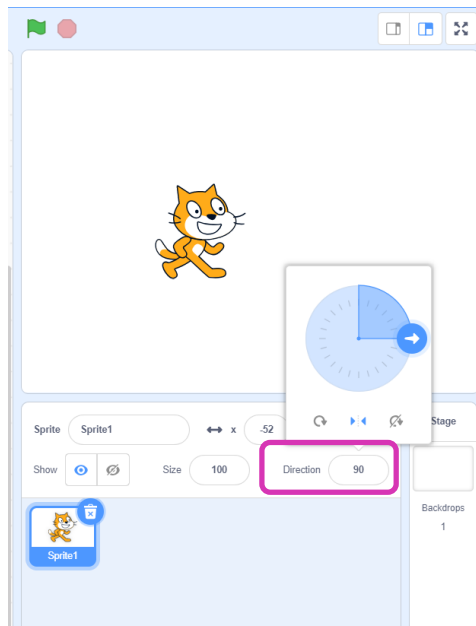


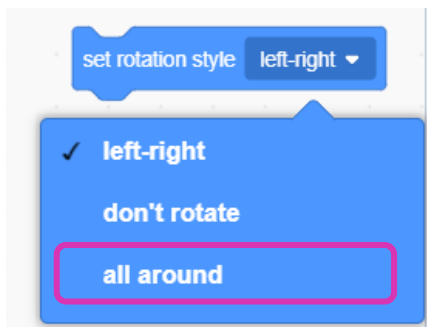
ใบงาน ๑๓ : ทิศทาง

๑. เปิดโปรแกรม Scratch เลือก Direction ที่อยู่บริเวณข้อมูลตัวละคร ดังรูป ซึ่งจะมีค่า 90 ให้เปลี่ยนค่า Direction ตามตารางในช่องซ้าย และสังเกตการหันหน้าของตัวละครแมว บันทึกผลลงตารางในช่องขวา



ค่า Direction	ตัวละครแมวหันหน้าไปทิศ
90	ตะวันออก
0
-90
180

๒. นำบล็อกคำสั่ง set rotation style มาวางบนพื้นที่เขียนสคริปต์ แล้วเปลี่ยนค่าจาก left-right เป็น all around ดังรูป แล้วดับเบิลคลิกที่บล็อกคำสั่ง หลังจากนั้นลองเปลี่ยนค่า Direction สังเกตการหันหน้าของตัวละครแมว และบันทึกผลลงในตาราง



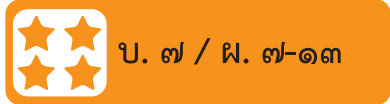
ค่า Direction	ตัวละครแมวหันหน้าไปทิศ
90
0
-90
180

๓. จากข้อ ๒ เปลี่ยนค่าในบล็อกคำสั่ง set rotation style จาก all around เป็น don't rotate ดังรูป แล้วดับเบิลคลิกที่บล็อกคำสั่ง หลังจากนั้นลองเปลี่ยนค่า Direction สังเกตการหันหน้าของตัวละครแมว และบันทึกผลลงในตาราง

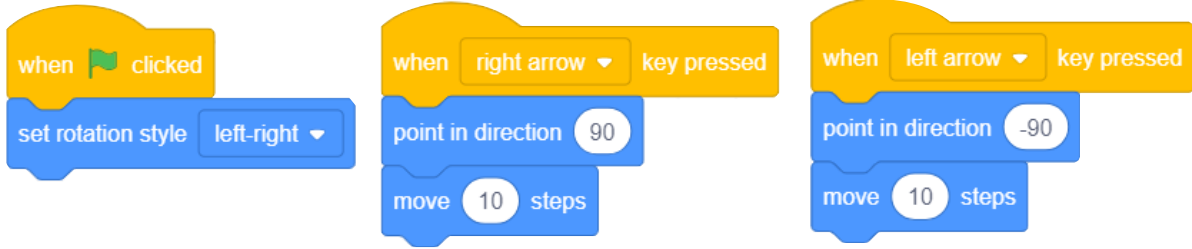


ค่า Direction	ตัวละครแมวหันหน้าไปทิศ
90
0
-90
180

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



๔. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมว ตามที่กำหนด แล้วบันทึกผลที่ได้ลงในตาราง



ผลลัพธ์ที่ได้		
เมื่อคลิก	เมื่อกดแป้นลูกศรขวา	เมื่อกดแป้นลูกศรซ้าย
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๗ / ผ. ๗-๑๓

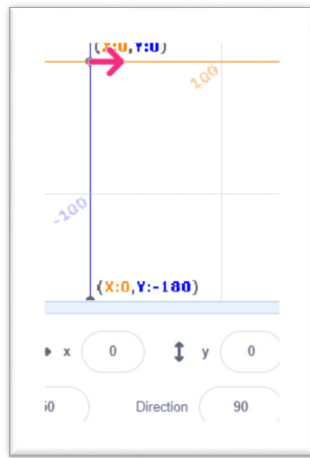
๕. เขียนสคริปต์เพื่อให้ตัวละครเดินขึ้นเมื่อกดแป้นลูกศรขึ้น และเดินลงเมื่อกดแป้นลูกศรลง



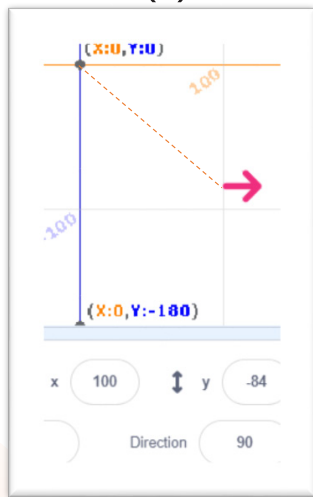
คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. กำหนดตัวละครลูกศรพร้อมตำแหน่งและทิศทางเริ่มต้น (0,0) ดังรูป
 ตอบคำถามข้อ ๑.๑ – ๑.๒ โดยพิจารณาเลือกรูป (ก) – (ข) เป็นคำตอบ

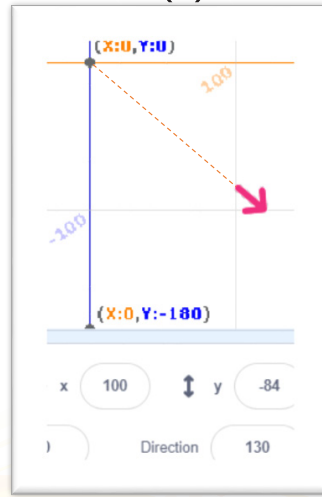
เริ่มต้น



(ก)



(ข)



๑.๑ ถ้าใช้บล็อกคำสั่ง



จะได้ผลลัพธ์ดังรูป

๑.๒ ถ้าใช้บล็อกคำสั่ง



จะได้ผลลัพธ์ดังรูป

