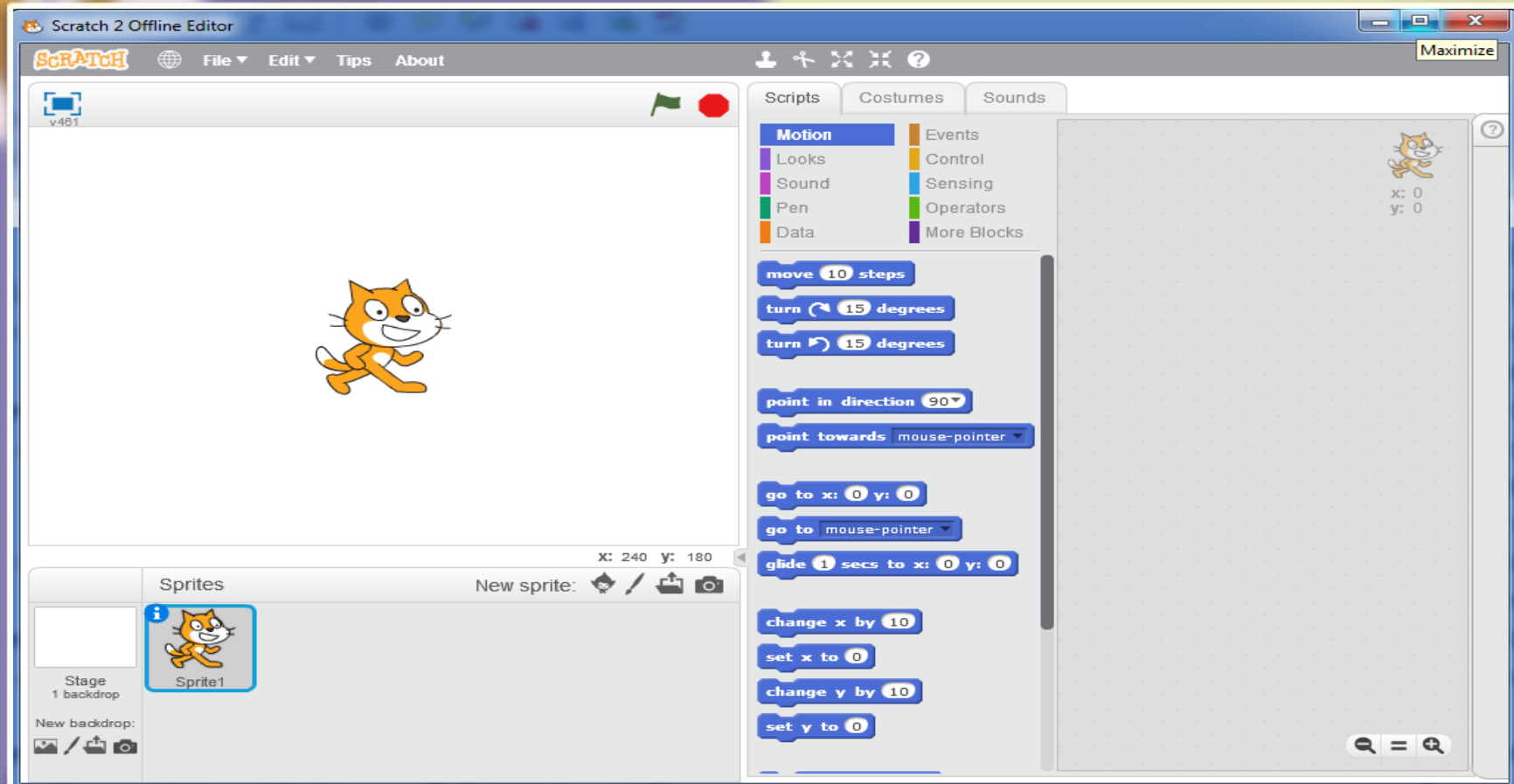


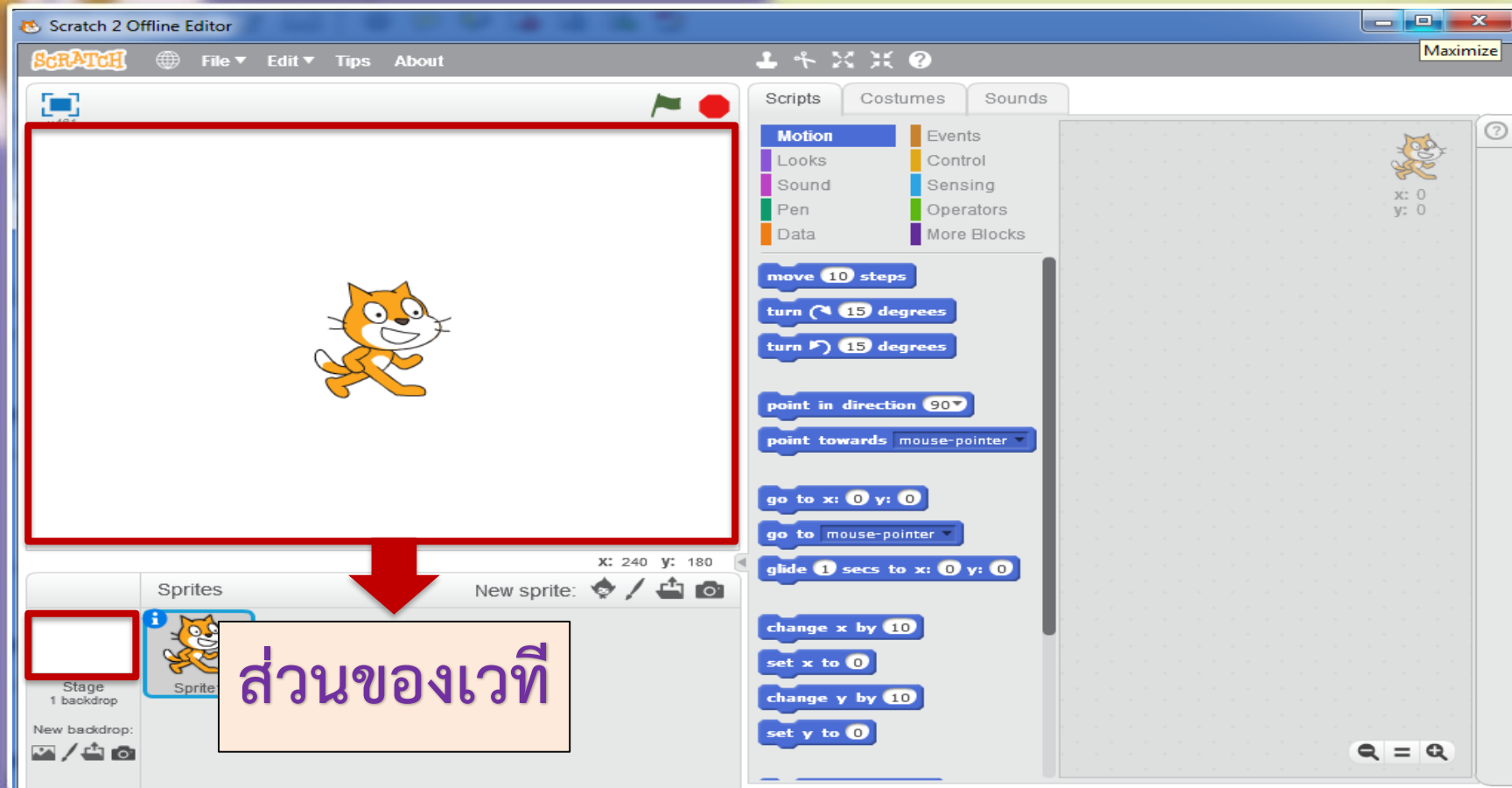
“เปิดโลกกว้าง
OPEN สร้างทางก้าว”

