



ใบงาน ๐๑ : มาเต้นรำกันเถอะ

Ballerina จะไปงานวันเกิดเพื่อน ซึ่งมีการจัดแข่งขันเต้นรำ ใครเต้นได้นานที่สุดโดยไม่หยุดพัก จะได้รับรางวัลชิ้นใหญ่ที่สุดในงาน นักเรียนมาช่วยกันทำให้ Ballerina ได้รางวัลกันเถอะ

๑. เปิดโปรแกรม Scratch
๒. นำเข้าตัวละคร Ballerina



๓. นำเข้าจากหลังเป็นฉาก party room และเขียนสคริปต์ให้เวที เพื่อเปลี่ยนสีฉาก โดยใช้บล็อกคำสั่งในตารางช่องซ้ายมือ และบันทึกผลลัพธ์ที่ได้เมื่อคลิก ลงในตารางช่องขวามือ

สคริปต์ของเวที	ผลลัพธ์เมื่อคลิก
<pre> when [flag] clicked forever wait (2) secs change [color v] by (25) end </pre>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>



๔. เขียนสคริปต์ให้ตัวละคร Ballerina โดยใช้บล็อกคำสั่งในตารางช่องซ้ายมือ
แล้วบันทึกผลลัพธ์ที่ได้เมื่อคลิก ลงในตารางช่องขวา มือ

สคริปต์ของตัวละคร Ballerina	ผลลัพธ์เมื่อคลิก
<pre> when green flag clicked go to x: -202 y: -31 forever move 5 steps next costume wait 0.5 secs if on edge, bounce </pre>	

เมื่อคลิก ตัวละคร Ballerina เริ่มต้นอยู่ที่ตำแหน่งใดของเวที

$x =$ $y =$

เมื่อตัวละคร Ballerina ชนขอบของเวที จะได้ผลลัพธ์อย่างไร

รู้หรือไม่ !!

รูปแบบการหมุนของตัวละครมี 3 รูปแบบ คือ

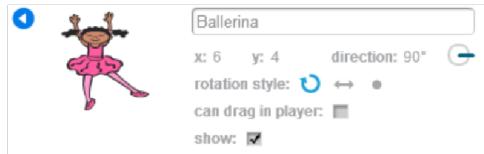
หมุนได้รอบทิศทาง

หันได้เฉพาะซ้ายหรือขวา

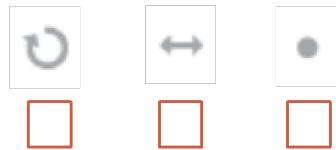
ห้ามหมุน

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.  บ.๙ / พ.๙.๒-๐๑

๔. คลิกขวาที่ตัวละคร Ballerina จะปรากฏหน้าต่าง ให้เลือกแท็บ info จะปรากฏ ดังรูป



ตัวละครมีการหมุนอยู่ในลักษณะใด



ให้นักเรียนทดลองเลือกรูปแบบการหมุนของตัวละครรูปแบบอื่น
ต้องเลือกรูปแบบการหมุนแบบใด ตัวละคร Ballerina จึงจะไม่เคลื่อนที่
กลับหัว
เมื่อเดินชนขอบเวที

๖. ให้นักเรียนแก้ไขสคริปต์เพื่อให้มีเสียงดนตรีประกอบการเต้นรำ โดยใช้ ปล็อกคำสั่ง

๗. เพิ่มตัวละครอีกหนึ่งตัว เขียนสคริปต์ให้ตัวละครเริ่มต้นเต้นรำจากคนละด้าน ของเวที

◆ คำถ้ามหลังจากทำกิจกรรม ◆

๑. การกำหนดการหมุนของตัวละครมีความสำคัญอย่างไร

๒. คำสั่ง forever มีการทำงานอย่างไร

๓. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

- บล็อกคำสั่งที่ใช้ในการทำให้ตัวละครเปลี่ยนท่าทาง คือ บล็อกคำสั่ง

- ในโปรแกรม Scratch มีคำสั่งที่ทำงานแบบวนซ้ำไม่รู้จบ คือ บล็อกคำสั่ง
