

# เรื่อง การใช้งานคำสั่ง และการเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข if,if-else

ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น ป6/..... เลขที่.....

1. ให้นักเรียน ลากตัวเลือกความหมายของคำสั่งโปรแกรม Scratch ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

|                                                                                     |                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| หมุนตามเข็มนาฬิกา 90 องศา                                                           | เริ่มต้นการทำงานของโปรแกรม                                                                               |
| ถ้าเงื่อนไขเป็นจริง จะทำคำสั่งภายในบล็อกคำสั่ง if<br>ถ้าเงื่อนไขเป็นเท็จ จบการทำงาน | ถ้าเงื่อนไขเป็นจริง จะทำคำสั่งภายในบล็อกคำสั่ง if<br>ถ้าเงื่อนไขเป็นเท็จ จะทำคำสั่งภายในบล็อกคำสั่ง else |
| ตั้งค่าตัวแปรเริ่มต้น                                                               | การเคลื่อนไหว เช่น การเคลื่อนที่ไปข้างหน้า                                                               |
| ตัวแปร เช่น การสร้างตัวแปรใหม่                                                      | ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ เช่น บวก และ หรือ                                                              |

1. when clicked

2. set my variable to 0

3. turn 90 degrees

4. if then

5. if then else

2. ให้นักเรียน ขยายการทำงานของโปรแกรม Scratch เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

