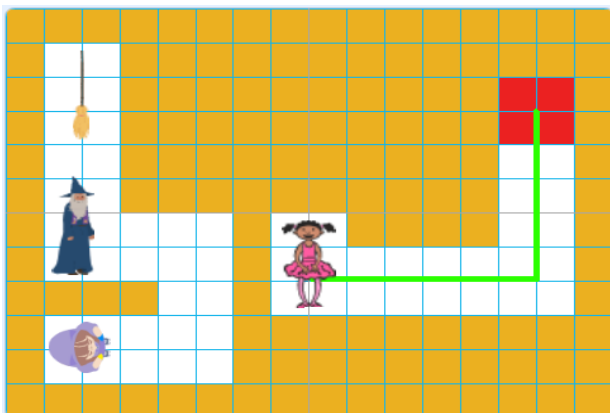


ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer

1. เมื่อนักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้ว ตอบคำถามต่อไปนี้



เกม Help dancer เป็นเกมช่วยเหลือตัว
ประกันนักเต้นโดยตัวเอก Tatiana จะเดินทางไป
หาพอมดเพื่อขอความช่วยเหลือ โดยมีข้อแม้ว่า
ถ้าตอบคำถามได้ พอมดจะมอบพลังพิเศษให้ผู้
เล่นนำ Tatiana เคลื่อนที่ไปยังไม้กวาดวิเศษ
และสามารถขี่ไม้กวาดไปเกาะเพชรสีแดงซึ่งมี
เส้นทางไปช่วยนักเต้นได้

1) การเคลื่อนที่ของตัวละคร Tatiana เพื่อไปหาตัวละคร Wizard (พ่อมด)

1.1) จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ ในควบคุมการเดินทาง

1.2) สามารถเดินทะเลลูก้าแพงสี่สัปดาห์หรือไม่

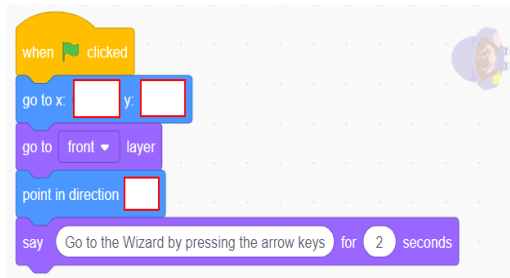
2) เมื่อตัวละคร Tatiana สัมผัสกับตัวละคร Wizard (พ่อมด) จะเกิดเหตุการณ์ใด

3) เมื่อตัวละคร Tatiana เดินไปสัมผัสตัวละคร Broom (ไม้กวาด) เพื่อขี่ไม้กวาดไปยังพื้นที่สีแดง จะต้องใช้เมาส์หรือแป้นพิมพ์ในการควบคุมการเคลื่อนที่

4) เมื่อขึ้นข้อความ ให้กดแป้น Space bar หากกดแล้ว จะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง

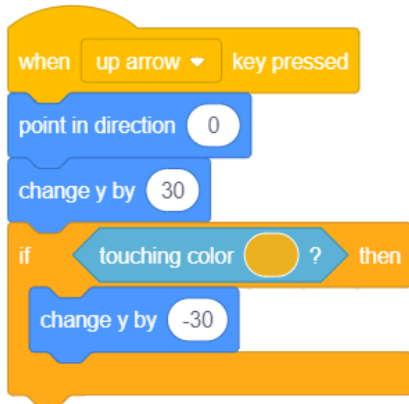
2 ให้นักเรียนเล่นเกม Help dancer แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

- 1) วิเคราะห์สคริปต์ควบคุมตัวละคร Tatiana ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง
ให้สอดคล้องกับรหัสจำลองทางด้านขวา



