



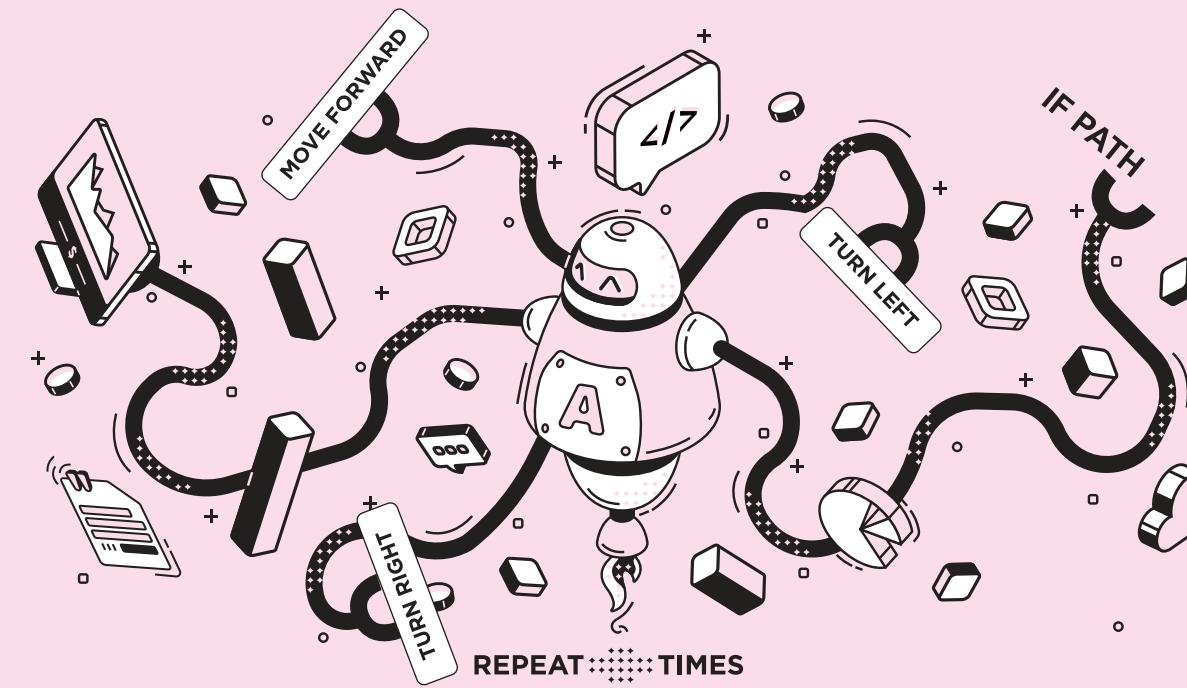
CODE  
THE/R  
DREAMS  
CDG



#CodeTheirDreams

CODE  
THE/R  
DREAMS  
CDG

## BLOCKLY GAME



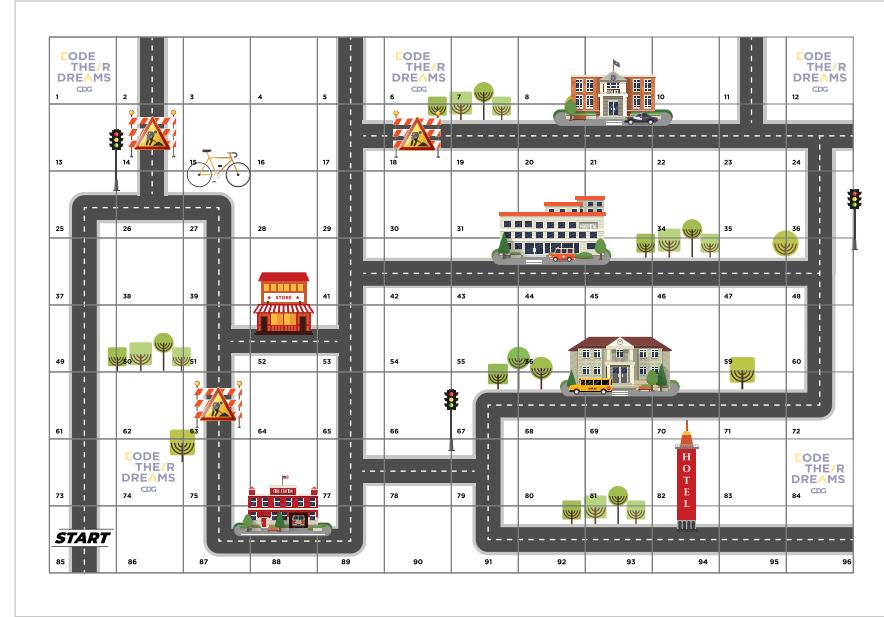
# BLOCKLY GAME

## จุดประสงค์

เพื่อให้เห็นภาพการทำงานของคอมพิวเตอร์ ตามคำสั่งเบื้องต้น

## วิธีการเล่น

- โดยนำคำสั่ง เช่น ไปซ้าย – ขวา หรือเดินหน้า มาประกอบกันให้เป็นผลสำเร็จ



สามารถนำรถไปยังเป้าหมายที่ต้องการ โดยใช้ Code ตรง Console ตามตัวอย่าง

## สิ่งที่ได้รับ

มีความบุ่มบึ้นและมีความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ได้เรียนรู้การสั่งงาน  
คอมพิวเตอร์ผ่านโหนด

