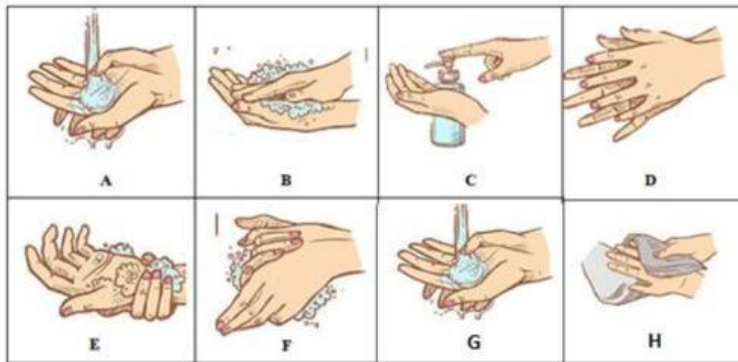


พิจารณารูปภาพต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม



1. ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนการล้างมือได้ถูกต้องที่สุด
 - ก. ACBDFEGH
 - ข. ABDCFEGH
 - ค. CABDEGFH
 - ง. CAFEBDGH

2. ข้อใดคือข้อดีของการเขียนผังงานเพื่ออธิบายการทำงานของโปรแกรม
 - ก. แสดงจุดบกพร่องของการทำงานได้
 - ข. แสดงลำดับขั้นตอนการทำงานชัดเจน
 - ค. ประหยัดค่าใช้จ่าย
 - ง. เข้าใจง่าย

3. การเขียนผังงานแบบลำดับมีลักษณะอย่างไร
 - ก. เพื่อแสดงเงื่อนไขในการตัดสินใจ
 - ข. แสดงลำดับขั้นตอนก่อน-หลังต่อเนื่องกัน
 - ค. มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่เดียวกัน
 - ง. มีกระบวนการที่หลากหลาย

4. นักเรียนต้องการออกแบบโปรแกรมแสดงขั้นตอนการแต่งกายมาโรงเรียน นักเรียนควรเลือกผังงานในข้อใด
 - ก. การเขียนผังงานแบบทำซ้ำ
 - ข. การเขียนผังงานแบบทางเลือก
 - ค. การเขียนผังงานแบบลำดับ
 - ง. การเขียนผังงานแบบวงจรปิด

5. ลูบเขียนผังงานทางเลือกและต้องการทำจุดเชื่อมต่อผังงานภายใน ลูบควรวใช้สัญลักษณ์ในข้อใด

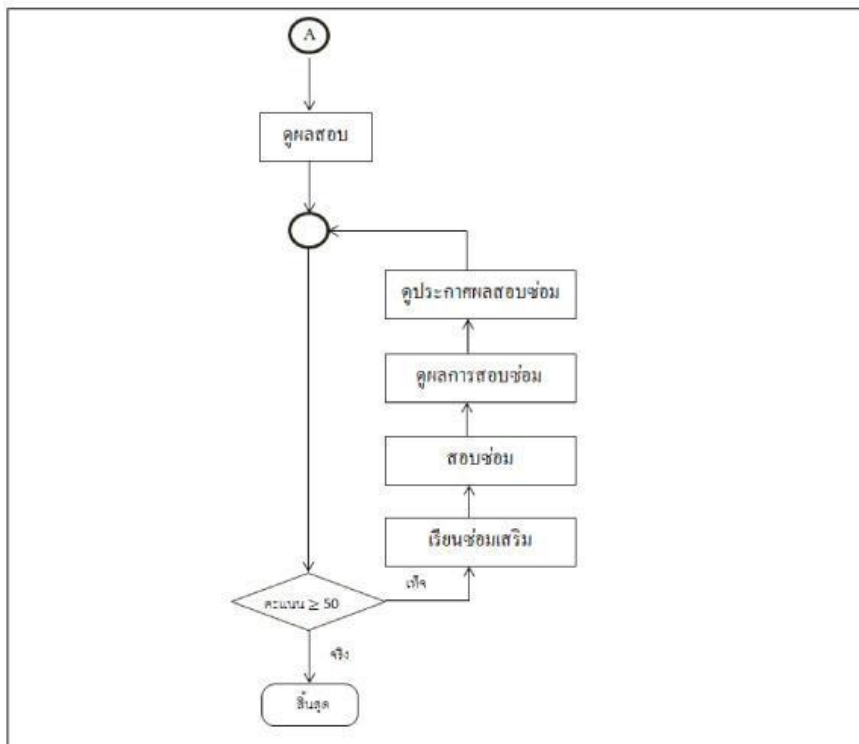
ก.

