



กิจกรรมเรียนรู้...ชวนคิด

ตัวแปรใน Scratch

▶ ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ เติมผลการทำงานให้ถูกต้อง (6 คะแนน)

รหัสจำลอง	บล็อกคำสั่ง	ผลการทำงาน	รหัสจำลอง	บล็อกคำสั่ง	ผลการทำงาน
1.1 y <-- 5 y <-- 10		y มีค่าเท่ากับ.....	1.2 x <-- -5 x <-- x+2		x มีค่าเท่ากับ.....
1.3 x <-- 2 y <-- 3 z <-- x*4		x มีค่าเท่ากับ..... y มีค่าเท่ากับ..... z มีค่าเท่ากับ.....	1.4 y <-- 4 z <-- 9 z <-- z+3 x <-- z/y		y มีค่าเท่ากับ..... z มีค่าเท่ากับ..... x มีค่าเท่ากับ.....

2. โปรแกรมแชร์กับฉัน 2 จงตอบคำถามต่อไปนี้ (4 คะแนน)



2.1 เมื่อคลิก เพื่อเริ่มการทำงาน ทดลองเติมข้อมูลราคาอาหารรวมทั้งหมด และจำนวนผู้รับประทานอาหาร สังเกตผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ (1 คะแนน)

2.2 หากนำบล็อก จำนวนผู้รับประทานอาหาร and wait ในบรรทัดที่ 4 ออก แล้วคลิก เพื่อเริ่มทำงาน แล้วทดลองเติมข้อมูลราคาอาหารรวมทั้งหมดและจำนวนผู้รับประทานอาหาร เป็น 2000 และ 10 ตามลำดับ (2 คะแนน) สังเกตผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ

เพราะ.....

2.3 หากต้องการให้โปรแกรมทำงานอัตโนมัติ โดยถามข้อมูลและคำนวณราคาอาหารที่แต่ละคนต้องจ่าย จำนวน 3 ครั้ง โดยไม่ต้องคลิก เพื่อรันโปรแกรมใหม่ทุกครั้ง นักเรียนจะปรับปรุงโปรแกรมโดยเลือกใช้บล็อกคำสั่งใด (1 คะแนน)