

ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....  
 วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....



บ. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๒

## ใบงาน ๐๒ : สะท้อนไปสะท้อนมา

๑. ตรวจสอบเงื่อนไขและสถานการณ์ที่กำหนดให้ว่าเป็นจริงหรือเท็จ แล้วบอก  
 ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

เงื่อนไข	สถานการณ์จริง	ตรวจสอบ เงื่อนไข	ผลลัพธ์
๑. ถ้าวันนี้เป็นวันจันทร์ ต้องไปโรงเรียน	วันนี้เป็นวันจันทร์	<input checked="" type="checkbox"/> จริง <input type="checkbox"/> เท็จ	วันนี้เป็นวันจันทร์
๒. ถ้าวันนี้เป็นวันหยุด ให้อยู่บ้าน มิฉะนั้น ให้ไปโรงเรียน	วันนี้เป็นวันหยุด	<input type="checkbox"/> จริง <input type="checkbox"/> เท็จ	..... ..... .....
๓. ถ้าวันนี้เป็นวันหยุด ให้อยู่บ้าน มิฉะนั้น ให้ไปโรงเรียน	วันนี้ไม่เป็นวันหยุด	<input type="checkbox"/> จริง <input type="checkbox"/> เท็จ	..... ..... .....
๔. ถ้ามีเงินมากกว่า ๑๐ บาท แล้วชื้อนมเปรี้ยว มิฉะนั้นให้ชื้อน้ำเปล่า	มีเงิน ๒๐ บาท	<input type="checkbox"/> จริง <input type="checkbox"/> เท็จ	..... ..... .....
๕. ถ้ามีเงินมากกว่า ๑๐ บาท แล้วให้ชื้อ นมเปรี้ยว มิฉะนั้น ให้ชื้อน้ำเปล่า	มีเงิน ๑๐ บาท	<input type="checkbox"/> จริง <input type="checkbox"/> เท็จ	..... ..... .....

ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....  
 วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....





บ.๘ / ผ.๘.๓-๐๒





๒. ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตาราง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

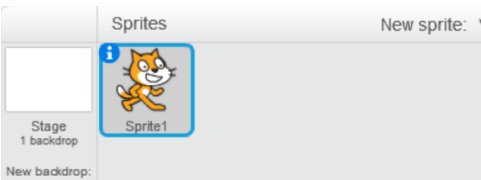

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์
๒.๑ ๑) กำหนดตำแหน่งของ ตัวละครที่จุด (0, 0) ๒) กำหนดทิศทางของ ตัวละครเป็น 90 ๓) ทำซ้ำไปเรื่อย ๆ ๓.๑) ตัวละครเดิน ทีละ 10 ก้าว		เมื่อคลิก  ตัวละครหันหน้า ไปในทิศทางใด ..... สิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครเดินไป ขนขอบเวที คือ ..... ..... ..... .....
๒.๒ ๑) กำหนดตำแหน่งของ ตัวละครที่จุด (0, 0) ๒) กำหนดทิศของ ตัวละครเป็น 90 ๓) ทำซ้ำไปเรื่อย ๆ ๓.๑) ตัวละครเดิน ทีละ 10 ก้าว ๓.๒) ถ้าชนขอบให้ สะท้อนกลับ		เมื่อคลิก  ตัวละครหันหน้า ไปในทิศทางใด ..... สิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครเดินไป ขนขอบเวที คือ ..... ..... ..... .....

ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....  
 วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

 บ. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๒

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		<p>เมื่อชนขอบด้านขวาแล้ว</p> <p>ตัวละครมีลักษณะอย่างไร</p> <p><input type="radio"/> </p> <p><input type="radio"/> </p> <p><input type="radio"/> </p>

๓. จากโปรแกรมในข้อ ๒ ให้นักเรียนคลิกที่  ตรงสัญลักษณ์ตัวละคร ดังรูปที่ ๑ จะปรากฏรายละเอียดตัวละคร ดังรูปที่ ๒ แล้วกำหนดการหมุนของตัวละครโดยการคลิกเป็น  หรือ  หรือ  แล้วบันทึกผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นลงในตารางรูปแบบการหมุน

