

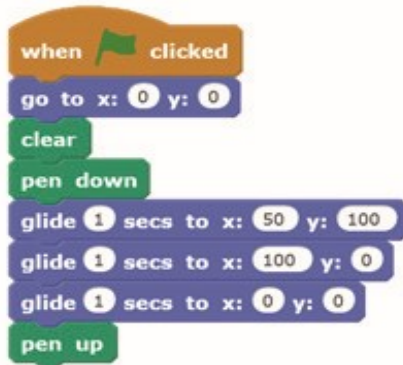
ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_  
วันที่ \_\_\_\_\_ เดือน \_\_\_\_\_ พ.ศ. \_\_\_\_\_



บ. ๗.๒ / ผ. ๒.๒ - ๐๒

## ใบงาน ๐๒ : สร้างบ้านจากจินตนาการ

๑. เขียนสคริปต์ตามคำสั่งต่อไปนี้



- ๑.๑ หลังคลิก แล้วปรากฏภาพใดบนหน้าจอ
- ๑.๒ จากสคริปต์ที่กำหนดให้ ตัวละครเริ่มลากเส้นจากตำแหน่งใด (x : \_\_\_\_\_, y : \_\_\_\_\_)
- ๑.๓ ถ้าต้องการเปลี่ยนสีปากกาควรใช้คำสั่ง \_\_\_\_\_
- ๑.๔ ถ้าต้องการกำหนดขนาดเส้นปากกาสามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง \_\_\_\_\_
- ๑.๕ เขียนสคริปต์เปลี่ยนค่าตัวเลขในตำแหน่ง (x : \_\_\_\_\_, y : \_\_\_\_\_) ของคำสั่ง glide ให้ได้รูปที่มีขนาดใหญ่ขึ้น

---

---

---

---

---

---

๒. จากสคริปต์ในข้อ ๑ ให้เขียนโปรแกรมเพิ่มเติมเพื่อสร้างบ้านจากจินตนาการ ๑ หลัง โดยให้หลังคา และตัวบ้านมีสีคนละสี

---

---

---

---

---

---

ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....  
วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....



บ. ๗.๒ / ผ. ๒.๒ - ๐๒

### คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. การกำหนดทิศทางของตัวละคร (point in direction) ต้องใช้คู่กับคำสั่ง .....

๒. คำสั่ง glide และคำสั่ง goto เหมือนและแตกต่างกันอย่างไร

ความเหมือน .....

.....

ความแตกต่าง .....

.....

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่าอย่างไร

การเขียนโปรแกรมเพื่อวาดรูปจะต้องใช้บล็อกคำสั่งในกลุ่มบล็อก .....

และทำงานร่วมกับบล็อกคำสั่งในกลุ่มบล็อก ..... เพื่อให้ลากเส้นทาง

ไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้