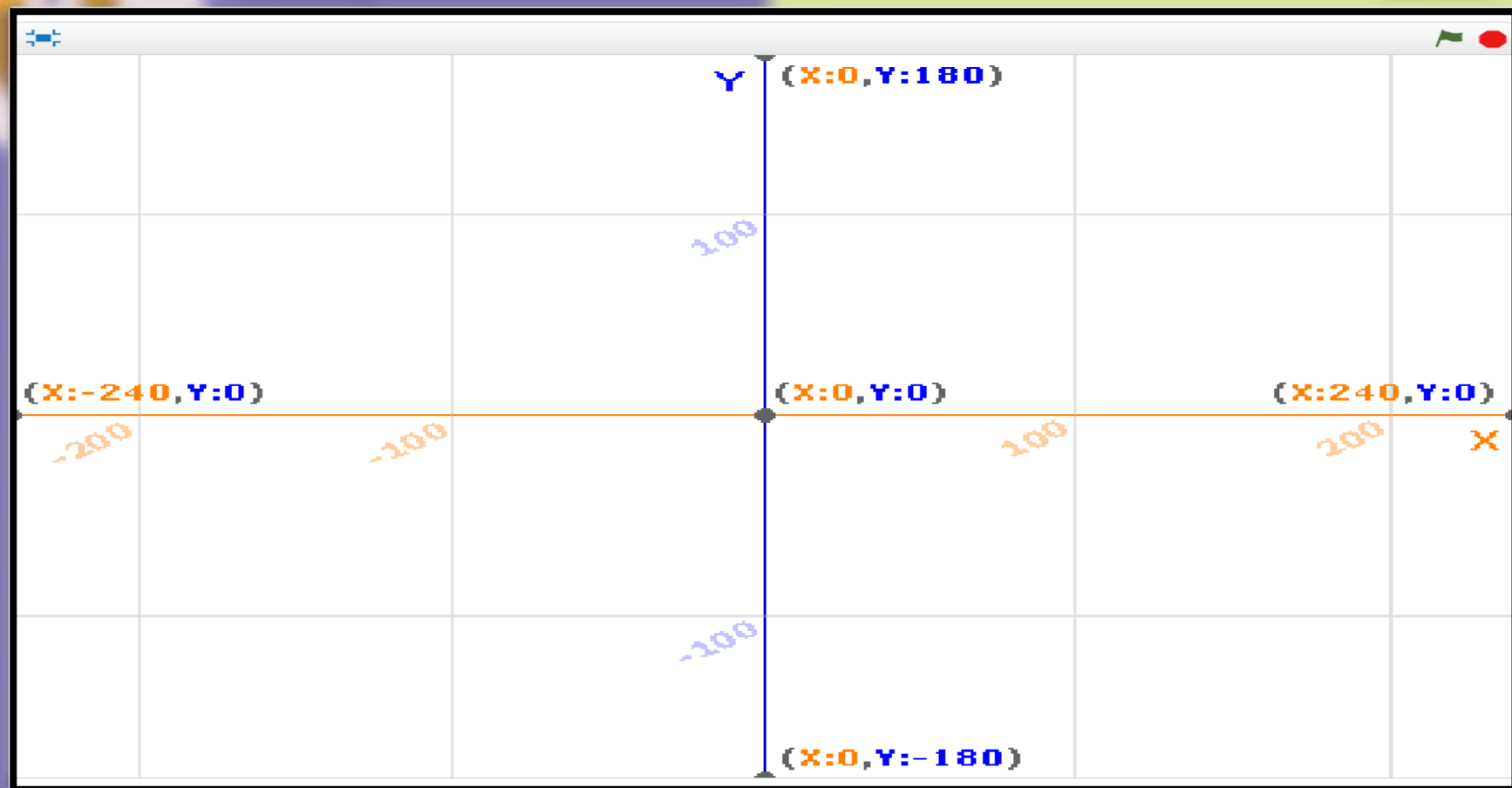
จุดประสงค์การเรียนรู้

การเขียนโปรแกรมเพื่อสั่งให้ตัวละคร
เคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

