ใบงานที่ 3 สนุกกับโลกของ Scratch

รายวิชา: วิทยาการคำนวณ **หน่วยการเรียนรู้ที่ 3** การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ชื่อ-นามสกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

ส่วนที่ 1: รู้จักหน้าตาโปรแกรม (Labeling)

คำชี้แจง: นำชื่อส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ไปเติมลงในช่องว่างให้ตรงกับตำแหน่งในภาพ

1. ..... พื้นที่สำหรับวางบล็อกคำสั่งเพื่อเขียนโปรแกรม (Scripts Area)
2. ..... เวทีแสดงผลการทำงานของตัวละคร (Stage)
3. ..... แหล่งรวมกลุ่มบล็อกคำสั่งแบ่งตามสี (Block Palette)
4. ..... รายการตัวละครและพื้นหลังที่เราเลือกใช้ (Sprite List)

ตัวเลือก : เวที (Stage) , พื้นที่เขียนโปรแกรม , กลุ่มบล็อกคำสั่ง , รายการตัวละคร

ส่วนที่ 2: บล็อกนี้ทำหน้าที่อะไร? (Matching)

คำชี้แจง: ลากเส้นจับคู่สีของกลุ่มบล็อกคำสั่งกับหน้าที่ให้ถูกต้อง (สำหรับ LiveWorksheets ใช้คำสั่ง join:1)

สีของกลุ่มบล็อก	หน้าที่การทำงาน	
สีน้ำเงิน (Motion)	[.....]	ก. การควบคุมลำดับ (รอ, วนซ้ำ, ถ้า...แล้ว)
สีม่วง (Looks)	[.....]	ข. การเคลื่อนที่ (เดิน, หมุน, ไปยังตำแหน่ง)
สีเหลือง (Events)	[.....]	ค. การแสดงผล (พูด, เปลี่ยนชุด, เปลี่ยนขนาด)
สีส้ม (Control)	[.....]	ง. เหตุการณ์ (เมื่อคลิกธงเขียว, เมื่อกดปุ่ม)

LIVEWORKSHEETS