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

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ป.๘ / ผ.๘.๔-๐๗

ใบงาน ๐๗ : แบบฝึกหัด เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงาน

ตอนที่ ๑ นำหัวข้อส่วนประกอบของชิ้นงานด้านขวาของตาราง มาเติมลงในหัวข้อชิ้นงานที่อยู่ในช่องด้านซ้ายของตาราง ที่สัมพันธ์กัน โดยชิ้นงานหนึ่งอาจมีส่วนประกอบของชิ้นงานได้มากกว่า ๑ อย่าง

หัวข้อชิ้นงาน	ส่วนประกอบของชิ้นงาน
๑. โลกใต้ทะเล	ก. การตรวจสอบการคลิกตัวละคร
๒. ราชสีห์กับหนู	ข. การเปลี่ยนฉากหลัง
๓. เกมหาจุดต่าง	ค. การเคลื่อนที่ของตัวละคร
๔. เกมเขาวงกต	ง. การถามและรับคำตอบทางแป้นพิมพ์
๕. เกมทายปัญหา	จ. ตรวจสอบการสัมผัสสี
	ฉ. การพูดและรอ
	ช. การใช้แป้นพิมพ์ควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละคร

□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□ □5 □□□□2.indd 119 10/22/62 BE 4:52 PM

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

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ป. ๘ / ผ. ๘.๔-๐๗

ตอนที่ ๒ นำหัวข้อการประยุกต์สร้างชิ้นงานด้านขวาของตาราง มาเติมลงในหัวข้อชิ้นงานที่อยู่ด้านซ้ายของตาราง ที่สัมพันธ์กัน

หัวข้อชิ้นงาน	ส่วนประกอบของชิ้นงาน
๑. โลกใต้ทะเล	ก. เกมบวกเลข
๒. ราชสีห์กับหนู	ข. เกมเดินเก็บผลไม้
๓. เกมหาจุดต่าง	ค. สวนสัตว์พาเพลิน (สัตว์เดินไปมา)
๔. เกมเขาวงกต	ง. เกมหาเจ้าเหมียว (คลิกแมวที่ซ่อนอยู่)
๕. เกมทายปัญหา	จ. นิทานกระต่ายกับเต่า
	ฉ. เจ้าเวหา (สัตว์ปีกบินบนท้องฟ้า)
	ช. เกมผลไม้อะไรเอ่ย (พิมพ์ชื่อผลไม้)
	ซ. เกมพากบน้อยกลับบ้าน

□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□ □5 □□□□2.indd 120 10/22/62 BE 4:52 PM