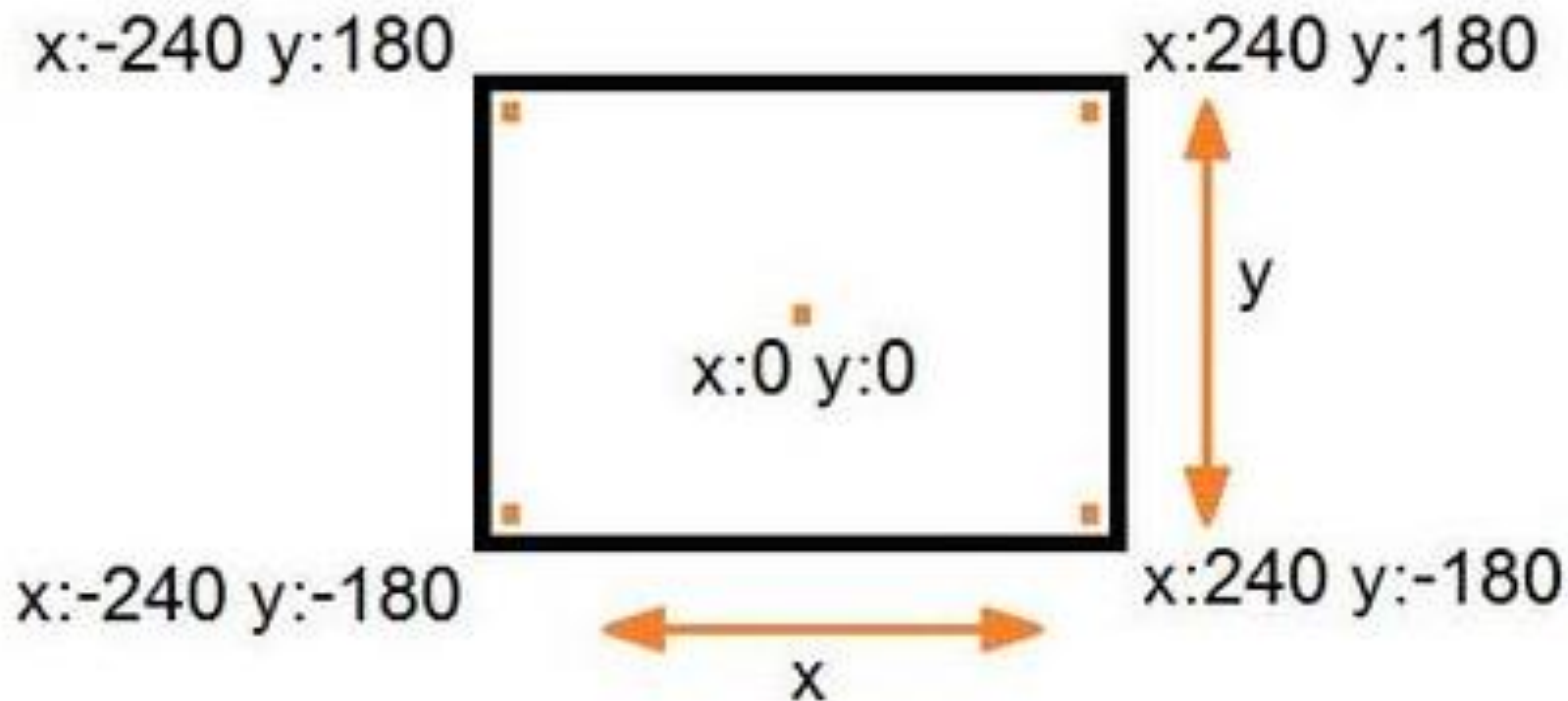




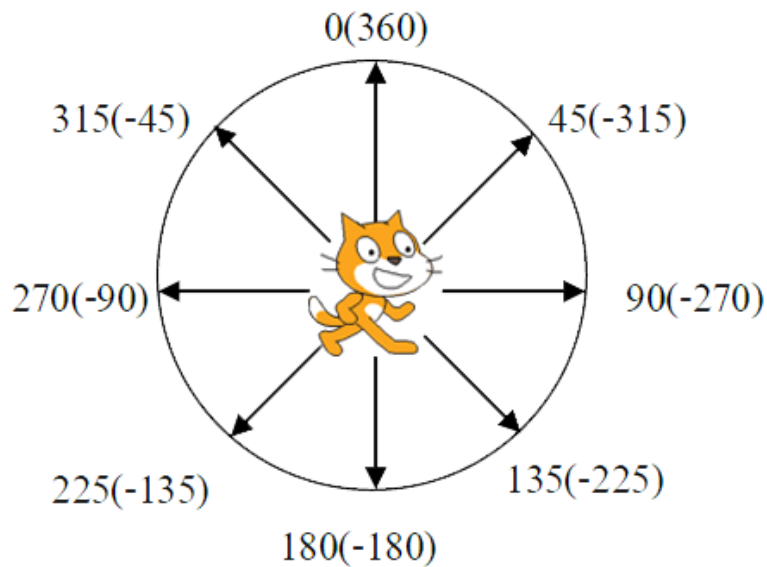




ขนาดเวที



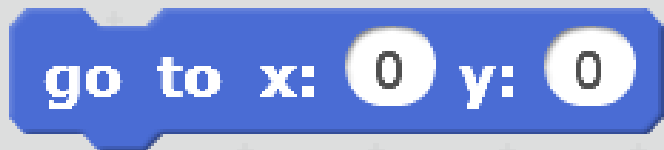
การเคลื่อนที่ตัวละคร



การเคลื่อนที่ตัวละคร

บล็อกคำสั่ง

ความหมาย

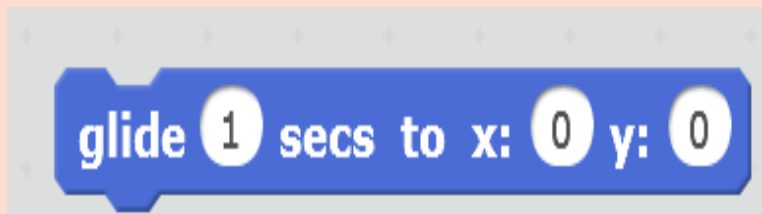
A blue Scratch 'go to' block with the text 'go to x:' followed by a white circle containing the number '0', then 'y:' followed by another white circle containing the number '0'. The block