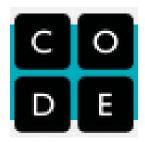
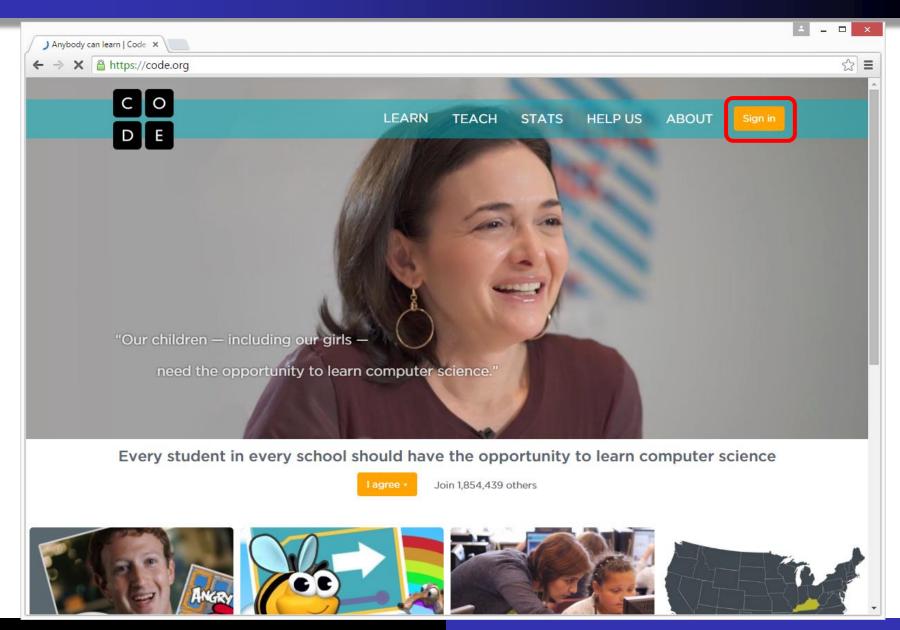
Lab 02: code.org



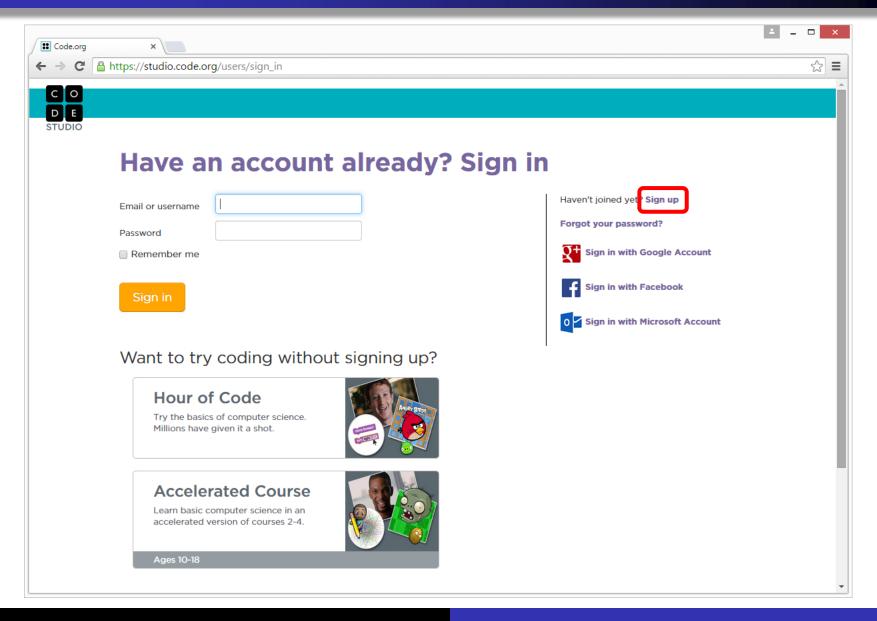
เกริ่นน้ำ

- ใน Lab นี้เราจะมาลองหัดเขียนโปรแกรมกัน
- โดยปกติแล้วการเขียนโปรแกรมจะเป็นการพิมพ์คำสั่งแต่ใน
 Lab นี้เราจะใช้ "กล่องตัวต่อ" แทน
- การใช้กล่องตัวต่อนี้เป็น visual programming language โดย การ drag and drop กล่องมาต่อกันแทนการเขียน code
- กล่องตัวต่อแต่ละอันจะแทนการเขียน code จริงนั่นเอง
- โปรแกรมคือ set ของคำสั่งเพื่อสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน

