

รายวิชา เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้สอน

ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

เรื่อง

การสร้างแอปพลิเคชัน 2

ชั่วโมงที่ 19

การสร้างแอปพลิเคชัน 2

ทบทวนกิจกรรมในชั่วโมงที่ 18

กิจกรรมที่ 3.6 เกมสอยดาว

สรุปเป็นสถานการณ์ได้ดังนี้ “งานสอยดาว
มีสลากเป็นรูปดาว แขนวนไว้นบนต้นไม้
และในสลากรูปดาวจะมีของรางวัลต่าง ๆ
ราคาสอยดาว/ดวง ๆ ละ 20 บาท”

กิจกรรมที่ 3.6

เรื่อง เกมสอยดาว

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนโปรแกรม เกมสอยดาว แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา

ข้อมูลเข้า คือดาวที่ถูกคลิก.....

ข้อมูลออก คือรางวัลที่ได้ และรายได้จากการขาย.....

.....

.....

วิธีตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้

.....

.....

.....



กิจกรรมที่ 3.6

เรื่อง เกมสอยดาว

วิธีตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้

ครั้งที่ 1 คลิกดาว แล้วแสดงรางวัลที่ได้จากการสุ่ม เช่น ข้าวสาร แสดงรายได้จากการขาย 20 บาท ลบรายชื่อข้าวสารออกจากรายการและลบดาวออก 1 ดวง

ครั้งที่ 2 คลิกดาว แล้วแสดงรางวัลที่ได้จากการสุ่ม เช่น รางวัลปลอบใจ เป็นลูกอม แสดงรายได้จากการขาย 40 บาท และลบดาวออก 1 ดวง



กิจกรรมที่ 3.6

เรื่อง เกมสอยดาว

ออกแบบหน้าจอโปรแกรม



จุดประสงค์การเรียนรู้

สร้างแอปพลิเคชันด้วยโปรแกรม Scratch ได้

นักเรียนเปิดแอปพลิเคชันเกมสอยดาว
จากโปรแกรม Scratch เพื่อเตรียมความพร้อม
ในกิจกรรมต่อไป

ตัวละครดาว

มีโปรแกรม 3 ส่วนดังนี้

- โปรแกรมหลักเมื่อมีการคลิกธงเขียว
- ฟังก์ชัน Clear_addlist
- เหตุการณ์เมื่อมีการคลิกตัวละครดาว

ครูสาธิตและให้นักเรียนปฏิบัติ
การเขียนแอปพลิเคชันเกมสอยดาว
ด้วย Scratch

ครูสาธิตและให้นักเรียนปฏิบัติ

- โปรแกรมหลักเมื่อมีการคลิกธงเขียว

ครูสาธิตและให้นักเรียนปฏิบัติ

- ฟังก์ชัน Clear_addlist

ครูสาธิตและให้นักเรียนปฏิบัติ

- เหตุการณ์เมื่อมีการคลิกตัวละครดาว

กิจกรรมที่ 3.6

เรื่อง เกมสอยดาว



ใบงานที่ 3.6



กิจกรรมที่ 3.6

เรื่อง เกมสอยดาว

ให้นักเรียน เขียนโปรแกรมปรับปรุงแอปพลิเคชันเกมสอยดาว ดังนี้

- เพิ่มรางวัลโดยให้ทุกรายการมีอย่างละ 2 ชิ้น
- เพิ่มดาวดวงเล็กที่มีมูลค่า 10 บาทและเพิ่มรางวัลสำหรับดาวดวงเล็ก
- ทิมผู้จัดงานอยากทราบจำนวนเงินที่ได้จากการขายบัตรสอยดาวเป็นเท่าใด



ช่องทาง ส่งงาน ภาพกิจกรรม

“ครูและนักเรียนปลายทาง”

Facebook



Line

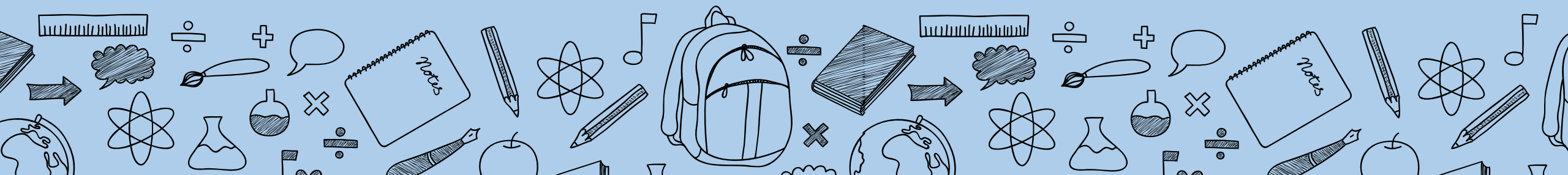


ช่องทางดาว์นโหลดและรับชม DLTV

- การเตรียมกิจกรรมสำหรับครูปลายทาง
(ใบความรู้, ใบงาน, แผนจัดการเรียนรู้)
- ทบทวนบทเรียน สำหรับนักเรียนปลายทาง



สามารถดาว์นโหลด www.dltv.ac.th



ชั่วโมงต่อไป

เรื่อง การนำเสนอแอปพลิเคชัน