is set against a light gray background with a grid of small plus signs.

go to x: 0 y: 0

ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังที่ตำแหน่ง
(x:0, y:0) บนเวที
ซึ่งเป็นตำแหน่งตรงกลางเวที

การเคลื่อนที่ตัวละคร

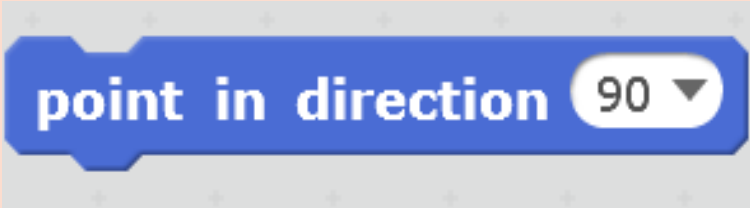
บล็อกคำสั่ง



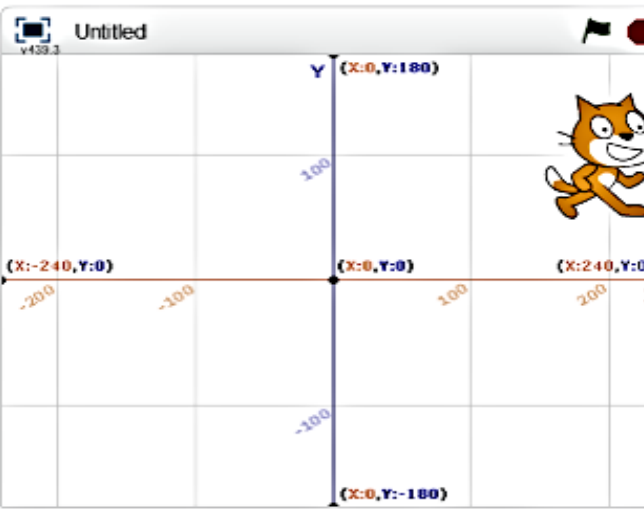
ความหมาย

ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่ง
(x:0, y:0) บนเวที
โดยใช้เวลาเคลื่อนที่ 1 วินาที