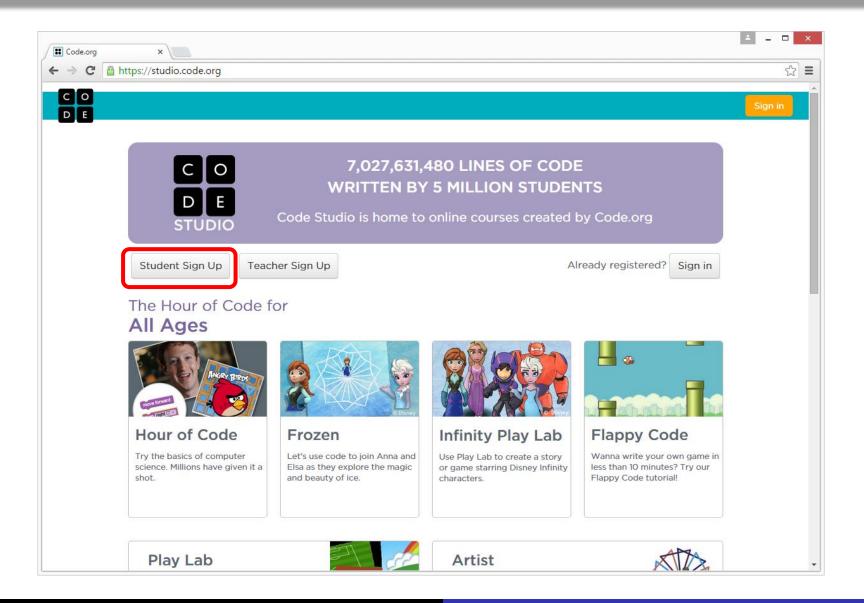
เข้าไปที่ code.org



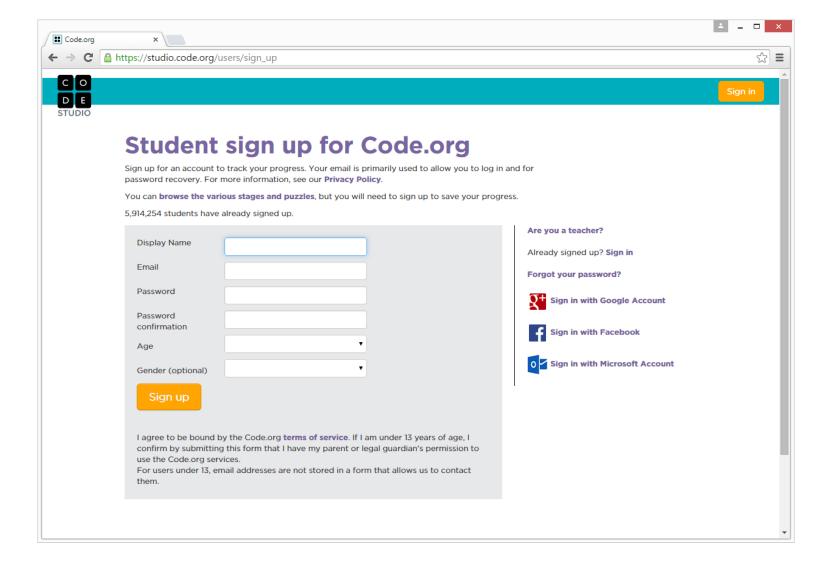
ทำการสมัครเข้าใช้งาน เลือก Sign up



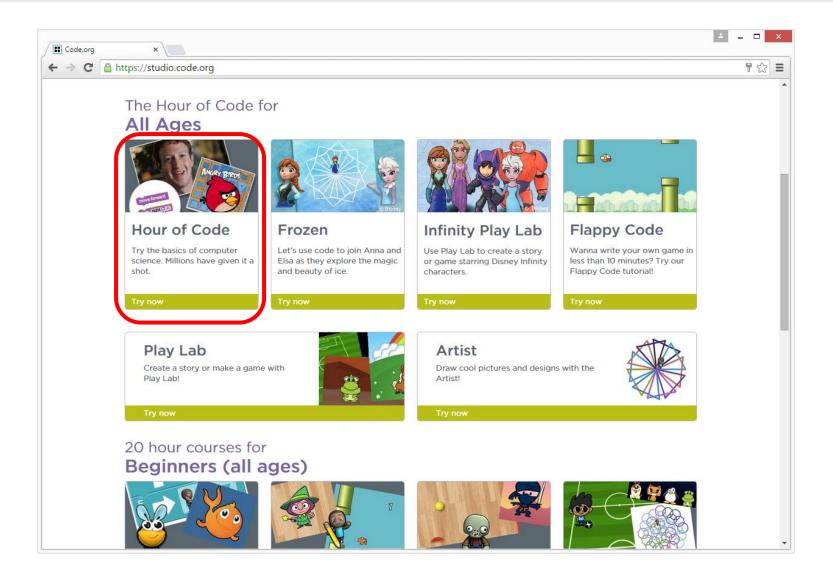
เลือก Student Sign Up



กรอกข้อมูลเพื่อสมัครใช้งาน



เลือกหัวข้อ Hour of Code



หากไม่พบให้เลือก Write your first computer program

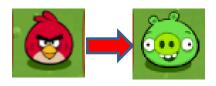


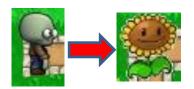
Tutorials for Beginners



จุดประสงค์

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

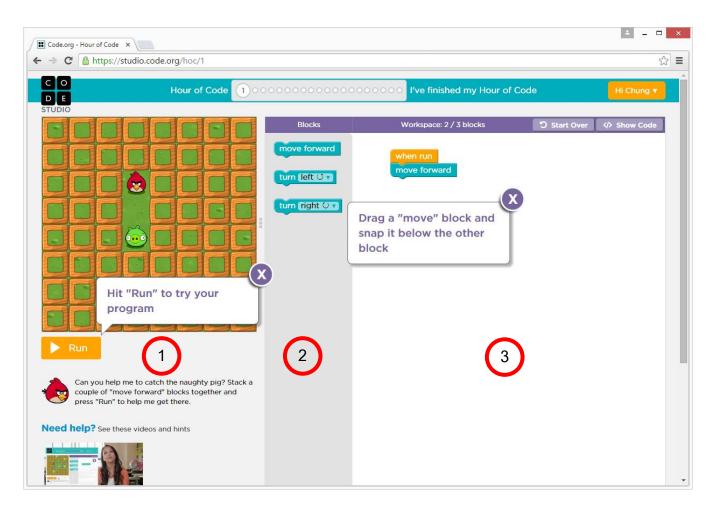




