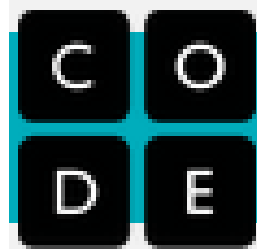


# Lab 1: code.org



- ใน Lab นี้เราจะมาลองหัดเขียนโปรแกรมกัน
- โดยปกติแล้วการเขียนโปรแกรมจะเป็นการพิมพ์คำสั่งแต่ใน Lab นี้เราจะใช้ “กล่องตัวต่อ” แทน
- การใช้กล่องตัวต่อนี้เป็น visual programming language โดยการ drag and drop กล่องมาต่อกันแทนการเขียน code
- กล่องตัวต่อแต่ละอันจะแทนการเขียน code จริงนั่นเอง
- โปรแกรมคือ set ของคำสั่งเพื่อสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน

code.org

Learn today, build a brighter tomorrow

code.org

Apps

CO  
DE

Learn Teach Projects Stats Help Us About

Create Sign in ?

Learn computer science.  
Change the world.

Start learning

Watch the video

2021 Professional Learning applications are closing soon! Sign up now.

Join us

Every student in every school should have the opportunity to learn computer science

40%

of U.S. students have accounts on Code.org

20M

of our students are young women

155M

projects created on Code.org

1M

teachers use Code.org

50

All 50 states support computer science



# คลิกแถบคำสั่ง Learn จะปรากฏหน้าจอ

## 1. ให้ scroll bar ที่หัวข้อ Hour of Code

### ● ที่หัวข้อ Hour of Code

2. แล้วคลิก

#### Hour of Code

[View more Hour of Code tutorials](#) >

If you don't have time for a full length course, try a one-hour tutorial designed for all ages. Join millions of students and teachers in over 180 countries by starting with an Hour of Code.



#### Dance Party

Featuring Katy Perry, Shawn Mendes, Panic! At The Disco, Lil Nas X, Jonas Brothers, Nicki Minaj, and 34 more!



#### Minecraft

Use your creativity and problem solving skills to explore and build underwater worlds with code!



#### AI for Oceans

Learn how AI and machine learning can be used to address world problems.



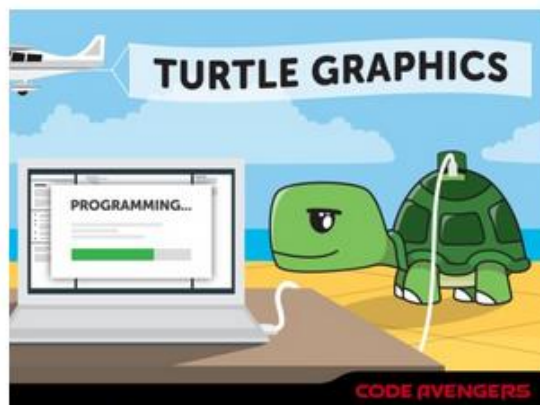
#### View more

View more Hour of Code tutorials

# เลือกหัวข้อ Hour of Code

- Write your first computer program

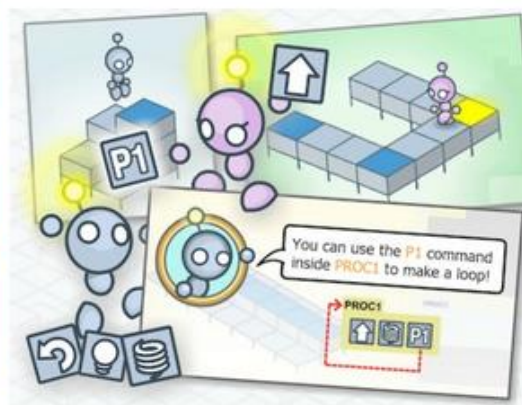
Grades 6+ | Blocks



Python Turtle Graphics

Grades 6+ | Python

Grades 2+ | JavaScript



Lightbot

Pre-reader - Grade 5 | Blocks

Grades 2-8 | Blocks, Java, iOS/Swift



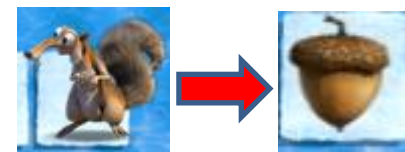
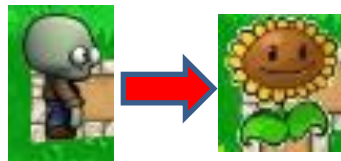
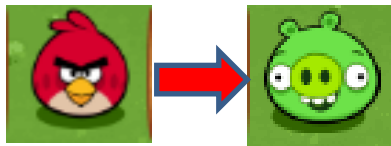
Write your first computer program