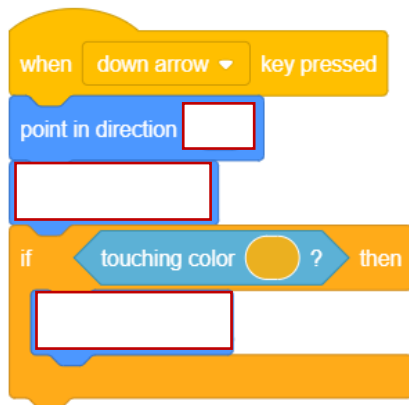
เมื่อคลิก ธงเขียว

กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นที่ $x=182$, $y=-117$
อยู่เลเยอร์บนสุดกำหนดทิศทางหันไปทาง
ขวาแสดงคำพูด “Go to....” 5 วินาที
(บอกให้ไปที่พ่อมดโดยใช้แป้นลูกศร)



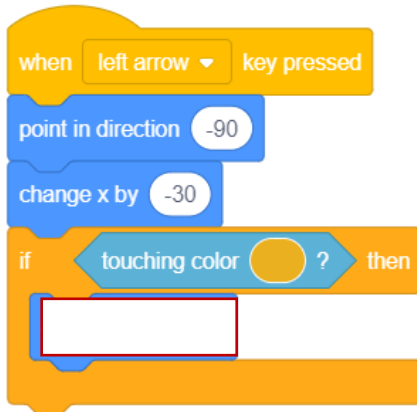
เมื่อกดแป้นลูกศรขึ้น

หันไปทางด้านบน
เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง (30 ก้าว)
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)
เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง



เมื่อกดแป้นลูกศรลง

หันไปทางด้านล่าง
เคลื่อนที่ลงด้านล่าง 1 ช่อง (30 ก้าว)
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)
เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน 1 ช่อง



เมื่อกดแป้นลูกศรซ้าย

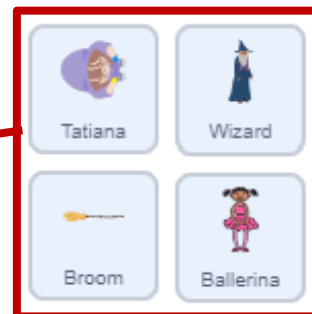
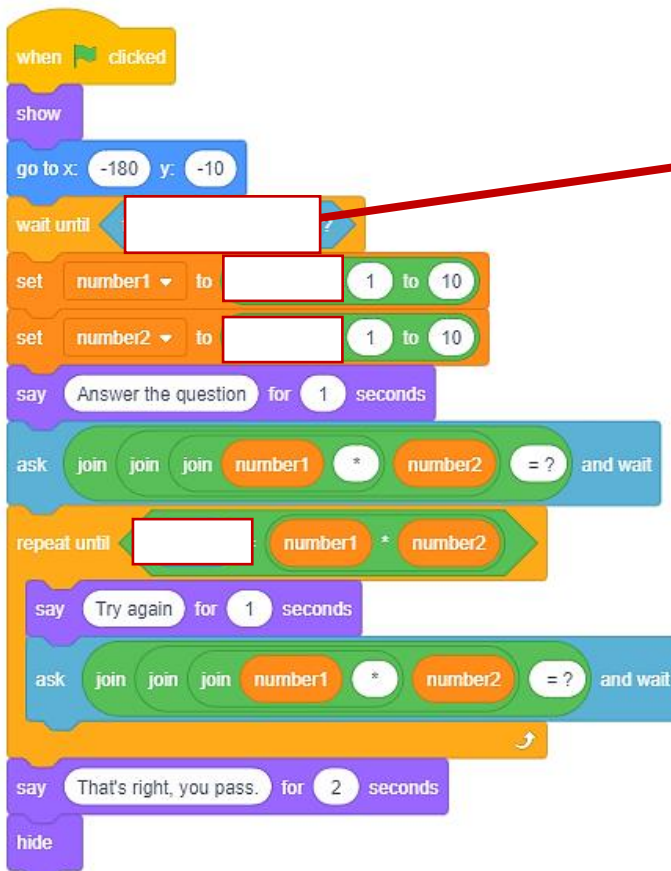
หันไปทางด้านซ้าย
เคลื่อนไปด้านซ้าย 1 ช่อง (30 ก้าว)
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)
เคลื่อนที่ไปด้านขวา 1 ช่อง



