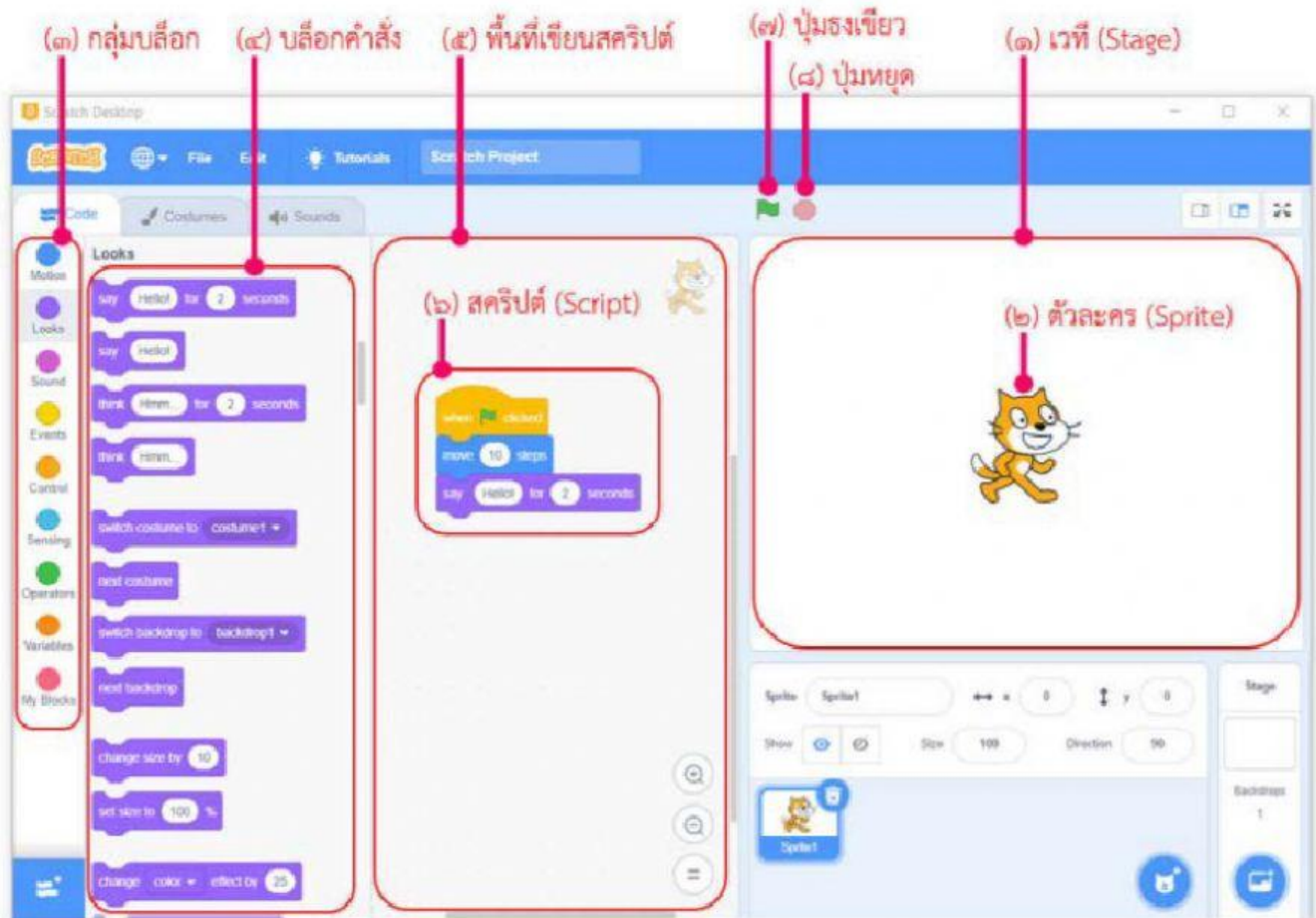


ชื่อ.....ชั้น ป.4/..... เลขที่.....

ใบงาน วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ใบงาน : แบบฝึกหัด การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (3)

๑. ศึกษาส่วนประกอบของ Scratch ดังนี้



(๑) เวที (Stage) เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงของตัวละคร

(๒) ตัวละคร (Sprite) เป็นภาพคน สัตว์ หรือสิ่งของ ที่จะแสดงการทำงานตามคำสั่งหรือสคริปต์ของตัวละครนั้น ๆ

(๓) กลุ่มบล็อก หมายถึง กลุ่มของบล็อกคำสั่งที่จัดแบ่งตามลักษณะการทำงาน

- (๔) บล็อกคำสั่ง หมายถึง คำสั่งสำหรับตัวละครและเวที
- (๕) พื้นที่เขียนสคริปต์ หมายถึง บริเวณที่วางสคริปต์
- (๖) สคริปต์ (Script) หมายถึง บล็อกคำสั่งที่นำมาวางเรียงต่อกัน
สำหรับการทำงานของตัวละครและเวที
- (๗) ปุ่มธงเขียว หมายถึง ปุ่มที่กดเมื่อต้องการเริ่มต้นการทำงาน
ตามคำสั่ง
- (๘) ปุ่มหยุด หมายถึง ปุ่มที่สั่งให้หยุดการทำงาน

๒. โยงเส้นหน้าทีการทำงานข้อ (๑)-(๘) กับส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ที่สัมพันธ์กัน

หน้าทีการทำงาน

ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch

- | | | | |
|--|---|---|---------------------|
| (๑) ใช้เมื่อต้องการให้โปรแกรมเริ่มต้นทำงาน | • | • | เวที |
| (๒) คำสั่ง ๑ คำสั่ง | • | • | ตัวละคร |
| (๓) คำสั่งที่เรียงต่อกันหลายๆ คำสั่ง | • | • | กลุ่มบล็อก |
| (๔) บริเวณที่ให้ตัวละครแสดง | • | • | บล็อกคำสั่ง |
| (๕) ใช้เมื่อต้องการหยุดการทำงาน | • | • | พื้นที่เขียนสคริปต์ |
| (๖) ภาพที่แสดงตามคำสั่ง | • | • | สคริปต์ |
| (๗) กลุ่มของบล็อกคำสั่งที่แบ่งตามการทำงาน | • | • | ปุ่มธงเขียว |
| (๘) บริเวณที่วางสคริปต์ | • | • | ปุ่มหยุด |