

ใบงาน

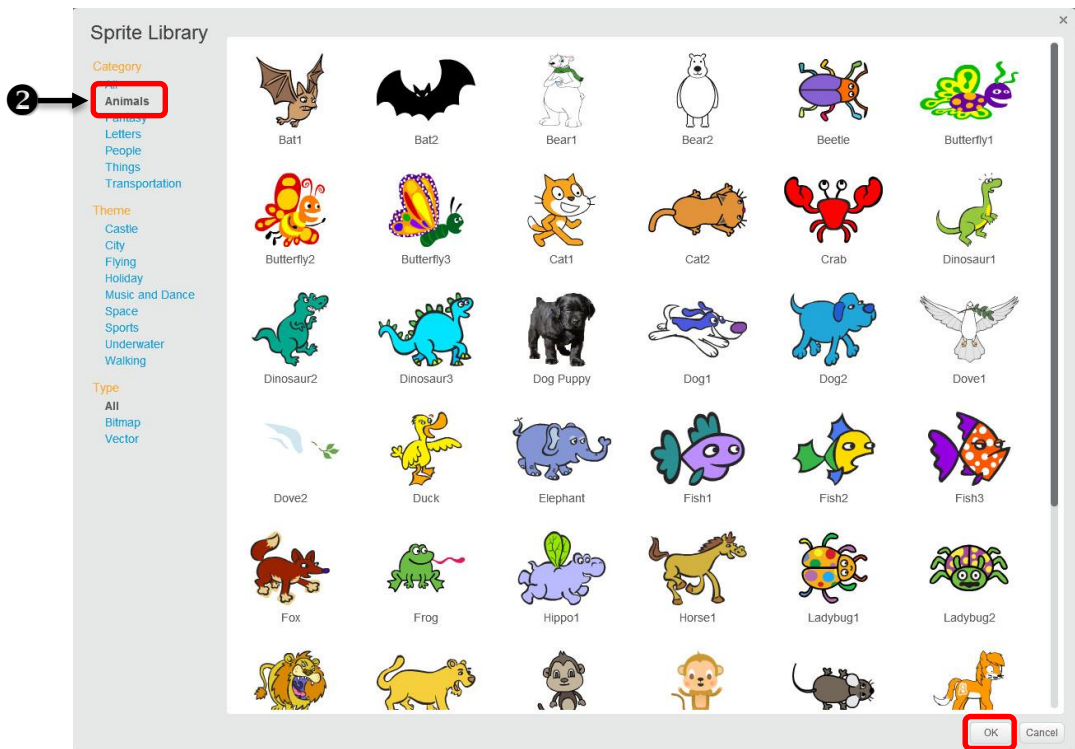
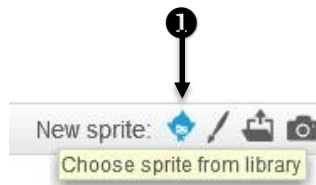
เพิ่ม ลบและหมุนตัวละคร

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

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

1. ศึกษาบทเรียนบนเว็บ เรื่อง พื้นหลังและตัวละคร
2. เพิ่มตัวละครจากไฟล์ภาพ ดังนี้

❶ คลิกที่ปุ่ม  (Choose sprite from library) จะปรากฏหน้าต่างดังรูป




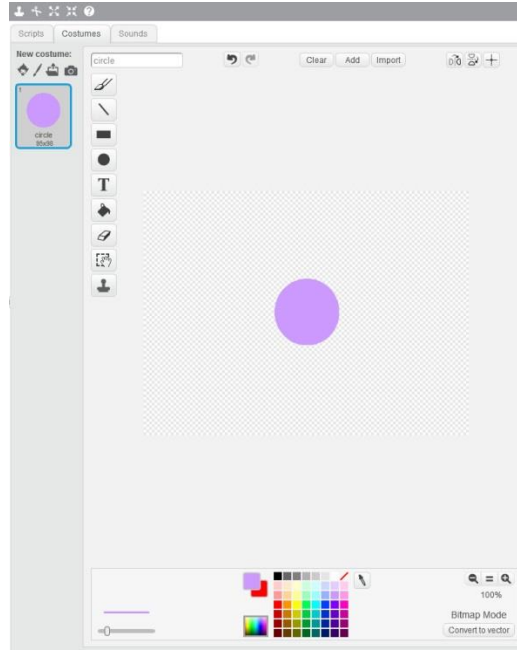
❷ ดับเบิลคลิกโฟลเดอร์ Animal เลือกตัวละคร butterfly1

❸ คลิกปุ่ม 

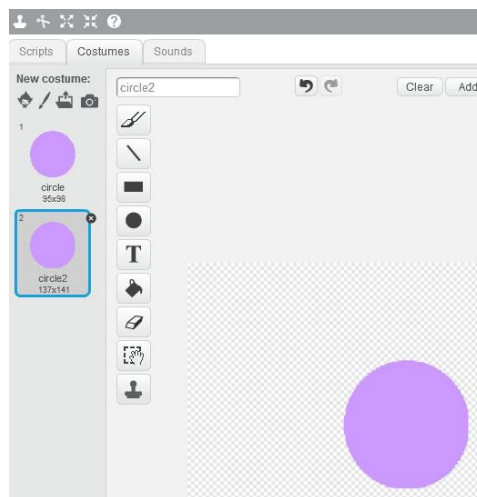
3. สร้างสคริปต์ให้กับตัวละครมีเสียงเพื่อให้ขยับปีกได้
4. ส่งออกชุดตัวละคร ให้นำไปจัดเก็บไว้ในโฟลเดอร์ของนักเรียน
5. ชื่อตัวละครที่ส่งออกคือ..... มี.....ชุดตัวละคร

6. ให้เพิ่มตัวละครโดยให้เลือกตัวละครที่เพิ่งส่งออกไป ชื่อตัวละครที่ได้คือ.....
 สังเกตว่าตัวละครที่เพิ่มขึ้นใหม่นี้ มีสคริปต์มาให้ด้วยเลยหรือไม่.....
 นักเรียนคิดว่าประโยชน์ของการส่งออกตัวละครคืออะไร.....

