

ใบงาน 17 เรื่อง ออกแบบชิ้นงาน

ให้นักเรียนออกแบบโปรเจกต์ เช่น ภาพเคลื่อนไหว เกม นิทาน ที่มีการใช้คำสั่งแบบมีเงื่อนไข แบบวนซ้ำ และตัวแปร และวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของการเลือกสร้างโปรเจกต์นี้

1. ชื่อโปรเจกต์

2. ชนิดของโปรเจกต์ (ภาพเคลื่อนไหว / นิทาน / เกม / อื่น ๆ).....

.....

3. วิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของการเลือกสร้างโปรเจกต์นี้

ข้อดี

.....

.....

.....

ข้อเสีย

.....

.....

.....

4. ออกแบบรายละเอียดของโปรเจกต์ โดยโปรเจกต์ประกอบด้วยการทำงานหลายส่วน ให้ออกแบบแยกการทำงานแต่ละส่วนลงในแบบฟอร์ม

แบบฟอร์มโปรเจกต์ ภาพเคลื่อนไหว / เกม เรื่อง.....

ส่วนที่ 1 :

ลำดับที่	ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสจำลอง

แบบฟอร์มโปรเจกต์ ภาพเคลื่อนไหว / เกม เรื่อง.....

ส่วนที่ 2 :

ลำดับที่	ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสจำลอง

แบบฟอร์มโปรเจกต์ นิทาน เรื่อง.....

ส่วนที่ 1 :

ฉากที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา

แบบฟอร์มโปรเจกต์ นิทาน เรื่อง.....

ส่วนที่ 2 :

ฉากที่	ภาพ	เวลา (วินาที)	บทสนทนา