เมื่อกดแป้นลูกศรขวา

หันไปทางด้านขวา
เคลื่อนไปด้านขวา 1 ช่อง (30 ก้าว)
ถ้า สัมผัสสีส้ม (ชนกำแพงสีส้ม)
เคลื่อนที่ไปด้านซ้าย 1 ช่อง

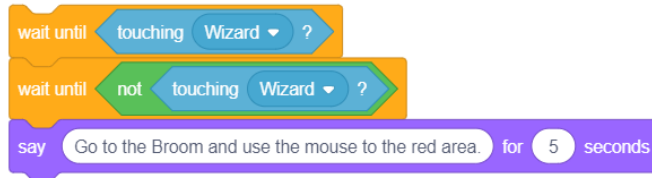
2) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร Wizard ทางด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง



เมื่อคลิก ริงเขียว



แสดง กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น
รอนจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร
สุ่มค่าให้ตัวแปร number1 และ number2
แสดงข้อความ และถามคำถามผู้เล่น
ทำจนกระทั่ง ผู้เล่นตอบถูก
แสดงข้อความ "Try again", ให้ตอบใหม่
แสดงข้อความ "That's right" แล้วซ่อน

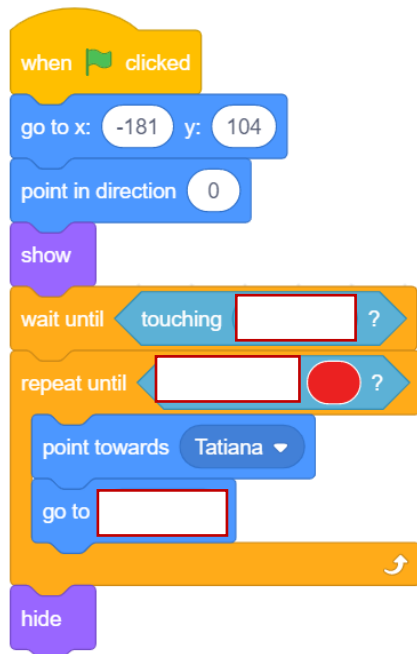


เพิ่มสคริปต์ให้ Tatiana

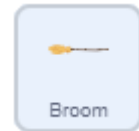


รอนจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Wizard
 รอนจนกระทั่ง ไม่ สัมผัสกับตัวละคร Wizard
 แสดงข้อความ “Go to ...”
 (ให้ไปที่ไม้กวาดแล้วใช้เมาส์ควบคุมการเคลื่อน
 ที่ไปยังพื้นที่สีแดง)

3) วิเคราะห์สคริปต์ ตัวละคร Broom และตัวละคร Tatiana ด้านซ้าย แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง
 ที่สอดคล้องกับรหัสจำลองด้านขวา



เมื่อ ธงเขียว ถูกคลิก



กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น
 หันทิศทางไปด้านบน แสดง
 รอนจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละคร

.....
 ทำจนกระทั่ง สัมผัสสีแดง

หันหน้าไปทางตัวละคร.....

ไปยังตัวละคร.....



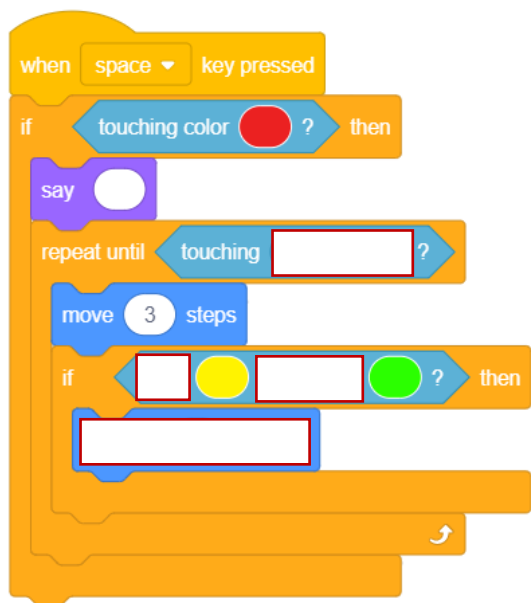
รหัสลําลองของ Tatiana



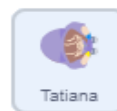
รอจนกระทั่ง สัมผัส.....
 ทำจนกระทั่ง สัมผัสสีแดง
 หันหน้าไปทาง.....
 เคลื่อนที่ 1 ก้าว
 หันทิศทางไปด้านหลัง
 เคลื่อนที่ไปยังจุดกึ่งกลางของพื้นที่สีแดง
 แสดงข้อความ “Press the ...”
 (กดแป้น Space bar เพื่อช่วยนักเต้น)

