



แบบทดสอบหลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การแก้ปัญหาด้วย Scratch

คำชี้แจง

1. ข้อสอบมีทั้งหมด 10 ข้อ 10 คะแนน

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดอธิบายความหมายของฟังก์ชัน ได้อย่างถูกต้อง

- ก. ชุดคำสั่งที่ง่ายต่อการตรวจสอบและแก้ไข
- ข. โปรแกรมขนาดเล็กย่อยประกอบด้วยคำสั่งจำนวนมาก
- ค. โปรแกรมขนาดใหญ่ประกอบด้วยคำสั่งจำนวนมากเพื่อทำหลายหน้าที่
- ง. การสร้างโปรแกรมที่ลดความซับซ้อนของปัญหาได้

2. ข้อใดคือ คำสั่งในการสร้างฟังก์ชัน

- ก. Make my block ข. A block
- ค. Make block ง. Make a block

3. ข้อใดคือการลบฟังก์ชัน

- ก. คลิกขวาที่ฟังก์ชัน แล้วเลือก define
- ข. คลิกขวาที่ฟังก์ชัน แล้วเลือก delete
- ค. คลิกขวาที่ฟังก์ชัน แล้วเลือก edit
- ง. คลิกขวาที่ฟังก์ชัน แล้วเลือก Add Comment

4. ข้อใดคือการเรียกใช้งานฟังก์ชัน

- ก. พิมพ์ชื่อฟังก์ชันใน New block
- ข. ลากฟังก์ชันออกจากพื้นที่เขียนโปรแกรม
- ค. คลิกบล็อกฟังก์ชันที่ต้องการลากไปยังพื้นที่เขียนโปรแกรม
- ง. คลิกบล็อกคำสั่งที่ต้องการลากไปยังพื้นที่เขียนโปรแกรม

5. จงพิจารณาชุดคำสั่งต่อไปนี้



จากฟังก์ชัน SayHello ข้างต้น อธิบายได้ว่าอย่างไร

ก. เดินไปข้างหน้า 10 ก้าว

ข. เดินไปข้างหน้า 10 ก้าว และโชว์ข้อความ "Hello!"

ค. เดินไปข้างหน้า 10 ก้าว และโชว์ข้อความ "Hello!" 2 วินาที

ง. โชว์ข้อความ "Hello!" 2 วินาที

6. ข้อใดคือการแก้ไขชื่อฟังก์ชัน

- ก. คลิกขวาที่ฟังก์ชัน แล้วเลือก define
- ข. คลิกขวาที่ฟังก์ชัน แล้วเลือก delete
- ค. คลิกขวาที่ฟังก์ชัน แล้วเลือก edit
- ง. คลิกขวาที่ฟังก์ชัน แล้วเลือก Add Comment

7. บล็อกคำสั่งใดใช้ในการสุ่มขนาดและตำแหน่ง

ก.

ข.

ค.

ง.

8. ข้อใดไม่ใช่ตัวดำเนินการบูลีน

ก.

ข.

ค.

ง.

9. จากบล็อกคำสั่งและสถานการณ์

ข้อใดคือผลของการตรวจสอบเงื่อนไข

บล็อกคำสั่ง	สถานการณ์
	สัมผัสสีสีแดง และคลิกเมาส์
	count = 4

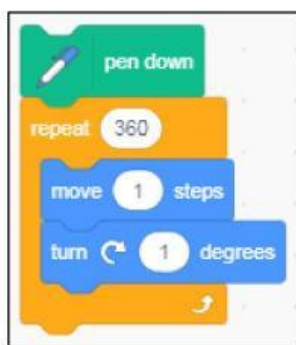
ก. จริง, จริง

ข. จริง, เท็จ

ค. เท็จ, เท็จ

ง. เท็จ, จริง

10. จากกลุ่มคำสั่ง เป็นการกำหนดให้วาดรูปในข้อใด



ก. วาดรูปสี่เหลี่ยม

ข. วาดรูปวงกลม

ค. วาดรูปเส้นตรง

ง. วาดรูปสามเหลี่ยม