การเคลื่อนที่ตัวละคร

บล็อกคำสั่ง	ความหมาย
	ระบุทิศทางที่ต้องการให้ตัวละครเคลื่อนที่บนเวที - 90 หมายถึง ไปขวา - -90 หมายถึง ไปซ้าย - 0 หมายถึง ขึ้นบน - 180 หมายถึง ลงล่าง

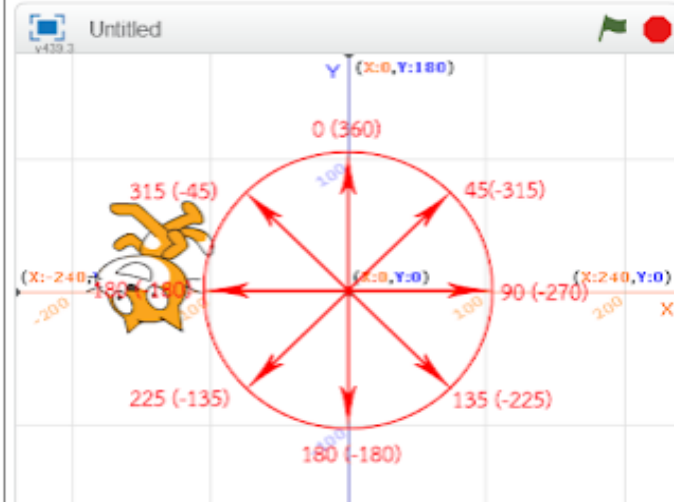
คำสั่งที่ใช้ในการเคลื่อนที่ตัวละคร หรือทิศทางตัวละคร

	1. ไปที่ตำแหน่ง $x=200$, $Y=100$ แนวนอน 200 แนวตั้ง 100	
---	--	---

คำสั่งที่ใช้ในการเคลื่อนที่ตัวละคร หรือทิศทางตัวละคร



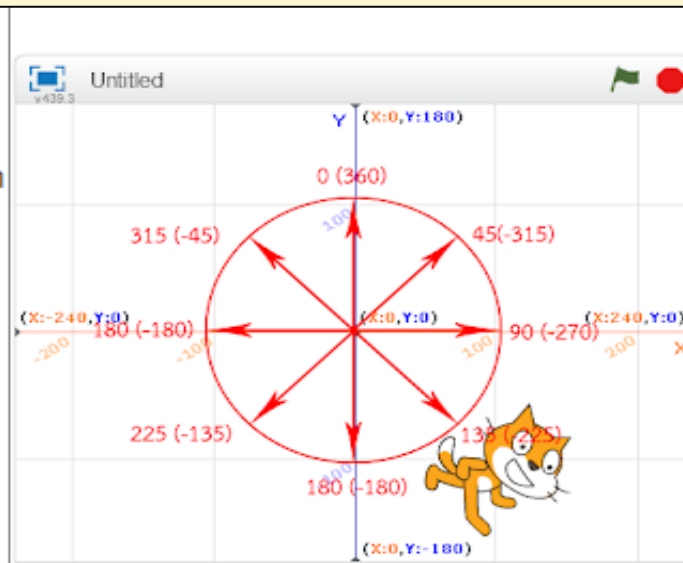
1. เคลื่อนที่ไปทางซ้าย
2. ก้าวไปข้างหน้า 150 ก้าว



คำสั่งที่ใช้ในการเคลื่อนที่ตัวละคร หรือทิศทางตัวละคร



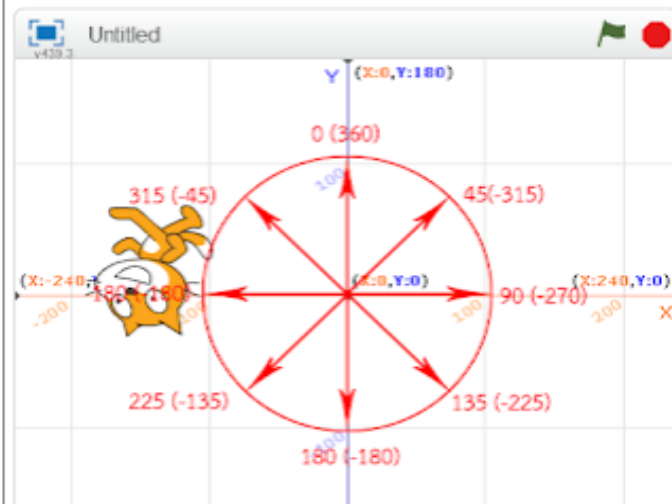
1. เคลื่อนที่ไปทางขวา
2. หมุนตามเข็มนาฬิกา 45 องศา
3. ก้าวไปข้างหน้า 150 ก้าว



คำสั่งที่ใช้ในการเคลื่อนที่ตัวละคร หรือทิศทางตัวละคร



1. เคลื่อนที่ไปทางซ้าย
2. ก้าวไปข้างหน้า 150 ก้าว



คำสั่งที่ใช้ในการเคลื่อนที่ตัวละคร หรือทิศทางตัวละคร



1. ไปที่ตำแหน่ง $x=0$ และ $y=0$
2. เคลื่อนที่ไปทางขวา
3. หมุนตามเข็มนาฬิกา 45 องศา
4. ก้าวไปข้างหน้า 180 ก้าว



