

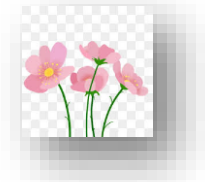
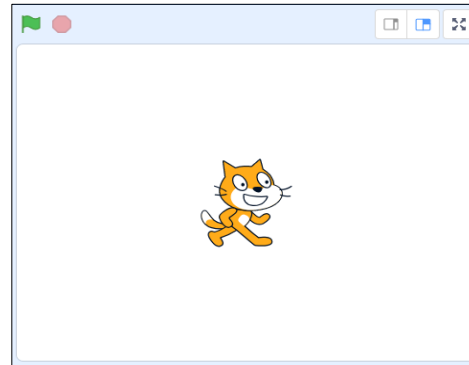


## ใบความรู้ที่ 23 เรื่อง โปรเจกต์ใน Scratch โครงสร้าง ตัวละคร (Sprite)

### โปรเจกต์ใน Scratch

มีโครงสร้าง 3 ส่วนประกอบด้วย

1. เวที (Stage)
2. ตัวละคร (Sprite)
3. สคริปต์ (Script)



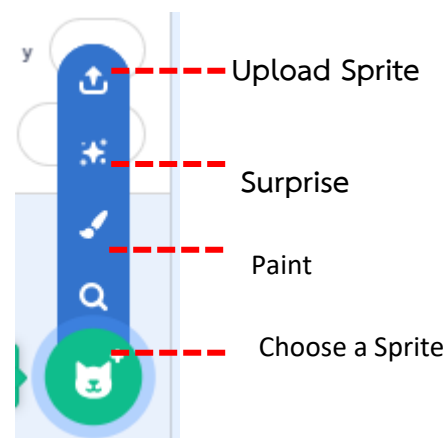
- 2. ตัวละคร (Sprite)** คือ วัตถุที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้แสดงบทบาทต่างๆ บนเวที ตัวละครจะประกอบด้วยคุณสมบัติ 2 ประการ คือ คุณลักษณะ และ พฤติกรรม
- คุณลักษณะ คือ สิ่งที่ยบบอกลักษณะทั่วไปของวัตถุ เช่น ชื่อตัวละคร เครื่องแต่งกาย ของตัวละคร ท่าทางของตัวละคร เป็นต้น
  - พฤติกรรม คือ สิ่งที่วัตถุสามารถกระทำออกมาได้ เช่น วิ่ง เดินหน้า ถอยหลัง เป็นต้น

### การสร้างตัวละครใหม่ (Add New Sprite)

เราสามารถสร้างตัวละครใหม่ๆ ลงบนเวทีได้ โดย นำเมาส์เลื่อนไปที่ปุ่ม เพื่อสร้างตัวละคร

ทั้งนี้สามารถเลือกสร้างตัวละครได้หลายรูปแบบ ดังนี้

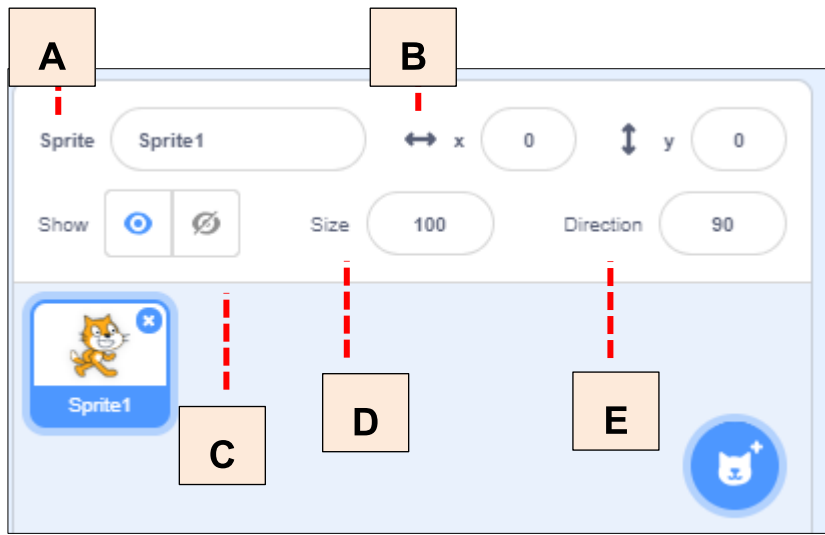
\* **Choose a Sprite** คือ การเลือกสร้างตัวละคร จากSprite Library ซึ่งเป็นคลังภาพตัวละครต่างๆ ที่Scratch ได้จัดเตรียมไว้ให้แล้ว หากต้องการสร้างตัวละครใดลงบนเวทีให้คลิกเลือกภาพนั้น



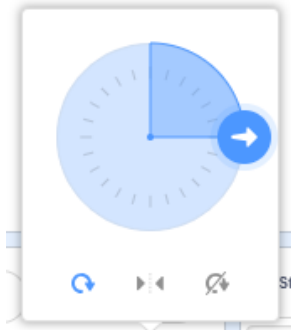
\* **Paint** คือ การวาดตัวละครใหม่ด้วยตนเอง โดยจะมีเครื่องมือต่างๆ ให้เลือกใช้มากมาย

\* **Surprise** คือ โปรแกรม Scratch จะสุ่มเลือกสร้างตัวละครขึ้นมาบนฉากเวทีให้โดยอัตโนมัติ

\* **Upload Sprite** คือ การเลือกอัปโหลดไฟล์รูปภาพที่ต้องการใช้สร้างเป็นตัวละคร



- A** → **Sprite** คือ ชื่อของตัวละคร ซึ่งเราสามารถแก้ไขชื่อของตัวละครได้
- B** → **X, 0 : 0** คือ ตำแหน่งการแสดงผลของตัวละคร โดยเริ่มต้นตัวละครจะแสดงผลที่ตำแหน่ง(0,0) ซึ่งก็คือตำแหน่งกลางเวทีนั่นเอง
- C** → **Show** คือ การกำหนดว่าจะให้ตัวละครนั้น ๆ แสดงผลบนเวทีหรือไม่
- D** → **Size** คือ การกำหนดขนาดให้ตัวละคร
- E** → **Direction** คือ การกำหนดทิศทางการหมุนตัวละครไปในทิศทางต่าง ๆ



\* สามารถหมุนได้รอบทิศทางแบบ 360 องศา



\* สามารถหมุนตัวละครได้เฉพาะหมุนซ้ายหรือหมุนขวา



\* ไม่สามารถหมุนตัวละครไปในทิศทางใดๆ ได้

