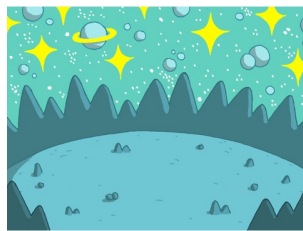
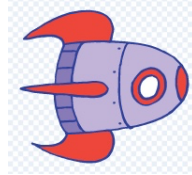
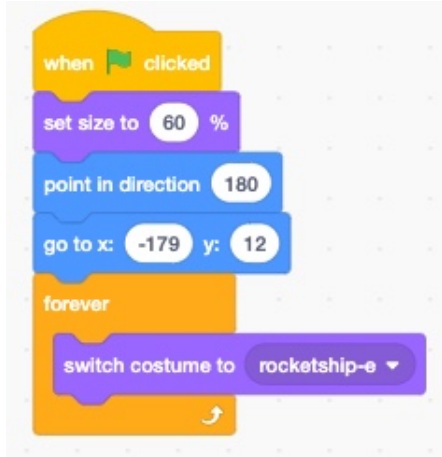


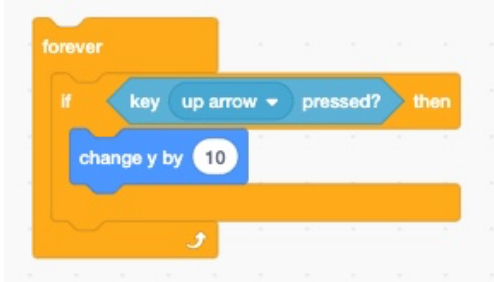
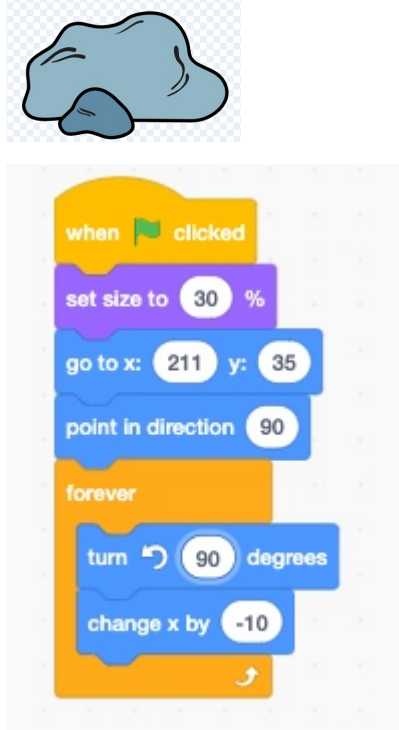
กิจกรรมที่ 3 space octopus

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วเขียนโปรแกรมให้ทำงานได้สมบูรณ์
สถานการณ์

ท้องทะเลที่กว้างใหญ่จะมีปลาหมึกยักษ์ 1 ตัว ที่คอยปล่อยดาวพลังงาน และก้อนหินทำลายล้างออกมา ตามระยะเวลาไม่แน่นอน นอกจากนี้ในทะเลยังมีเรือดำน้ำที่คอยดักจับดาวเพื่อเป็นเชื้อเพลิง แต่ถ้าจับได้ก้อนหินเรือจะงอแงบนพื้น ผู้ใช้สามารถควบคุมเรือดำน้ำขึ้นลงได้ด้วยการกดแป้นลูกศรขึ้นและลง

ดูการทำงานได้ดังคลิป <https://youtu.be/mXWnOniEWQ8>

1. พื้นหลัง Space	
1. กำหนดพื้นหลังเป็น Space	
2. ตัวละคร Rocketship	
กำหนดการทำงานของตัวละคร - กำหนดขนาดให้ตัวละครมีขนาด 60% - หันหน้าตัวละครไปในทิศทาง 180 - กำหนดตำแหน่งเริ่มต้น $x = -179$, $y = 12$ - กำหนดชุดตัวละคร เป็น rocketship-e - กำหนดให้เงื่อนไขต่างๆถูกตรวจสอบตลอดเวลาด้วย	 

บล็อกคำสั่ง forever	
6. ควบคุมตัวละครเคลื่อนที่ ขึ้น 6.1 ตรวจสอบเงื่อนไข เมื่อ แป้นลูกศร กดขึ้น ให้ เปลี่ยนแปลงค่า y ครั้งละ 10	
7. ให้นักเรียน เขียนคำสั่ง ควบคุมตัวละครเคลื่อนที่ ลง ตรวจสอบเงื่อนไขเมื่อ แป้น ลูกศร กดลง ให้ เปลี่ยนแปลงค่า y ครั้งละ 	
3. ตัวละคร Rocks	
กำหนดการทำงานของตัว ละคร - กำหนดขนาดตัวละคร 30 % - กำหนดตำแหน่ง x = 211 y = 35 - กำหนดทิศทางไปที่ direction = 90 - ทำซ้ำ ไม่สิ้นสุด - ให้ตัวละคร หมุน 90 องศา และเคลื่อนที่ - เปลี่ยนค่า X = -10	

