

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

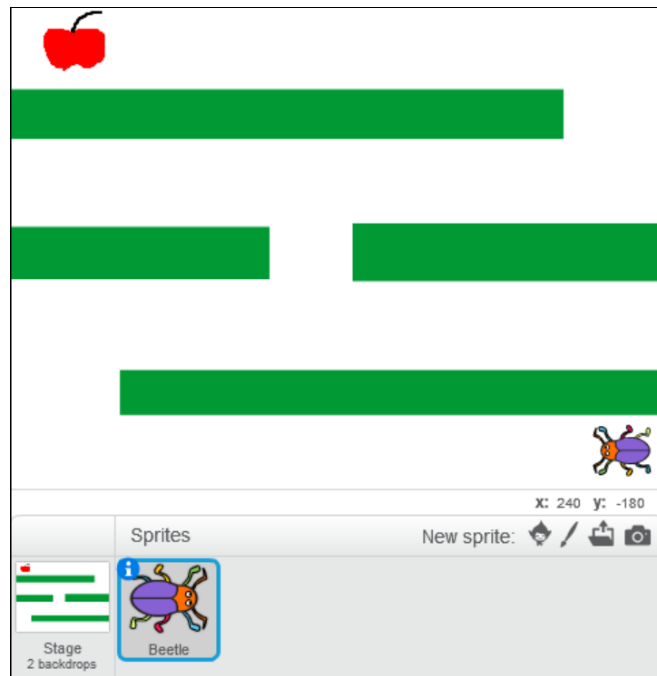


ป.๘ / ผ.๘.๓-๐๓

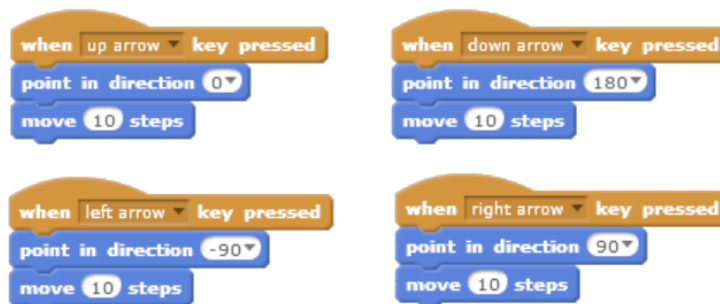
ใบงาน ๐๓ : แอปเปิ้ลแสนอร่อย

๑. เขียนโปรแกรมตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

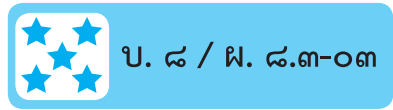
๑.๑ สร้างพื้นหลังให้มีแถบสีเขียวและแอปเปิ้ลสีแดง ดังรูป และเพิ่มตัวละคร Beetle



๑.๒ เขียนสคริปต์เพื่อควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละคร Beetle ด้วยปุ่มลูกศร ขึ้น ลง ซ้าย ขวา บนแป้นพิมพ์ ดังนี้




ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



๑.๓ เขียนสคริปต์เพื่อกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวละคร Beetle และตรวจสอบ
 ว่าไปสัมผัสแอปเปิ้ลหรือยัง

```

when clicked
  point in direction -90
  go to x: 200 y: -150
  set size to 50 %
  forever
    if touching color red? then
      say โห้!!! แอปเปิ้ลอร่อยเลย for 2 secs
  
```

เหตุการณ์	ผลลัพธ์
๑.๓.๑ เมื่อคลิก 	ตัวละคร Beetle อยู่ที่ตำแหน่ง x = y = และมีทิศทาง (ขึ้น/ลง/ซ้าย/ขวา)
๑.๓.๒ เมื่อตัวละครไปสัมผัสแอปเปิ้ล	ตัวละคร Beetle อยู่ที่ตำแหน่ง x = y = และมีทิศทาง (ขึ้น/ลง/ซ้าย/ขวา)

๑.๔ ถ้าต้องการกำหนดเงื่อนไขว่า เมื่อตัวละคร Beetle สัมผัสแถบสีเขียวให้
 กลับไปที่จุดเริ่มต้น จะแก้ไขสคริปต์อย่างไร

.....

๒. เขียนสคริปต์เพิ่มเติมจากข้อ ๑ เมื่อตัวละคร Beetle สัมผัสแอปเปิ้ล แล้วให้
 ตัวละคร Beetle หายไป

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



ป.๘ / ผ.๘.๓-๐๓

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. พิจารณาสคริปต์และข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และทำเครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ไม่ถูกต้อง

```
when clicked
show
go to x: 0 y: 0
forever
if touching color red ? then
next costume
go to x: 0 y: 0
if touching color blue ? then
hide
wait 1 secs
go to x: 0 y: 0
show
```

- ๑.๑ เมื่อคลิก ตัวละครจะอยู่ในตำแหน่ง (0, 0)
- ๑.๒ ถ้า ตัวละครสัมผัสสีแดง แล้ว จะสลับชุดตัวละคร
- ๑.๓ ถ้า ตัวละครสัมผัสสีแดง แล้ว ตัวละครจะไม่กลับไปตำแหน่ง (0, 0)
- ๑.๔ ถ้า ตัวละครสัมผัสสีน้ำเงิน แล้ว ตัวละครจะหายไปไม่แสดงอีกเลย
- ๑.๕ ถ้า ตัวละครสัมผัสสีน้ำเงิน แล้ว ตัวละครจะกลับไปตำแหน่ง (0, 0)

๒. จากกิจกรรมนี้สรุปได้ว่า

- การเขียนโปรแกรมแบบที่มีการตรวจสอบเงื่อนไข จะใช้บล็อกคำสั่ง
- บล็อกคำสั่งเงื่อนไขที่ใช้ตรวจสอบการสัมผัสสี จะใช้บล็อกคำสั่ง