

ใบงานที่ 3.6

เรื่อง เกมสอยดาว

หน่วยที่ 3 การเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชัน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง การสร้างแอปพลิเคชัน1
รายวิชา เทคโนโลยี รหัส ว23103 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมาชิกในกลุ่มที่ ชั้น ม.3/.....

1.ชื่อ-สกุลเลขที่..... 2. ชื่อ-สกุลเลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนโปรแกรม เกมสอยดาว แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา

ข้อมูลเข้า คือ

ข้อมูลออก คือ

.....

.....

วิธีตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้

.....

.....

.....

.....

.....

วางแผนการแก้ปัญหาและการเขียนโปรแกรมเป็นดังนี้

การวางแผนการแก้ปัญหา (รหัสจำลอง)

2. ปรับปรุงโปรแกรมให้เพิ่มรางวัล โดยทุกรางวัลที่มีอยู่ในรายการ จะมีอย่างละ 2 ชิ้น

2.1 ปรับปรุงโปรแกรมที่ตัวละคร.....

2.2 คำสั่งที่ใช้ในการเพิ่มรางวัล คือ

3. เพิ่มดาวดวงเล็ก แล้วเพิ่มรางวัลสำหรับดาวดวงเล็ก แล้วเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมให้มีจำนวนเมื่อผู้ใช้คลิกดาวเล็ก แล้วมีการแสดงรางวัลและจำนวนรายได้จากการขายดวงละ 10 บาท นักเรียนมีแนวทางอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

4. เพิ่มตัวละครไม้ เพื่อใช้สำหรับสอยดาว ให้นักเรียนเขียนคำสั่งที่ตัวละครดาว เพื่อสร้างบล็อกคำสั่งกระจายสาร boardcast ส่งสารไปที่ตัวละครไม้

5. เขียนคำสั่งในตัวละครไม้เพื่อรับสารจากตัวละครดาว เพื่อให้ไม้สอยดาวเคลื่อนที่ตามตัวชี้เมาส์