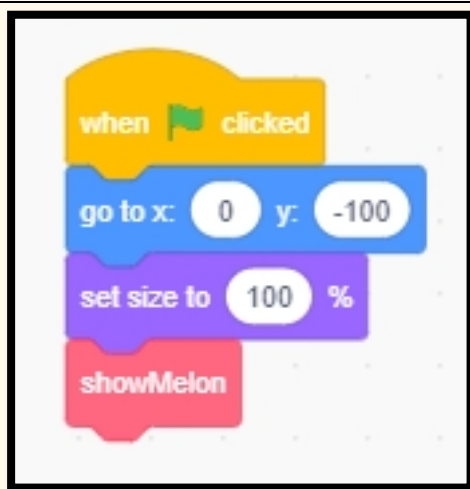


## ตัวอย่างเกมตัดแตงโม



1. บรรทัดที่ 1 กำหนดจุดเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้คลิกธงเขียว
2. บรรทัดที่ 2 กำหนดตำแหน่งเริ่มต้นเพื่อแสดงแตงโม โดยกำหนดที่ตำแหน่ง  $x = 0$  และ  $y = -100$
3. บรรทัดที่ 3 กำหนดขนาดของตัวละครแตงโม ให้มีค่าเท่ากับขนาดจริง (100%) ของตัวละคร
4. บรรทัดที่ 4 เรียกฟังก์ชัน showMelon เพื่อแสดงแตงโม



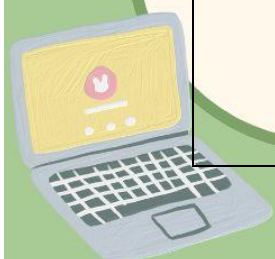
ฟังก์ชัน showMelon สำหรับแสดงแตงโมอธิบายได้ดังนี้

1. บรรทัดที่ 1 ประกาศส่วนหัวฟังก์ชัน showMelon
2. กำหนดให้มีการทำงานวนซ้ำแบบไม่รู้จบในบรรทัดที่ 3 ถึง 5
3. บรรทัดที่ 3 เรียกฟังก์ชัน setSizeAndPos เพื่อกำหนดขนาดและตำแหน่งของตัวละครแตงโม
4. บรรทัดที่ 4 สร้างแตงโมด้วยการโคลน (clone) ซึ่งเป็นการคัดลอกตัวละคร โดยใช้บล็อกคำสั่ง create clone of myself ซึ่งหมายถึง การโคลนตัวละครที่มีการใช้คำสั่งนี้ ในที่นี้คือโคลนตัวละครแตงโม
5. บรรทัดที่ 5 กำหนดให้มีการหน่วงเวลาในการสร้างแตงโม 1 วินาที ด้วยคำสั่ง wait 1 secs



ฟังก์ชัน setSizeAndPos สำหรับสุ่มขนาดและตำแหน่งของแตงโมอธิบายได้ดังนี้

1. บรรทัดที่ 1 ประกาศส่วนหัวฟังก์ชัน setSizeAndPos
2. บรรทัดที่ 2 กำหนดขนาดแตงโมด้วยการ สุ่มค่า 20-100 ซึ่งค่าที่สุ่มได้จะเป็นอัตราส่วนร้อยละของขนาดจริง เช่น ถ้าสุ่ม ได้ 30 จะหมายถึง แสดงตัวละครขนาด 30% ของขนาดจริง (100%)
3. บรรทัดที่ 3 กำหนดตำแหน่งของการแสดงแตงโม แกน x ด้วยการสุ่มค่าในช่วง -180 ถึง 180
4. บรรทัดที่ 4 กำหนดตำแหน่งของการแสดงแตงโม แกน y ด้วยการสุ่มค่าในช่วง - 150 ถึง 150



ผลลัพธ์ที่ได้คือ จะมีแตงโมปรากฏในตำแหน่งต่างๆจำนวนมากดังนี้

