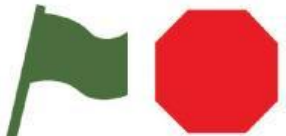


ข้อสอบวิทยาการคำนวณ

1. ข้อใดเป็นการแก้ปัญหา ก. ลืมกุญแจบ้าน ข. การคำนวณหาพื้นที่รูปสี่เหลี่ยม ค. การมีโรงเรียนสายเพราะรถติด	6. ข้อใดต่อไปนี้ ไม่ใช่ อุปกรณ์ที่สั่งงานด้วยโปรแกรม ก. เครื่องซักผ้า ข. ช่องระบายอากาศ ค. เครื่องปรับอากาศ
2. เหตุใดจึงควรทำความเข้าใจปัญหา ก. เพื่อให้มีปัญหามากมาย ข. เพื่อทดสอบความสามารถ ค. เพื่อหาวิธีแก้ปัญหอย่างเหมาะสม	7. โปรแกรม Scratch สามารถสร้างสรรค์ผลงานแบบใดบ้าง ก. วาดภาพตามจินตนาการ ข. วาดภาพพร้อมแสดงวิดีโอ ค. สร้างตัวละคร เกม ภาพเคลื่อนไหว พร้อมเสียง
3. ข้อใดควรปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน ก. การซักผ้า ข. การหกล้ม ค. อาการปวดหัว	8. ข้อใดเป็นตัวละครในโปรแกรม Scratch
4. ข้อใดไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการแต่งตัวมาโรงเรียน ก. ใส่เสื้อนักเรียน ข. ใส่ถุงเท้า ค. จัดกระเป๋านักเรียน	ก.  ข.  ค. 
5. ก่อนเริ่มเขียนโปรแกรมควรทำอะไรเป็นอันดับแรก ก. ทดสอบโปรแกรม ข. ตรวจสอบความผิดพลาดของโปรแกรม ค. ออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม	

9. ข้อใดเป็นประโยชน์ของโปรแกรม Scratch

- ก. ฝึกทักษะการอ่าน
- ข. ฝึกการเขียนโปรแกรม
- ค. ฝึกการเขียนภาษาอังกฤษ

10. ข้อใดเป็นคำสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่

ก.



ข.



ค.



11.



จากภาพเป็นคำสั่งใด

- ก. ให้ตัวละคร หมุน 45 องศา
- ข. ให้เดินไปข้างหน้า 45 ก้าว
- ค. ให้หยุดรอ 45 วินาที

12.



จากภาพ ตัวละครจะแสดงข้อความ สวัสดี! เป็นเวลานานเท่าไร

- ก. 2 วินาที
- ข. 2 นาที
- ค. ตลอดไป

13. คำสั่งนี้เป็นคำสั่งอะไร



- ก. ให้เริ่มโปรแกรม เมื่อคลิก
- ข. ให้เก็บธง
- ค. ให้หยุดโปรแกรม

14. คำสั่งนี้ อยู่ในกลุ่มคำสั่งใด



- ก. การเคลื่อนไหว
- ข. ควบคุม
- ค. เสียง

15. คำสั่งนี้หมายถึงอะไร



- ก. คอย 1 วินาที
- ข. คอย 1 นาที
- ค. คอย 1 ชั่วโมง

