



ใช้สำหรับเริ่มการทำงานของ  
โปรแกรมโดยกดปุ่มที่รูปธงสีเขียว



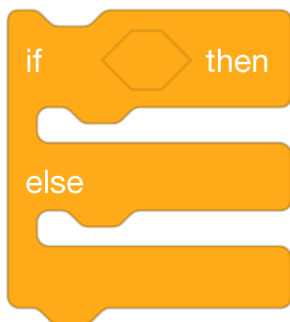
ใช้สำหรับเริ่มการทำงานของ  
โปรแกรมโดยการกดปุ่มที่ตั้งค่าไว้



ใช้สำหรับการทำซ้ำไม่มีวัน  
สิ้นสุด



ใช้สำหรับการเช็คการทำงานว่าตรง  
ตามเงื่อนไขหรือไม่ถ้าตรงจะเริ่ม  
ทำงาน



ใช้สำหรับเช็คการทำงานแบบ 2  
เงื่อนไขหากเงื่อนไขแรกตรงจะเริ่ม  
ทำงานถ้าไม่ตรงจะเริ่มเช็คเงื่อนไขที่ 2



ทำงานตามจำนวนครั้งตาม  
เงื่อนไขที่กำหนด

stop all

หยุดการทำงานทั้งหมด

my variable

ชื่อตัวแปร

set my variable to

เก็บข้อมูลไว้ในตัวแปร

change my variable by

เปลี่ยนค่าข้อมูลในตัวแปร

hide variable my variable

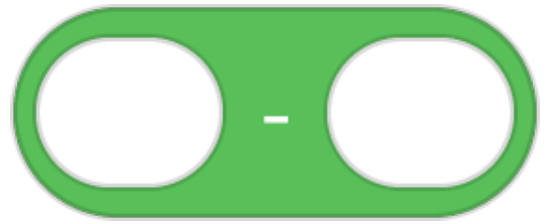
ซ่อนค่าตัวแปร

show variable my variable

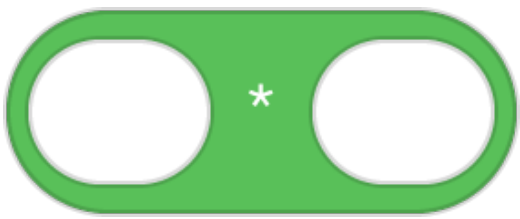
แสดงค่าตัวแปร



ใช้สำหรับการบวกตัวเลขและสามารถ  
ประยุกต์ใช้กับตัวแปรได้ เป็นต้น



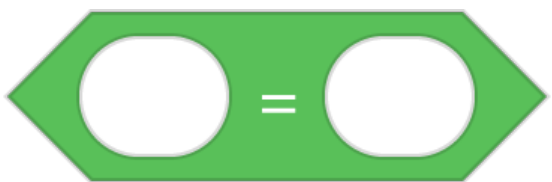
ใช้สำหรับการลบตัวเลขและสามารถ  
ประยุกต์ใช้กับตัวแปรได้ เป็นต้น



ใช้สำหรับการคูณตัวเลข



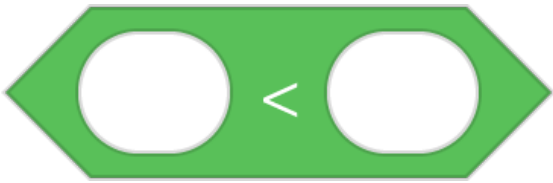
ใช้สำหรับการหารตัวเลข



ใช้สำหรับการเปรียบเทียบค่าว่า  
ค่าสองค่าเท่ากันหรือไม่



ใช้สำหรับการเปรียบเทียบว่าค่าทาง  
ด้านซ้ายมากกว่าค่าทางด้านขวา  
หรือไม่



ใช้สำหรับการเปรียบเทียบว่าค่า  
ทางด้านซ้ายน้อยกว่าค่าทาง  
ด้านขวาหรือไม่

direction

แสดงทิศทางตัวละคร  
ถ้าต้องการให้แสดงค่าทิศทางตัว  
ละครให้คลิกที่ช่องสี่เหลี่ยมจะ  
ปรากฏเครื่องหมาย