 <p>รูปที่ ๑</p>	 <p>รูปที่ ๒</p>
---	--



ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....  
 วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

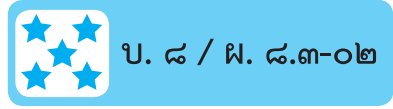


บ.๘ / ผ.๘.๓-๐๒

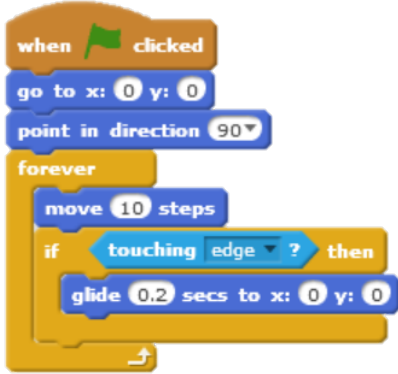

### ตารางรูปแบบการหมุน

สคริปต์	รูปแบบการหมุน	ผลลัพธ์
	↻	เมื่อชนขอบด้านขวา ตัวละคร มีลักษณะอย่างไร <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	↔	เมื่อชนขอบด้านขวา ตัวละคร มีลักษณะอย่างไร <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	•	เมื่อชนขอบด้านขวา ตัวละคร มีลักษณะอย่างไร <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....  
 วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....



๔. ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตาราง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์
<p>๔.๑</p> <p>๑) กำหนดตำแหน่งของตัวละครที่จุด (0, 0)</p> <p>๒) กำหนดทิศของตัวละครเป็น 90</p> <p>๓) ทำซ้ำไปเรื่อย ๆ</p> <p>๓.๑) ตัวละครเดินทีละ 10 ก้าว</p> <p>๓.๒) ถ้าชนขอบให้กลับไปจุด (0, 0) โดยใช้เวลา 0.2 วินาที</p>		<p>- เมื่อคลิก  ตัวละครหันหน้าไปทาง .....</p> <p>- ตัวละครจะกลับไปตำแหน่ง (0, 0) เมื่อ .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....  
 วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....



ป.๘ / ผ.๘.๓-๐๒

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์
<p>๔.๒</p> <p>๑) เพิ่มตัวละครชื่อ Ball</p> <p>๒) กำหนดตำแหน่งของตัวละครที่จุด (0, 0)</p> <p>๓) กำหนดทิศทางของตัวละครเป็น 90</p> <p>๔) ทำซ้ำไปเรื่อย ๆ</p> <p>๔.๑) ตัวละครเดินทีละ 10 ก้าว</p> <p>๔.๒) ถ้าชนขอบให้หมุน 15 องศาแล้วเปลี่ยนชุดตัวละคร</p>		<p>- เหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครเปลี่ยนท่าทาง คือ</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>



ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....  
วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....



บ. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๒

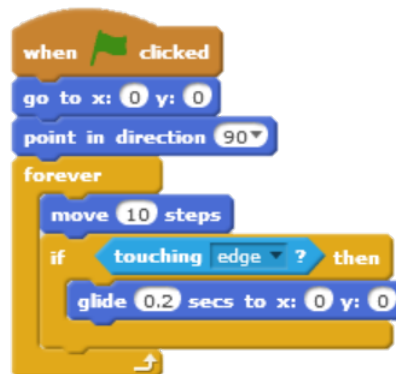
### คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความ  
ที่ถูกต้อง และทำเครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ไม่ถูกต้อง

..... ๑.๑ เมื่อใช้คำสั่ง **if on edge, bounce** ตัวละครจะสะท้อนกลับ  
ก็ต่อเมื่อส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวละครชนขอบเวที

..... ๑.๒ รูปแบบการหมุนแบบ ↔ หมายถึง การกำหนดการหมุน  
ของตัวละครแบบห้ามหมุน

..... ๑.๓ จากโปรแกรมต่อไปนี้ เมื่อตัวละครสัมผัสขอบเวที  
ตัวละครจะกลับไปตำแหน่งเริ่มต้น (0, 0)



..... ๑.๔ จากโปรแกรมในข้อ ๑.๓ ถ้าตัวละครยังไม่สัมผัสขอบเวที  
ตัวละครจะหยุดเดิน