ข.

ค. ●

ง. $\longleftrightarrow$

พิจารณาผังงาน การประกาศผลสอบต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 6 -7



6. ตำแหน่ง (A) ควรวใช้สัญลักษณ์ในข้อใด

ก.

ข.

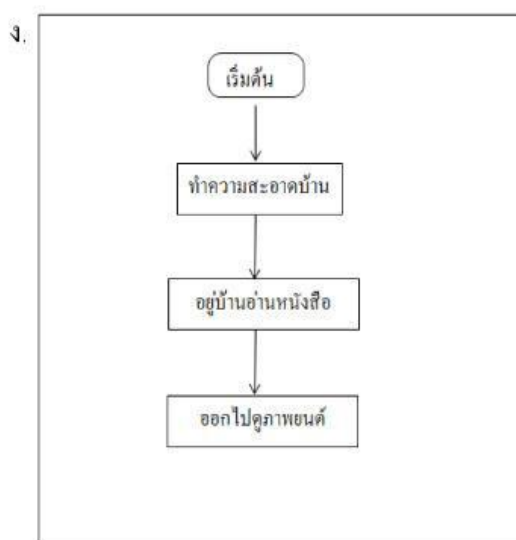
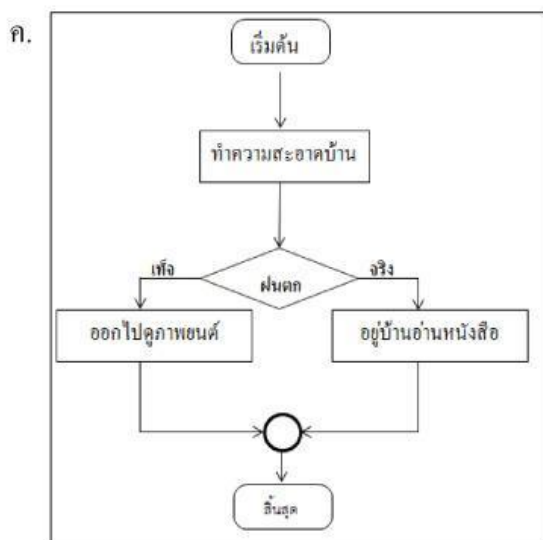
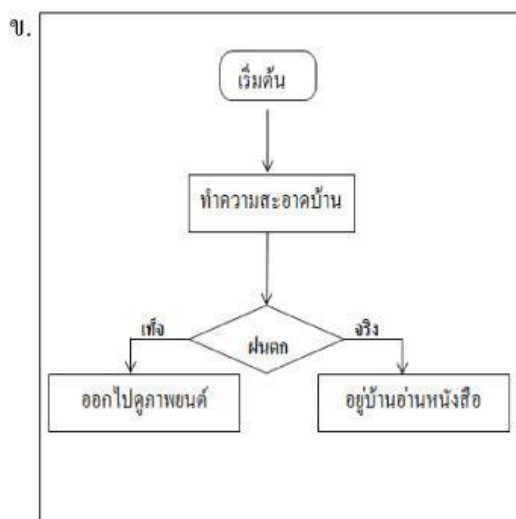
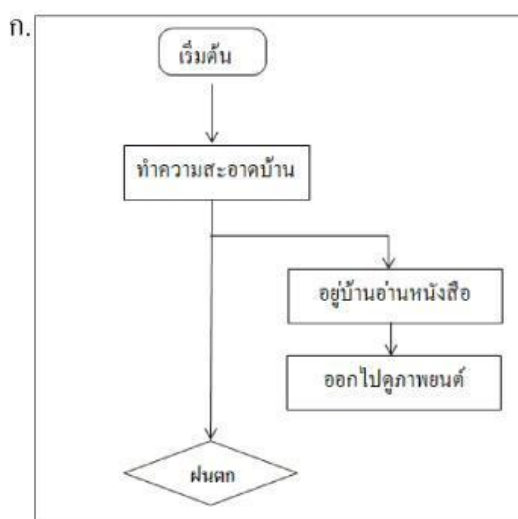
ค.

ง.