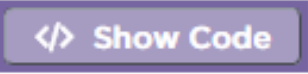
Grades 2+ | Blocks



# จุดประสงค์

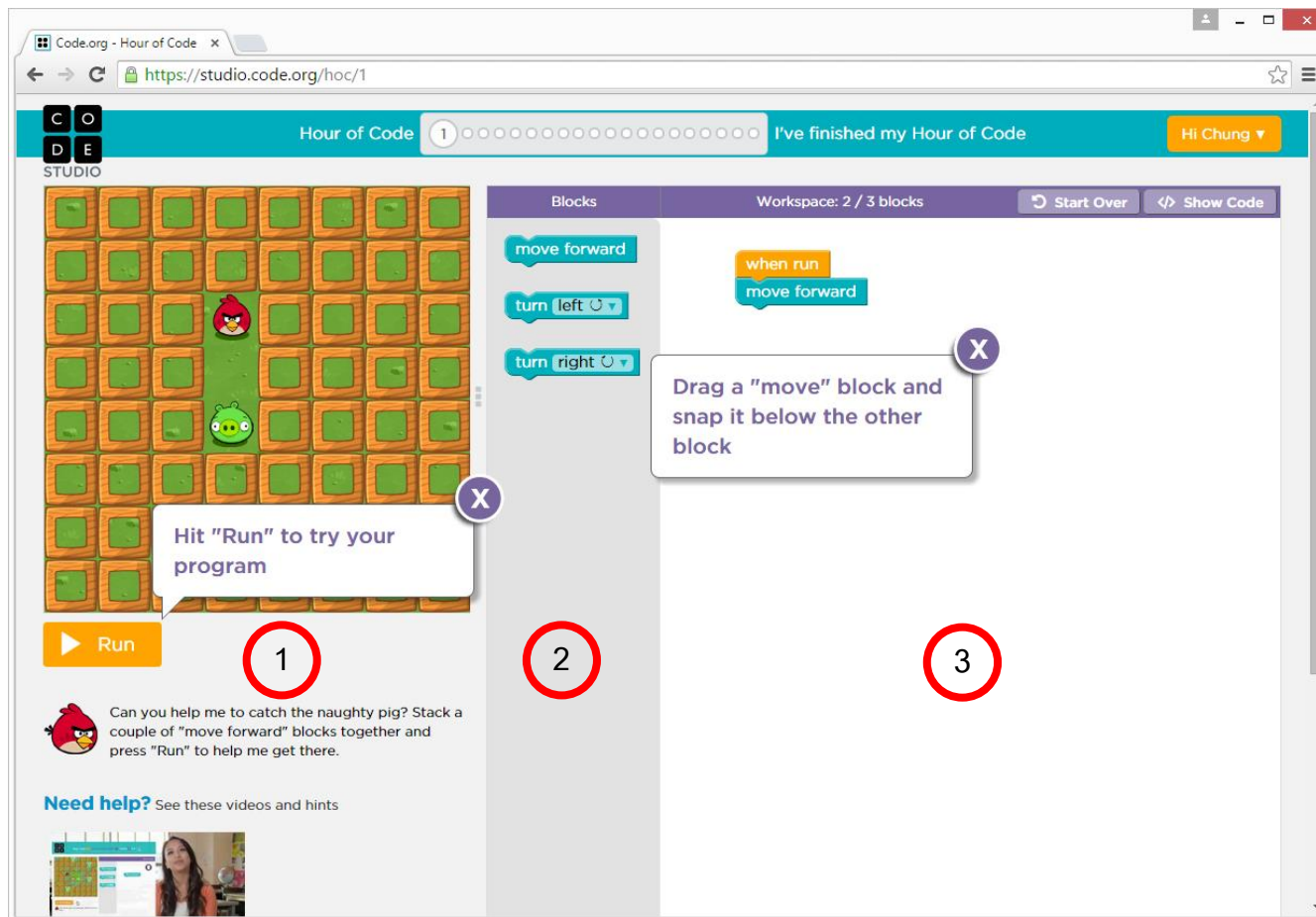
- จุดประสงค์ของ Lab นี้คือ
- การนำเอา Angry Bird ผ่านเขาวงกต ไปชนกับ Green Pig
- หลังจากนั้นจะเป็นนำเอา Zombie ไปชน Sunflower
- ตามด้วยนำเอา Scrat ไปหา Acorn



