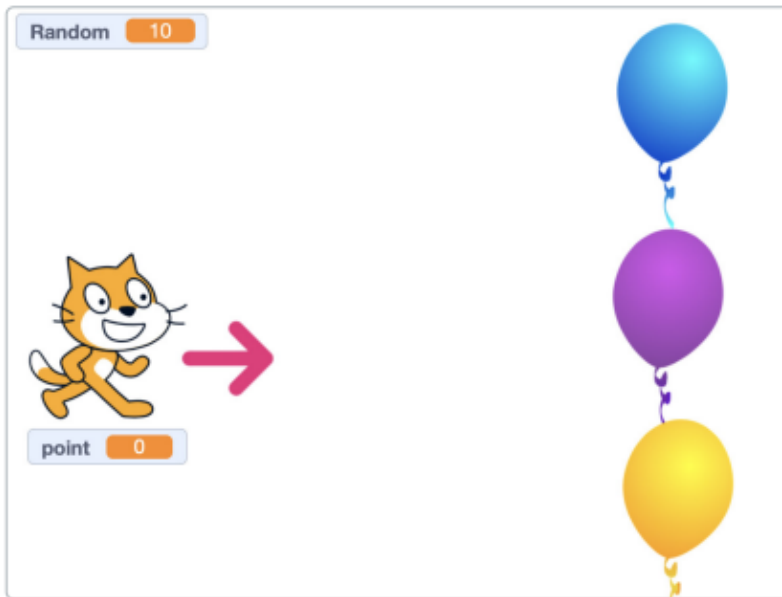


ใบกิจกรรมที่ 3.1 เก็บแต้มให้ถึงฝัน

สมาชิกกลุ่มที่

1.
2.
3.
4.

คำชี้แจง ศึกษาตัวอย่างเกมเก็บแต้มให้ถึงฝันแล้วตอบคำถามต่อไปนี้



<https://scratch.mit.edu/projects/411758131>



ใช้ปุ่ม เพื่อบังคับตัวละครลูกศรขึ้นและใช้ปุ่ม
เพื่อบังคับตัวละครลูกศรลง ใช้ปุ่ม เพื่อยิงลูกศรออกไปให้โดนลูกโป่งสีต่าง ๆ
โดยเมื่อตัวละครลูกศรเคลื่อนที่ไปสัมผัสกับตัวละครลูกโป่งสีต่างๆ โดยถ้าสัมผัสลูกโป่ง
สีฟ้าได้ คะแนน สีม่วงได้ คะแนน สีเหลืองได้ คะแนน
โดยคะแนนสะสมที่เก็บอยู่ในตัวแปรชื่อว่า จะเพิ่มขึ้นเมื่อตัวละครลูกศร
สัมผัสลูกโป่งสีต่าง ๆ เพื่อเก็บคะแนนให้ได้เท่ากับคะแนนที่โจทย์กำหนดให้ ซึ่งเก็บอยู่
ในตัวแปรชื่อว่า เมื่อเก็บคะแนนได้ครบตามที่กำหนด ตัวละครแมว
จะพูดว่า แต่ถ้าหากเก็บคะแนนเกินกว่าคะแนนที่โจทย์
กำหนดให้ ตัวละครจะพูดคำว่า

เขียนโปรแกรมเกมเก็บแต้มให้ถึงฝัน

1. ตัวละครแมวทำหน้าที่สุ่มตัวเลขและตรวจสอบคะแนน

- 1.1 สุ่มตัวเลขเพื่อให้ผู้เล่นทาย โดยใช้บล็อกคำสั่ง `pick random 1 to 20` แล้วนำไปเก็บไว้ในตัวแปรที่ชื่อว่า
- 1.2 สร้างตัวแปรชื่อ เพื่อเก็บคะแนนสะสม เมื่อผู้เล่นยิงลูกศรโดนลูกโป่ง
- 1.3 ตรวจสอบผลรวมคะแนนกับตัวเลขที่สุ่มได้

```

wait until <point = Random or point > Random>
if <point = Random> then
  say Congratulation! for 2 seconds
else
  say Game Over for 2 seconds
  
```

2. เพิ่มตัวละครสำหรับยิงสะสมแต้ม

ลำดับ	ตัวละคร	ชื่อตัวละคร	คะแนน
1			
2			
3			

3. ตัวละครลูกศร

3.1 เมื่อกดปุ่มขึ้นหรือลง ให้ตัวละครเคลื่อนที่ตามการกดปุ่มนั้น

```

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

3.2 เมื่อกดปุ่ม space bar ให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางขวาจนกว่าจะสัมผัสกับตัวละครลูกโป่ง ควรใช้คำสั่งใด



โดยกำหนดเงื่อนไขดังนี้



3.3 การคำนวณคะแนนรวมที่ผู้เล่นสะสมจากการยิงลูกโป่ง จะใช้คำสั่ง



4. ทดสอบโปรแกรมและปรับปรุงให้สมบูรณ์

แบบฝึกหัดท้าย

ปรับปรุงโปรแกรมให้มีความน่าสนใจ เช่น มีการนับคะแนน เวลาในการเล่นที่จำกัด จำกัดการยิงลูกศร เป็นต้น