

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



ใบงาน ๐๖ : เกม Who am I?

๑. ให้นักเรียนศึกษา สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของเกม Who am I?

ลำดับ ที่	ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสจำลอง
๑		เลือกฉากและตัวละคร
๒		รหัสจำลองตัวละคร Rocks เมื่อคลิกธงเขียว ๑. เป็นตัวละครที่อยู่ลำดับหน้าสุดเสมอ
๓		รหัสจำลองตัวละคร Dove1 เมื่อคลิกธงเขียว ๑. เปลี่ยนฉากเป็น woods and bench ๒. ตั้งค่าการหมุนแบบซ้ายขวา ๓. ตั้งทิศทางบินขึ้นด้านบน ๔. กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นอยู่หลังก้อนหิน ๕. แสดงตัวละคร

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



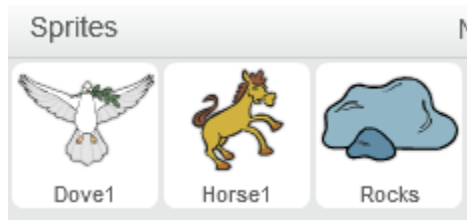
บ. ๘ / ผ. ๘.๔-๐๖

ลำดับ ที่	ฉากหลัง / ตัวละคร	รหัสจำลอง
		๖. เล่นเสียง นก ๗. ถาม Who am I? ๘. ถ้า คำตอบคือ “bird” ๘.๑ เล่นเสียงนก ๘.๒ บินขึ้นไปทางด้านบนของ ก้อนหิน ๘.๓ พูดว่า “Yes, I am a bird.” ๙. ซ่อนตัวละคร
๔		รหัสจำลองตัวละคร Horse1 เมื่อคลิกธงเขียว ๑. ตั้งค่าการหมุนแบบซ้ายขวา ๒. ตั้งทิศทางเคลื่อนที่ ๖๐ องศา ๓. กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นอยู่หลัง ก้อนหิน ๔. แสดงตัวละคร ๕. รอ ๑๐ วินาที ๖. เล่นเสียง ม้า ๗. ถาม Who am I? ๘. ถ้า คำตอบคือ “horse” ๘.๑ เล่นเสียง ม้า ๘.๒ ให้ม้าวิ่งทิศทาง ๖๐ องศา ออกมาจากด้านหลังของ ก้อนหิน ๘.๓ พูดว่า “Yes, I am a horse.” ๘.๔ ซ่อนตัวละคร

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



๒. จัดเตรียม ตัวละคร โดยเลือกตัวละคร Dove1, Horse1 และ Rocks จัดตำแหน่งตามภาพในสตอริบอร์ด



๓. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Dove1 ทดสอบโปรแกรม

```
when clicked
  switch backdrop to woods and bench
  set rotation style left-right
  point in direction 0
  go to x: -80 y: -35
  show
  play sound bird
  ask Who am I? and wait
  if answer = bird then
    play sound bird
    repeat 15
      move 10 steps
      next costume
    say Yes, I'm a bird. for 2 secs
  hide
```

๔. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Rocks

```
when clicked
  go to front
```

๕. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละคร Horse1 จากรหัสจำลองที่กำหนดให้ แล้วทดสอบโปรแกรม



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๔-๐๖

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. หากต้องการเพิ่มตัวละครสัตว์ชนิดอื่น ให้ทายอีก ๑ ตัว ได้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

๒. นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรม Scratch สร้างเกมทายปัญหาที่มีลักษณะแบบอื่นๆ ได้หรือไม่ เกมอะไร เขียนรหัสจำลองของเกมนั้น

.....

.....

.....

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

โปรแกรม Scratch สามารถสร้างชิ้นงานที่เป็นเกมทายปัญหาจากเสียงที่ได้ยิน โดยพิมพ์คำตอบทางแป้นพิมพ์ แล้วตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ

