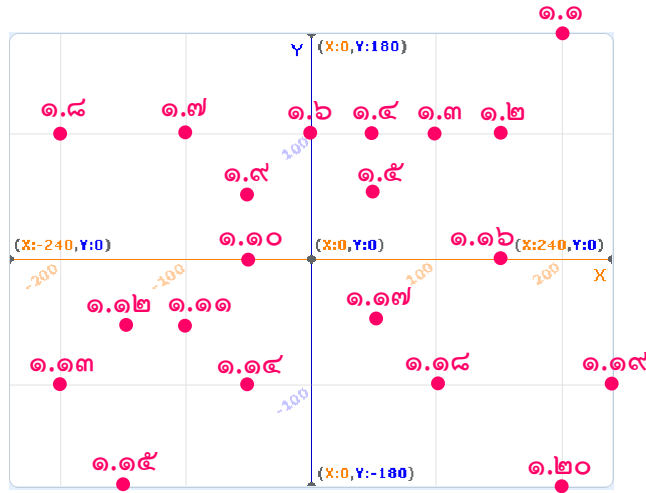


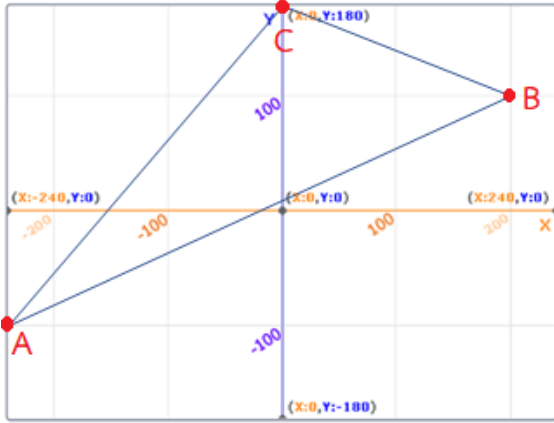
## ใบงาน ๐๙ : พิกัด (x, y)

๑. ให้ระบุพิกัด (x, y) ตามรูปต่อไปนี้



- |                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| ๑.๑ X = _____, y = _____  | ๑.๒ X = _____, y = _____  |
| ๑.๓ X = _____, y = _____  | ๑.๔ X = _____, y = _____  |
| ๑.๕ X = _____, y = _____  | ๑.๖ X = _____, y = _____  |
| ๑.๗ X = _____, y = _____  | ๑.๘ X = _____, y = _____  |
| ๑.๙ X = _____, y = _____  | ๑.๑๐ X = _____, y = _____ |
| ๑.๑๑ X = _____, y = _____ | ๑.๑๒ X = _____, y = _____ |
| ๑.๑๓ X = _____, y = _____ | ๑.๑๔ X = _____, y = _____ |
| ๑.๑๕ X = _____, y = _____ | ๑.๑๖ X = _____, y = _____ |
| ๑.๑๗ X = _____, y = _____ | ๑.๑๘ X = _____, y = _____ |
| ๑.๑๙ X = _____, y = _____ | ๑.๒๐ X = _____, y = _____ |

๒. จุดยอดมุมทั้ง ๓ ของสามเหลี่ยมในรูป อยู่ที่พิกัดใดบ้าง



จุดยอดมุม A :  $x = \dots$  ,  $y = \dots$

จุดยอดมุม B :  $x = \dots$  ,  $y = \dots$

จุดยอดมุม C :  $x = \dots$  ,  $y = \dots$

๓. เขียนโปรแกรมตามสคริปต์ด้านล่างให้กับตัวละครแมว แล้วตอบคำถาม  
 ข้อ ๓.๑ - ๓.๒

```

when clicked
  go to x: 0 y: 0
  go to x: 100 y: 100
  go to x: 0 y: 0
    
```

```

when clicked
  go to x: 0 y: 0
  glide 1 secs to x: 100 y: 100
  go to x: 0 y: 0
    
```

๓.๑ ผลลัพธ์ของสคริปต์ที่ ๑ คือ ตัวละครแมว .....

.....

๓.๒ ผลลัพธ์ของสคริปต์ที่ ๒ คือ ตัวละครแมว .....

.....

๓.๓ ผลลัพธ์ที่ได้จากสคริปต์ทั้งสองแตกต่างกัน เพราะอะไร .....

.....



## คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. เวทีในโปรแกรม Scratch มีพิกัดเท่าใด ที่จุดต่อไปนี้

๑.๑ จุดกึ่งกลางเวที ( ..... , ..... )

๑.๒ จุดกึ่งกลางด้านบน ( ..... , ..... )

๑.๓ จุดกึ่งกลางด้านล่าง ( ..... , ..... )

๑.๔ จุดกึ่งกลางด้านขวาสุด ( ..... , ..... )

๑.๕ จุดกึ่งกลางด้านซ้ายสุด ( ..... , ..... )

๒. บล็อกคำสั่ง go to กับ glide ให้ผลลัพธ์แตกต่างกันอย่างไร

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

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

- ตำแหน่งของตัวละครบนเวทีสามารถกำหนดได้ด้วยพิกัด (x, y)
- การใช้คำสั่ง go to หรือ glide เป็นการสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้
- ถ้าต้องการเห็นทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครต้องใช้คำสั่ง glide