7. เพิ่มตัวละคร (costumes) โดยคลิกที่ปุ่ม  แล้วสร้างตัวละครใหม่เป็นรูปวงกลม และตั้งชื่อตัวละครเป็น circle




- 7.1 เพิ่มชุดตัวละครให้กับตัวละคร circle ดังนี้
 7.1.1 คลิกขวา เลือก duplicate เพื่อสร้างชุดตัวละครใหม่รูปวงกลมเหมือนกับชุดตัวละคร circle
 7.1.2 แกะชุดตัวละคร circle2 คลิกเครื่องมือ  เพื่อขยายขนาดรูปวงกลม



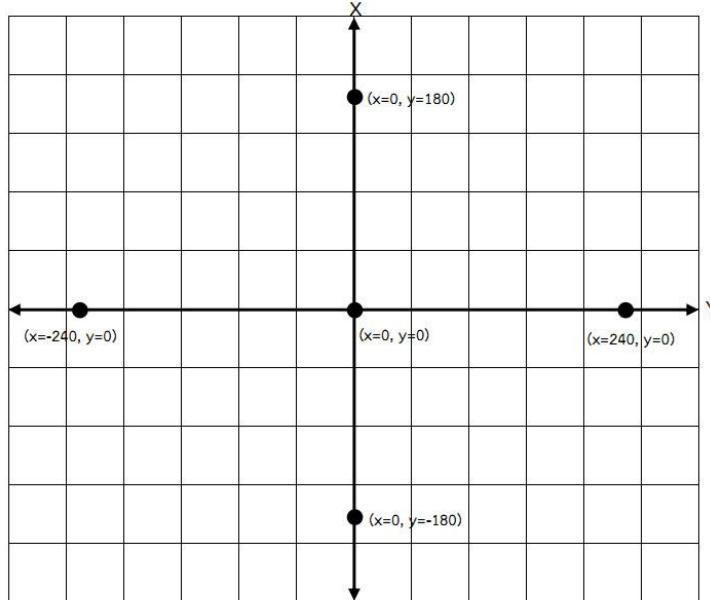
- 7.1.3 เพิ่มสคริปต์ให้กับตัวละครวงกลมที่เพิ่งสร้างขึ้น ให้สลับชุดตัวละครได้ ให้วงกลมมีการยืดหด สลับกันตลอดเวลา

7.1.4 ส่องออกตัวละครโดยนำไปจัดเก็บไว้ที่โฟลเดอร์.....ชื่อชุดตัวละครคือ.....


7.1.5 ใช้เครื่องมือ  ลบตัวละครแมวที่อยู่บนเวที โดยให้เหลือตัวละครอื่นๆ ไว้สำหรับกิจกรรม


ต่อไป

8. ให้อาจารย์วาดรูปตัวละครมีเสื้อลงในรูปด้านล่างที่พิกัด $x=-200$ และ $y=60$



9. เขียนสคริปต์ให้กับตัวละครมีเสื้อ ดังนี้

สคริปต์	ผลลัพธ์
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

10. แก้ไขค่าในบล็อก  เพื่อให้ตัวละครมีเสื้อย้ายไปอยู่ที่ตำแหน่ง $x=-180$, $y=-80$

.....

.....

11. เขียนสคริปต์เพื่อให้มีเสื้อบินอยู่ในระดับที่ $y=100$ ด้วยการใช้อบล็อก 

.....

.....

12. เพิ่มสคริปต์ต่อไปนี้ให้กับตัวละครผีเสื้อ สังเกตผลลัพธ์ที่ได้เมื่อคลิกปุ่ม



สคริปต์	ผลลัพธ์
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

13. บล็อก ทำให้ตัวละครผีเสื้อเคลื่อนที่ไปทางทิศใด

.....

14. ถ้าต้องการให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ ต้องปรับค่าองศาในบล็อก ให้เป็นเท่าใด

.....

15. เขียนสคริปต์เพื่อให้ทิศทางการเคลื่อนที่ของผีเสื้อหมุนไปจากทิศทางปัจจุบันอีก 15 องศา ตามเข็มนาฬิกา ครั้งที่คลิกปุ่ม

.....

16. บันทึกโปรเจกต์ชื่อ ActivityCostumes

17. ให้สร้างตัวละคร และชุดตัวละครใหม่ ตามจินตนาการของนักเรียน โดยใช้ Paint new sprite และส่งออกตัวละคร

17.1 ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่เป็นภาพ.....

17.2 ชื่อตัวละครคือ..... มี.....ชุดตัวละคร
ส่งออกตัวละครโดยนำไปจัดเก็บไว้ในโฟลเดอร์.....

ฉันค้นพบอะไรแปลกใหม่

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....