

รายวิชา เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้สอน

ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

เรื่อง

การเขียนโปรแกรมเกม 1

A hand holding a microphone against a blurred background of a sunset or sunrise. The background features a bright sun low on the horizon, casting a warm glow of orange and red light across the sky, which transitions into a deep blue at the top. The microphone is in the foreground, partially obscuring the view of the sunset. The overall mood is dramatic and focused.

ชั่วโมงที่ 15

การเขียนโปรแกรมเกม 1

PACMAN



START GAME

CONTROLS

ABOUT

www.neave.com/webgames



สื่อวีดิทัศน์ใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น

ขอขอบคุณสื่อวีดิทัศน์

Pacman

เผยแพร่โดย : Best Games VK

เผยแพร่วันที่ 29 มกราคม 2557

ที่มา : [https://www.youtube.com/
watch?v=EUR3xprOcbQ](https://www.youtube.com/watch?v=EUR3xprOcbQ)

?

คำถาม

นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์เกมจาก
ตัวอย่างว่ามีข้อมูลเข้า ข้อมูลออก
และมีเงื่อนไขใดบ้างของเกม ที่จะทำให้
ได้คะแนน หรือเสียคะแนน



คำตอบ

ข้อมูลเข้า :: การกดแป้นลูกศรซ้าย ขวา ขึ้น ลง

ข้อมูลออก :: เมื่อกดลูกศร ตัวละครเคลื่อนที่ไป
ทางขวา ซ้าย ขึ้น ลง



คำตอบ

มีเงื่อนไขใดบ้าง ::

ตัวละครสัมผัสวิตามิน (จุด) เพื่อทำคะแนน โดยการกด
แป้นลูกศรซ้าย ขวา ขึ้น ลง ซึ่งเกณฑ์การได้รับคะแนน
จะขึ้นอยู่กับความยากง่ายในแต่ละระดับ



?

คำถาม

หากเราจะสร้างแอปพลิเคชันหรือเกม

เราสามารถใช่โปรแกรม

open source ได้บ้าง



คำตอบ

หากเราจะสร้างแอปพลิเคชันหรือเกม

เราสามารถโปรแกรม open source ได้บ้าง

เช่น Game Builder หรือ Scratch



จุดประสงค์การเรียนรู้

เขียนโปรแกรมสั่งงานโดยใช้ลูกศร ซ้าย/ขวาได้



สาริต

ทบทวนการใช้งานเบื้องต้น
ของโปรแกรม Scratch



ตัวอย่าง

ผลงานต่าง ๆ จากโปรแกรม Scratch



ที่มา :: <https://i.ytimg.com/vi/c1m8trrxzDo/maxresdefault.jpg>

โดย ครูอภิวัฒน์ วงศ์กัณหา เมื่อวันที่ 27 ธ.ค. 2561



ตัวอย่าง

ผลงานต่าง ๆ จากโปรแกรม Scratch



ที่มา :: <https://i.ytimg.com/vi/c1m8trrxzDo/maxresdefault.jpg>

โดย ครูอภิวัฒน์ วงศ์กัณหา เมื่อวันที่ 27 ธ.ค. 2561

กิจกรรม

นักเรียนจับคู่ จากนั้นนักเรียนดาวนโหลด
โปรแกรมตั้งต้นชื่อ theMaze.sb3
ได้ที่ oho.ipst.ac.th/theMaze
(เวลา 5 นาที)



สาริต

ดาวน์โหลด theMaze.sb3 และ
นำเข้าไฟล์ในโปรแกรม Scratch



กิจกรรมที่ 3.4

เรื่อง โปรแกรมเกมเขาวงกต



ใบงานที่ 3.4



กิจกรรมที่ 3.4

เรื่อง โปรแกรมเกมเขาวงกต

ให้นักเรียนพิจารณากิจกรรมท้ายบท แล้วดำเนินการแก้ปัญหาตามขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา

ข้อมูลเข้า คือ

ข้อมูลออก คือ

.....

.....

วิธีตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้

.....

.....

.....

.....



ช่องทาง ส่งงาน ภาพกิจกรรม

“ครูและนักเรียนปลายทาง”

Facebook



Line



ชั่วโมงต่อไป

เรื่อง การเขียนโปรแกรมเกม 2

