

รายวิชา เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้สอน

ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

เรื่อง

การสร้างแอปพลิเคชัน 1

# ชั่วโมงที่ 18

## การสร้างแอปพลิเคชัน 1

The background features a semi-transparent green overlay. On the right side, there is a faint image of a robot's head with a single visible eye and a hand holding a red book. To the right of the robot's head, there are some faint, glowing lines and a circular graphic with a sine wave.

ทบทวนกิจกรรมและความรู้เดิม

คำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรม Scratch

# กิจกรรมที่ 3.5

เรื่อง การเขียนโปรแกรมอ่านข้อมูล



ใบงานที่ 3.5



แอปพลิเคชันเกมสอยดาว

?

คำถาม

งานสอยดาว ตามประสบการณ์  
ของนักเรียนมีลักษณะอย่างไร



# คำตอบ

มีสลากเป็นรูปดาว (หรือรูปอื่น ๆ) แขนงไว้บน  
ต้นไม้และในสลากรูปดาวจะมีของรางวัลต่าง ๆ  
เช่น หม้อหุงข้าว พัดลม ที่วีฯ ราคาดวงละ  
5-20 บาท

# คำตอบ

สรุปเป็นสถานการณ์ได้ดังนี้ “งานสอยดาว  
มีสลากเป็นรูปดาว แขนวนไว้นบนต้นไม้และ  
ในสลากรูปดาวจะมีของรางวัลต่าง ๆ  
ราคาสอยดาว/ดวง ๆ ละ 20 บาท”



# จุดประสงค์การเรียนรู้

สร้างแอปพลิเคชันด้วยโปรแกรม Scratch ได้



สรุปเป็นสถานการณ์ได้ดังนี้ “งานสอยดาว  
มีสลากเป็นรูปดาว แขนวนไว้นบนต้นไม้และ  
ในสลากรูปดาวจะมีของรางวัลต่าง ๆ  
ราคาสอยดาว/ดวง ๆ ละ 20 บาท”

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้  
เมื่อพิจารณาสถานการณ์แล้วสามารถ  
แบ่งปัญหาใหญ่เป็นปัญหาย่อยได้ดังนี้

| คำถาม                                                                                                 | คำตอบ |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1. บัตรสอยดาวราคาเท่าไร                                                                               |       |
| 2. มีกี่รางวัล อะไรบ้าง<br>และรางวัลละกี่ชิ้น                                                         |       |
| 3. หากลูกค้าสอยดาวแล้วไม่ได้<br>รับรางวัลที่กำหนดจะมีรางวัล<br>ปลอบใจหรือไม่ถ้ามีรางวัล<br>จะเป็นอะไร |       |

| คำถาม                                            | คำตอบ |
|--------------------------------------------------|-------|
| 4. หน้าจอจะปรากฏดาวกี่แบบ<br>อะไรบ้างแบบละกี่ดวง |       |
| 5. ดาวปรากฏที่ใด และปรากฏ<br>อย่างไร             |       |
| 6. ค่าที่ใช้ในการสุ่มรางวัล<br>ของดาวอยู่ช่วงใด  |       |

| คำถาม                                 | คำตอบ |
|---------------------------------------|-------|
| 7. การสอยดาวใช้วิธีการใด              |       |
| 8. การทำงานเมื่อมีการสอยดาวมีอะไรบ้าง |       |

| คำถาม                                                                                                 | คำตอบ                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. บัตรสอยดาวราคาเท่าไร                                                                               | ราคา 20 บาท                                                                                      |
| 2. มีกี่รางวัล อะไรบ้าง<br>และรางวัลละกี่ชิ้น                                                         | มี 5 รางวัลคือ ข้าวสาร โทรศัพท์มือถือ<br>จักรยาน หม้อหุงข้าว บัตรกำนัลมูลค่า<br>500 บาท 1 รางวัล |
| 3. หากลูกค้าสอยดาวแล้วไม่ได้<br>รับรางวัลที่กำหนดจะมีรางวัล<br>ปลอบใจหรือไม่ถ้ามีรางวัล<br>จะเป็นอะไร | หากลูกค้าสอยดาวแล้วไม่ได้รับรางวัล<br>ที่กำหนดจะได้รับ “ลูกอม” เป็นรางวัล<br>ปลอบใจ              |