7. ผังงานจากข้อ 6 เป็นการเขียนผังงานแบบใด

- ก. การเขียนผังงานแบบวงจรปิด
- ข. การเขียนผังงานแบบทางเลือก
- ค. การเขียนผังงานแบบลำดับ
- ง. การเขียนผังงานแบบทำซ้ำ

8. เอื้องวางแผนการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในวันหยุด มีกิจกรรมดังนี้ ตื่นเช้ามาเอื้องจะทำความสะอาดบ้าน จากนั้นถ้าฝนตกจะอยู่บ้านอ่านหนังสือ แต่ถ้าฝนไม่ตกจะออกไปดูภาพยนตร์ ข้อใดเป็นผังงานการทำกิจกรรมของเอื้องในวันหยุด



9. จากข้อ 8 เป็นผังงานลักษณะใด

- ก. การเขียนผังงานแบบทำซ้ำ
- ข. การเขียนผังงานแบบลำดับ
- ค. การเขียนผังงานแบบวงจรรีด
- ง. การเขียนผังงานแบบทางเลือก

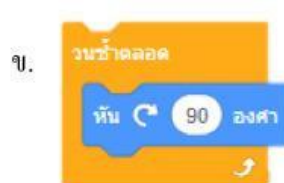
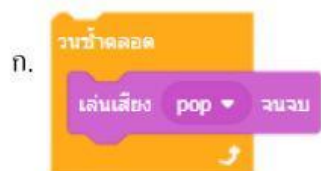
10. เพราะเหตุใดจึงต้องมีการออกแบบโปรแกรมก่อนการเขียนโปรแกรมจริง

- ก. ช่วยทำให้การเขียนโปรแกรมง่ายขึ้น
- ข. ช่วยในการตรวจสอบความถูกต้องของโปรแกรม
- ค. ช่วยทำให้โปรแกรมทันสมัย
- ง. ช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเขียนโปรแกรม

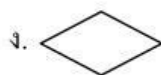
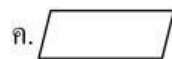
11. พิจารณาป้ายแอนิเมชันจากโปรแกรม Scratch แล้วตอบคำถาม



จากภาพ คำสั่งในข้อใดสามารถทำให้ **W** กลับมาอยู่ในแนวตั้งและหมุนต่อไปได้



12. คำสั่ง if – then – else ใน โปรแกรม Scratch มีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ผังงานในข้อใด



13. พิจารณาชุดคำสั่งต่อไปนี้

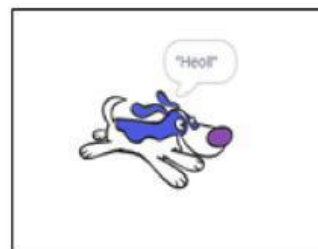


เมื่อคลิกปุ่มเริ่มทำงานในบล็อกคำสั่งที่กำหนดให้ หน้าจอจะแสดงผลในข้อใดเป็นอันดับแรก

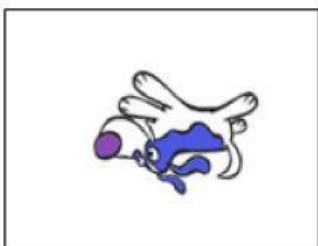
ก.



ข.



