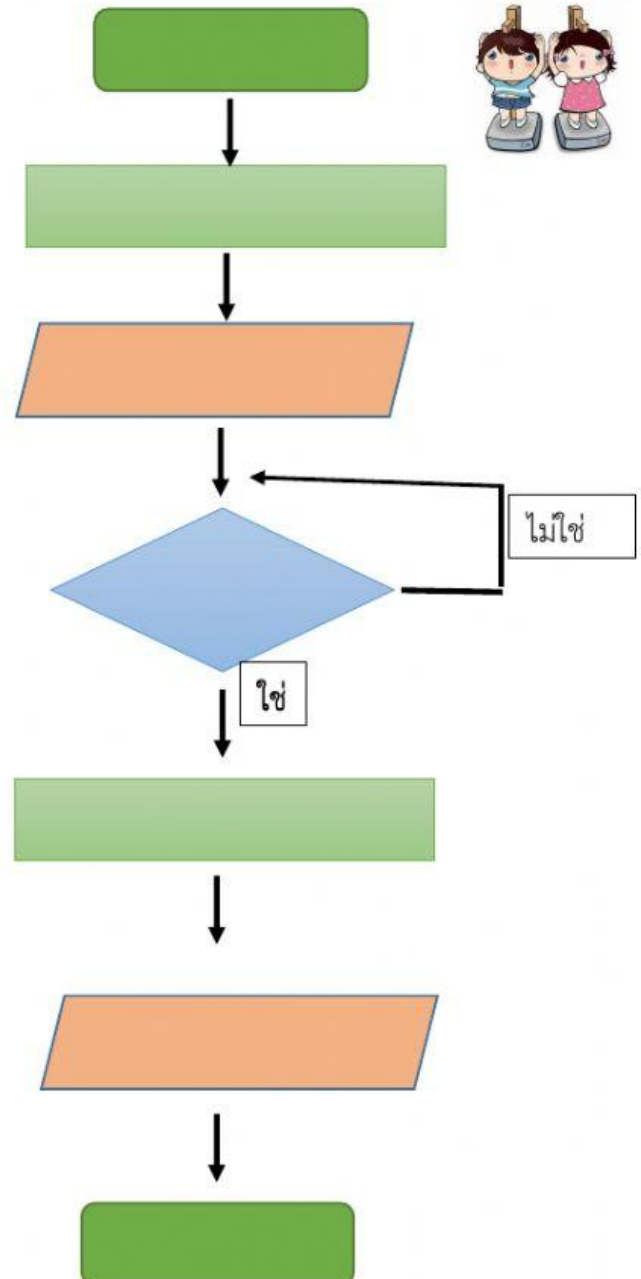


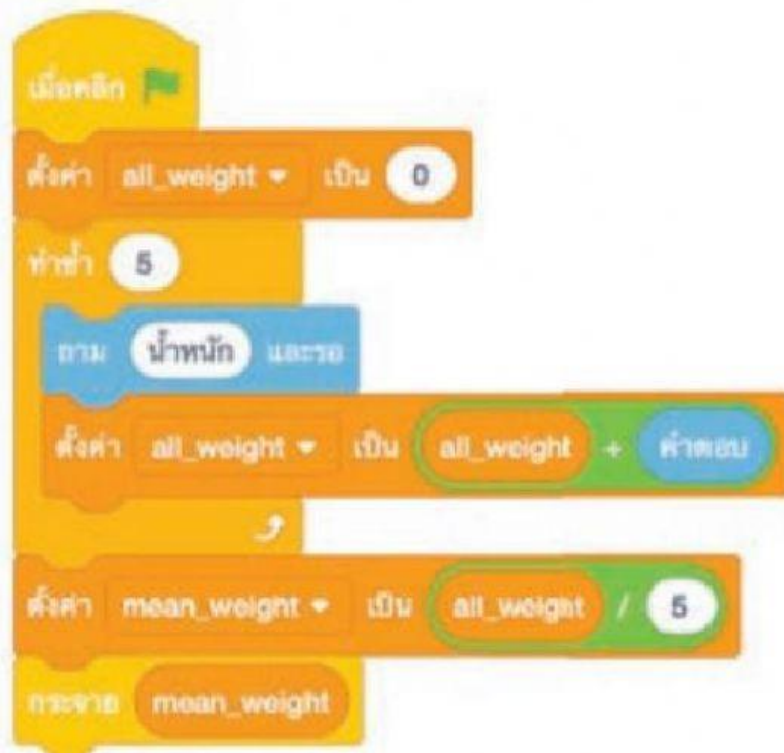
ใบสั่งงานที่ 2.3.1 วิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6
เรื่อง การเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา Scratch (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)
ประจำวันที่ 19 เดือน สิงหาคม พ.ศ.2564 ส่งภายในวันที่ 26 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564
ครูผู้สอน นายนครินทร์ จัปปิตต์

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

1. นำข้อความจากกรอบมาเขียนผังงานการทำงานและทำในโปรแกรมด้วยภาษา Scratch ตามสถานการณ์ที่กำหนด (5คะแนน) เขียนโปรแกรมกำหนดตัวแปรรับข้อมูลน้ำหนักของเพื่อจำนวน 5 คน แล้วหาค่าเฉลี่ยน้ำหนัก เขียนผังงาน

1. เริ่มต้น
2. สร้างตัวแปรเก็บค่าน้ำหนักทั้งหมด
3. รับค่าน้ำหนักแล้วนำไปรวมกับน้ำหนักทั้งหมด
4. ทำครบ 5 หรือไม่
5. นำค่าน้ำหนักทั้งหมดหาร 5
6. แสดงค่าเฉลี่ยของน้ำหนัก





ฝึกปฏิบัติในการเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา Scratch (5คะแนน)

