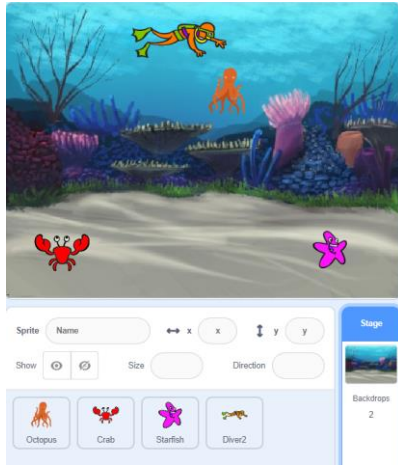
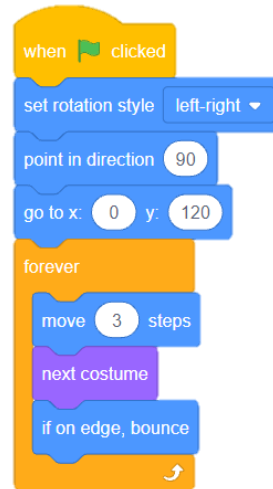


ใบงาน 13 เรื่อง เกมนักประดาน้ำ



รูปที่ 1 ฉากและตัวละคร



รูปที่ 2 โค้ดนักประดาน้ำ

1. เลือกฉากหลัง และตัวละคร ดังรูปที่ 1
2. เขียนโค้ดให้กับตัวละคร **Diver2** ตามรูปที่ 2 แล้วทดสอบโปรแกรม ผลลัพธ์ที่ได้ คือ

.....

.....

.....

.....

3. เขียนโปรแกรมจากรหัสจำลอง เพื่อให้ตัวละคร **Diver2** แสดงชื่อสัตว์น้ำที่สัมผัส

ภาพ	รหัสจำลอง	โค้ด
	ถ้า สัมผัสกับสี ส้ม พูดคำว่า <u>หมีก</u> 2 วินาที เคลื่อนที่ไป 100	

ภาพ	รหัสจำลอง	โค้ด
	ถ้า สัมผัสกับสี พูดคำว่า 2 วินาที เคลื่อนที่ไป 100	
	ถ้า สัมผัสกับสี พูดคำว่า 2 วินาที เคลื่อนที่ไป 100	

4. บันทึกโปรแกรม

5. เขียนโปรแกรมตามรหัสจำลองให้กับตัวละคร **Octopus** เมื่อสัมผัสกับ **Diver2** ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 เมื่อ **Octopus** สัมผัสกับตัวละคร **Diver2**

7. เขียนรหัสจำลองและโค้ดให้กับตัวละคร **Crab** ให้เดินลงไปยังขอบด้านล่าง จนมองเห็นเพียง ตาและก้ามของปู อยู่ตรงขอบเวที ดังรูป  หลังจากนั้น หยุดรอ 5 วินาที แล้วกลับมาที่ตำแหน่งเดิม

ตัวละคร	รหัสจำลอง	โค้ด
 Crab		

8. บันทึกโปรแกรม