



2. โยงเส้นหน้าที่การทำงานข้อ (1)-(8) กับส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ที่สัมพันธ์กัน

หน้าที่การทำงาน

1. ใช้เมื่อต้องการให้โปรแกรมเริ่มต้นทำงาน •
2. คำสั่ง 1 คำสั่ง •
3. คำสั่งที่เรียงต่อกันหลาย ๆ คำสั่ง •
4. บริเวณที่ให้ตัวละครแสดง •
5. ใช้เมื่อต้องการหยุดการทำงาน •
6. ภาพที่แสดงตามคำสั่ง •
7. กลุ่มของบล็อกคำสั่งที่แบ่งตามการทำงาน •
8. บริเวณที่วางสคริปต์ •

ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch

- เวที
- ตัวละคร
- กลุ่มบล็อก
- บล็อกคำสั่ง
- พื้นที่เขียนสคริปต์
- สคริปต์
- ปุ่มธงเขียว
- ปุ่มหยุด