

ใบงานที่ 3.4

เรื่อง โปรแกรมเกมเขาวงกต

หน่วยที่ 3 การเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชัน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง การเขียนโปรแกรมเกม 1
รายวิชา เทคโนโลยี รหัส ว23103 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกในกลุ่มที่ ชั้น ม.3/.....

1. ชื่อ-สกุล เลขที่..... 2. ชื่อ-สกุล เลขที่.....
3. ชื่อ-สกุล เลขที่..... 4. ชื่อ-สกุล เลขที่.....
5. ชื่อ-สกุล เลขที่..... 6. ชื่อ-สกุล เลขที่.....

ให้นักเรียนพิจารณากิจกรรมท้ายบท แล้วดำเนินการแก้ปัญหาตามขั้นตอนดังนี้


1. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา

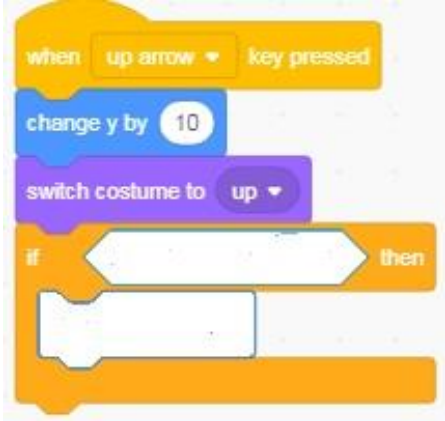
ข้อมูลเข้า คือ


ข้อมูลออก คือ

วิธีตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้


2. วางแผนการแก้ปัญหาและการเขียนโปรแกรมเป็นดังนี้

2.1 โปรแกรมเพื่อควบคุมการเดินของตัวละคร เมื่อกดลูกศรขึ้น (up arrow) ตัวละครจะเปลี่ยนเป็นรูป  ให้แก้ไข
โปรแกรม เมื่อเดินชนกำแพงจะไม่เดินทะลุกำแพงทางด้านบน


<p>รหัสจำลอง/ผังงาน</p> <p>เมื่อมีการกดลูกศรขึ้น</p> <p>เปลี่ยนพิกัด y เพิ่มอีก 10 หน่วย</p> <p>เปลี่ยนชุดตัวละครให้ตัวละครมีปากขึ้นด้านบน</p> <p>ตรวจสอบว่าตัวละครมีการชนขอบสีดำหรือไม่</p> <p>ถ้าใช่ให้ลดค่าพิกัด y ลง 10 หน่วย</p>	<p>โปรแกรมมีดังนี้</p> 
---	---

2.2 โปรแกรมเพื่อควบคุมการเดินของตัวละคร เมื่อกดลูกศรซ้าย (left arrow) ตัวละครจะเปลี่ยนเป็นรูป  ให้แก้ไขโปรแกรม เมื่อเดินชนกำแพงจะไม่ทะลุกำแพงทางด้านซ้าย


<p>รหัสจำลอง/ผังงาน</p> <p>เมื่อมีการกดลูกศรซ้าย</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>โปรแกรมมีดังนี้</p> 
--	--

2.3 โปรแกรมเพื่อควบคุมการเดินของตัวละคร เมื่อกดลูกศรขวา (right arrow) ตัวละครจะเปลี่ยนเป็นรูป  ให้แก้ไขโปรแกรม เมื่อเดินชนกำแพงจะไม่ทะลุกำแพงทางด้านขวา

<p>รหัสจำลอง/ผังงาน</p> <p>เมื่อมีการกดลูกศรขวา</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>โปรแกรมมีดังนี้</p>
---	------------------------

2.4 โปรแกรมเพื่อควบคุมการเดินของตัวละคร เมื่อกดลูกศรลง (down arrow) ตัวละครจะเปลี่ยนเป็นรูป  ให้แก้ไขโปรแกรม เมื่อเดินชนกำแพงจะไม่ทะลุกำแพงทางด้านล่าง

<p>รหัสจำลอง/ผังงาน</p> <p>เมื่อมีการกดลูกศรลง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>โปรแกรมนี้อย่างนี้</p>
--	---------------------------

2.5 แก้ไขโปรแกรมที่ตัวละคร..... ซึ่งเมื่อเดินชนจุดแดง  แล้วจุดแดงจะหายไป

<p>รหัสจำลอง/ผังงาน</p> <p>เมื่อมีการคลิกตัวละครโคลนของไวตามิน</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>โปรแกรมนี้อย่างนี้</p> 
---	---

3. แก้ไขโปรแกรมให้แสดงคะแนน เมื่อเดินชนจุดแดง คะแนนจะเพิ่มขึ้น 1 คะแนน