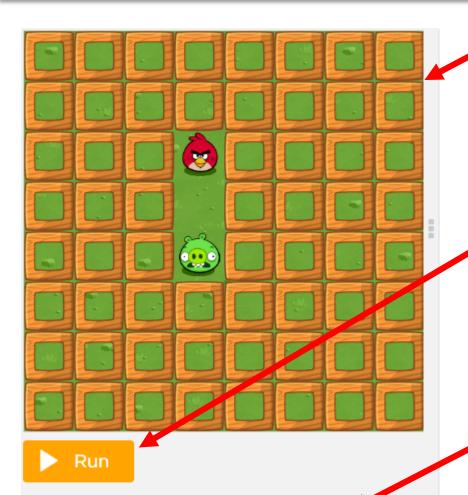


องค์ประกอบของหน้าจอ

• ประกอบด้วย 3 ส่วน



องค์ประกอบของหน้าจอด้านซ้าย



1. เขาวงกตที่โปรแกรมของเราถูก run

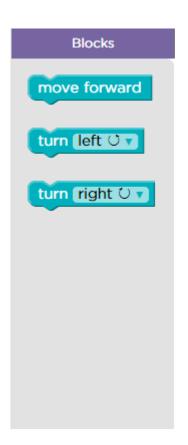
,2. ปุ่ม Run มีไว้เพื่อสั่งให้ทำงาน

3. ด้านล่างของเขาวงกตจะเป็นคำสั่ง ของโจทย์นั้น



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.

องค์ประกอบของหน้าจอตรงกลาง

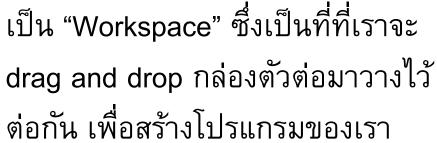


แถบ Blocks จะมีกล่องตัวต่อ
(toolbox) หลายแบบให้เลือกใช้ ซึ่ง
แต่ละอันเป็นคำสั่งที่สั่งให้ Angry
Bird ทำงาน เช่น

