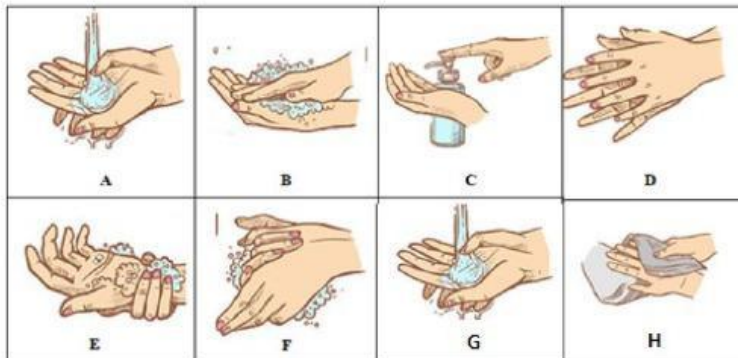


ข้อสอบบทที่ 2 เหตุผลเชิงตรรกะกับการเขียนโปรแกรม

คำชี้แจง

- ข้อสอบมีทั้งหมด 20 ข้อ 10 คะแนน
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

พิจารณารูปภาพต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม



- ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนการล้างมือได้ถูกต้องที่สุด
 - ACBDFEGH
 - ABDCFEHG
 - CABDEGFH
 - CAFEBDGH
- ข้อใดคือข้อดีของการเขียนผังงานเพื่ออธิบายการทำงานของโปรแกรม
 - แสดงจุดบกพร่องของการทำงานได้
 - แสดงลำดับขั้นตอนการทำงานชัดเจน
 - ประหยัดค่าใช้จ่าย
 - เข้าใจง่าย
- การเขียนผังงานแบบลำดับมีลักษณะอย่างไร
 - เพื่อแสดงเงื่อนไขในการตัดสินใจ
 - แสดงลำดับขั้นตอนก่อน-หลังต่อเนื่องกัน
 - มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่เดียวกัน
 - มีกระบวนการที่หลากหลาย

4. นุชต้องการออกแบบโปรแกรมแสดงขั้นตอนการแต่งกายมาโรงเรียน นุชควรเลือกผังงานในข้อใด

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

5. ลูนเขียนผังงานทางเลือกและต้องการทำจุดเชื่อมต่อผังงานภายใน ลูนควรใช้สัญลักษณ์ในข้อใด

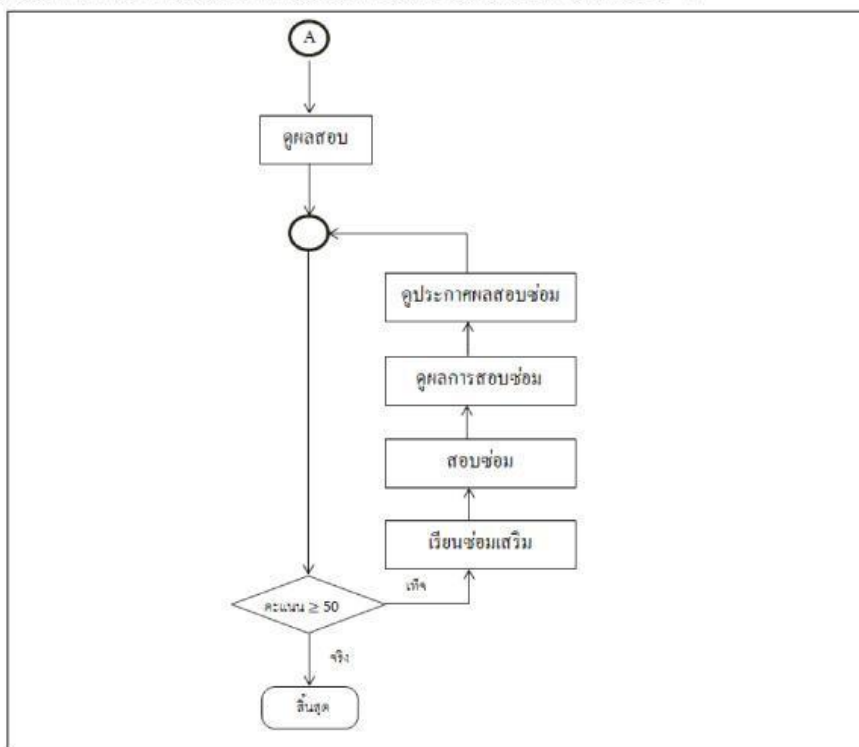
ก.

ข.