| คำถาม                                           | คำตอบ                                                   |
|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 4. หน้าจอจะปรากฏดาวกี่แบบ อะไรบ้างแบบละกี่ดวง   | ปรากฏดาว 1 แบบที่มีสีแตกต่างกัน ทั้งหมด<br>จำนวน 20 ดวง |
| 5. ดาวปรากฏที่ใด และปรากฏ<br>อย่างไร            | ดาวปรากฏบนต้นไม้โดยการสุ่มพิกัด<br>บนต้นไม้ที่ต้องการ   |
| 6. ค่าที่ใช้ในการสุ่มรางวัล<br>ของดาวอยู่ช่วงใด | สุ่มรางวัลอยู่ในช่วง 1 ถึง 20                           |



| คำถาม                                 | คำตอบ                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7. การสอยดาวใช้วิธีการใด              | การคลิกที่ดาว                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 8. การทำงานเมื่อมีการสอยดาวมีอะไรบ้าง | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ดาวที่ถูกสอยจะหายไป</li> <li>- แสดงผลลัพธ์ที่ได้จากการสุมของรางวัล ถ้าผลของการสุมได้รับรางวัลที่กำหนด ให้ลบ รายชื่อรางวัลนั้นออกจากรายการถ้าไม่ได้ จะแสดง “ลูกอม”</li> <li>- รายได้จากการสอยดาวเพิ่มขึ้นครั้งละ 20 บาท</li> </ul> |

# กิจกรรมที่ 3.6

เรื่อง เกมสอยดาว



ใบงานที่ 3.6



# กิจกรรมที่ 3.6

## เรื่อง เกมสอยดาว

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนโปรแกรม เกมสอยดาว แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา

ข้อมูลเข้า คือ .....

ข้อมูลออก คือ .....

.....

.....

วิธีตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้

.....

.....

.....



# กิจกรรมที่ 3.6

## เรื่อง เกมสอยดาว

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนโปรแกรม เกมสอยดาว แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา

ข้อมูลเข้า คือ ..... **ดาวที่ถูกคลิก** .....

ข้อมูลออก คือ ..... **รางวัลที่ได้ และรายได้จากการขาย** .....

.....

วิธีตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้

.....

.....

.....



# กิจกรรมที่ 3.6

## เรื่อง เกมสอยดาว

วิธีตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้

ครั้งที่ 1 คลิกดาว แล้วแสดงรางวัลที่ได้จากการสุ่ม เช่น ได้ “ข้าวสาร” แสดงรายได้จากการขาย 20 บาท ลบรายชื้อข้าวสารออกจากรายการและลบดาวออก 1 ดวง

ครั้งที่ 2 คลิกดาว แล้วแสดงรางวัลที่ได้จากการสุ่ม เช่น รางวัลปลอมใจเป็น “ลูกอม” แสดงรายได้จากการขาย 40 บาท และลบดาวออก 1 ดวง



# กิจกรรมที่ 3.6

เรื่อง เกมสอยดาว

ออกแบบหน้าจอโปรแกรม



# กิจกรรมที่ 3.6

## เรื่อง เกมสอยดาว

วางแผนการแก้ปัญหาและการเขียนโปรแกรมเป็นดังนี้  
การวางแผนการแก้ปัญหา (รหัสจำลอง)



# ช่องทาง ส่งงาน ภาพกิจกรรม

“ครูและนักเรียนปลายทาง”

Facebook



Line



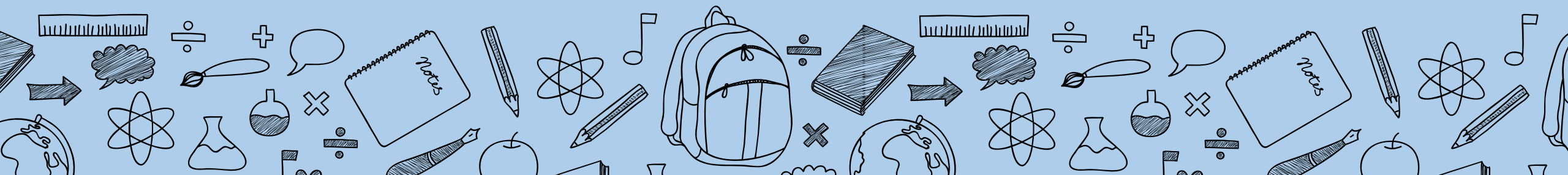


# ช่องทางดาว์นโหลดและรับชม DLTV

- การเตรียมกิจกรรมสำหรับครูปลายทาง  
(ใบความรู้, ใบงาน, แผนจัดการเรียนรู้)
- ทบทวนบทเรียน สำหรับนักเรียนปลายทาง



สามารถดาว์นโหลด [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th)



# ชั่วโมงต่อไป

# เรื่อง การสร้างแอปพลิเคชัน 2

