

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

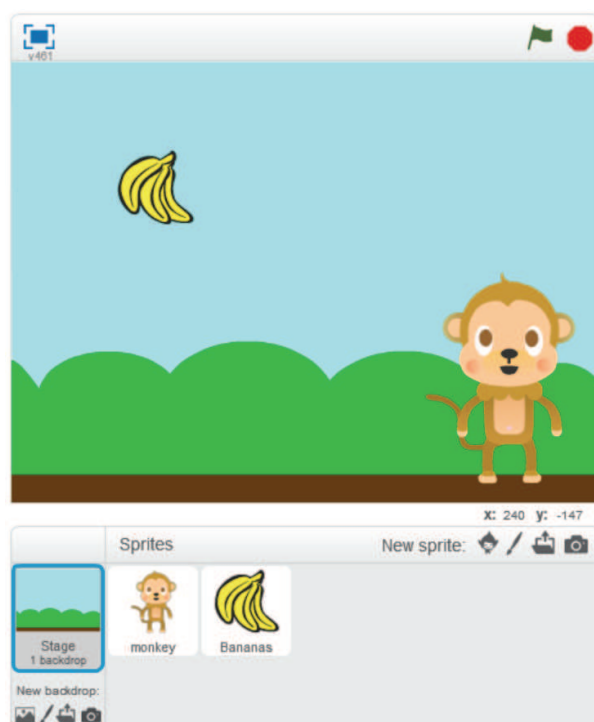


บ. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๕

ใบงาน ๐๕ : น้องจ๋อกินกล้วย

๑. สร้างพื้นหลัง ตัวละคร และเขียนสคริปต์ตามเงื่อนไขต่อไปนี้

๑.๑ สร้างพื้นหลังและตัวละคร ดังรูป



๑.๒ ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง

รหัสจำลอง	สคริปต์
ตัวละคร monkey เมื่อคลิกธงเขียว ๑) กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น (165, -90) โปรแกรม ๒) วนซ้ำไม่รู้จบ	

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๓-๐๕

รหัสจำลอง	สคริปต์
๒.๑) แสดงข้อความ “ช่วยพาฉันไปกินกล้วย โดยการกดปุ่มลูกศร” ๒.๒) ถ้าสัมผัสกับตัวละครชื่อ Bananas ให้แสดงข้อความ “ไฮโย!!! อร่อยจังเลย” เป็นเวลา 1 วินาที เมื่อกดปุ่ม → ให้ขยับไปทางขวา 10 ก้าว เมื่อกดปุ่ม ← ให้ขยับไปทางซ้าย 10 ก้าว เมื่อกดปุ่ม ↑ ให้ขยับขึ้นข้างบน 10 ก้าว เมื่อกดปุ่ม ↓ ให้ขยับลงข้างล่าง 10 ก้าว	
ตัวละคร Bananas เมื่อคลิกธงเขียว ๑) ทำซ้ำไม่รู้จบ ๑.๑) สุ่มตำแหน่งเริ่มต้น x อยู่ระหว่าง -200 ถึง 200 และ y อยู่ระหว่าง -150 ถึง 150 ๑.๒) รอจนกระทั่งสัมผัสกับตัวละครชื่อ monkey แล้วกลับไปทำข้อ ๑.๑	

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๕

๑.๓ ตรวจสอบผลลัพธ์จากสถานการณ์ต่อไปนี้

สถานการณ์	ผลลัพธ์
๑. คลิก 	- ตัวละคร monkey อยู่ที่ตำแหน่ง $x = \dots\dots\dots y = \dots\dots\dots$ พูดว่า $\dots\dots\dots$ - ตัวละคร bananas อยู่ที่ตำแหน่ง $x = \dots\dots\dots y = \dots\dots\dots$
๒. กดปุ่ม  สามครั้ง	ตัวละคร $\dots\dots\dots$ เคลื่อนที่ไปทาง $\dots\dots\dots$ จำนวน $\dots\dots\dots$ ก้าว
๓. เมื่อตัวละคร monkey สัมผัสกับ ตัวละคร bananas	- ตัวละคร monkey พูดว่า $\dots\dots\dots$ $\dots\dots\dots$ - ตัวละคร bananas จะ $\dots\dots\dots$ $\dots\dots\dots$ $\dots\dots\dots$
๔. เมื่อคลิก ธงเขียว ถ้า ตัวละคร monkey และ ตัวละคร bananas อยู่ตำแหน่ง เดียวกัน	- ตัวละคร monkey พูดว่า $\dots\dots\dots$ $\dots\dots\dots$ $\dots\dots\dots$ - ตัวละคร bananas จะ $\dots\dots\dots$ $\dots\dots\dots$ $\dots\dots\dots$

