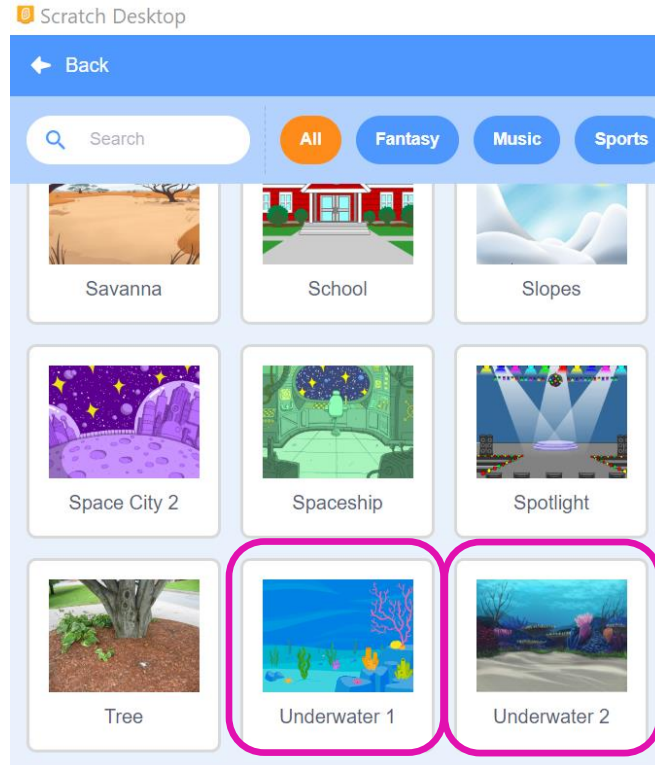


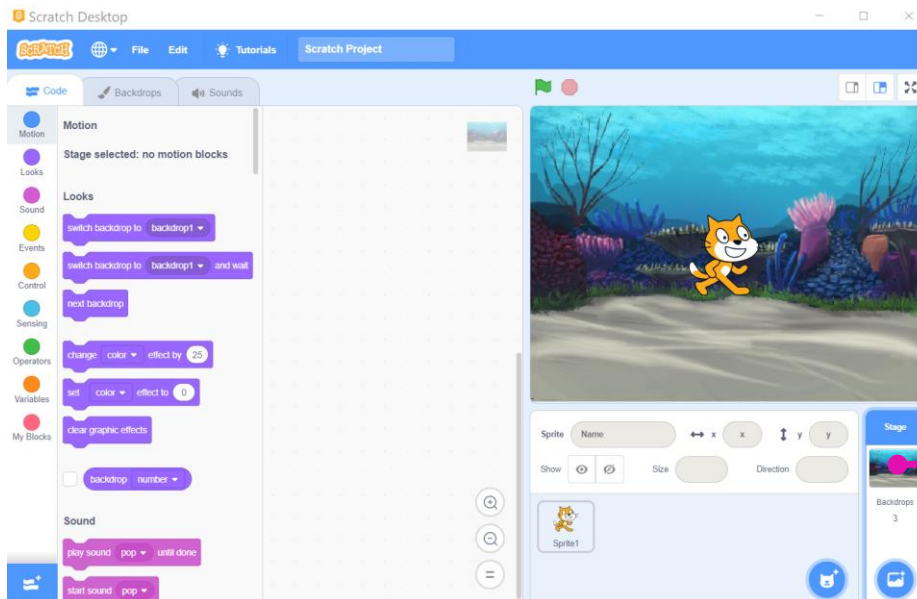
ใบงาน 3 สลับฉากเวที

ศึกษาวิธีการเขียนโปรแกรมและตอบคำถามต่อไปนี้

1. เพิ่มฉากเวที ชื่อ Underwater1 และ Underwater2

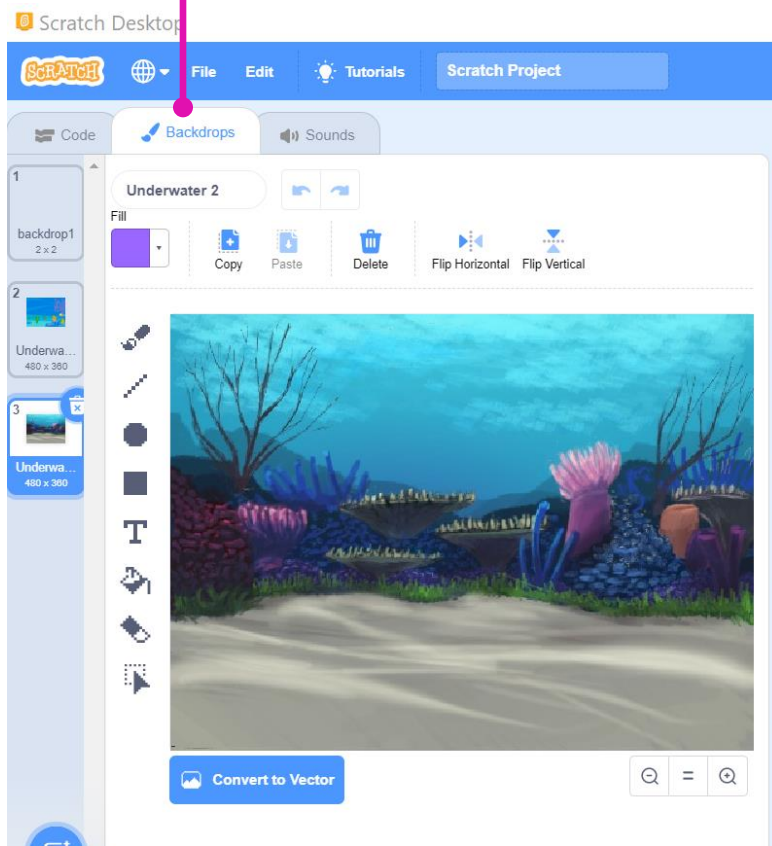


2. คลิกที่ **Stage** จะปรากฏหน้าต่างของเวที ดังรูป

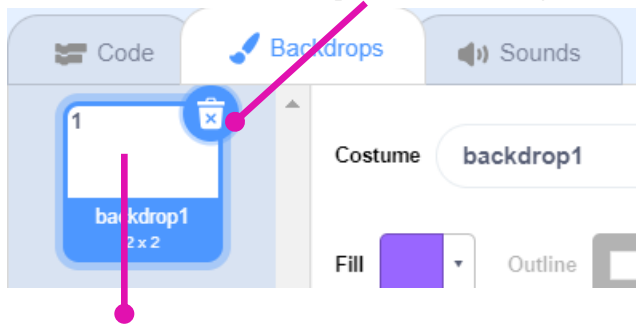


คลิกที่ Stage

3. คลิกที่แถบ Backdrops จะปรากฏหน้าต่างดังนี้



4. คลิกที่ backdrop1 แล้วกดที่รูปถังขยะบริเวณมุมบนขวา เพื่อลบฉากหลังนี้ ดังรูป

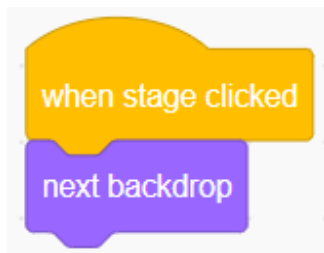


สังเกตว่าขณะเหลือฉากหลัง จำนวน ฉาก

5. หากเขียนโปรแกรมให้กับ Stage ตามโปรแกรมที่ 1 และโปรแกรมที่ 2 จะมีการทำงานแตกต่างกันอย่างไร ให้นำตัวเลขหน้าข้อความการทำงานมาเติมลงหน้าโปรแกรมที่สอดคล้องกัน

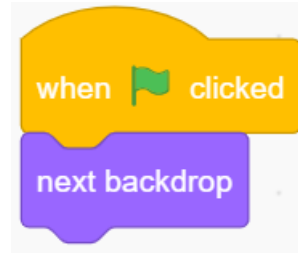
1. เวทีจะถูกเปลี่ยนเมื่อคลิกตรงเขียว
2. เวทีจะถูกเปลี่ยนเมื่อคลิกบริเวณเวที

โปรแกรมที่ 1



.....

โปรแกรมที่ 2



.....

