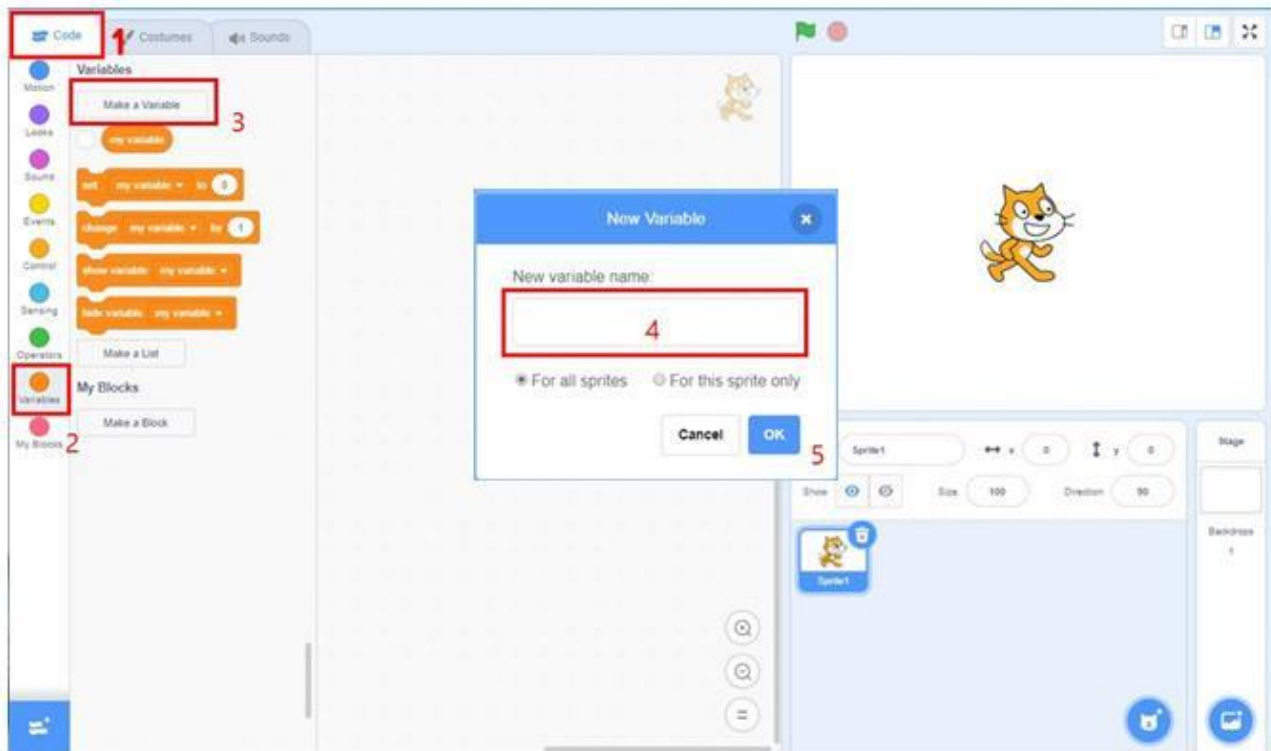


กิจกรรมที่ 3.2 ตัวแปรน่ารู้



คำชี้แจง : ให้นักเรียนเปิดโปรแกรม Scratch แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. จงเติมลำดับขั้นตอนการสร้างตัวแปร



หมายเลข 1 คือ.....

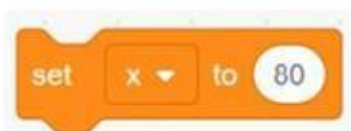
หมายเลข 2 คือ.....

หมายเลข 3 คือ.....

หมายเลข 4 คือ.....

หมายเลข 5 คือ.....

2. พิจารณาล็อกคำสั่งต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
กำหนดค่าตัวแปร..... เท่ากับ.....	x มีค่าเท่ากับ.....

ชื่อ-นามสกุล.....

LIVEWORKSHEETS



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
- กำหนดค่าตัวแปร.....เท่ากับ..... - เพิ่มค่าตัวแปร.....จำนวน.....หน่วย	x มีค่าเท่ากับ



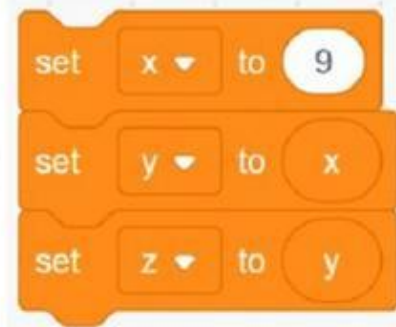
คำอธิบาย	ผลการทำงาน
..... 	x มีค่าเท่ากับ y มีค่าเท่ากับ



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
..... - กำหนดค่าตัวแปร.....เท่ากับ y+1	x มีค่าเท่ากับ z มีค่าเท่ากับ



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
•	x มีค่าเท่ากับ
•	y มีค่าเท่ากับ
•	z มีค่าเท่ากับ



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
•	x มีค่าเท่ากับ
•	y มีค่าเท่ากับ
•	z มีค่าเท่ากับ



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
•	x มีค่าเท่ากับ
•	
•	y มีค่าเท่ากับ
•	
•	



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
..... 	x มีค่าเท่ากับ



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
..... 	x มีค่าเท่ากับ y มีค่าเท่ากับ



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
..... 	x มีค่าเท่ากับ y มีค่าเท่ากับ z มีค่าเท่ากับ