# ตัวอย่างการวางแผนบล็อกคำสั่ง

## กลุ่มบล็อก Movement

กลุ่มบล็อก	ความหมาย	กลุ่มบล็อก	ความหมาย
MOVE FORWARD	ไปข้างหน้า	AHEAD	ทางเดินข้างหน้า
TURN LEFT	หมุนไปทางซ้าย หรือกวนเข็มนาฬิกา	TO THE LEFT	ทางเดินข้างซ้าย
TURN RIGHT	หมุนไปทางขวา หรือตามเข็มนาฬิกา	TO THE RIGHT	ทางเดินข้างขวา
STOP WHEN AT <input type="text"/> คำสั่งหยุด เมื่อรถเคลื่อนที่ถึง(จุดหมาย)			

## กลุ่มบล็อก Controls

REPEAT <input type="text"/> TIMES	REPEAT
บล็อก "ทำซ้ำ ตามจำนวนรอบที่กำหนด"	บล็อก "ทำซ้ำ"
การทำงานซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด	การทำงานโดยเรียกใช้คำสั่งทำซ้ำมากกว่าหนึ่งครั้ง
IF PATH <input type="text"/> DO	IF PATH <input type="text"/> DO ELSE
บล็อก "ถ้า"	บล็อก "ถ้า-เมื่อบัน"
การทำงานโดยเมื่อเงื่อนไข "ถ้าเมื่อกำหนด.....ให้ทำ"	การทำงานโดยเมื่อเงื่อนไข "ถ้าเมื่อกำหนด...ทำ....เมื่อบัน..."
*จะทำงานอย่างที่ต่อเมื่อเงื่อนไขเป็นจริง	*จะทำคำสั่งอย่างที่ต้องการเมื่อบัน

ตัวอย่างการใช้งาน บล็อก "ถ้า-เมื่อบัน"



จากตัวอย่าง รถจะเคลื่อนที่ไปตามหนึ่ง Store

## CONSOLE



คำอธิบาย:

- คำสั่ง START
- คำสั่ง REPEAT
- คำสั่ง MOVE FORWARD
- บล็อก IF PATH [TO THE RIGHT v]
- คำสั่ง DO
- คำสั่ง ELSE
- คำสั่ง TURN RIGHT
- คำสั่ง TURN LEFT
- บล็อก STOP WHEN AT [ ]

# ตัวอย่างการวางแผนบล็อกคำสั่ง

ตัวอย่างการใช้งาน บล็อก "ถ้า"