4) วิเคราะห์สคริปต์ตัวละคร Tatiana ด้านซ้าย เพื่อให้เดินตามเส้นสีเขียว แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงในช่องว่าง

ให้สอดคล้องกับรหัสลําลองด้านขวา



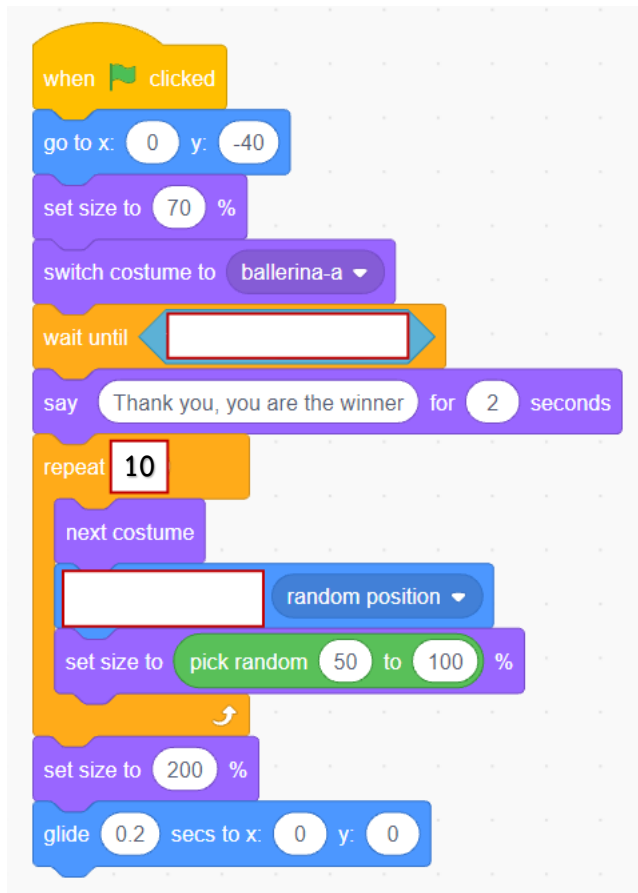
เมื่อ กดแป้น Space bar



ถ้า สัมผัสสีแดง
 แสดงข้อความ..... (ตัวละครหยุดแสดงข้อความ)
 ทำจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Ballerina (นักเต้น)
 เดิน 3 ก้าว
 ถ้า สีเหลือง สัมผัส สีเขียว
 เลี้ยวขวา 15 องศา

* สีเหลืองคือ สีที่มือขวาของตัวละคร Tatiana
 สีเขียวคือ สีเส้นที่ใช้เดิน

5) วิเคราะห์ code ตัวละคร นักเต้น (Ballerina) เมื่อสัมผัสกับตัวละคร ทาเทียนา (Tatiana)
แล้วเติมคำสั่งที่ต้องใช้ลงใน



เมื่อคลิก ธงเขียว



กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นและขนาด
เปลี่ยน costume เป็นทำยืนรอ
รอจนกระทั่ง สัมผัสกับตัวละคร Tatiana
แสดงข้อความ “Thank you ...”
ทำซ้ำ 10 รอบ

เปลี่ยนเป็น costume ถัดไป
เคลื่อนที่แบบสุ่มตำแหน่งภายใน 0.2 วินาที
เปลี่ยนขนาด แบบสุ่ม

เปลี่ยนขนาดเป็น 200 เปอร์เซนต์
เคลื่อนที่ไปกลางเวทีภายใน 0.2 วินาที