



กิจกรรมที่ ๑๔ เกมคลิกไล่จับแมว

จุดประสงค์

๑. เขียนสคริปต์สร้างเกมอย่างง่าย

สื่อ – อุปกรณ์

๑. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรม Scratch Desktop


วิธีทำ

๑. ดูผลการรันโปรแกรมเกมคลิกไล่จับแมว
๒. ทำใบงาน ๑๔ เกมคลิกไล่จับแมว
๓. ตรวจสอบผลการทำงานของโปรแกรมและแก้ไขให้ถูกต้อง
๔. ตอบคำถามหลังจากทำกิจกรรม
๕. ร่วมกันสรุปเกี่ยวกับคำสั่งที่ใช้ในการเขียนเกม เช่น go to random position, when this sprite clicked และ stop all

ใบงาน ๑๔ : เกมคลิกไล่จับ

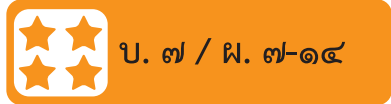
๑. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวดังต่อไปนี้ และบันทึกผลที่ได้ลงในตาราง




ผลที่ได้ เมื่อคลิกปุ่ม 	ผลที่ได้ เมื่อคลิกที่ตัวละครแมว
ตัวละครแมวจะ	ตัวละครแมวจะ
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



๒. ถ้าต้องการให้โปรแกรมหยุดทำงาน เมื่อคลิกตัวละครแมว ให้ปรับสคริปต์
ในข้อ ๑. โดยใช้บล็อกคำสั่ง  ซึ่งอยู่ในกลุ่มบล็อก Control
เพื่อหยุดการทำงานของโปรแกรม
สคริปต์ที่ปรับ เป็นดังนี้

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

๓. ถ้าต้องการให้ตัวละครแมวปรากฏตัวช้าลง จะต้องปรับสคริปต์ที่บล็อก
คำสั่งใด อย่างไร
ปรับที่บล็อกคำสั่ง โดยกำหนดค่าเป็น



คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. เขียนสคริปต์โดยเพิ่มตัวละครอื่นอีก ๓ ตัว โดยทำตามกำหนดเงื่อนไขดังนี้

- ตัวละครตัวที่ ๑ ให้ปรากฏตัวด้วยความเร็วสูง ถ้าคลิกโดนตัวละครนี้ ให้จบเกม

- ตัวละครตัวที่ ๒ ให้ปรากฏตัวด้วยความเร็วปานกลาง ถ้าคลิกโดนตัวละครนี้ ให้ตัวละครหายไป

- ตัวละครตัวที่ ๓ ให้ปรากฏตัวด้วยความเร็วต่ำ ถ้าคลิกโดนตัวละครนี้ ให้ตัวละครเปลี่ยนสี (ใช้บล็อกคำสั่ง  ซึ่งอยู่ในกลุ่มบล็อก Looks เพื่อเปลี่ยนสีตัวละคร)

๒. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

เราสามารถเขียนโปรแกรม Scratch ในการสร้างเกมสุ่มตำแหน่งที่ต้องการให้ตัวละครปรากฏ และหายไปเมื่อคลิกโดนตัวละคร