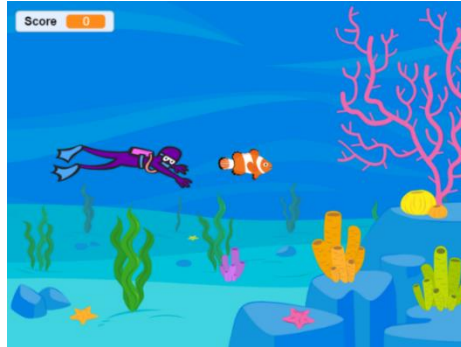


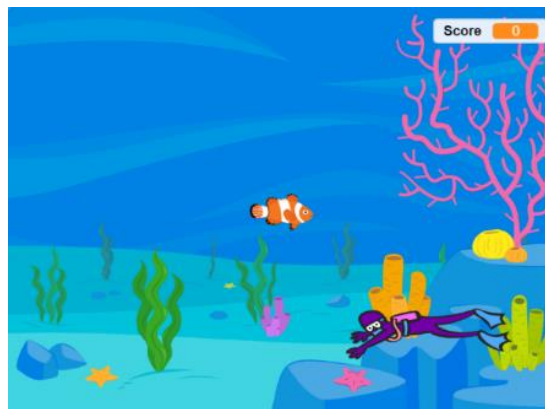
ใบงาน 08 เรื่อง นักประดาน้ำ Ep.1

1. เพิ่มฉาก Underwater 1 ตัวละคร Diver1 ตัวละคร Fish กำหนดค่าเริ่มต้น และควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละคร นักประดาน้ำ ด้วยการกดแป้นพิมพ์

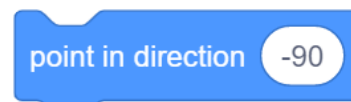
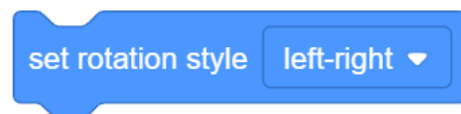


2. เขียนโปรแกรมเพื่อกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวละคร Diver1 ตามรหัสจำลอง ดังนี้ เมื่อ ธงเขียว ถูกคลิก

- 1) ตั้งค่ารูปแบบการหมุนแบบ ซ้าย – ขวา
- 2) หันหน้าไปทางซ้าย
- 3) กำหนดตำแหน่งของตัวละคร Diver1 ให้แสดงอยู่มุมล่างขวาของเวที ดังรูป



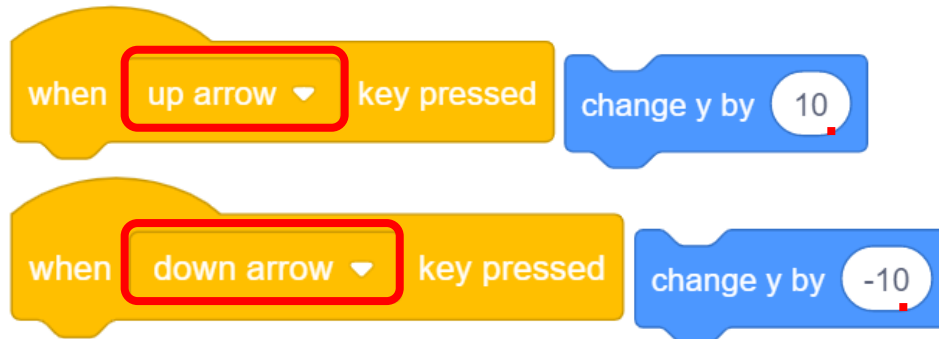
บล็อกคำสั่งแนะนำ



3. เขียนโปรแกรมเพื่อควบคุมการเคลื่อนที่ขึ้นและลงของตัวละคร Diver1 ตามรหัสจำลอง ดังนี้

เมื่อกดแป้นลูกศรขึ้น ตัวละคร Diver1 เคลื่อนที่ขึ้นด้านบน

เมื่อกดแป้นลูกศรลง ตัวละคร Diver1 เคลื่อนที่ลงด้านล่าง



4. เขียนโปรแกรมเพื่อควบคุมการหันซ้ายเคลื่อนที่ไปทางซ้าย และหันขวาเคลื่อนที่ไปทางขวาของตัวละครนักประดาน้ำ ตามรหัสจำลอง ดังนี้

เมื่อ แป้นลูกศรซ้าย ถูกกด

- 1) ตัวละครนักประดาน้ำเคลื่อนที่ไปด้านซ้าย
- 2) ตัวละครนักประดาน้ำหันหน้าไปทางซ้าย

เมื่อ แป้นลูกศรขวา ถูกกด

- 1) ตัวละครนักประดาน้ำเคลื่อนที่ไปด้านขวา
- 2) ตัวละครนักประดาน้ำหันหน้าไปทางขวา



5. เขียนสคริปต์กำหนดค่าเริ่มต้นของตัวละคร Fish ควบคุมการเคลื่อนที่ด้วยการสุ่มตำแหน่ง และตรวจสอบเงื่อนไขการสัมผัสกับตัวละคร Diver1 ซึ่งมีรหัสลําดังนี้

รหัสลําดังของ Fish



1) แสดงตัวละคร Fish

2) ไปยังตำแหน่ง $x=0$, $y=0$ บนเวที

3) ทำซ้ำข้อ 3.1 – 3.3 ตลอดเวลา

3.1 แสดงตัวละคร Fish

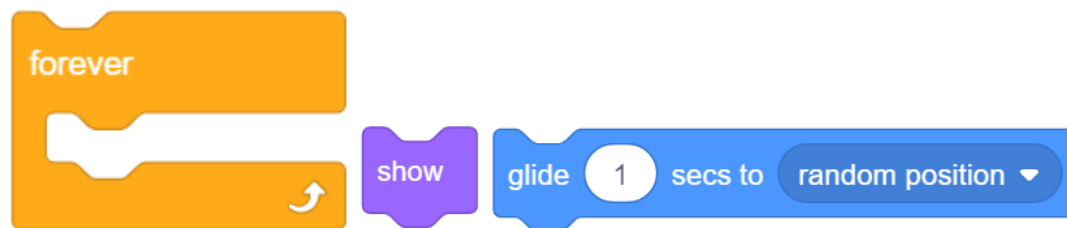
3.2 สุ่มตำแหน่งและเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งใหม่ ภายในเวลา 1 วินาที

3.3 ถ้า สัมผัสตัวละคร Diver1 ให้ซ่อนตัวละคร Fish และสุ่มตำแหน่งใหม่

6. เขียนสคริปต์ เพื่อกำหนดค่าเริ่มต้นของตัวละคร Fish



7. เขียนสคริปต์ เพื่อควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละคร Fish ด้วยการสุ่มตำแหน่ง



8. เขียนสคริปต์ให้ตัวละคร Fish เมื่อมีการสัมผัสกับตัวละคร Diver1 แล้วตัวละคร Fish หายไป



A large, empty rounded rectangle with a green border, intended for the user to write the Scratch script.