

ชื่อ:

ชั้น:

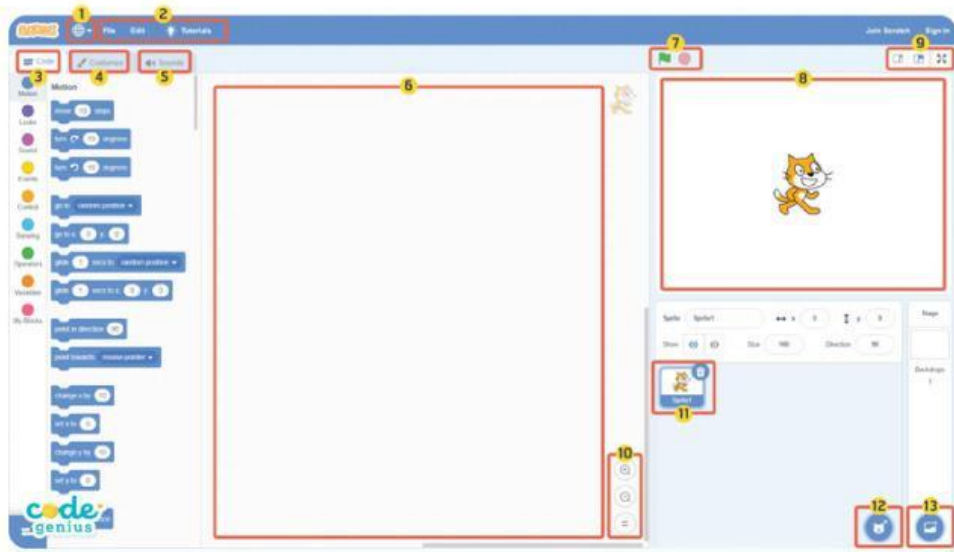
เลขที่:

ใบงานที่ 2

เรื่อง โครงสร้างโปรแกรม SCRATCH



คำชี้แจง: พิจารณาภาพ แล้วเติมตัวเลขลงในช่องว่างให้ถูกต้อง



หมายเลข ____ คือ เวทีแสดงผล

หมายเลข ____ คือ แท็บรวบรวมโค้ดคำสั่ง

หมายเลข ____ คือ แท็บปรับแต่งและจัดการเสียง

หมายเลข ____ คือ ตัวละครและวัตถุที่นำเข้า

หมายเลข ____ คือ ปุ่มเริ่มและหยุด

หมายเลข ____ คือ แถบเมนู

หมายเลข ____ คือ เพิ่มตัวละคร

หมายเลข ____ คือ แท็บปรับแต่งตัวละคร
และจากหลัง

หมายเลข ____ คือ ปุ่มควบคุมการแสดงผล

ของโปรแกรม

หมายเลข ____ คือ เพิ่มจากหลัง

หมายเลข ____ คือ ปุ่ม ย่อ - ขยาย พื้นที่
สำหรับวางโค้ดคำสั่ง

หมายเลข ____ คือ พื้นที่สำหรับวางโค้ดคำสั่ง

หมายเลข ____ คือ ปุ่มเปลี่ยนภาษา

SCRATCH