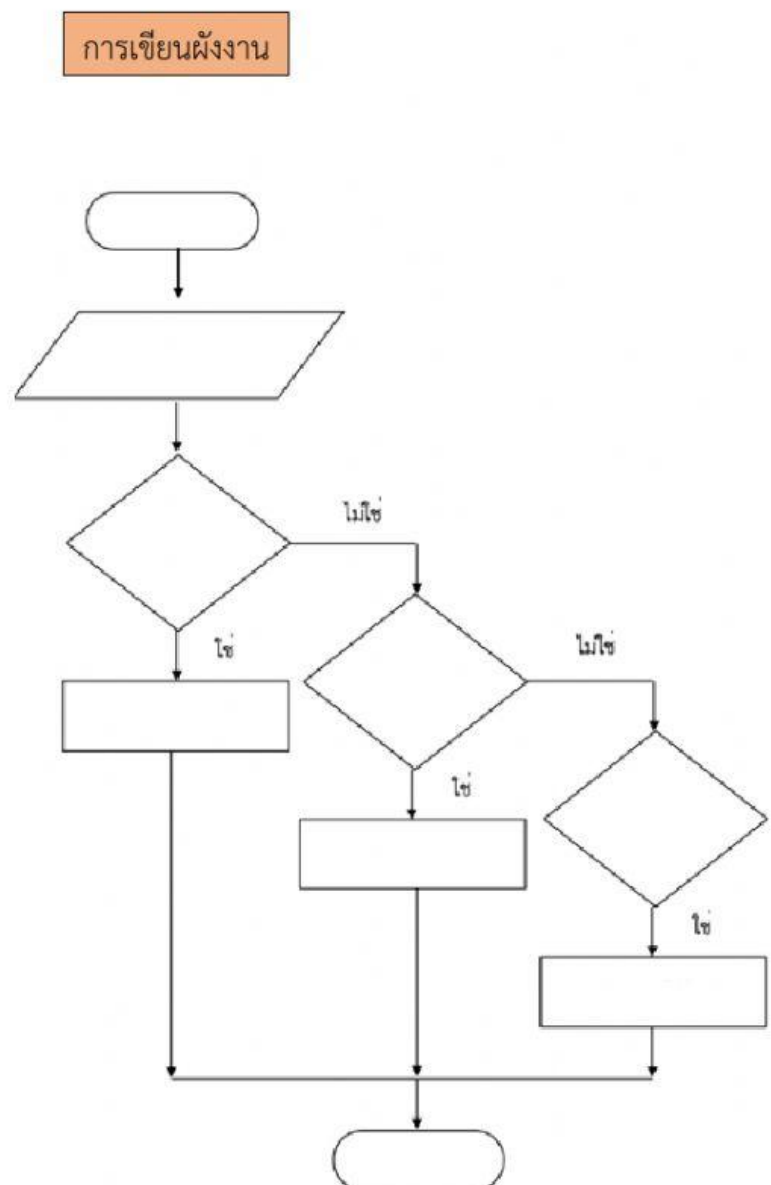
เรื่อง ช่วยพ่อค้าคิดราคา

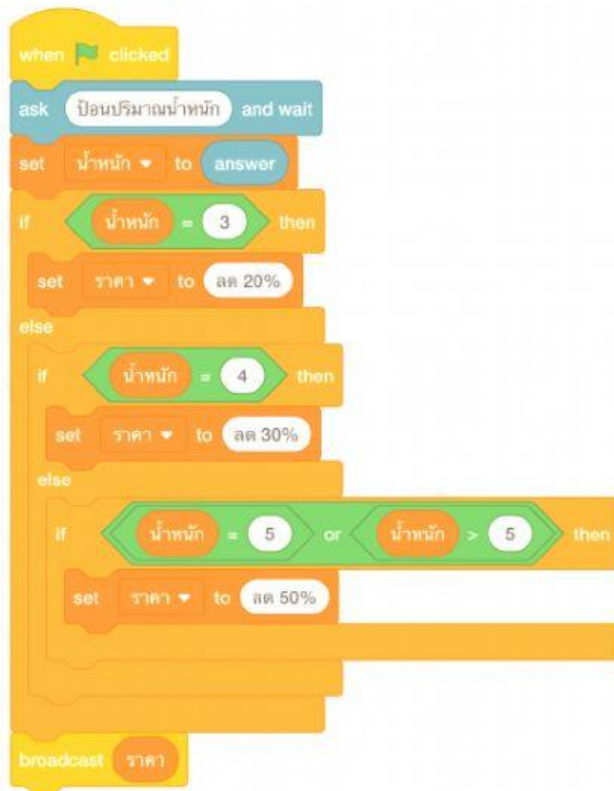
คำชี้แจง : นำข้อความจากกรอบมาเขียนผังงานการทำงานและทำในโปรแกรมด้วยภาษา Scratch
ตามสถานการณ์ที่กำหนด (5คะแนน)

ร้านขายผลไม้กำหนดราคาขายมังคุดและจัดโปรโมชั่นลดราคา โดยหากซื้อ 3 กิโลกรัม
ลดราคา 20% หากซื้อ 4 กิโลกรัม ลดราคา 30% และหากซื้อตั้งแต่ 5 กิโลกรัมขึ้นไปจะลด 50%



1. รับค่าน้ำหนัก
2. = 3 กก.?
3. ลดราคา 20%
4. เริ่มต้น
5. ลดราคา 30%
6. ลดราคา 50%
7. = 4 กก.?
8. = 5 กก.?
9. จบ





ฝึกปฏิบัติในการเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา Scratch (5คะแนน)

แคปหน้าส่งการบ้านได้ที่

<https://www.facebook.com/Islovelrin>

หรือ

<https://line.me/R/ti/g/YLquS2pzry>

