# ເຄນວື່າແข่ง

เริ่มแรกเราจะเริ่มจากการใส่พื้นหลัง ในวันนี้จะใช้อันที่ชื่อว่า tracks

คลังฉากหลัง							>	ĸ
หมวดหมู่ พัฒนด	pool	purple	rays	room1	room2	room3	route66	
ในบ้าน นอกบ้าน อื่นๆ				a the second s				
Theme ปราสาท เมือง	school1	school2	slopes	space	sparkling	spotlight-stage	spotlight-stage2	
บัน วันหยุด ดนตรีและการเด้นรำ ธรรมชาติ อวกาศ								
กีฬา ใต้น้ำ	stage1	stage2	stars	stripes	the movies inside	the movies outside	track	
				A			المنافعة أرابا والم	
	train tracks1	train tracks2	tree	tree-gifts	underwater1	underwater2	underwater3	
				DE EX POLICIPA		1 1		
							ตกลง ยกเลิก	

หลังจากลากวางตำแหน่งเจ้าแมวเรียบร้อยแล้ว โดยขั้นแรก เราจะเริ่มสร้างคำสั่งให้เจ้าแมวกันก่อน เลื่อนไปที่หน้าจอ "ตัว ละคร" แล้วคลิกเลือกที่น้องแมว จะมีกรอบสีฟ้าๆขึ้นมาครอบแมวไว้



## <u>เคลื่อนที่ด้วยการกดปุ่ม</u>

ต่อไปเราจะมาลองสร้างคำสั่งทำให้เจ้าแมวเคลื่อนที่ได้ด้วยการกดปุ่มกัน ไปที่หัวข้อ "เหตุการณ์" -> เมื่อคีย์ สเปซบาร์ถูกกด ต่อไปก็ไปที่ "เคลื่อนที่" -> เคลื่อน 10 ก้าว เลือกสองคำสั่งเสร็จแล้วต่อคำสั่งเข้าด้วยกันเลย



เมื่อเสร็จแล้วหากลองกดปุ่ม สเปซบาร์ แมวจะเดินไปข้างหน้า

#### <u>สร้างเส้นชัยด้วยการวาดเส้น</u>

พักเจ้าแมวไว้ก่อน เราจะมาสร้างเส้นชัย ด้วยการวาดเส้นกัน 🖊 เหมือนกันบทความที่แล้วเลย กดไปที่รูปปากกา เรามาดู ส่วนประกอบต่างๆของการวาดกัน

Unti	tled		——— M	สคริปต์ คอสตูม	เสียง		
v461				คอสตูมใหม่:	คอสตูม1	ด้าง ล้าง	
				Padgu1 6,022		4	
	5						
			X: 240				8
	ตัวละคร		ตัวละครใหม่ 💠 🖊 🖆 🔯		-		
อาก 2 backdrops lew backdrop:	Cat1	Sprite1			2	3	

- 1. เลือกลักษณะของการวาด เช่น การเขียน การลากเส้น การเทสี เป็นต้น
- 2. เลือกความกว้างของเส้น หรือขนาดของตัวอักษร
- 3. เลือกสี
- 4. หน้าจอสำหรับให้เราลงมือวาดภาพนั่นเอง
- 5. หลังจากวาดเสร็จภาพจะดูแสดงผลในจอเวที
- ปล. เทคนิคสำหรับการลากเส้นตรงให้กดปุ่มชิพ (SHIFT) ค้างไว้แล้วลากได้เลย

หลังจากวาดเสร็จแล้ว ให้เรากดกลับไปที่ทำว่าสคริปต์ แล้วลากเส้นชัยไปไว้ด้านขวาสุดเลย

# <u>เมื่อเข้าเส้นชัยแล้วเป็นยังไง</u>

ต่อไปเราจะมาทำให้เจ้าแมวเมื่อเข้าเส้นชัยแล้วตะโกนออกมาด้วยความยินดีว่า"ชั้นชนะแล้ว"

มาทำความเข้าใจคำสั่งที่เราจะใช้กันก่อน ก่อนอื่นเรากลับมาคลิกที่ตัวละครแมวให้เป็นกรอบสีฟ้ากันก่อน เพื่อสร้างคำสั่งให้กับเจ้าแมว โดยคำสั่งที่เราจะใช้เต็มๆคือ

