ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

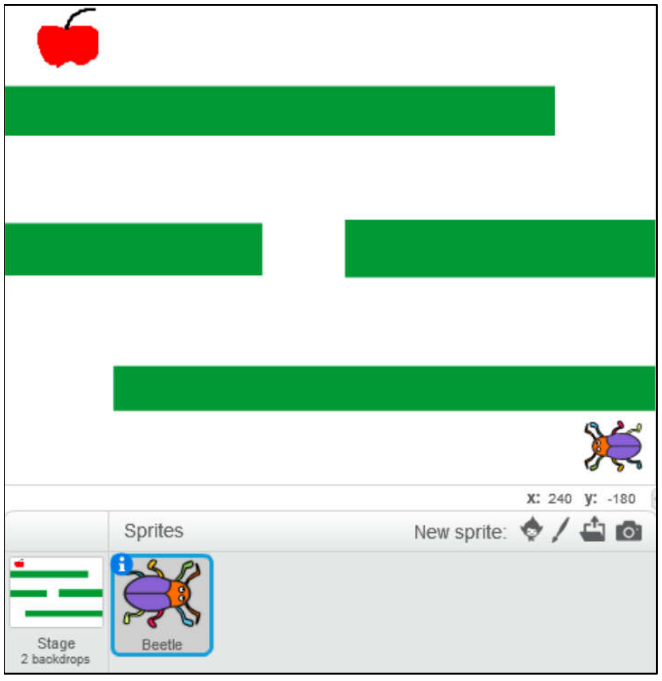
วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ป.๘ / ผ.๘.๓-๐๓

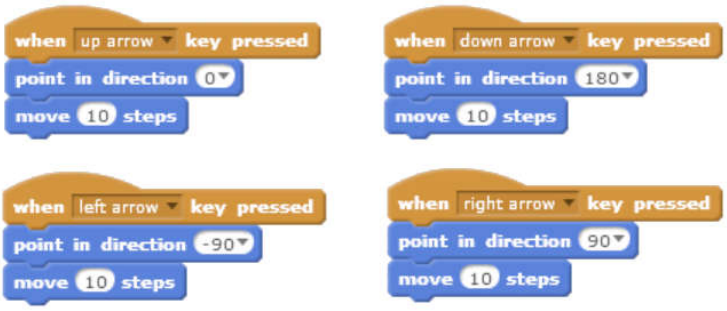
ใบงาน ๐๓ : แอปเปิ้ลแสนอร่อย

๑. เขียนโปรแกรมตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

๑.๑ สร้างพื้นหลังให้มีแถบสีเขียวและแอปเปิ้ลสีแดง ดังรูป และเพิ่มตัวละคร Beetle



๑.๒ เขียนสคริปต์เพื่อควบคุมการเคลื่อนที่ของตัวละคร Beetle ด้วยปุ่มลูกศร ขึ้น ลง ซ้าย ขวา บนแป้นพิมพ์ ดังนี้

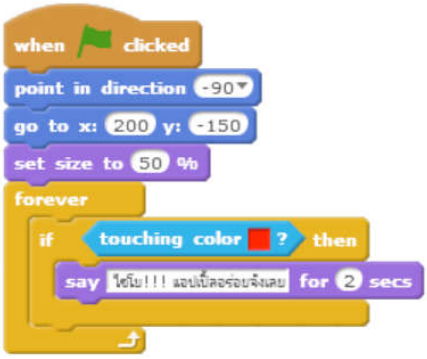


ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ป. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๓

๑.๓ เขียนสคริปต์เพื่อกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวละคร Beetle และตรวจสอบว่าไปสัมผัสแอปเปิ้ลหรือยัง



เหตุการณ์	ผลลัพธ์
๑.๓.๑ เมื่อคลิก 	ตัวละคร Beetle อยู่ที่ตำแหน่ง x = ... y = ... และมีทิศทาง (ขึ้น/ลง/ซ้าย/ขวา) .....
๑.๓.๒ เมื่อตัวละครไปสัมผัสแอปเปิ้ล	ตัวละคร Beetle อยู่ที่ตำแหน่ง x = ... y = ... และมีทิศทาง (ขึ้น/ลง/ซ้าย/ขวา) .....

๑.๔ ถ้าต้องการกำหนดเงื่อนไขว่า เมื่อตัวละคร Beetle สัมผัสแถบสีเขียวให้กลับไปที่จุดเริ่มต้น จะแก้ไขสคริปต์อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

๒. เขียนสคริปต์เพิ่มเติมจากข้อ ๑ เมื่อตัวละคร Beetle สัมผัสแอปเปิ้ล แล้วให้ตัวละคร Beetle หายไป

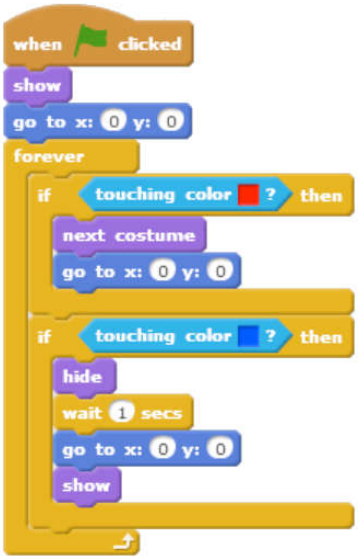
ชื่อ-สกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

ป.๘ / ฝ.๘.๓-๐๓

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. พิจารณาสคริปต์และข้อความต่อไปนี้ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และทำเครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ไม่ถูกต้อง



..... ๑.๑ เมื่อคลิก ตัวละครจะอยู่ในตำแหน่ง (0, 0)

..... ๑.๒ ถ้า ตัวละครสัมผัสสีแดง แล้ว จะสลับชุดตัวละคร

..... ๑.๓ ถ้า ตัวละครสัมผัสสีแดง แล้ว ตัวละครจะไม่กลับไปที่ตำแหน่ง (0, 0)

..... ๑.๔ ถ้า ตัวละครสัมผัสสีน้ำเงิน แล้ว ตัวละครจะหายไปไม่แสดงอีกเลย

..... ๑.๕ ถ้า ตัวละครสัมผัสสีน้ำเงิน แล้ว ตัวละครจะกลับไปที่ตำแหน่ง (0, 0)

๒. จากกิจกรรมนี้สรุปได้ว่า

- การเขียนโปรแกรมแบบที่มีการตรวจสอบเงื่อนไข จะใช้บล็อกคำสั่ง
- บล็อกคำสั่งเงื่อนไขที่ใช้ตรวจสอบการสัมผัสสี จะใช้บล็อกคำสั่ง