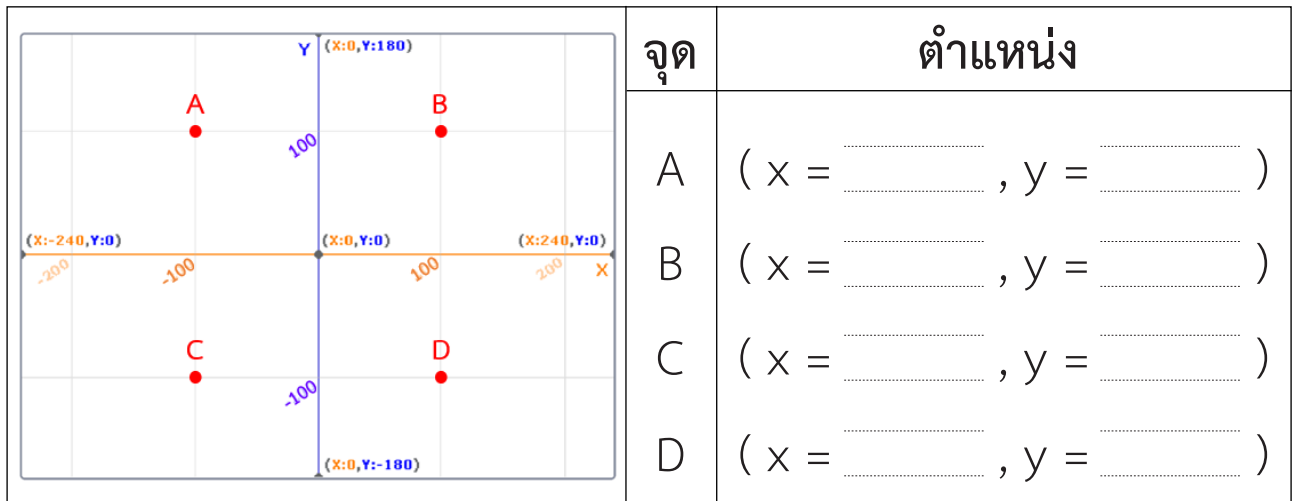


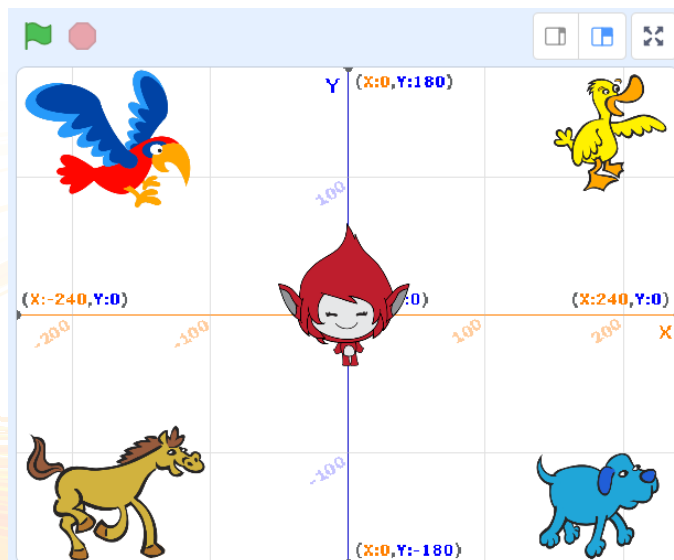
ใบงาน ๑๐ : เยี่ยมสัตว์เลี้ยง

๑. จากรูป ระบุตำแหน่งของจุด A, B, C และ D

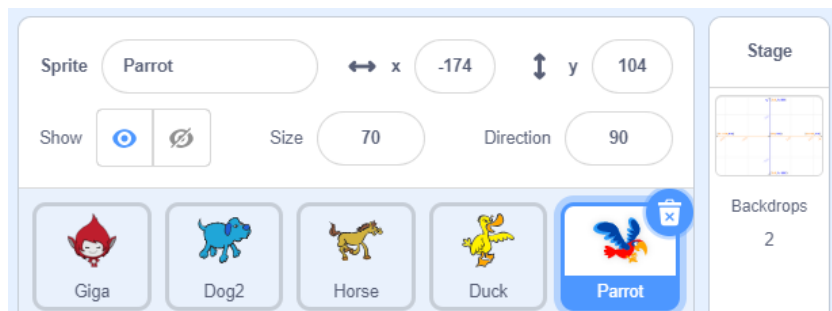


๒. เลือกฉากชื่อ Xy-grid

๓. กำหนดให้ตัวละครชื่อ Giga และเลือกสัตว์เลี้ยงของ Giga เป็น Horse 1 (ม้า), Dog 2 (สุนัข), Duck (เป็ด) และ Parrot (นกแก้ว) วางไว้ในตำแหน่งตามรูป โดย Giga อยู่ที่พิกัด (0, 0) และตัวละครสัตว์เลี้ยงอยู่ที่มุมทั้งสี่ของเวที จากนั้นย่อขนาดของตัวละครทุกตัวเป็น 70%



๔. เมื่อลากตัวละครสัตว์เลี้ยงไปวางที่มุมทั้งสี่ สามารถดูค่าพิกัดของตัวละครแต่ละตัวได้จากหน้าต่างข้อมูลของตัวละครด้านล่างของเวทีแสดงผล ดังตัวอย่างของตัวละครนกแก้ว อยู่ที่พิกัด (-174, 104)



๕. เขียนโปรแกรมให้ Giga ไปเยี่ยมสัตว์เลี้ยงแต่ละตัว โดยใช้คำสั่ง glide (ประมาณค่าพิกัดของจุดสัมผัสของสัตว์เลี้ยงแต่ละตัว)

๕.๑ ไปเยี่ยมม้าแล้วกลับมาที่เดิม

๕.๒ ไปเยี่ยมเป็ด และนกแก้ว ตามลำดับ แล้วกลับมาที่เดิม

๕.๓ ไปเยี่ยมสัตว์เลี้ยงทุกตัว แล้วกลับมาที่เดิม

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๗ / ผ. ๗-๑๐

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. จากข้อ ๕.๓ นักเรียนไปเยี่ยมสัตว์เลี้ยงตามลำดับก่อนหลังอย่างไร

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

๒. นักเรียนใช้บล็อกคำสั่งใด ในการให้ Giga ไปเยี่ยมสัตว์เลี้ยง

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

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

- เราสามารถเพิ่มตัวละครได้หลายตัว

- เราสามารถเขียนโปรแกรมเพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง และเคลื่อนที่ต่อเนื่องไปได้หลายจุด โดยใช้บล็อกคำสั่งเรียงต่อกันอย่างเป็นลำดับ