20

โรงเรียน เอกบูรพา วิเทศศึกษา

แบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง **การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์**

สาระการเรียนรู้ การงานอาชีพฯ **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3** แบบเลือกตอบ จำนวน **10** ข้อ **20** คะแนน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น G.3/.....เลขที่.....

คำสั่ง ให้นักเรียนวงกลม ◯ เลือกคำตอบที่ถูกต้อง **(ข้อละ 2 คะแนน)**

1. ข้อใดกล่าวถึงการเขียนโปรแกรมได้ถูกต้อง

ก. การเริ่มทำงานกับคอมพิวเตอร์ ข. การบันทึกโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ค. การนำคำสั่งที่คอมพิวเตอร์รู้จักมาเรียงลำดับ ง. การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ในเครื่องคอมพิวเตอร์

2. ก่อนเริ่มเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควรทำสิ่งใด

ก. เขียนคำสั่งคอมพิวเตอร์ ข. ตรวจสอบการทำงาน

ค. ออกแบบขั้นตอนการทำงาน ง. เลือกใช้สื่อในการพัฒนาโปรแกรม

3. คอมพิวเตอร์มีความสามารถสูงกว่ามนุษย์ในด้านใด

ก. ทำงานได้เอง ข. ทำงานซ้ำ ๆ ได้ดี

ค. ทำงานได้ตามมนุษย์ ง. ทำงานได้มากกว่ามนุษย์

4. โปรแกรม Scratch สามารถนำมาเขียนโปรแกรมได้ในลักษณะใด

ก. เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาพ ข. เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษาระดับสูง

ค. เขียนโปรแกรมโดยใช้แผนภาพความคิด ง. เขียนโปรแกรมโดยใช้การวางบล็อกคำสั่ง

5. ถ้าต้องการให้โปรแกรมทำงานเมื่อกดคีย์ใดคีย์หนึ่งบนคีย์บอร์ด ควรใช้กลุ่มคำสั่งใด

ก. กลุ่มคำสั่งตัวแปร

ข. กลุ่มคำสั่งเหตุการณ์

ค. กลุ่มคำสั่งรูปลักษณ์

ง. กลุ่มคำสั่งตัวดำเนินการ

LIVEWORKSHEETS

6. ถ้าต้องการวาดตัวละครขึ้นมาใหม่ ควรเลือกเมนูใด

ก. โค้ด ข. แก้ไข

ค. คอสตูม ง. การเคลื่อนที่

7. คำสั่งประเภทใดอยู่ในกลุ่มคำสั่งควบคุม

ก. การทำงานซ้ำ

ข. การรับและส่งข้อมูล

ค. การหันทิศทางตัวละคร

ง. การกำหนดตำแหน่งการเคลื่อนที่

8. งานลักษณะใดควรเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ

ก. งานที่ต้องการให้โปรแกรมสั้นลง ข. งานที่ต้องการหน่วงเวลาตัวละคร

ค. งานที่ต้องทำตามจำนวนที่กำหนด ง. งานที่ต้องการความเร็วในการทำงาน

9. การตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมทำได้ด้วยวิธีการใด

ก. พิจารณาการทำงานโดยรวม

ข. ดูผลลัพธ์สุดท้ายของโปรแกรม

ค. พิจารณาผลลัพธ์จากการทำงานทีละคำสั่ง

ง. พิจารณาการเขียนโปรแกรมโดยการสุ่มตรวจ

10. การนำเสนอผลงานการเขียนโปรแกรมของตนเองให้ผู้อื่นทราบมีข้อดีอย่างไร

ก. เพื่อให้ผู้อื่นชื่นชม

ข. เพื่อจำหน่ายโปรแกรม

ค. เพื่อเป็นกำลังใจในการทำงาน

ง. เพื่อรับฟังข้อคิดเห็นของผู้อื่น แล้วนำมาปรับกับผลงานเรา

LIVEWORKSHEETS