- "move forward" คือสั่งให้ เดินหน้า 1 ช่อง
- "turn left" คือสั่งให้หันซ้าย

องค์ประกอบของหน้าจอด้านขวา

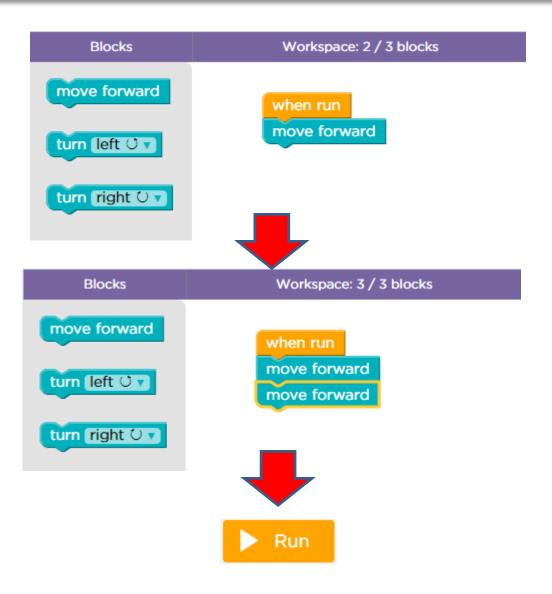






ในการ<u>ลบ</u>กล่องตัวต่อ ให้ลากกล่อง กลับไปที่ Blocks จะมีถังขยะ ให้ลาก กล่องตัวต่อไปวางที่ถังขยะ

ตัวอย่างด่านที่ 1



Loops

- เราจะมาเรียนเกี่ยวกับการทำซ้ำ หรือ loop เป็นการสั่งให้คอมพิวเตอร์ ทำงานซ้ำเดิม
- สมมติว่าเราจะเดิน 3 ช่อง
 - เดิมเราใช้ "move forward" 3 กล่องต่อกัน

move forward move forward

• เราจะเปลี่ยนมาใช้กล่อง "repeat" แล้วระบุจำนวนการทำซ้ำ

```
repeat 3 times
do move forward
```

Loops เพิ่มเติม

- สิ่งสำคัญของ loop
 - เราสามารถใส่คำสั่งมากกว่า 1 คำสั่งได้ไว้ข้างใน loop ได้

```
repeat 3 times
do move forward
turn left 0 7
move forward
```

```
repeat 10 times
do move forward
repeat 5 times
do turn left 0 7
move forward
```

Loops: Repeat until

กล่องแบบ "repeat until" คือ ทำจนกระทั่งชน Green pig



 หากเราใส่กล่อง "move forward" ภายใน "repeat until" Angry bird จะ เดินหน้าจนกระทั่งไปถึง Green pig (หรือชนกำแพง)

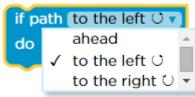


สิ่งสำคัญ เราสามารถใส่คำสั่งภายใน "repeat until" ได้หลายคำสั่ง

การตัดสินใจ

- หากมีทางเลือกที่ต้องตัดสินใจ มีกล่องที่เอาไว้ตัดสินใจเลือก ชื่อกล่อง คือ "if"
- ตัวอย่างของกล่อง "if" เราสามารถเลือกเงื่อนไขได้



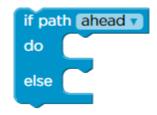


กล่อง "if" ดังรูปด้านล่าง ถ้าหากตรงเงื่อนไขทิเลือก จะทำงานภายในกล่องนั่น
 คือ ถ้ามีเส้นทางให้ไปทางขวา ให้หันขวา

```
if path to the right U v
do turn right U v
```

การตัดสินใจสองทาง

- การตัดสินใจระหว่างของ 2 สิ่ง จะใช้กล่องที่เรียกว่า "if else"
- กล่องนี้ดูเหมือนกล่อง "if" แต่จะมีส่วนท้ายเพิ่มเข้ามาที่เรียกว่า "else"



ถ้าเราใส่กล่อง "move forward" ในส่วน "do" และใส่กล่อง "turn left" ในส่วน "else" จะหมายความว่า จะเดินหน้าถ้ามีทางไปข้างหน้า ถ้าไม่ มีทางจะหันซ้าย

```
do move forward
```

การตัดสินใจสองทาง(ต่อ)

 กล่อง "if else" จะทำหน้าที่ในการตัดสินใจ และ ทำหนึ่งในสอง ทางเลือกนั้น

 เช่นเดียวกันกับกล่อง "if" เราสามารถใส่กล่อง "if else" ไว้ใน กล่อง "repeat" ได้

```
do if path ahead vodo move forward else turn left C vodo
```

เมื่อทำครบ 20 ด่านจะได้ใบประกาศ