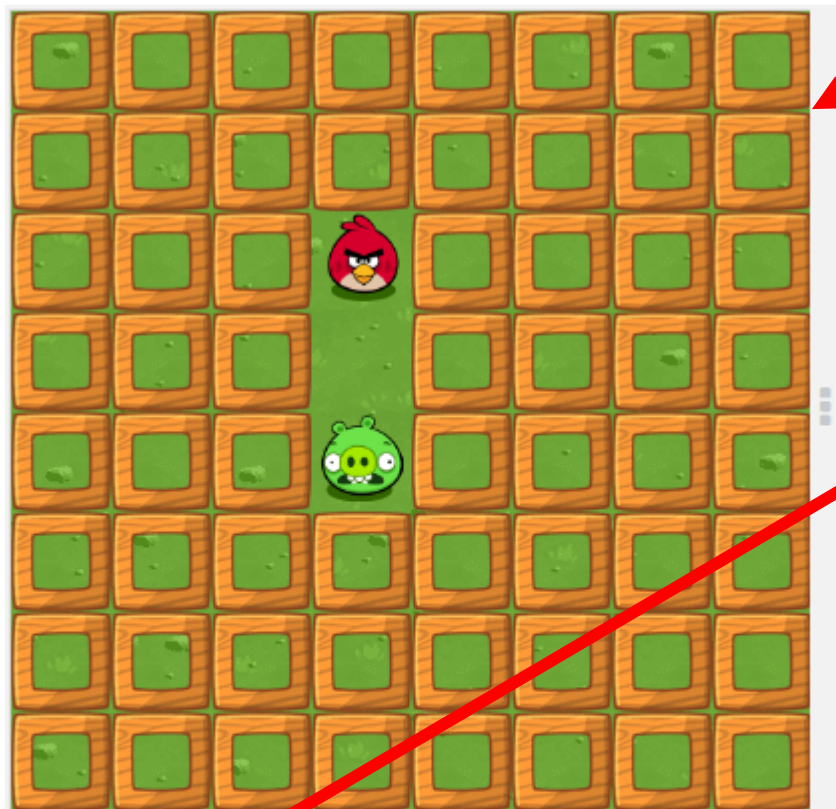
- เมื่อเคลียร์ด่านที่ 20 แล้วให้กดปุ่ม `</> Show Code`  จากนั้น copy code ที่ได้บันทึกใส่ไฟล์ ตั้งชื่อว่า รหัสนักศึกษา.docx แล้วส่งเข้าเว็บส่งการบ้าน

# องค์ประกอบของหน้าจอ

- ประกอบด้วย 3 ส่วน



# องค์ประกอบของหน้าจอด้านซ้าย



1. เชาวงกตที่โปรแกรมของเราถูก run

2. ปุ่ม Run มีไว้เพื่อสั่งให้ทำงาน

3. ด้านล่างของเชาวงกตจะเป็นคำสั่งของโจทน์นั้น



Can you help me to catch the naughty pig? Stack a couple of "move forward" blocks together and press "Run" to help me get there.



