ใบงานที่ 3.1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Scratch

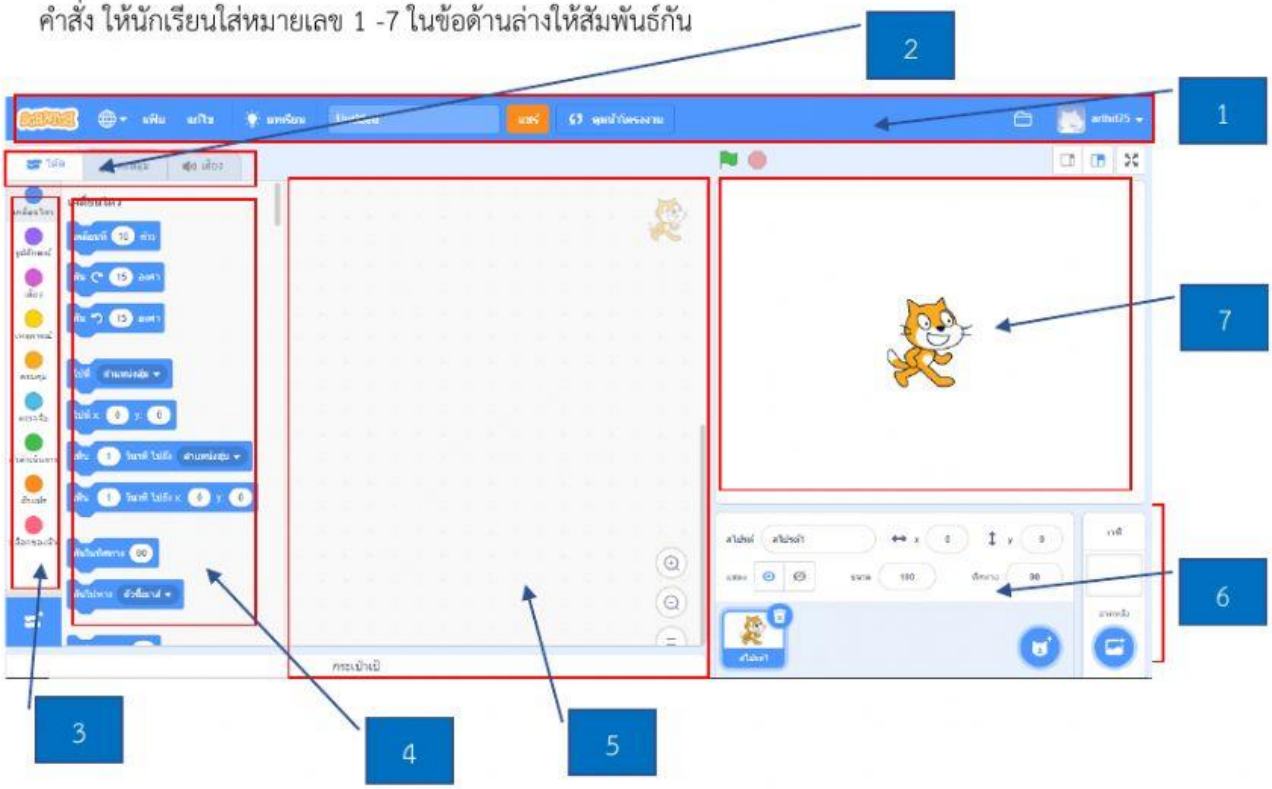
วิชา วิทยาการคำนวณ (ว 23107) ผู้สอน นายอาทิตย์ ไชยจันทร์

กลุ่มสาระ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

****

ชื่อ-นามสกุล ..... เลขที่ ..... ห้อง..... ..... บ้าน.....

คำสั่ง ให้นักเรียนใส่หมายเลข 1 -7 ในข้อด้านล่างให้สัมพันธ์กัน



1) หมายเลข ..... มี ที่ใช้เปลี่ยนภาษาของโปรแกรม Scratch ได้
2) การเขียนสคริปต์ให้ตัวละคร ต้องวางบล็อกที่หมายเลข .....
3) เมื่อคลิก การแสดงผลจะปรากฏที่หมายเลข .....
4) หมายเลข ..... ประกอบด้วยกลุ่มบล็อกต่าง ๆ ที่ใช้ในการเขียนสคริปต์
5) ถ้าคลิกที่กลุ่มบล็อก “เหตุการณ์” จะแสดงบล็อกในกลุ่มที่หมายเลข .....
6) หมายเลข ..... เป็นพื้นที่แสดงรายการตัวละคร และเวที
7) หมายเลข ..... แสดงข้อมูลของตัวละครที่เลือก
8)  จากภาพหมายถึงอะไร .....
9) ถ้าสร้างโปรเจคใหม่ดังนี้ คลิกเมนู File -> New จะได้ตัวละครแมวหนึ่งตัวบนเวทีว่างเปล่า ตัวละครแมวนี้มีชื่อว่า .....
10) 

จากภาพ หมายถึง .....

LIVEWORKSHEETS