กิจกรรมวางแผนและออกแบบโปรแกรมการแก้ปัญหาตามขั้นตอนการแก้ปัญหา

การออกแบบโปรแกรมการแก้ปัญหา

1. ขั้นตอนที่ 1 ระบุปัญหา

2. ขั้นตอนที่ 2 รวบรวมข้อมูล

3. ขั้นตอนที่ 3 วางแผนการแก้ปัญหา

4. ขั้นตอนที่ 4 แก้ปัญหา

5. ขั้นตอนที่ 5 ทดสอบและประเมินผล

โปรแกรมที่ตัวละคร 2 ตัว มีการสื่อสารระหว่างกัน	ศึกษาข้อมูลการเขียนโปรแกรมให้ตัวละคร 2 ตัวสื่อสารระหว่างกันจากบทเรียน)
การเขียนโปรแกรมให้ตัวละคร 2 ตัวสื่อสารระหว่างกัน	1. ลากบล็อกคำสั่งตัวละครที่ 1 มาวางตรงพื้นที่ทำงานแล้วพิมพ์คำว่า “สวัสดีครับ” 2. ลากบล็อกคำสั่งตัวละครที่ 2 มาวางตรงพื้นที่ทำงานแล้วพิมพ์คำว่า “สวัสดีค่ะ” 3. คลิกเมาส์ที่ปุ่มเริ่ม เพื่อให้โปรแกรมทำงาน
ลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้	ทดสอบการใช้งานโปรแกรมว่าตัวละครทั้ง 2 ตัว สามารถสื่อสารระหว่างกันได้หรือไม่ เพื่อตรวจสอบหาข้อผิดพลาด

ชื่อ .....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

LIVEWORKSHEETS