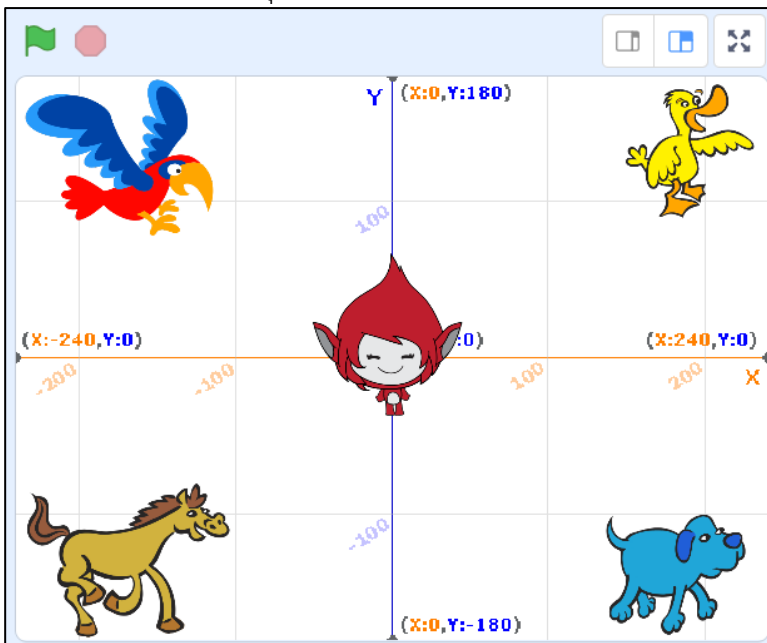
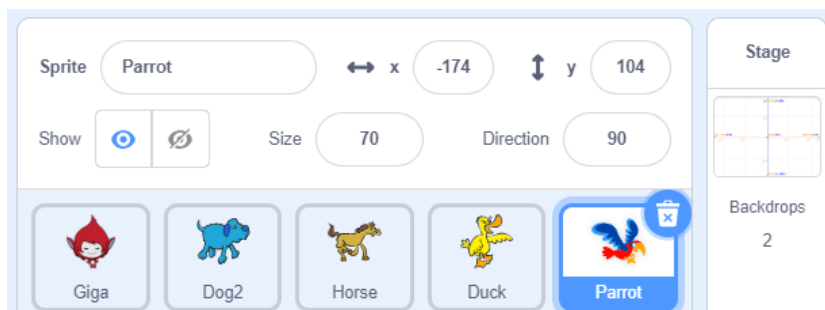


## ใบงาน 7 เยี่ยมสัตว์เลี้ยง

1. เพิ่มตัวละครชื่อ Giga และเลือกสัตว์เลี้ยงของ Giga เป็น Horse1 (ม้า), Dog2 (สุนัข), Duck (เป็ด) และ Parrot (นกแก้ว) วางไว้ในตำแหน่งตามรูป โดย Giga อยู่ที่พิกัด (0, 0) และตัวละครสัตว์เลี้ยงอื่น ๆ อยู่ที่มุมทั้งสี่ของเวที จากนั้นย่อขนาดของตัวละครทุกตัวเป็น 70%



2. เมื่อกำหนดตัวละครสัตว์เลี้ยงไปวางที่มุมทั้งสี่ สามารถดูค่าพิกัดของตัวละครแต่ละตัวได้จากหน้าต่างข้อมูลของตัวละครด้านล่างของเวทีแสดงผล จากนั้นบันทึกพิกัดของตัวละครแต่ละตัวไว้



- 2.1 พิกัดของ Giga คือ .....
- 2.2 พิกัดของ Dog2 คือ .....
- 2.3 พิกัดของ Horse คือ .....
- 2.4 พิกัดของ Duck คือ .....
- 2.5 พิกัดของ Parrot คือ .....

3. เขียนโปรแกรมให้ Giga ไปเยี่ยมสัตว์เลี้ยงแล้วกลับมาอยู่ที่ตำแหน่งเดิม โดยใช้คำสั่ง glide ตามเงื่อนไขที่กำหนดในแต่ละข้อ

4. เมื่อเขียนโปรแกรมเสร็จแล้วให้เพื่อนตรวจสอบ และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง หากโปรแกรมทำงานได้ตามเงื่อนไข พร้อมลงชื่อผู้ตรวจสอบ

4.1 โปรแกรมที่ 1 ไปเยี่ยมสัตว์เลี้ยง 1 ตัว แล้วกลับมาที่เดิม

ผลการตรวจสอบ

..... ลงชื่อ .....

4.2 โปรแกรมที่ 2 ไปเยี่ยมเปิด และนกแก้ว ตามลำดับ แล้วกลับมาที่เดิม

ผลการตรวจสอบ

..... ลงชื่อ .....

4.3 โปรแกรมที่ 3 ไปเยี่ยมสัตว์เลี้ยงทุกตัว แล้วกลับมาที่เดิม

ผลการตรวจสอบ

..... ลงชื่อ .....