จากตัวอย่าง รถจะเคลื่อนที่ไปตามหน้า จักรยาน

## CONSOLE



# ตัวอย่างการวางแผนบล็อกคำสั่ง

จากตัวอย่าง รถจะเคลื่อนที่ไปตามหน้า Fire Station

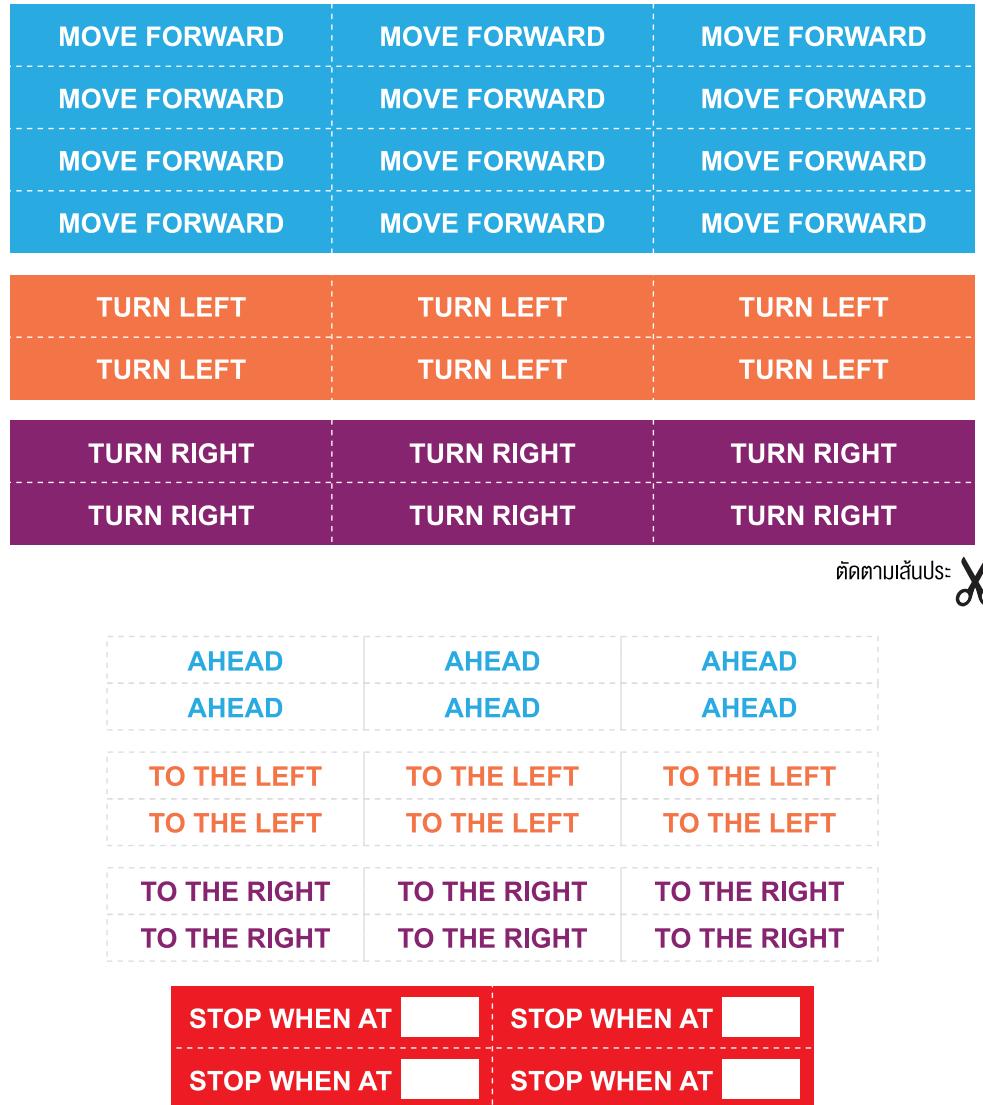
## CONSOLE



**CONSOLE**

