



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๓-๐๑

ใบงาน ๐๑ : ถามา ตอบไป ใช้เลย

๑. ศึกษารหัสจำลองและเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
๑.๑ ถามา “เธอชื่ออะไร...”		ตัวละครพูดว่า รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ
๑.๒ ถามา “เธอชื่ออะไร...” แสดง (คำตอบ)		ตัวละครพูดว่า รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ





ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๑

รหัสจำลอง	สคริปต์	ผลลัพธ์เมื่อคลิก 
๑.๓ ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดง (คำตอบ) เป็นเวลา 5 วินาที		ตัวละครพูดว่า รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ
๑.๔ ถามว่า “เธอชื่ออะไร...” แสดงข้อความ “สวัสดี (คำตอบ)” เป็นเวลา 5 วินาที		ตัวละครพูดว่า รอรับคำตอบ ผู้ใช้พิมพ์คำตอบแล้วกด Enter ผลที่เกิดขึ้น คือ

๒. ให้นักเรียนตั้งคำถามจำนวน ๒ คำถาม ลงในตารางช่องคำถาม แล้วให้เพื่อน
ตอบคำถาม เติมคำตอบลงในตารางช่องคำตอบของเพื่อน แล้วให้นักเรียน
คิดข้อความที่ต้องการให้แสดงผลโดยมีคำตอบของเพื่อนอยู่ในข้อความนั้น
ลงในตารางช่องขวามือ

๔๖

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (สำหรับนักเรียน) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕





ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ.๘ / ผ.๘.๓-๐๑

ที่	คำถาม	คำตอบของเพื่อน	ข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบ
ต.ย.๑	เธอชื่ออะไร	เอ	สวัสดีเอ
ต.ย.๒	เธออายุเท่าไร	๙	อ้อ... ๙ ปี
๑			
๒			

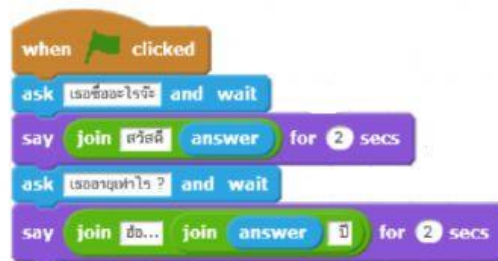
๓. จากข้อ ๒ เขียนโปรแกรมเพื่อถามคำถามจำนวน ๒ ข้อ ที่นักเรียนคิดขึ้นเอง และแสดงข้อความที่พูดหลังจากได้รับคำตอบจากเพื่อน

ตัวอย่างของการถามคำถาม พร้อมแสดงผลคำตอบ ของ ๒ ตัวอย่าง

รหัสจำลอง

- ๑) คำถาม : เธอชื่ออะไร
- ๒) รอรับคำตอบจากเพื่อน
- ๓) แสดงผล : สวัสดี (คำตอบ)
- ๔) คำถาม : เธออายุเท่าไร
- ๕) รอรับคำตอบจากเพื่อน
- ๖) แสดงผล : อ้อ... (คำตอบ) ปี

สคริปต์



หมายเหตุ : การตอบคำถามในช่องโปรแกรม นักเรียนไม่ต้องวาดรูปบล็อกคำสั่งที่ใช้ ให้เขียนเฉพาะคำสั่งที่ใช้ เช่น
ask เธอชื่ออะไร and wait
say join สวัสดี (answer) for 2 secs





ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๑

รหัสจำลอง	สคริปต์
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

● คำถามหลังจากทำกิจกรรม ●

๑. ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความ
ที่ถูกต้อง และทำเครื่องหมาย ✕ หน้าข้อความที่ไม่ถูกต้อง

- ๑.๑ คำสั่ง **ask** **and wait** จะรอคำตอบจากผู้ใช้เสมอ
- ๑.๒ จากคำสั่งในข้อ ๑.๑ เมื่อพิมพ์คำตอบลงไป แล้วกด Enter
คำตอบจะถูกเก็บไว้ที่ **answer**
- ๑.๓ คำตอบที่เก็บอยู่ใน **answer** ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้
- ๑.๔ คำสั่ง **join** ใช้สำหรับการเชื่อมต่อความ
- ๑.๕ ในบล็อกคำสั่ง **join** ไม่สามารถซ้อนกันได้

๒. จากกิจกรรมนี้สรุปได้ว่า

- ถ้าต้องการถามคำถามแล้วรอให้ผู้ใช้ตอบ เราจะใช้บล็อกคำสั่ง
และคำตอบที่ผู้ใช้พิมพ์มาจะถูกเก็บไว้ที่
- ถ้าต้องการเชื่อมต่อความตั้งแต่ ๒ ข้อความขึ้นไป จะต้องใช้คำสั่ง