“เวทีของหนู” PLACE



CPU

CD-ROM DRIVE

HARDWARE

MONITOR

MOUSE

HARDDISK

SOFTWARE

CASE

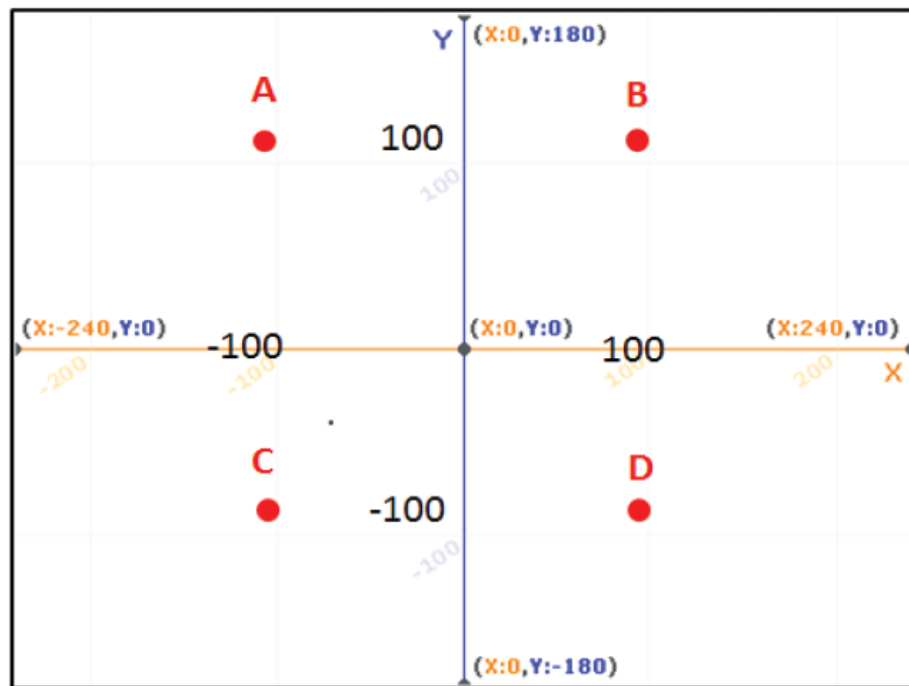
VGA CARD

DATA

RAM

ใบงาน 01 การเย็บมส์ตัวเลี้ยง

๑. จากรูป ระบุตำแหน่งของจุด A, B, C และ D



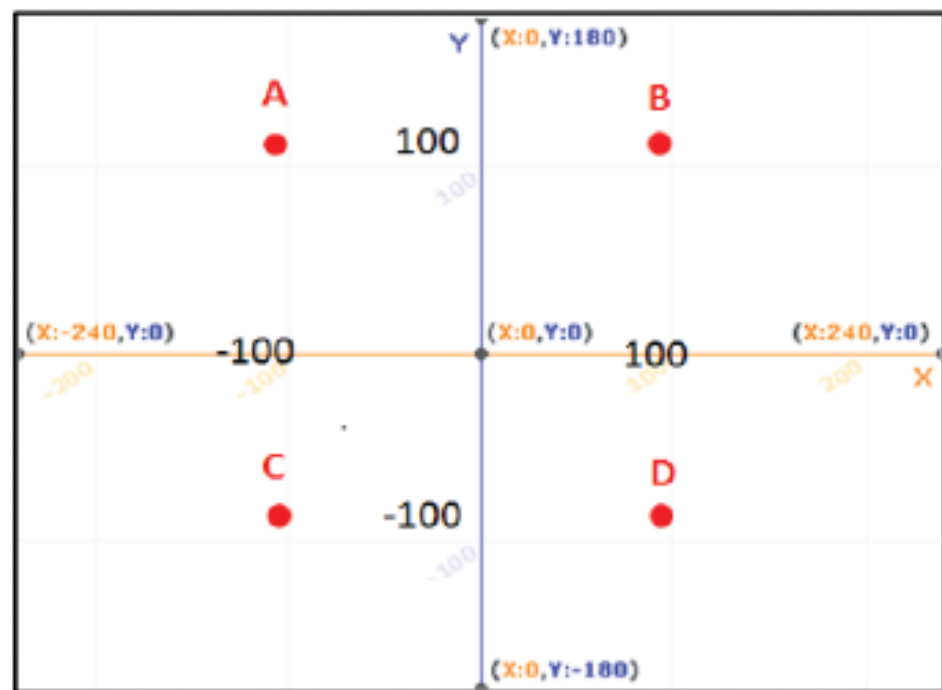
ตำแหน่ง A คือ (x: , y:)

ตำแหน่ง B คือ (x: , y:)

ตำแหน่ง C คือ (x: , y:)

ตำแหน่ง D คือ (x: , y:)

