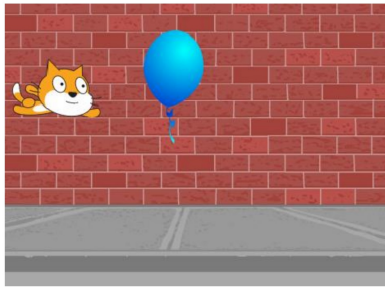


ใบงาน ๑๓ : ชนลูกโป่ง

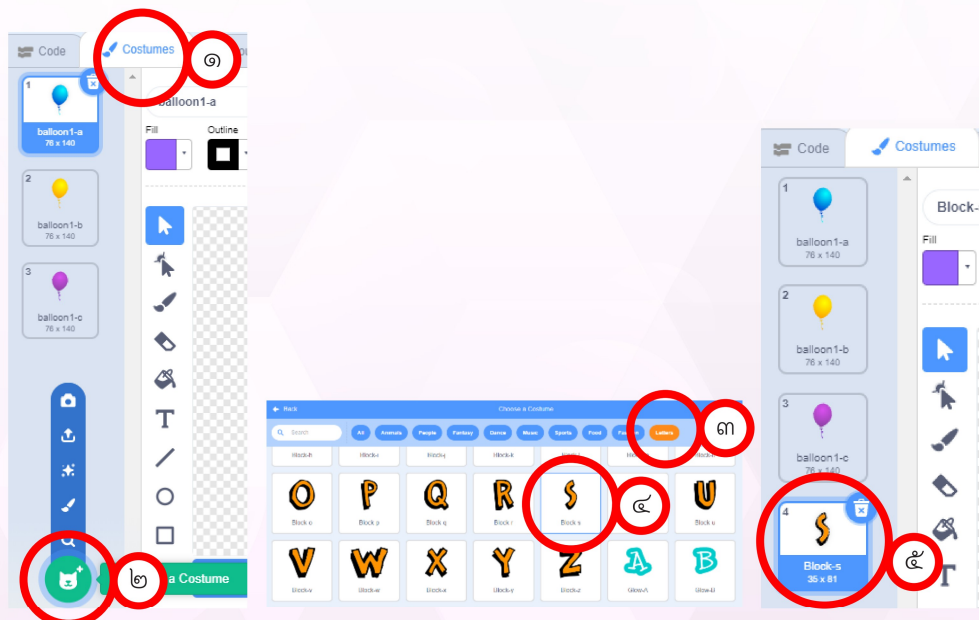
๑. เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวเคลื่อนที่ไปชนลูกโป่ง เมื่อชนลูกโป่ง แล้วลูกโป่งจะเปลี่ยนเป็นตัวอักษร S

๑.๑ เพิ่มฉากหลังชื่อ Wall 1 เพิ่มตัวละคร Balloon1 และตัวละคร Cat Flying แล้วลบตัวละครเดิมออก



๑.๒ ข้อความภาษาอังกฤษที่นักเรียนต้องการแสดงคือคำว่า

๑.๓ เพิ่มชุดตัวละคร ที่เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวแรกของข้อความที่ตัวละคร Balloon1



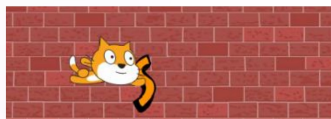


๑.๔ เขียนสคริปต์ ที่ตัวละคร Cat Flying เพื่อกำหนดตำแหน่งเริ่มต้น แล้วเคลื่อนที่ผ่านลูกโป่งไปจนถึงขอบเวที



๑.๕ เขียนสคริปต์ที่ตัวละคร Balloon1 เพื่อตรวจสอบการสัมผัสกับตัวละคร Cat Flying ตามรหัสจำลองนี้

- ๑) กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นของลูกโป่ง
- ๒) เปลี่ยนชุดตัวละครเป็นภาพ ลูกโป่ง (balloon1-a)
- ๓) รอจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Cat Flying
เปลี่ยนชุดตัวละครเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ (Block-.....)
- ๔) ตัวละครเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๔ / ผ. ๔-๑๓

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. นักเรียนใช้บล็อกคำสั่งใด ในการตรวจสอบว่าตัวละครแมวชนลูกโป่ง

๒. นักเรียนใช้วิธีการใด เพื่อให้ลูกโป่งเปลี่ยนเป็นตัวอักษร S

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า
