

ใบกิจกรรมที่ 1.3 เรื่อง เก็บแต้มให้ถึงฝัน

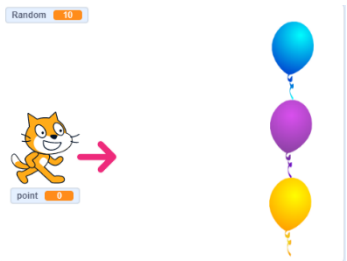
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหาและการโปรแกรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เก็บแต้มให้ถึงฝัน

รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....

คำชี้แจง ศึกษาตัวอย่างที่เกมเก็บแต้มให้ถึงฝันแล้วตอบคำถามต่อไปนี้



<https://scratch.mit.edu/projects/411758131>

ใช้ปุ่ม เพื่อบังคับตัวละครลูกศรขึ้นและใช้ปุ่มเพื่อบังคับตัวละครลูกศรลง

ใช้ปุ่มเพื่อยิงลูกศรออกไปให้โดนลูกโป่งสีต่างๆ โดยเมื่อตัวละครลูกศรเคลื่อนที่ไปสัมผัสกับ

ตัวละครลูกโป่งสีต่างๆ โดยถ้าสัมผัสลูกโป่งสีฟ้าได้.....คะแนน สีม่วงได้.....คะแนน สีเหลืองได้.....

คะแนน โดยคะแนนสะสมที่เก็บอยู่ในตัวแปรชื่อว่า.....จะเพิ่มขึ้นเมื่อตัวละครลูกศรสัมผัสลูกโป่งสีต่าง ๆ

เพื่อเก็บคะแนนให้ได้เท่ากับคะแนนที่โจทย์กำหนดให้ ซึ่งเก็บอยู่ในตัวแปรชื่อว่า

เมื่อเก็บคะแนนได้ครบตามที่กำหนด ตัวละครแมวจะพูดว่า.....แต่ถ้าหากเก็บคะแนนเกินกว่า

คะแนนที่โจทย์กำหนดให้ ตัวละครจะพูดคำว่า

เขียนโปรแกรมเกมเก็บแต้มให้ถึงฝัน

1. ตัวละครแมว  ทำหน้าที่สุ่มตัวเลขและตรวจสอบคะแนน

1.1 สุ่มตัวเลขเพื่อให้ผู้เล่นทาย โดยใช้บล็อกคำสั่ง....  แล้วนำไปเก็บไว้ในตัวแปรที่ชื่อว่า.....

1.2 สร้างตัวแปรชื่อเพื่อเก็บคะแนนสะสม เมื่อผู้เล่นยิงลูกศรโดนลูกโป่ง

1.3 ตรวจสอบผลรวมคะแนนกับตัวเลขที่สุ่มได้

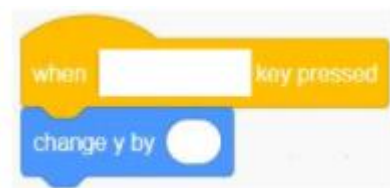


2. เพิ่มตัวละครสำหรับยิงสะสมแต้ม

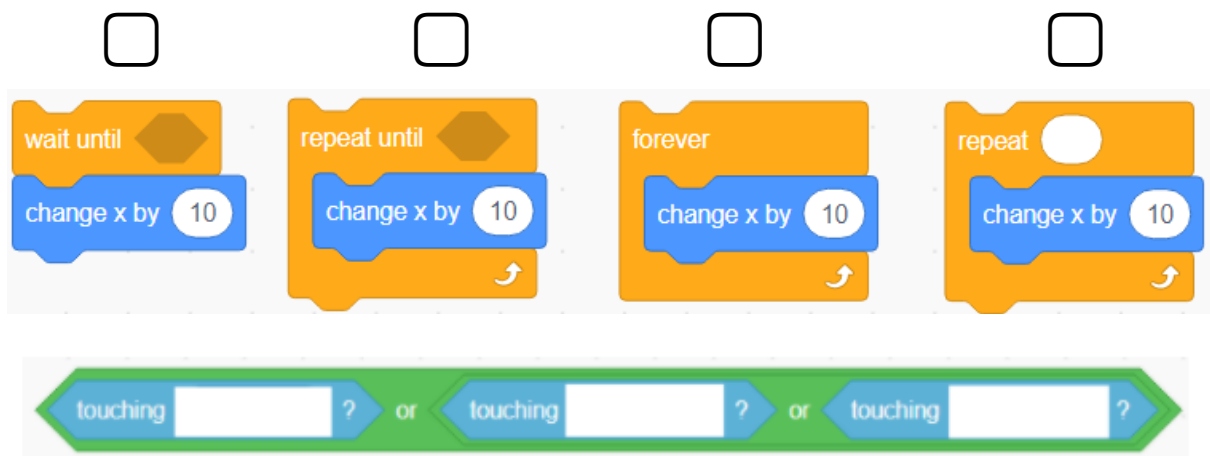
ลำดับ	ตัวละคร	ชื่อตัวละคร	คะแนน
1			
2			
3			

3. ตัวละครลูกศร 

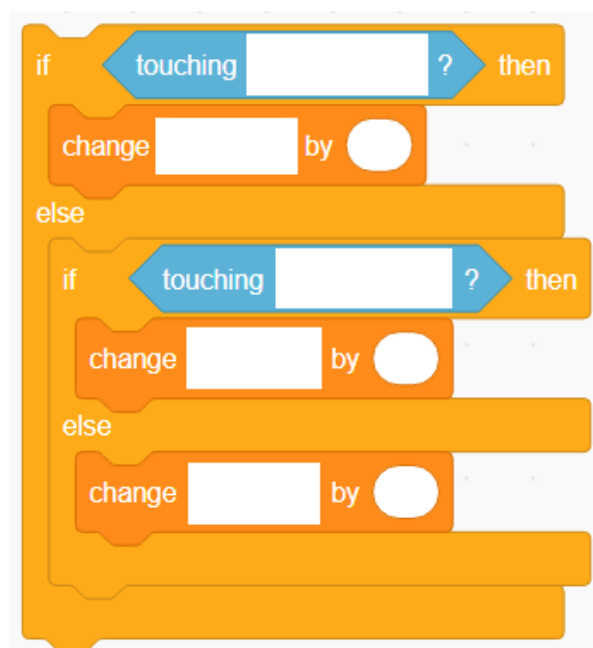
3.1 เมื่อกดปุ่มขึ้น หรือ ลง ให้ตัวละครเคลื่อนที่ตามการกดปุ่มนั้น



3.2 เมื่อกดปุ่ม space bar ให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางขวาจนกว่าจะสัมผัสกับตัวละครลูกโป่ง ควรใช้คำสั่งใด



3.3 การคำนวณคะแนนรวมที่ผู้เล่นสะสมจากการยิงลูกโป่ง จะใช้คำสั่ง



4. ทดสอบโปรแกรมและปรับปรุงให้สมบูรณ์

แบบฝึกทำทาย

ปรับปรุงโปรแกรมให้มีความน่าสนใจ เช่น มีการนับคะแนน เวลาในการเล่นที่จำกัด จำกัดการยิงลูกศร เป็นต้น