x position

แสดงตำแหน่งตัวละครตามแนวแกน  
x ถ้าต้องการให้แสดงค่าตำแหน่งของ  
ตัวละครตามแนวแกน ให้คลิกที่ช่อง  
สี่เหลี่ยมจะปรากฏเครื่องหมาย

y position

แสดงตำแหน่งตัวละครตามแนวแกน  
y ถ้าต้องการให้แสดงค่าตำแหน่ง  
ของตัวละครตามแนวแกน y ให้คลิก  
ที่ช่องสี่เหลี่ยมจะปรากฏเครื่องหมาย

move  steps

ไปด้านหน้า หรือถอยหลังขึ้นอยู่กับ  
ว่าผู้ใช้ต้องการให้เคลื่อนที่ไปที่หน่วย

change x by

เปลี่ยนตำแหน่งของตัวละครไปด้าน  
ซ้ายหรือขวา ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่า  
ต้องการให้ไปที่หน่วย

change y by

เปลี่ยนตำแหน่งของตัวละครไปด้าน  
บนหรือล่าง

set x to

ตั้งค่าตัวละครไปที่ตำแหน่งตั้งค่า  
ตำแหน่งตัวละครไปด้านซ้ายหรือ  
ขวา โดยเป็นการเซตค่าเริ่มต้น

set y to

ตั้งค่าตำแหน่งตัวละครไปด้านบน  
หรือล่าง โดยเป็นการเซตค่าเริ่มต้น

if on edge bounce

ถ้าตัวละครชนขอบให้สะท้อนกลับ

turn  15 degrees

หมุนตามเข็มนาฬิกา  
ตัวอย่าง หมุนตามเข็มนาฬิกา 15 องศา

turn  15 degrees

หมุนทวนเข็มนาฬิกา  
ตัวอย่าง หมุนทวนเข็มนาฬิกา 15 องศา



show

ใช้สำหรับแสดงตัวละคร



hide

ใช้สำหรับซ่อนตัวละคร



say

ใช้สำหรับแสดงคำพูดค้างไว้จนกว่า  
จะกำหนดให้แสดงคำพูดอื่น



say for secs

ใช้สำหรับแสดงคำพูดตามเวลาที่  
กำหนด



size

ใช้สำหรับแสดงขนาดของตัวละคร



change size by 10

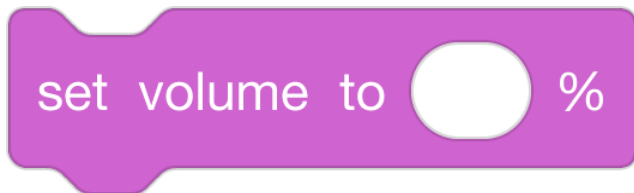
ใช้สำหรับเปลี่ยนขนาดของตัวละคร



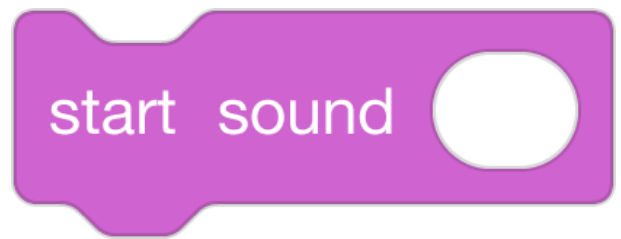
แสดงเวลาปัจจุบันบนเวทีในหน่วย  
ต่างๆ บอกปี เดือน วันที่ บอกวันใน  
สัปดาห์ ชั่วโมง นาที วินาที



ถามคำถามที่กำหนด แล้วรอคำตอบ



ตั้งค่าเริ่มต้นความดังของเสียงโดย  
ใช้หน่วยเป็นเปอร์เซ็นต์



เริ่มเล่นเสียง