

ใบงาน 12 ประทับภาพ

1. ให้กำหนดจุดในการประทับภาพโดยใช้คำสั่ง stamp โดยระบุพิกัดบนเวทีจำนวน 5 จุด และเขียนโปรแกรมให้ได้ผลลัพธ์ดังตัวอย่างด้านขวา

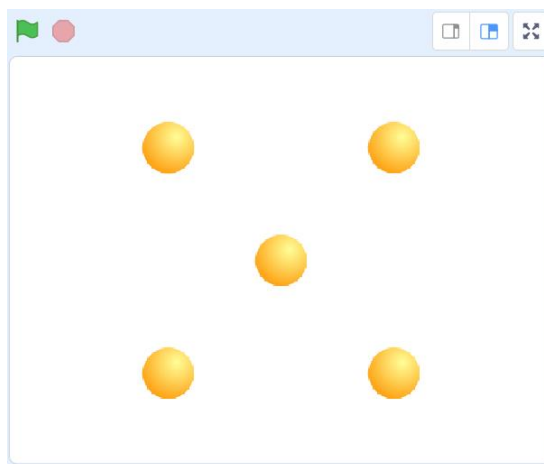
จุดที่ 1 พิกัด คือ.....

จุดที่ 2 พิกัด คือ.....

จุดที่ 3 พิกัด คือ.....

จุดที่ 4 พิกัด คือ.....

จุดที่ 5 พิกัด คือ.....



เมื่อเขียนโปรแกรมเสร็จแล้วให้เพื่อนตรวจสอบ และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง หากโปรแกรมทำงานได้ตามเงื่อนไข พร้อมลงชื่อผู้ตรวจสอบ

ผลการตรวจสอบ

..... โปรแกรมทำงานได้ถูกต้อง

..... โปรแกรมมีข้อผิดพลาด จุดที่ต้องแก้ไขคือ

.....

.....

ลงชื่อผู้ตรวจ.....



2. สร้างโปรเจกต์ใหม่ ดังนี้

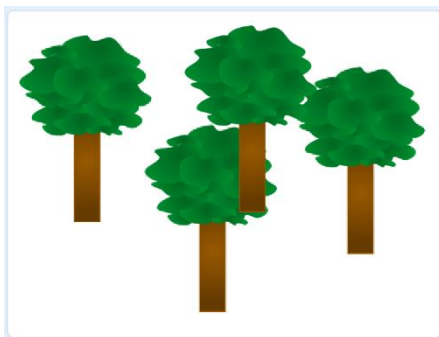
2.1 ลบตัวละครแมว และเพิ่มตัวละคร Tree1



2.2 เขียนสคริปต์ตามเงื่อนไขต่อไปนี้

- 1) โดยเมื่อคลิกธงเขียว ให้ตัวละคร Tree1 จะเคลื่อนไปตามตำแหน่งที่เมาส์เคลื่อนไป ซึ่งการกำหนดให้ตัวละครเคลื่อนที่ตามตัวชี้เมาส์ทำได้โดยใช้คำสั่ง go to mouse pointer
- 2) เมื่อคลิกที่จุดใดบนเวทีให้ประทับภาพตัวละครต้นไม้ ตัวอย่าง

go to mouse-pointer



เมื่อเขียนโปรแกรมเสร็จแล้วให้เพื่อนตรวจสอบ และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง หากโปรแกรมทำงานได้ตามเงื่อนไข พร้อมลงชื่อผู้ตรวจสอบ

ผลการตรวจสอบ

..... โปรแกรมทำงานได้ถูกต้อง

..... โปรแกรมมีข้อผิดพลาด จุดที่ต้องแก้ไขคือ

.....

.....

ลงชื่อผู้ตรวจ.....



3. ให้ตกแต่งโปรเจกต์เป็นภาพลวดลายต่าง ๆ ตามความสนใจ

