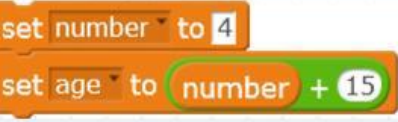


1. พิจารณารหัสจำลองต่อไปนี้ แล้วเขียนคำสั่ง Scratch และผลลัพธ์ลงในตาราง

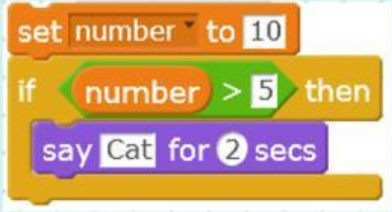
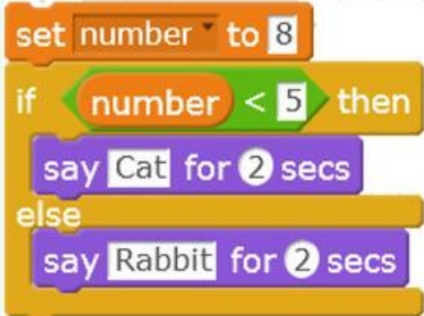
ลำดับ	รหัสจำลอง	คำสั่ง Scratch	ผลลัพธ์
1.1	age $\leftarrow$ 20		age มีค่าเท่ากับ
1.2	number $\leftarrow$ 5		number มีค่าเท่ากับ
1.3	age $\leftarrow$ 5 age $\leftarrow$ age + 10		age มีค่าเท่ากับ
1.4	number $\leftarrow$ 4 age $\leftarrow$ number + 15		number มีค่าเท่ากับ age มีค่าเท่ากับ
1.5	room $\leftarrow$ 4 room $\leftarrow$ room + 10 number $\leftarrow$ room - 7		room มีค่าเท่ากับ number มีค่าเท่ากับ

2. พิจารณารหัสจำลอง สถานการณ์ ประเมินเงื่อนไข แล้วทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องสี่เหลี่ยมที่ถูกต้อง พร้อมบันทึกผลลัพธ์ลงในตาราง

ลำดับ	รหัสจำลอง	สถานการณ์	พิจารณา เงื่อนไข	ผลลัพธ์
2.1	กำหนดปากกาเป็นสีดำ ถ้า ตำแหน่ง $x > 0$ แล้ว กำหนดสีปากกาเป็นสีแดง	ตำแหน่ง $(x, y) = (-20, 50)$	☐ จริง ☐ เท็จ	สีปากกาคือ ☐ สีดำ ☐ สีแดง
2.2	ถ้า ตัวแปร age มีค่า > 5 แล้ว กำหนดสีปากกาเป็นสีน้ำเงิน มิฉะนั้น กำหนดสีปากกาเป็นสีเขียว	ตัวแปร age มีค่าเป็น 10	☐ จริง ☐ เท็จ	สีปากกาคือ ☐ สีน้ำเงิน ☐ สีเขียว

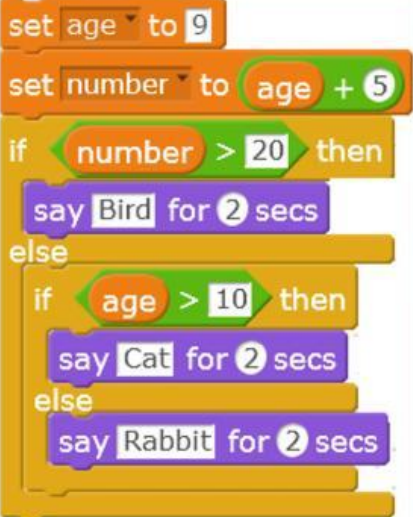
ลำดับ	รหัสจำลอง	สถานการณ์	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
2.3	ถ้า ตัวแปร number มีค่า < 30 แล้ว พูดว่า น้อยกว่า 30 มิฉะนั้น พูดว่า มากกว่า 30	ตัวแปร number มีค่าเป็น 40	☐ จริง ☐ เท็จ	พูดว่า
2.4	ถ้า ตัวแปร age มีค่า > 20 แล้ว พูดว่า อายุถึงเกณฑ์ มิฉะนั้น พูดว่า คุณยังเด็ก	ตัวแปร age มีค่าเป็น 25	☐ จริง ☐ เท็จ	พูดว่า
2.5	ถ้า ตัวแปร answer = เอก แล้ว พูดว่า สวัสดีครับเอก มิฉะนั้น พูดว่า ยินดีที่รู้จักครับ	ตัวแปร answer มีค่าเป็น นุ่น	☐ จริง ☐ เท็จ	

3. อธิบายคำสั่งและผลลัพธ์ของโปรแกรมต่อไปนี้

ลำดับ	รหัสจำลอง	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
3.1	 <pre> set number to 10 if number > 5 then say Cat for 2 secs </pre>	- กำหนดตัวแปร number เป็น - ถ้า ตัวแปร number มากกว่า 5 แล้ว ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข เป็น ดังนั้น จึง พูดว่า
3.2	 <pre> set number to 8 if number < 5 then say Cat for 2 secs else say Rabbit for 2 secs </pre>	- กำหนดตัวแปร number เป็น - ถ้า ตัวแปร number น้อยกว่า 5 แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร มีค่าเป็น ...8.... ทำให้เงื่อนไข เป็น ดังนั้นจึง พูดว่า

ลำดับ	รหัสจำลอง	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
3.3		1. กำหนดตัวแปร number เป็น 2. ถ้า ตัวแปร น้อยกว่า 20 แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข เป็น ดังนั้น จึง พูดว่า 

ลำดับ	รหัสจำลอง	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
3.4		1. กำหนดตัวแปร number เป็น 2. กำหนดตัวแปร age เป็น 3. ถ้า ตัวแปร แล้ว ตัวละครพูดว่า มีฉะนั้น ตัวละครพูดว่า 3. ถ้า ตัวแปร แล้ว ตัวละครพูดว่า มีฉะนั้น ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะ และ ตัวละคร พูดว่า เพราะ

ลำดับ	รหัสจำลอง	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
3.5		1. กำหนดตัวแปร เป็น 2. กำหนดตัวแปร เป็น 3. ถ้า ตัวแปร แล้ว ตัวละครพูดว่า มีฉะนั้น ถ้าตัวแปร แล้ว ตัวละครพูดว่า มีฉะนั้น ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะ LIVEWORKSHEETS