5. ตัวละคร octopus

ตัวละคร octopus จะมีการสลับชุดตัวละคร 2 ชุดระหว่าง

octopus-d และ **octopus-e**

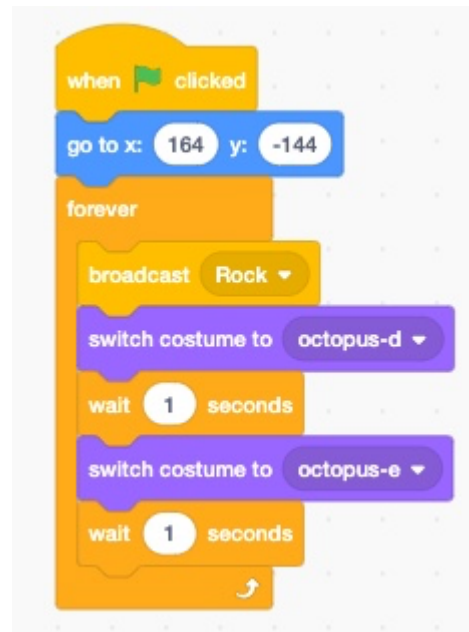
1. กำหนดตำแหน่งให้ตัวละครอยู่ที่ ตำแหน่ง $x = 164$ $y = -144$
2. สลับ ชุดตัวละครเป็น **octopus-d**
รอ 1 วินาที
3. สลับ ชุดตัวละครเป็น **octopus-e**
รอ 1 วินาที
4. ทำซ้ำ ข้อ 2 และ 3 ไม่สิ้นสุด



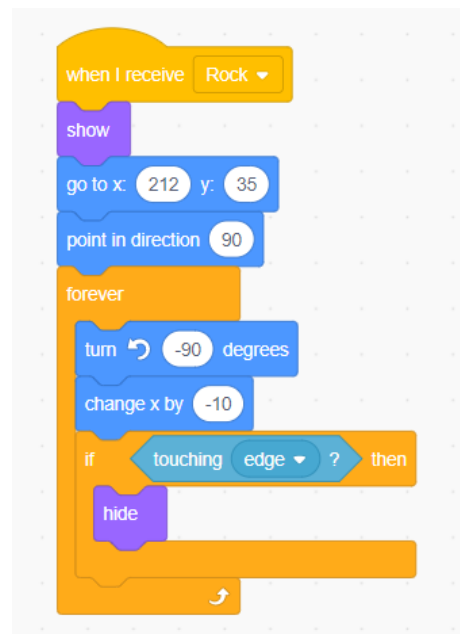
6. เพิ่มภารกิจให้ตัวละคร octopus และ Rock

1. เพิ่มภารกิจให้ตัวละคร octopus

ให้ยิ่งก่อนหินโดย Broadcast Rock ให้ตัวละคร Rock แสดงก่อนหิน แล้วเปลี่ยนชุดตัวละครเป็น octopus-d



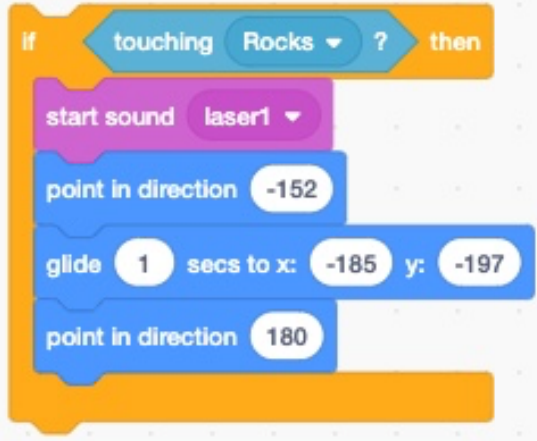
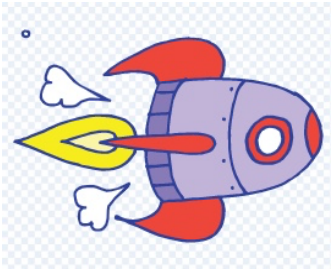
2. ที่ตัวละคร Rock มีการรับสาร Rock เพื่อยิ่งก่อนหิน และเมื่อก่อนหินโดนขอบให้ซ่อนตัวละคร



3. ให้นักเรียน เพิ่มภารกิจให้ตัวละคร octopus

- เมื่อเปลี่ยนชุดตัวละครเป็น octopus-e ให้ทำการ Broadcast Star เพื่อให้ตัวละคร Star ทำหน้าที่ปล่อยดาวออกมา



	
7. เพิ่มบทบาทตัวละคร Rocketship	
เมื่อเรือโดนหิน ให้ร่วงลงพื้น 1. ถ้า สัมผัส ตัวละคร Rocks แล้ว 1.1. เล่นเสียง laser1 1.2. กำหนด direction -152 1.3. ให้เคลื่อนที่เป็น เวลา 1 วินาทีไปที่ตำแหน่ง $x = -185$ $y = -197$ 1.4. กำหนด direction 180 เพื่อกำหนดทิศทางกลับคืน	
เมื่อเรือโดนดาวให้เปลี่ยนชุดตัวละคร 2. ถ้า สัมผัส ตัวละคร Star แล้ว 2.1. เปลี่ยนชุดตัวละคร เป็น rocketship-a 3. ซ่อนตัวละคร Star	

8.2 สุ่มตำแหน่งการเกิด ของ ตัวละคร Rock และ Star ในแกน y

[illegible]