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๓-๐๕

๒. จากโปรแกรมในข้อ ๑ แก้ไขสคริปต์เพื่อให้ทำงานดังนี้

๒.๑ เพิ่มตัวละครกล้วยเน่า

๒.๒ เมื่อเจ้าจ้อสัมผัสกับกล้วยเน่า ให้แสดงข้อความ “GAME OVER” แล้ว
โปรแกรมหยุดทำงาน

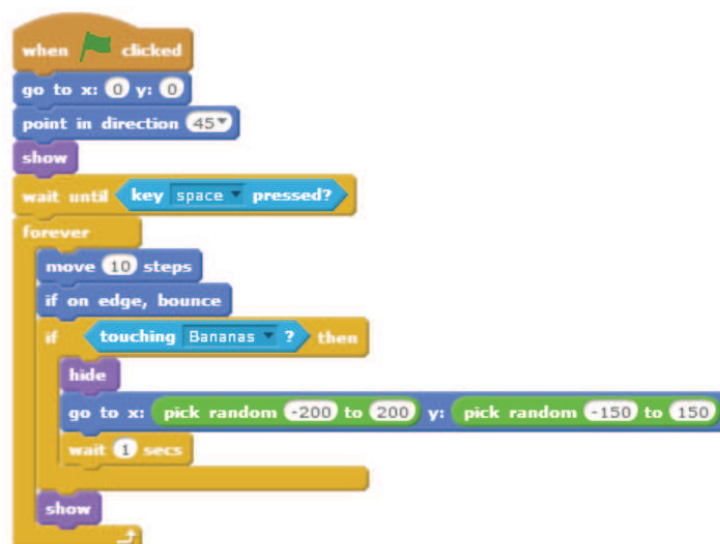
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๕

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. พิจารณาสคริปต์ต่อไปนี้ แล้ววงกลมล้อมรอบตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุด



๑.๑ ตัวละครจะเริ่มเคลื่อนที่เมื่อเกิดเหตุการณ์ในข้อใด

- ก. เมื่อกดตัวละครซ่อน
- ข. เมื่อตัวละครปรากฏตัว
- ค. เมื่อมีการกดแป้น space bar
- ง. เมื่อสัมผัสกับตัวละคร Bananas

๑.๒ ตัวละครในสคริปต์จะซ่อนตัวเมื่อเกิดเหตุการณ์ในข้อใด

- ก. เมื่อกดปุ่มลูกศรลง
- ข. เมื่อตัวละครปรากฏตัว
- ค. เมื่อมีการกดแป้น Space bar
- ง. เมื่อสัมผัสกับตัวละคร Bananas

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๓-๐๕

๑.๓ จากข้อ ๑.๒ ถ้าตัวละครซ่อนตัว แล้วตัวละครจะปรากฏตัวอีกครั้งเมื่อใด

ก. ปรากฏตัวทันที

ข. ไม่ปรากฏตัวอีกเลย

ค. ปรากฏตัวหลังจากคลิกที่ตัวละคร

ง. ปรากฏตัวหลังจากซ่อนตัวไปแล้ว ๑ วินาที

๒. จากกิจกรรมนี้สรุปได้ว่า

การเขียนโปรแกรมเพื่อตรวจสอบว่าตัวละครตัวหนึ่ง สัมผัสกับตัวละครอีกตัวหนึ่ง
หรือไม่ จะใช้คำสั่ง เงื่อนไขจะเป็นจริงก็ต่อเมื่อ