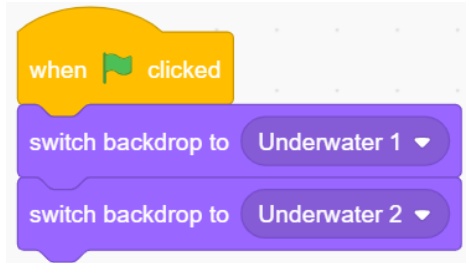
6. พิจารณาสคริปต์ที่ใช้บล็อกคำสั่ง **switch backdrop to** ซึ่งอยู่ในกลุ่มบล็อก **Looks** บล็อกคำสั่ง **wait** และ **forever** ซึ่งอยู่ในกลุ่มบล็อก **Control** แล้วนำตัวเลขหน้าผลลัพธ์ด้านล่างไปใส่ไว้ในช่องว่างหลังผลลัพธ์ในแต่ละข้อ

ผลลัพธ์

1. ปรากฏภาพจาก Underwater 1 จากนั้นปรากฏจาก Underwater 2 และทำงานวนไปเรื่อย ๆ
2. ปรากฏภาพจาก Underwater 1 แล้วจึงปรากฏจาก Underwater 2
3. ปรากฏผลเฉพาะจาก Underwater 2
4. ปรากฏภาพจาก Underwater 1 แล้วปรากฏภาพจากกระป๋องน้ำ ๑

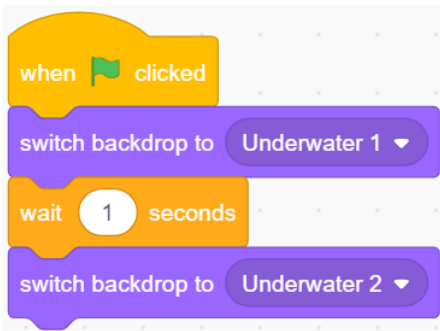
สคริปต์

6.1



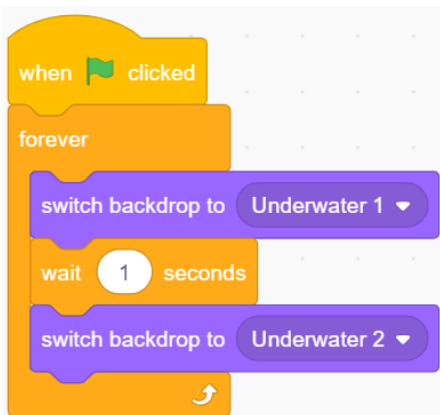
ผลลัพธ์

6.2



ผลลัพธ์

6.3



ผลลัพธ์

6.4

ผลลัพธ์

7. โปรแกรมต่อไปนี้จะให้ผลลัพธ์การทำงานตรงกับโปรแกรมใดในข้อ 6.4 ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง

โปรแกรมที่ 1

.....

โปรแกรมที่ 2

.....

8. บล็อกคำสั่ง **wait** ใช้
สำหรับ.....

9. บล็อกคำสั่ง **forever** ใช้
สำหรับ.....