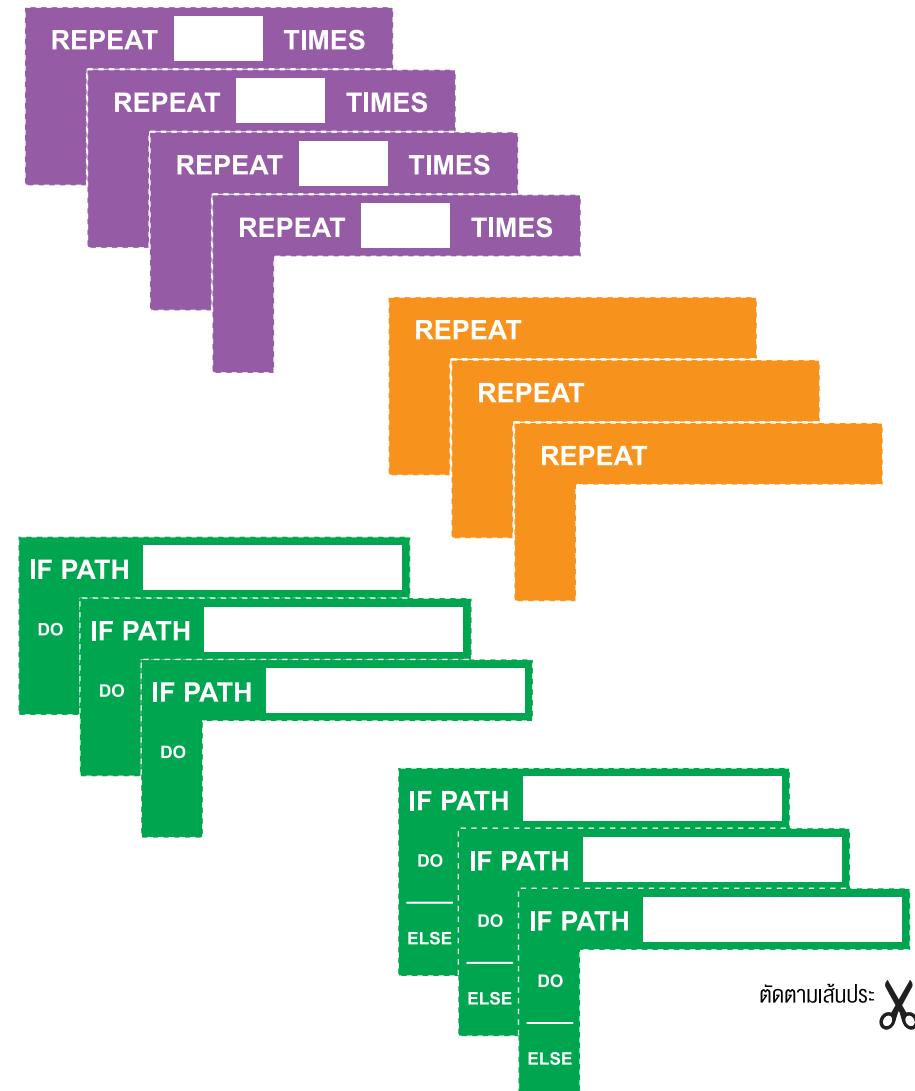
**START**

## กลุ่มบล็อก Movement

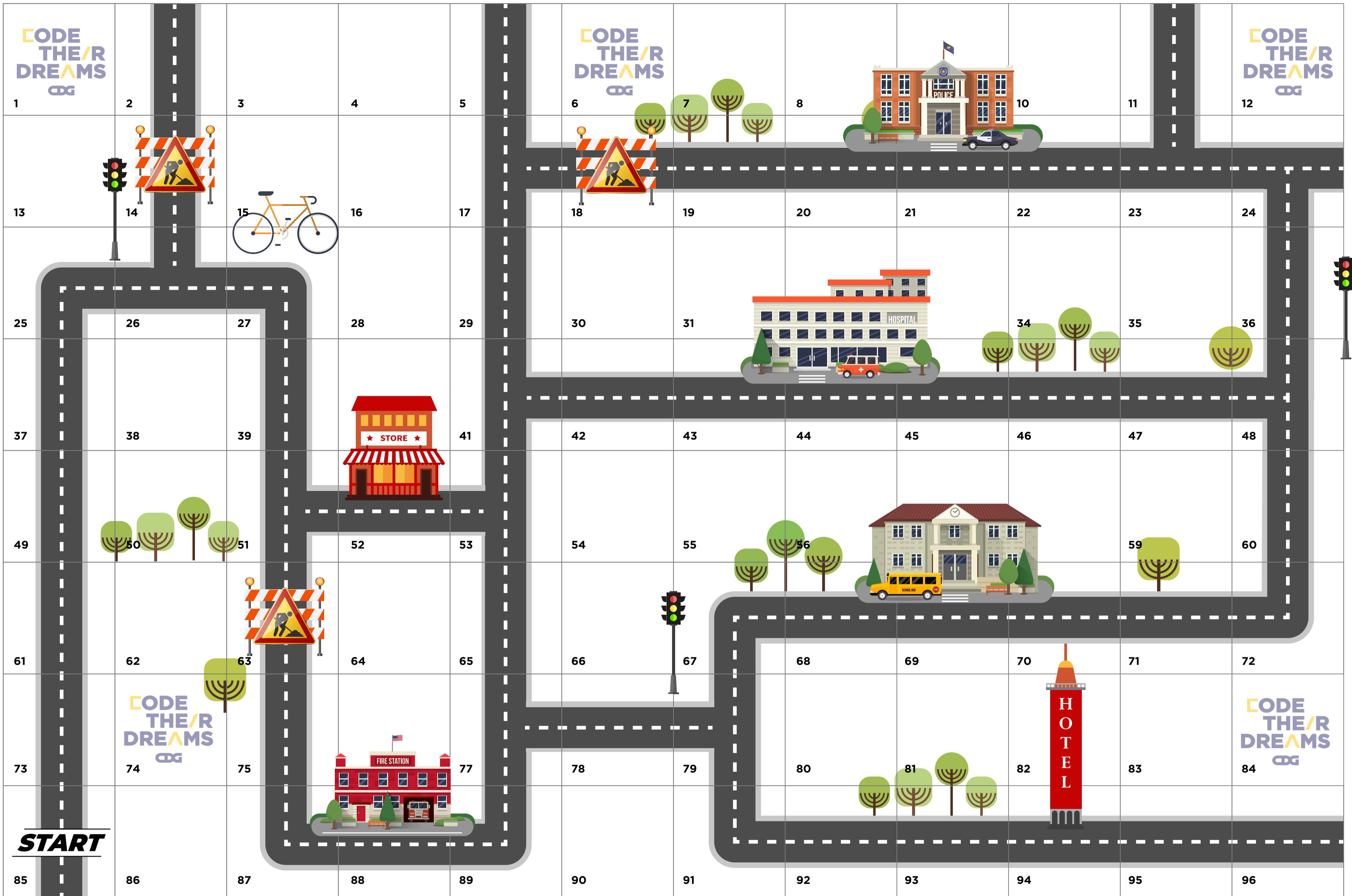


**CODE  
THE/R  
DREAMS**  
CDG

## กลุ่มบล็อก Controls



**CODE  
THE/R  
DREAMS**  
CDG



DISPLAY