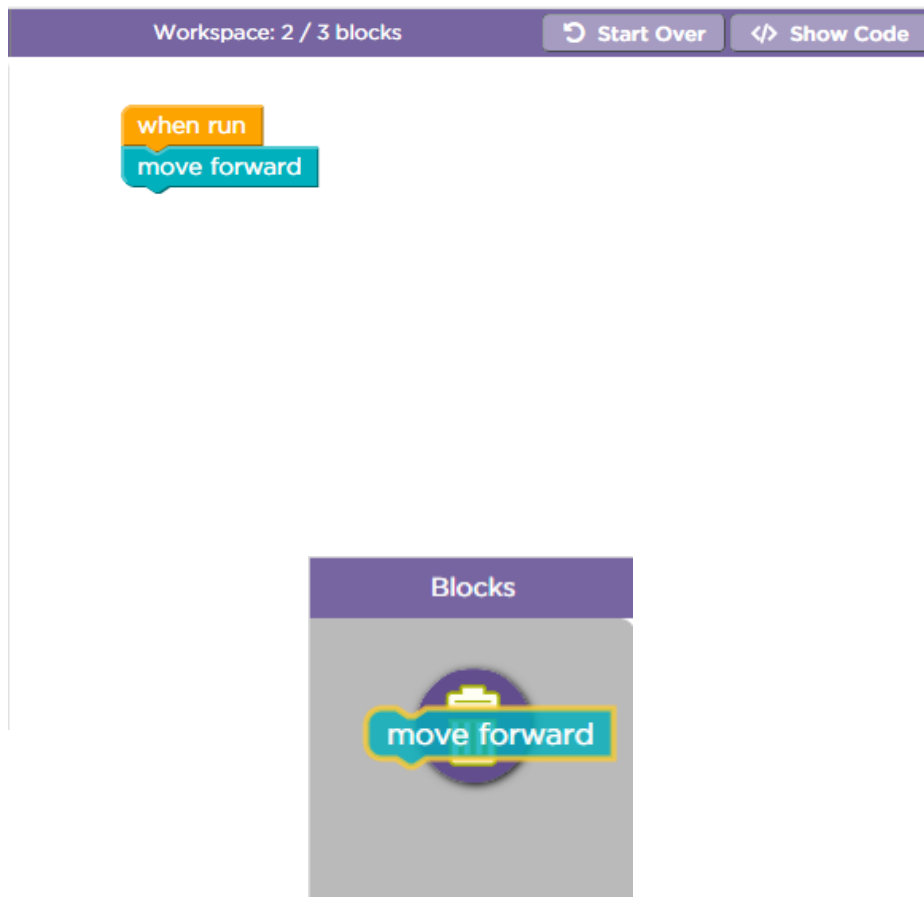
# องค์ประกอบของหน้าจอตตรงกลาง



แถบ Blocks จะมีกล่องตัวต่อ (toolbox) หลายแบบให้เลือกใช้ ซึ่งแต่ละอันเป็นคำสั่งที่สั่งให้ Angry Bird ทำงาน เช่น

- “move forward” คือสั่งให้เดินหน้า 1 ช่อง
- “turn left” คือสั่งให้หันซ้าย

# องค์ประกอบของหน้าจอด้านขวา



เป็น “Workspace” ซึ่งเป็นที่ที่เราจะ drag and drop ก้อนตัวต่อมาวางไว้ต่อกัน เพื่อสร้างโปรแกรมของเรา

ในการลบก้อนตัวต่อ ให้ลากก้อนกลับไป **Blocks** จะมีถังขยะ ให้ลากก้อนตัวต่อไปวางที่ถังขยะ

# ตัวอย่างด่านที่ 1

Blocks      Workspace: 2 / 3 blocks

move forward

turn left ↻

turn right ↻

when run

move forward



Blocks      Workspace: 3 / 3 blocks

move forward

turn left ↻

turn right ↻

when run

move forward

move forward

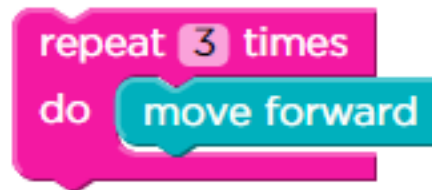


# Loops

- เราจะมาเรียนเกี่ยวกับการทำซ้ำ หรือ loop เป็นการสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานซ้ำเดิม
- สมมติว่าเราจะเดิน 3 ช่อง
  - เดิมเราใช้ “move forward” 3 ก้อนต่อกัน



- เราจะเปลี่ยนมาใช้กล่อง “repeat” แล้วระบุจำนวนการทำซ้ำ



# Loops เพิ่มเติม

- สิ่งสำคัญของ loop
  - เราสามารถใส่คำสั่งมากกว่า 1 คำสั่งได้ไว้ข้างใน loop ได้



# Loops: Repeat until

- รูปแบบ “repeat until” คือ ทำจนกระทั่งชน Green pig



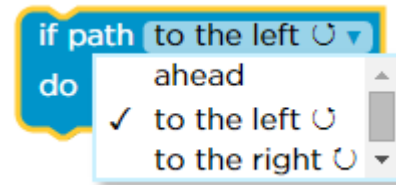
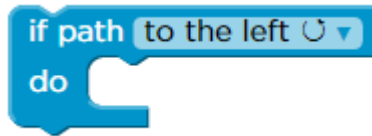
- หากเราใส่กล่อง “move forward” ภายใน “repeat until” Angry bird จะเดินหน้าจนกระทั่งไปถึง Green pig (หรือชนกำแพง)