๑. จากรูป ระบุตำแหน่งของจุด A, B, C และ D



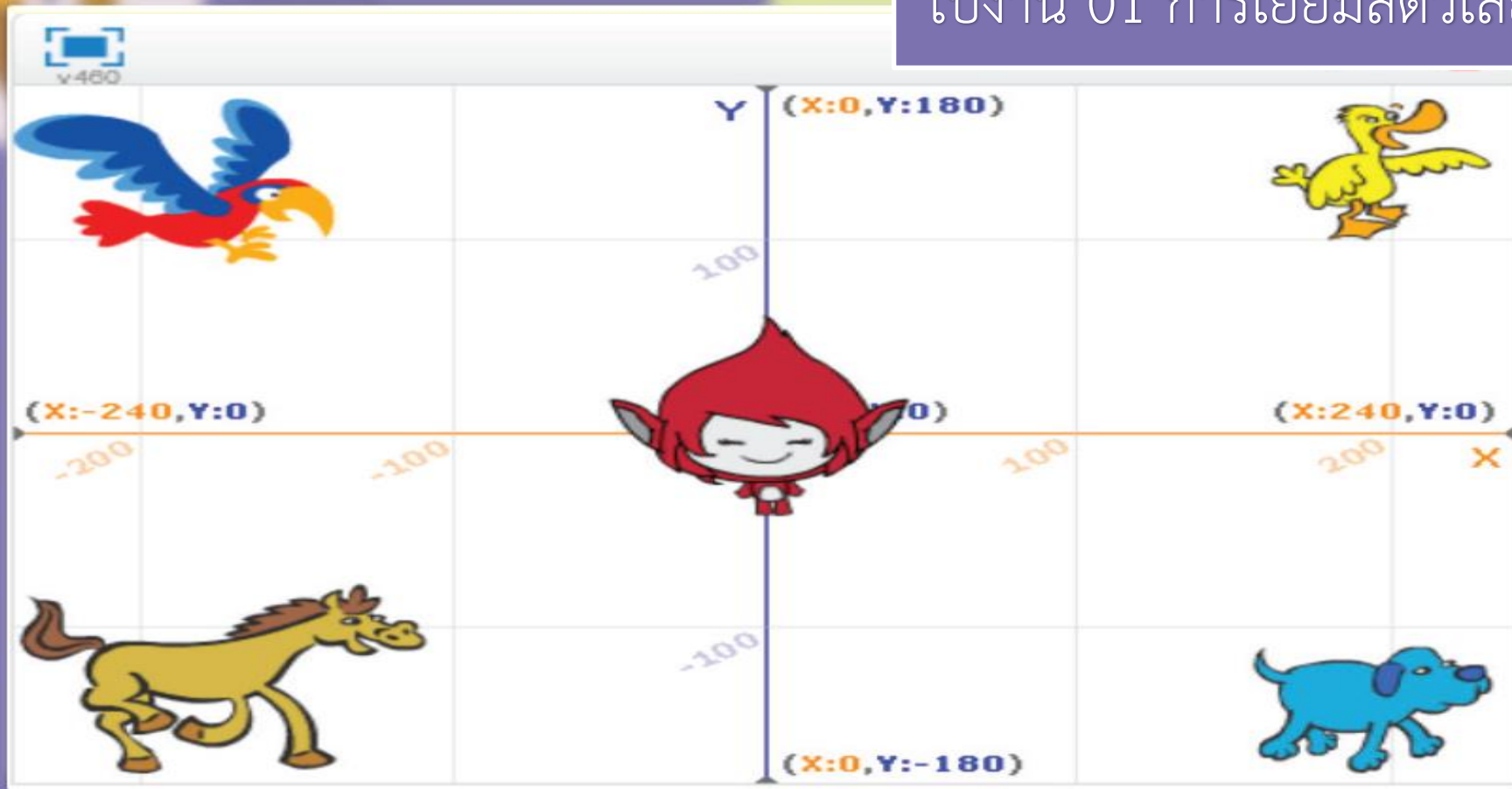
ตำแหน่ง A คือ (x: **-100**, y: **100**)

ตำแหน่ง B คือ (x: **100**, y: **100**)

ตำแหน่ง C คือ (x: **-100**, y: **-100**)

ตำแหน่ง D คือ (x: **100**, y: **-100**)

ใบงาน 01 การเย็บสัตว์เลี้ยง



2. เลือกฉากชื่อ xy-grid

3. กำหนดให้ตัวละครชื่อ Giga และเลือกสัตว์เลี้ยง
ของ Giga เป็น Horse1 (ม้า)