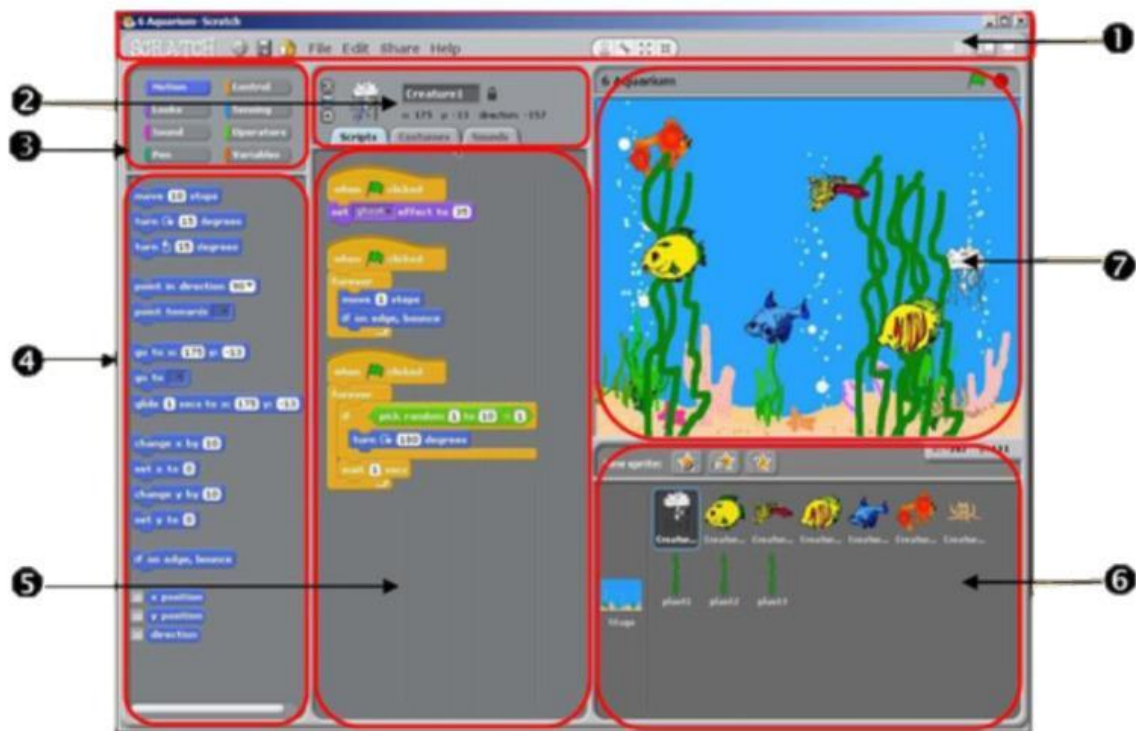
ค.



ง.



พิจารณารูปภาพแสดงหน้าจอโปรแกรม Scratch ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 14 – 15



