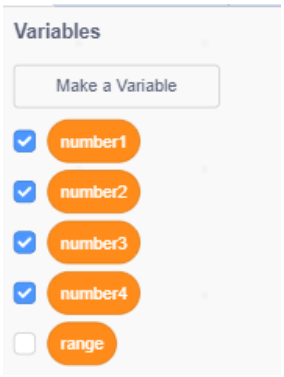
ใบงาน 06 เรื่อง Series

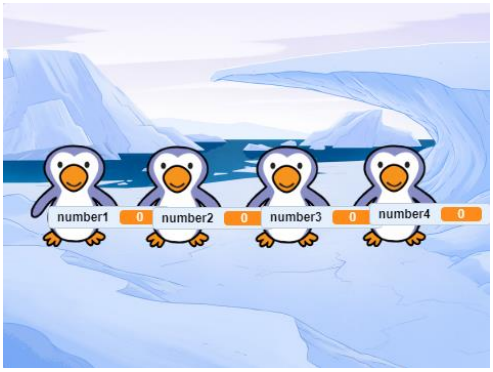
1. สร้างชุดตัวเลข 4 ตัว ที่มีการเพิ่มค่าครั้งละเท่า ๆ กัน ผลลัพธ์ที่ได้จะเรียงค่าจากน้อยไปหามาก

2. เพิ่มฉากหลัง Arctic แล้วเพิ่มตัวละคร Penguin 2 ขึ้นมา 4 ครั้ง

3. สร้างตัวแปร number1, number2, number3, number4 และ range

4. จัดตำแหน่งตัวละครเพนกวิน และตัวแปรตามลำดับ

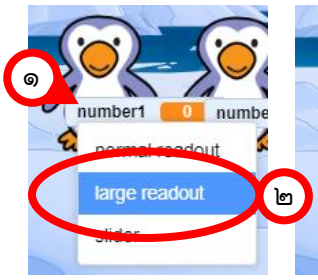




5. แสดงค่าตัวแปร ตามขั้นตอนดังนี้

   1) คลิกขวาที่ ชื่อตัวแปร number1 ที่แสดงอยู่บนเวที

   2) เลือกการแสดงผลแบบ large readout และทำเช่นเดียวกันกับตัวแปร number2, number3 และ number4 ดังภาพ



6. ตัวอย่างผลลัพธ์ที่แสดงค่าของตัวแปรทั้ง 4 ตัว (number1, number2, number3, number4) ที่มีการเพิ่มค่าครั้งละเท่า ๆ กัน (range) จากน้อยไปหามาก

ภาพตัวอย่าง

7. ตัวอย่างการทำงานของโปรแกรมที่แสดงค่าตัวแปรที่สุ่มได้ และการประมวลผล

วิธีการกำหนดค่า	**การประมวลผล**	**ค่าของตัวแปร**
range = ...สุ่มค่า ระหว่าง 3 – 9.....	.....สุ่ม.....	.....6.....
number..1.. = ...สุ่มค่า ระหว่าง 1 – 10.....	.....สุ่ม.....	.....8.....
number..2.. = ...number1 + range.....	.....8 + 6.....	.....14.....
number..3.. = ...number2 + range.....	....14 + 6.....	.....20.....
number..4.. = ...number3 + range.....	....20 + 6.....	.....26.....

8. เขียนสคริปต์สุ่มค่าให้ตัวแปร range มีค่าระหว่าง 3 ถึง 9 เพื่อใช้เพิ่มค่าให้ตัวแปร

บล็อกคำสั่งแนะนำ

9. เขียนสคริปต์สุ่มค่าให้ตัวแปร number1 ให้มีค่าระหว่าง 1 ถึง 10 เพื่อใช้แสดงเป็นค่าแรก

บล็อกคำสั่งแนะนำ

10. เติมตัวแปรในช่องว่างให้คำนวณค่าตัวแปร number2, number3 และ number4 มีค่าเพิ่มตามลำดับ

number2 = ... + ...
number3 = ... + ...
number4 = ... + ...

เขียนโปรแกรมโดยใช้ บล็อกคำสั่ง ต่อไปนี้

11. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

ตอบ..... .....
....
....
.....