

กำหนดการอบรม หลักสูตร “โค้ดดิ้งสร้างสรรค์ด้วยแอป Pocket Code” (6 ชม.)

ลำดับ	หัวข้อ	เวลา
1	กิจกรรมเสริมวิทยาการคำนวณ เกมหยิบลูกอม	09.00-09.15
2	แนะนำแอป pocket code	09.15-09.30
3	แนะนำแหล่งทรัพยากรประกอบการอบรมและดาวน์โหลดภาพ 1 พื้นหลัง 2 ตัวละคร	09.30-09.45
4	ติดตั้งแอป	09.45-10.00
5	สร้างโครงการใหม่ - ใส่ภาพพื้นหลัง - เพิ่มภาพตัวละคร - กำหนดตำแหน่งบนหน้าจอ	10.00-10.15
6	การจัดการ brick	10.15-10.30
	พัก	10.30-10.40
17	โครงการ เล่นเสียงกลอง	10.40-11.10
16	โครงการ เกมที่ใช้การตรวจจับใบหน้า	11.10-11.40
7	เปลี่ยนตำแหน่งตามการแตะหน้าจอ	11.40-11.50
8	เคลื่อนที่แกน x ซ้ายขวาอัตโนมัติเมื่อฉากเริ่ม	11.50-12.00
	พักกลางวัน	12.00-13.00
9	- การใช้ฟังก์ชันการสุ่มตัวเลข - เคลื่อนที่สุ่มตำแหน่งแกน x เมื่อฉากเริ่ม	13.00-13.15
10	- เคลื่อนที่สุ่มตำแหน่งทั่วหน้าจอเมื่อฉากเริ่ม - การหน่วงเวลา	13.15-13.30
13	เหตุการณ์เมื่อแตะตัวละคร - สิ้นอุปกรณ์เมื่อแตะตัวละคร - แสดงข้อความเมื่อแตะตัวละคร - เล่นเสียงสังเคราะห์เมื่อแตะตัวละคร - เล่นเสียงบันทึกเมื่อแตะตัวละคร	13.30-13.50
14	การสร้างและแสดงตัวแปรคะแนน	13.50-14.10
15	การเพิ่มคะแนนเมื่อแตะโดนตัวละคร	14.10-14.30

	การลดคะแนนเมื่อเตะโดนเวที้	
	พัก	14.30-14.40
16	การจับเวลาเพื่อจบฉาก	14.40-15.00
18	โครงการ เกมทายตัวเลข	15.00-16.00
ปิดการอบรม		

หมายเหตุ กำหนดการและหัวข้ออาจมีการปรับตามความเหมาะสมและสถานการณ์

ทรัพยากรประกอบการอบรม: <https://bit.ly/pocketcode65>

วิดีโอการใช้งาน pocket code เบื้องต้น: เข้า YouTube ค้นหา "เรียนเล่นเป็นแอป"

