



Unit Test 2

ชื่อ-นามสกุล

เลขที่

ตอนที่ 1 วง ○ ล้อมรอบตัวอักษรของคำตอบที่ถูกต้อง

1 การวิเคราะห์อัลกอริทึม อยู่ในขั้นตอนใดในการพัฒนาโปรแกรม

ก. เขียนโปรแกรม

ข. ทำความเข้าใจปัญหา

ค. รับโจทย์ปัญหา

ง. ออกแบบการเขียนโปรแกรม

2 การเขียนผังงานแบบลำดับ ลักษณะของผังงานที่ดีถูกสมควรจะมีทิศทางแบบใด

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

3  สัญลักษณ์นี้ มีความหมายว่าอย่างไร

ก. รับข้อมูลทางแป้นพิมพ์

ข. แสดงผลลัพธ์ทางเครื่องพิมพ์

ค. แสดงผลลัพธ์ทางจอภาพ

ง. ตรวจสอบเงื่อนไขเพื่อตัดสินใจ

4 ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมได้ถูกต้อง

1. การเขียนโปรแกรม

2. การทำความเข้าใจปัญหา

3. การออกแบบโปรแกรม

ก. 2., 1., 3.

ข. 2., 3., 1.

ค. 1., 2., 3.

ง. 1., 3., 2.

5 นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรม Scratch ออนไลน์ได้จากเว็บไซต์ใด

ก. <http://scratch.com>

ข. <http://scratch.org.th>

ค. <http://scratch.mit.edu>

ง. <http://scratch.mit.com>



- 6 ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติการเขียนโปรแกรมภาษา Scratch
- ก. พิมพ์รหัสคำสั่ง
 - ข. ลากบล็อกวาง
 - ค. คำสั่งเข้าใจง่าย
 - ง. แลกเปลี่ยนผลงานผ่านเว็บไซต์
- 7 ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับบล็อก 2 บล็อก ที่กำหนดให้
- ก. สำหรับทุกโปรแกรมที่เขียนด้วย Scratch
 - ข. สำหรับโปรแกรมการทำงานแบบทางเลือก
 - ค. สำหรับโปรแกรมที่มีการทำงานแบบเรียงลำดับ
 - ง. สำหรับโปรแกรมการทำงานที่มีการทำงานแบบไม่มีที่สิ้นสุด
- 8 ก้านเขียนโปรแกรมแบบมีทางเลือก 2 ทาง ก้านควรเลือกใช้บล็อกคำสั่งใด
- ก. if
 - ข. if-else
 - ค. if-then
 - ง. repeat until
- 9 ถ้าต้องการเขียนโปรแกรมตรวจสอบเลขคู่-เลขคี่ ควรเขียนผังงานแบบใด
- ก. ผังงานแบบวนซ้ำ
 - ข. ผังงานแบบลำดับ
 - ค. ผังงานแบบทางเลือก
 - ง. ผังงานแบบดำเนินการ
- 10 ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด
- ก. เมื่อเขียนโปรแกรมเสร็จแล้ว ต้องตรวจสอบผลลัพธ์ว่าถูกต้องหรือไม่
 - ข. การเขียนโปรแกรมที่ดีและง่ายที่สุด คือ การเขียนโดยใช้โปรแกรมภาษา Scratch
 - ค. นักเรียนต้องตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแจ้งคุณครูให้ทราบ
 - ง. การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข สามารถเลือกการกระทำที่แบบก็ได้ตามความต้องการของผู้เขียนโปรแกรม

