


# Lab Week 3

สุพจน์ สวัสดิ์วงศ์

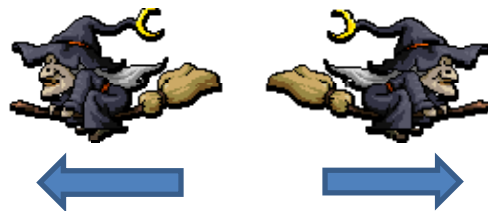
อ. สุภัทรชัย พลศักดิ์

อ. เอกนรินทร์ คำคุณ




# 3.1 Keyboard

- ให้นำภาพต่อไปนี้ ทำการวาดลงหน้าจอ 
- หากกดซ้ายให้ภาพเคลื่อนที่ไปทางด้านซ้าย โดยต้องหันหน้าไปทางด้านเดียวกับทิศทางด้วย
- หากกดขวาให้เคลื่อนที่ไปทางด้านขวา โดยต้องหันหน้าไปทางด้านเดียวกับทิศทางด้วย
- และหากสุดหน้าจอต้องไม่สามารถไปต่อได้
- หากกดขึ้นหรือลง ให้ลอยขึ้นไป และทิศทางต้องเป็นไปตามทิศทางซ้าย



ขวา

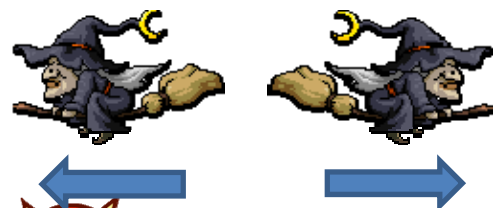


## 3.2 Mouse Input

- ให้อาต Cursor ด้วยรูปต่อไปนี้ 
- โดยที่ให้อาตตัวหนังสือ แสดงพิกัดของ  $x,y$  ของ mouse cursor ที่ได้
- ให้อาการวาดรูปดังต่อไปนี้ลงบนหน้าจอ 
- หากกด click mouse ซ้ำย ให้อาการเปลี่ยนรูปเป็นรูปต่อไปนี้ 
- แล้วให้อาการขยายใหญ่ขึ้นหากยัง click อยู่

## 3.3 เกมเก็บของ

- ให้ใช้แม่มดอยู่ด้านล่างสุดของจอ โดยให้แม่มดเป็นตัวที่ใช้เก็บของ
- โดยแม่มดสามารถเลื่อนซ้ายเลื่อนขวาได้
- ให้วาดคะแนนอยู่มุมขวาบน
- ให้หาทำการปล่อยภาพต่อไปนี้ลงมา  
- ภาพของที่ตกลงมาควรมากที่สุด 10 ตัวในหนึ่งจอภาพพร้อมกัน
- โดย **random** จุดปล่อยลงมาในแนวแกน **x**
- ให้เก็บเฉพาะภาพสีเหลือง ได้คะแนนภาพละ 100
- หากเป็นภาพสีแดงต้องไม่เก็บ และ คะแนนจะลดลง 100 คะแนนถ้าไปเก็บโดนสีแดง
- แต่หากคะแนนน้อยกว่า 0 ให้เท่ากับ 0



## 3.3 เกมเก็บของ

- **Hint:** วัตถุที่ตกลงมาควรมีสถานะดังต่อไปนี้
  - เตรียมที่จะตก
  - กำลังหล่นลงมา
  - อื่นๆ