# <u>ถ้า "สัมผัส เส้นชัย" แล้ว "พูด ฉันชนะแล้ว"</u> อยากให้ลองสังเกตว่าในนี้จะประกอบไปด้วยคำสั่งทั้งหมด 3 คำสั่ง

- 1. ถ้า...แล้ว อยู่ในหัวข้อ ควบคุม
- สัมผัส "เส้นชัย" อยู่ในหัวข้อ การรับรู้
- 3. พูด "ฉันชนะแล้ว" อยู่ในหัวข้อ รูปร่าง

เมื่อทำความเข้าใจแล้ว เรามาลองประกอบคำสั่งกันดู



<u>ทำไมถึงเป็น Sprite1 ไม่ใช่เส้นชัยละ ? เรามาดูกัน</u>

เพราะว่า เส้นชัย เราใช้ชื่อว่า Sprite1 ถ้าใคร งง ลองสังเกตจากรูปด้านล่างนี้ดู



มาเปลี่ยนชื่อมันเป็นเส้นชัยกัน

คลิกขวาที่ Sprite1 แล้วเลือก info



#### เปลี่ยนชื่อเป็นเส้นชัยเลย

	ตัวละคร	ตัวละครใหม่ 💠 🖊 🖆 🔯						
	0	เส้นชัย						
		x: 335 y:-7 ทิศทาง: 90° 🕞						
ฉาก 2 backdrops		รูปแบบการหมุน: 🏷 \leftrightarrow 🏾 🛛						
		can drag in player: 🔳						
New backdrop:		ແផតស:						
🗠 / 🗳 🙆								

ออกมาแล้วอย่าตกใจ คำสั่งที่ทำไว้หายไปไหนหมด กดเลือกสีฟ้าให้กลับไปที่แมวก่อนนะ

	ตัวละคร	ตัวละครใหม่ 💠 🖊 🖆 🔯						
	0	เส้นชัย x: 335 y: -7 ทิศทาง: 90° ⊖						
ฉาก 2 backdrops		รูปแบบการหมุน: 🍋 ↔ 🏾 ● can drag in player: 🔳						
New backdrop:		แสดง: 🔽						
เปลี่ยนเป็นเส้	นชัยเรียบร้อยแล้ว							

	r -	da Hrom.		เมื่อคืป สเปรณารี 🦷 ลูกกต						
<u>}~</u>			uaint Sau		เคลื่อน อ้า หูด	10 ลักก สมเสลี เส ฉันขนะ	สัหชัย แล้ว	2	ān	
	že u se	x: 240 y: -142	สสปกรุณปีน cati-b * สุดปลาม							
336		ด้วละครใหม 🤡 🖊 🔛 🔯	สสัมฉากหลังเป็น track * เปลี่ยนเอฟเฟเตของ สี * ทีละ 25 ศิลค่าเอฟเฟเฟ ส * ใช่เป็น ()							
backdrops	Court Manage		สำหาสพัฒนิตสาพ							

### <u>เล่นเสร็จแล้วแมวมันไม่กลับมาที่เดิม ?</u>

ขั้นตอนต่อไปเราจะมาทำให้เข้าแมวกลับมาที่เดิมทุกครั้งที่เราเริ่มเล่นกัน

ไปที่หัวข้อ "เหตุการณ์" ถ้าใครจำได้จากบทความเก่าๆเราเคยบอกไว้ว่า ปุ่มธงเขียว/ คือปุ่มเริ่มเล่น เราจะมาจัดตำแหน่งเจ้า แมวจากปุ่มนี้

เมื่อ 🏲 ถูกคลิก

ต่อไปให้ไปที่หัวข้อ การเคลื่อนที่ ทำเหมือนกับตอนบทความเฮลิคอปเตอร์เลย ไปยัง x:... y:... แล้วเลือกพิกัดเจ้าแมว



#### <u>สร้างคู่แข่งกัน</u>

ทีนี้เราก็มาเริ่มสร้างโค้ดชุดนี้กันอีกครั้ง ด้วยตัวละครอื่นๆกัน แต่คราวนี้ลองปรับปุ่มเป็นปุ่มอื่นที่ไม่ใช่ สเปซบาร์ หรือปรับ ความเร็วในการเคลื่อนที่ต่อการกดหนึ่งครั้งดู น้องๆสามารถกดคลิกขวา ทำซ้ำ แล้วลากไปใส่อีกตัวละครได้เลย



อากภาพหากลองดูที่โค้ดจะเห็นได้ว่า เจ้าหมามีความเร็วเคลื่อนที่ 20 ก้าว ต่อการกด 1 ครั้ง แต่เจ้าแมวมีอยู่แค่ 10 ทำให้เจ้าหมาเข้าเส้นชัยได้เร็วกว่าเจ้าแมวนั่นเอง