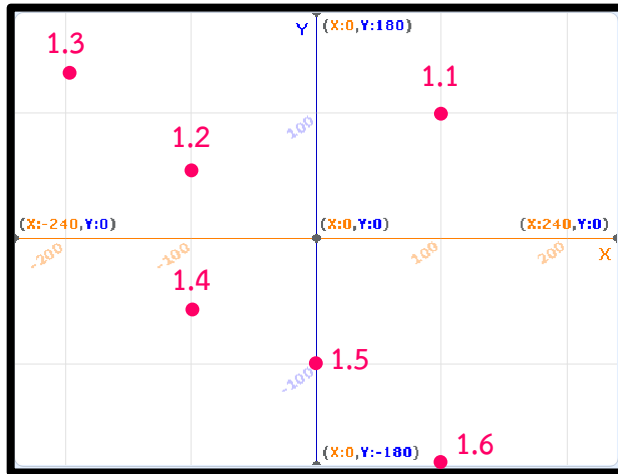


ใบงาน 6 พิกัด (x, y)

1. ให้ระบุพิกัด (x, y) ตามรูปต่อไปนี้



1.1 x = , y =

1.2 x = , y =

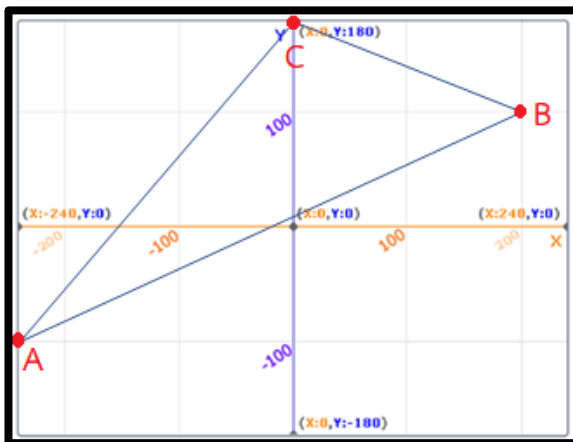
1.3 x = , y =

1.4 x = , y =

1.5 x = , y =

1.6 x = , y =


2. จุดยอดมุมทั้ง 3 ของสามเหลี่ยมในรูป อยู่ที่พิกัดใดบ้าง



จุดยอดมุม A : x=..... y=.....

จุดยอดมุม B : x=..... y=.....

จุดยอดมุม C : x=..... y=.....

3. เขียนโปรแกรมโดยใช้บล็อกคำสั่ง  เพื่อสั่งให้ตัวละครย้ายไปยังพิกัดต่าง ๆ ตามลำดับต่อไปนี้

- 1) จุดเริ่มต้น พิกัด (0,0) : $x=(0)$, $y=(0)$
- 2) ไปที่พิกัด (100,-100) : $x=(100)$, $y=(-100)$
- 3) ไปที่พิกัด (-150,100) : $x=(-150)$, $y=(100)$
- 4) ไปที่พิกัด (-100,-160) : $x=(-100)$, $y=(-160)$

3.1 ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือ

.....

.....



3.2 เขียนโปรแกรมให้สามารถเห็นตัวละครปรากฏตัวอยู่ในพิกัดต่าง ๆ ตามลำดับได้อย่างไร

.....

.....

.....

.....


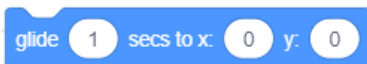
4. ใช้บล็อกคำสั่ง  แทนบล็อกคำสั่ง  แล้วเขียนโปรแกรมให้ตัวละครย้ายไปยังพิกัดต่าง ๆ ตามข้อ 3

4.1 ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เหมือนหรือต่างจากข้อ 3.1 หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

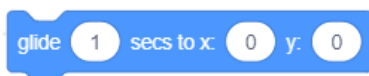
.....

5. นักเรียนสามารถนำบล็อกคำสั่ง  และ  ไปใช้งานในกรณีใดบ้าง



.....

.....



.....

.....