Dog2 (สุนัข) Duck (เป็ด) และ Parrot (นกแก้ว)
วางไว้ในตำแหน่งตามรูป

4. เขียนโปรแกรมให้ Giga ไปเย็บมสัตว์เลี้ยง
แต่ละชนิด โดยใช้คำสั่ง glide

4.1 ไปเย็บมม้าแล้วกลับมาที่เดิม

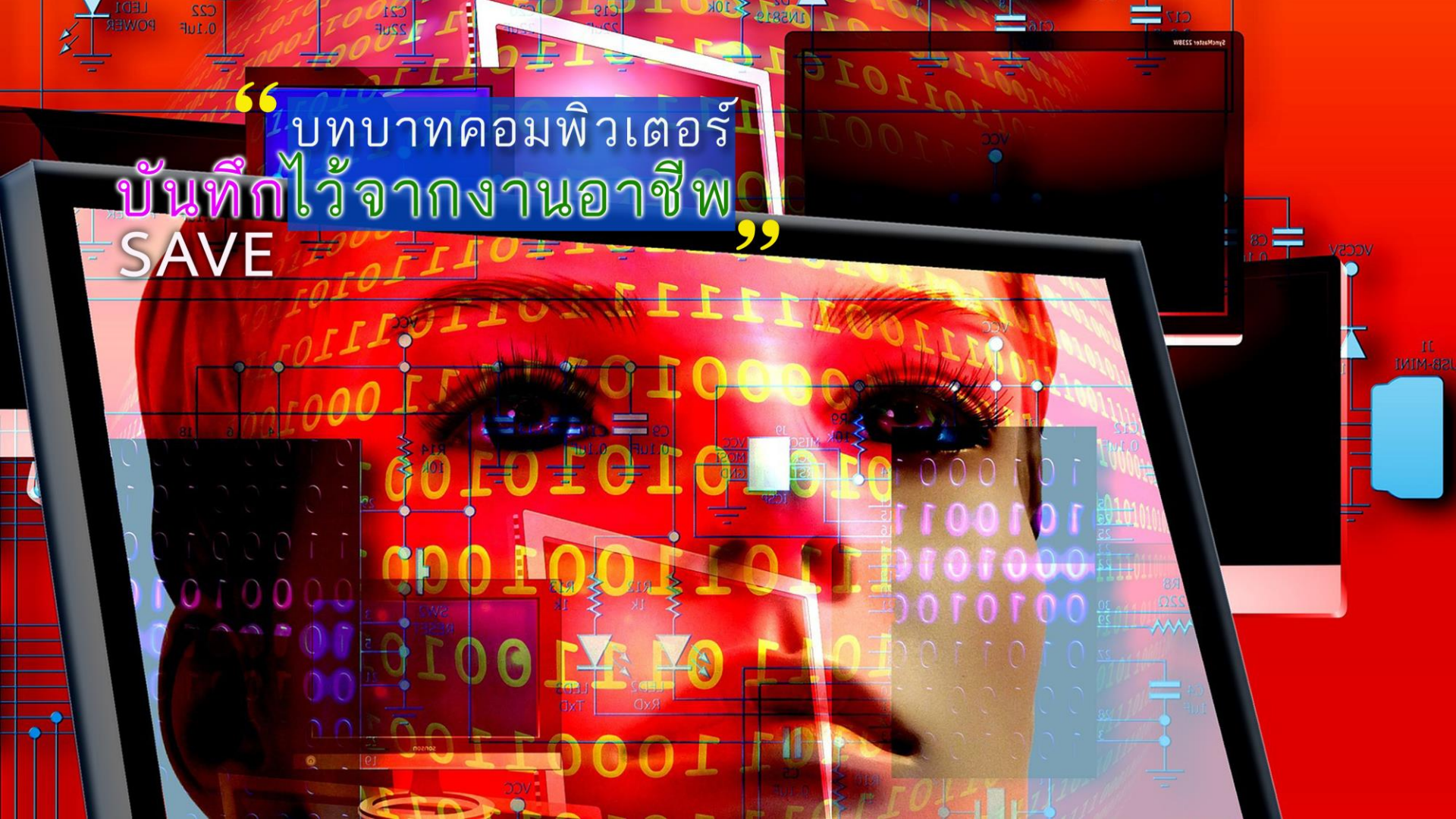
4.2 ไปเย็บมเปิด และนกแก้ว ตามลำดับ
แล้วกลับมาที่เดิม

5. เขียนโปรแกรมให้ Giga ไปเย็บมสัตว์เลี้ยงแต่ละชนิด
โดยใช้คำสั่ง move และ point in direction

5.1 ไปเย็บมม้าแล้วกลับมาที่เดิม

5.2 ไปเย็บมเปิด และนกแก้ว ตามลำดับ
แล้วกลับมาที่เดิม

“ บทบาทคอมพิวเตอร์
บันทึกไว้จากงานอาชีพ
SAVE ”



เว็บมาสเตอร์ (webmaster)



ภาพจาก <http://xn--m3cvjqw1b0if6e6c.blogspot.com/2012/09/webmaster-start.html>

“เว็บนี้มีครู
คลิกนี้ม๊าก
CLICK”



สื่อเสริมความรู้



<https://www.code.org>

Code.org

Apps

For quick access, place your bookmarks here on the bookmarks bar. Import bookmarks now...

CO
DE

รายการหลักสูตร

โปรเจกต์

About

Create

เข้าสู่ระบบ

What will you create?

เริ่มต้นการเรียนรู้กันเลย

ดูวิดีโอ

นักเรียนทุกคนจากทุกโรงเรียนควรมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์

สนับสนุน

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy.

I agree

15:30

7/1/2562

“

ห้องפקจากคร

”

EXPORT

