คำถามหลังจากทำกิจกรรม

1. การควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละครด้วยปุ่มลูกศรบนแป้นพิมพ์ (ซ้าย, ขวา, ขึ้น และลง)

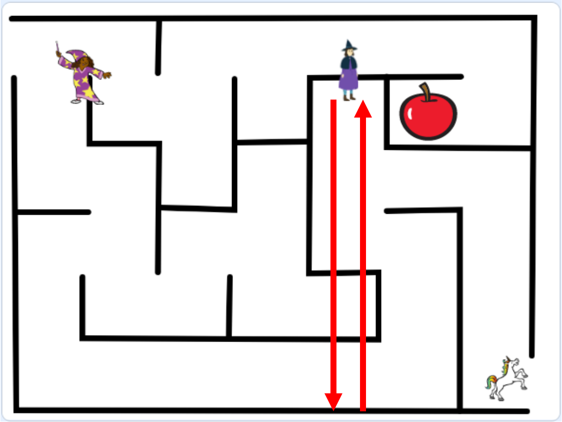
การลดค่า y ตัวละครจะเคลื่อนที่ ....

การเพิ่มค่า y ตัวละครจะเคลื่อนที่ ....

การเพิ่มค่า x ตัวละครจะเคลื่อนที่ ....

การลดค่า x ตัวละครจะเคลื่อนที่ ....

2. ถ้าต้องการเพิ่ม Apple ในฉาก แล้วตัวละคร Wizard Girl จะต้องเดินไปเก็บแอปเปิ้ลก่อน จึงมาที่ยูนิคอร์น จะมีวิธีการอย่างไร จึงจะทราบว่าผู้เล่นได้เก็บแอปเปิ้ลแล้ว



....

....

3. เมื่อตัวละคร WizardGirl สัมผัสกับตัวละคร Witch แล้วให้ตัวละคร WizardGirl เปลี่ยนสีก่อนกลับมาอยู่จุดเดิม จะใช้บล็อกคำสั่งใด ในกลุ่มบล็อก Looks

....

....

4. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

โปรแกรม Scratch สามารถสร้างชิ้นงานที่เป็นเกมเขาวงกต โดยควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละครด้วยการกดปุ่มบนแป้นพิมพ์ และหากชนกำแพงจะถอยกลับไปอยู่ในตำแหน่งก่อนหน้า