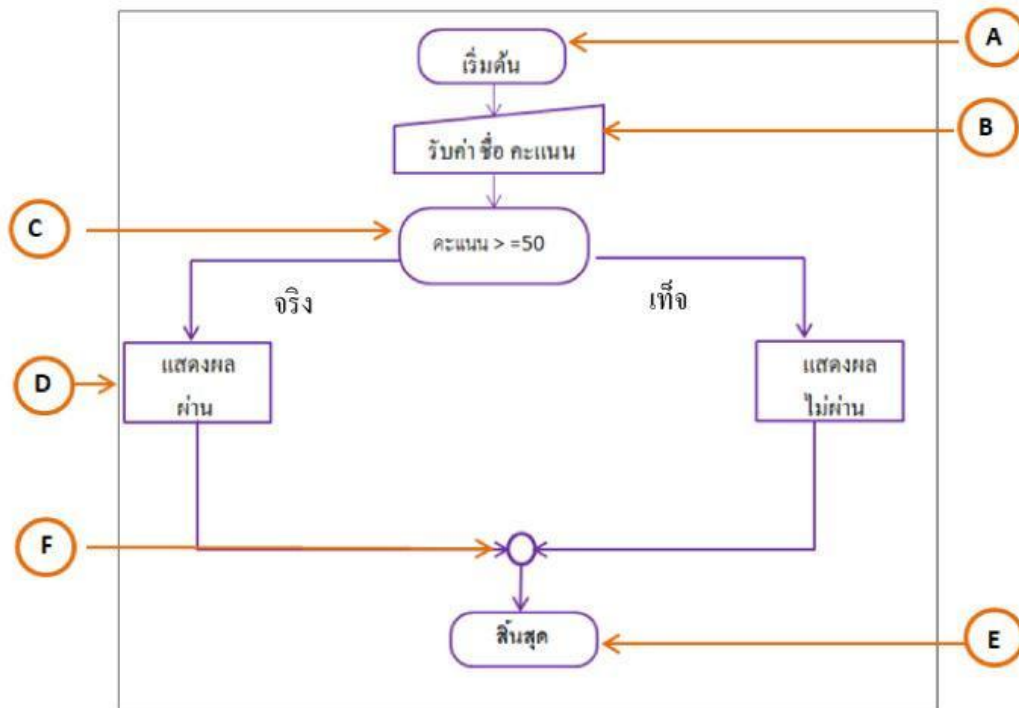
14. จากรูปภาพ ตำแหน่งที่ 7 เรียกว่าอะไร

- ก. เวที
- ข. พื้นที่ทำงาน
- ค. กลุ่มบล็อก
- ง. รายการตัวละคร

15. จากรูปภาพ รายการตัวละคร และเวทีที่ใช้ในโปรเจกต์ปัจจุบัน คือหมายเลขใด

- ก. หมายเลข 1 และ 2
- ข. หมายเลข 6
- ค. หมายเลข 6 และ 7
- ง. หมายเลข 5

16. พิจารณาผังงานต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม



ผังงานข้างต้นพบข้อผิดพลาดหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. พบข้อผิดพลาด เพราะตำแหน่ง F ต้องใช้สัญลักษณ์ทิศทาง
- ข. พบข้อผิดพลาด เพราะ ตำแหน่ง C ใช้สัญลักษณ์ไม่ถูกต้อง
- ค. พบข้อผิดพลาด เพราะ ตำแหน่ง D แสดงเงื่อนไขไม่ถูกต้อง
- ง. ไม่พบข้อผิดพลาด เพราะ ผังงานแสดงขั้นตอนได้ถูกต้อง

17. บล็อกคำสั่งใดแตกต่างจากข้ออื่นมากที่สุด

ก. เปลี่ยนขนาดทึบ 10

ข. เปลี่ยนฉากหลังเป็น backdrop1

ค. เปลี่ยนเอฟเฟกต์ สี ทึบ 25

ง. ฉากหลังต่อไป

18. ครูวิชัยต้องการเขียน โปรแกรมการตัดสินใจคะแนนสอบ ถ้านักเรียนได้คะแนนมากกว่า 50 คะแนน ตัดสินว่าผ่าน ถ้าได้คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 50 ตัดสินว่าไม่ผ่าน ชุดคำสั่งในข้อใดถูกต้อง

ก.



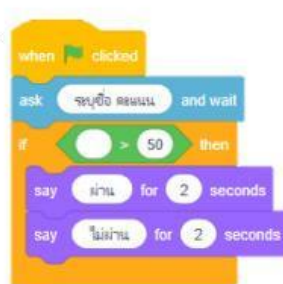
ข.



ค.



ง.



19. ใครนำความรู้โปรแกรม Scratch ไปใช้ได้เหมาะสมที่สุด

ก. ม่อนใช้สร้างการทดลองทางวิทยาศาสตร์

ข. นายใช้ฝึกวาดรูป

ค. หมวยใช้สร้างเกมคอมพิวเตอร์

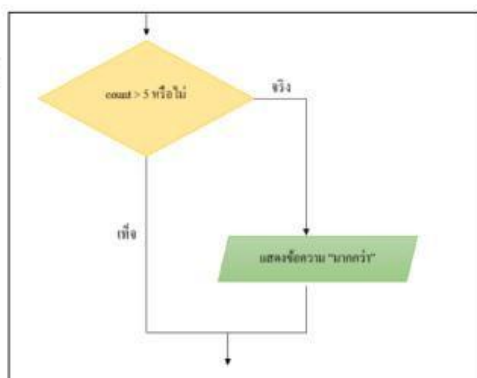
ง. มอสใช้ออกแบบบ้าน

20.

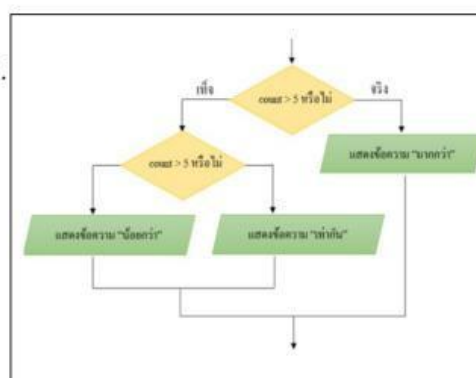


โปรแกรมข้างต้นตรงกับผังงานในข้อใด

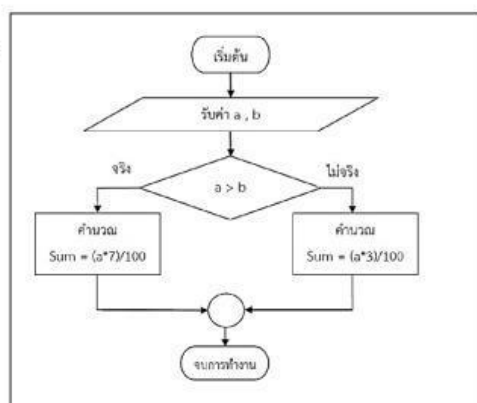
ก.



ข.



ค.



ง.