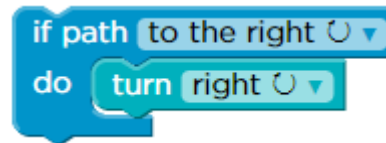
- สิ่งสำคัญ เราสามารถใส่คำสั่งภายใน “repeat until” ได้หลายคำสั่ง

# การตัดสินใจ

- หากมีทางเลือกที่ต้องตัดสินใจ มีกล่องที่เอาไว้ตัดสินใจเลือก ชื่อกล่องคือ “if”
- ตัวอย่างของกล่อง “if” เราสามารถเลือกเงื่อนไขได้

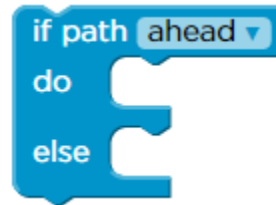


- กล่อง “if” ดังรูปด้านล่าง ถ้าหากตรงเงื่อนไขที่เลือก จะทำงานภายในกล่องนั้น คือ ถ้ามีเส้นทางให้ไปทางขวา ให้หันขวา

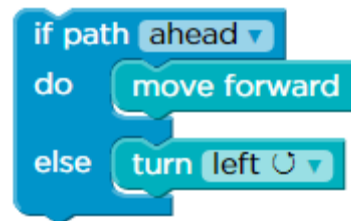


# การตัดสินใจสองทาง

- การตัดสินใจระหว่างของ 2 สิ่ง จะใช้กล่องที่เรียกว่า “if else”
- กล่องนี้ดูเหมือนกล่อง “if” แต่จะมีส่วนท้ายเพิ่มเข้ามาที่เรียกว่า “else”



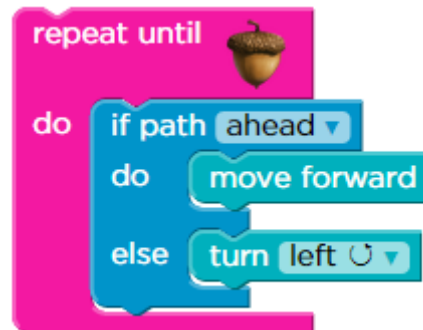
- ถ้าเราใส่กล่อง “move forward” ในส่วน “do” และใส่กล่อง “turn left” ในส่วน “else” จะหมายความว่า จะเดินหน้าถ้ามีทางไปข้างหน้า ถ้าไม่มีทางจะหันซ้าย





# การตัดสินใจสองทาง(ต่อ)

- กล่อง “if else” จะทำหน้าที่ในการตัดสินใจ และ ทำหนึ่งในสองทางเลือกนั้น
- เช่นเดียวกันกับกล่อง “if” เราสามารถใส่กล่อง “if else” ไว้ในกล่อง “repeat” ได้



# เมื่อทำครบ 20 ด้านจะได้ใบประกาศ

C O  
D E

LEARN TEACH STATS HELP US ABOUT Hi

## Congratulations on completing one Hour of Code

**Certificate of Completion**  
This certificate is awarded to  
  
for successful completion of  
**The Hour of Code**  
and demonstrating an understanding of  
the basic concepts of Computer Science.  
  
*Hubert P. Pothier*  
Hubert Pothier, Co-founder and Chief Executive Officer, Code.org  
To learn beyond your five hours, visit Code.org.

1 HOUR OF CODE  
GREAT WORK

### Personalize your certificate

Name

### Share your achievement

### Print your ice art (or make advanced art with zombie)

### Continue learning beyond One Hour

- เมื่อเคลียร์ด้านที่ 20 แล้วให้กดปุ่ม `Show Code` จากนั้น copy code ที่ได้บันทึกใส่ไฟล์
- ตั้งชื่อว่า P01\_1\_รหัสนักศึกษา.docx แล้วส่งการบ้าน