

## ใบงาน ๑๙ : เกมปลูกป่า

๑. เปิดโปรแกรม Scratch ลบตัวละครแมว และเพิ่มตัวละคร Tree1 

๒. เขียนสคริปต์ให้ตัวละคร Tree1 เคลื่อนไปตามตำแหน่งที่เมาส์เคลื่อนไป  
ภายใต้เหตุการณ์ when  clicked

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

๓. วางแผนกำหนดจุดที่จะปลูกป่า จำนวน ๕ จุด และระบุพิกัดของแต่ละจุด  
ดังนี้

จุดที่ ๑ พิกัด คือ .....

จุดที่ ๒ พิกัด คือ .....

จุดที่ ๓ พิกัด คือ .....

จุดที่ ๔ พิกัด คือ .....

จุดที่ ๕ พิกัด คือ .....

๔. เขียนสคริปต์ให้ตัวละคร Tree1 เมื่อคลิกบนเวทีที่ตำแหน่งใด ก็ให้ปรับ  
ภาพตัวละคร Tree1 ที่ตำแหน่งนั้น

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

ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....



บ. ๗ / ผ. ๗-๑๙

## คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. นักเรียนพบข้อผิดพลาดจากการเขียนสคริปต์หรือไม่ ข้อผิดพลาดนั้นคืออะไร และแก้ไขอย่างไร

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

๒. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

บล็อกคำสั่ง go to mouse pointer จะเป็นการสั่งให้ตัวละครไปยังตำแหน่งที่เมาส์ชี้อยู่ ถ้าต้องการให้ตัวละครเคลื่อนไปตามตำแหน่งที่เมาส์เคลื่อนไปตลอดเวลา จะต้องใช้บล็อกคำสั่ง forever ครอบบล็อกคำสั่ง go to mouse pointer ด้วย