ค. ●

ง. $\longleftrightarrow$

พิจารณาผังงาน การประกาศผลสอบต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 6 -7



6. ตำแหน่ง (A) ควรใช้สัญลักษณ์ในข้อใด

ก.

ข.

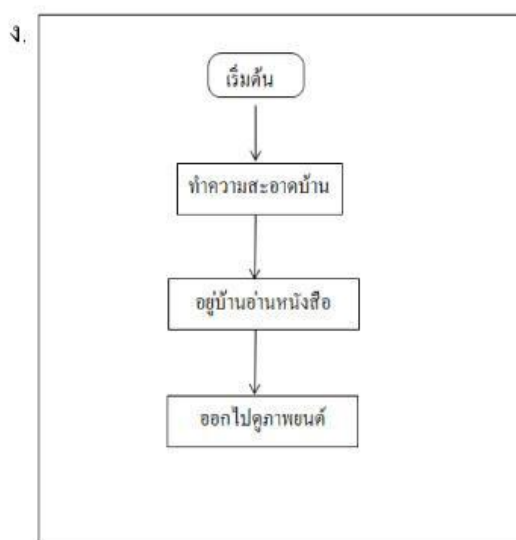
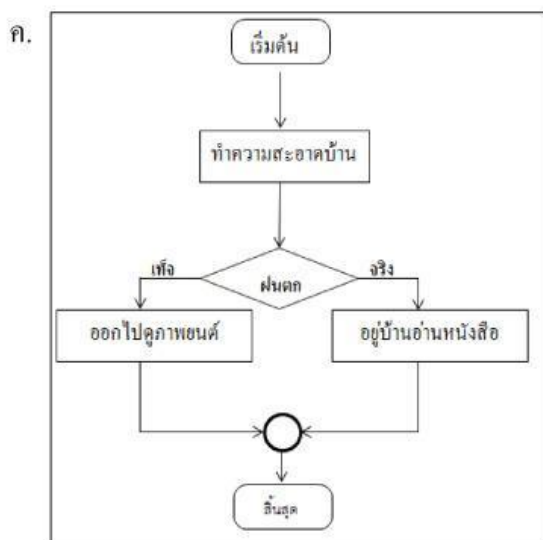
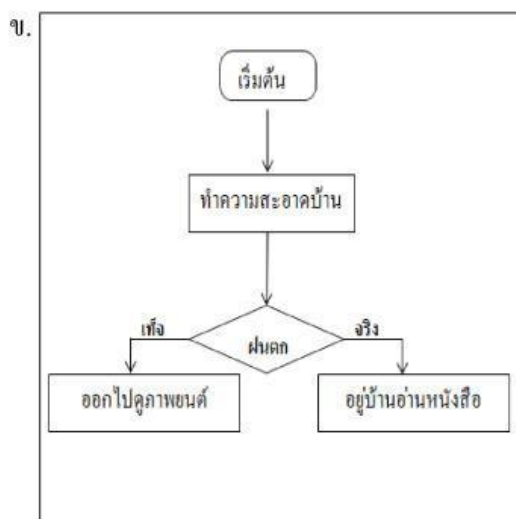
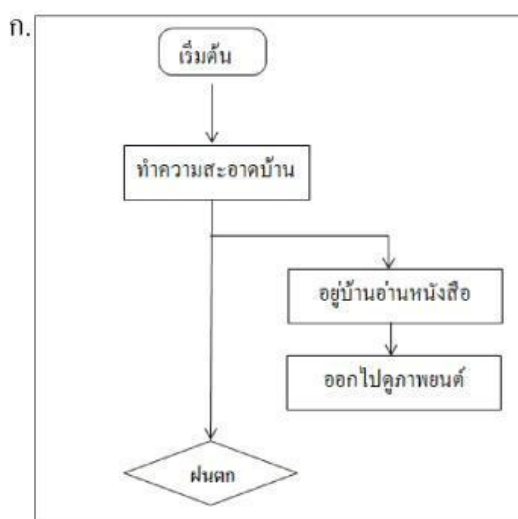
ค.

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. การเขียนผังงานแบบวงจรรูป
- ง. การเขียนผังงานแบบทางเลือก

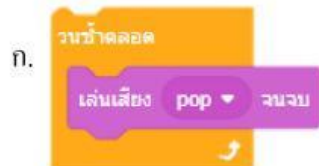
10. เพราะเหตุใดจึงต้องมีการออกแบบโปรแกรมก่อนการเขียนโปรแกรมจริง

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

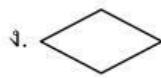
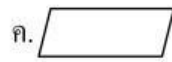
11. พิจารณาป้ายแอนิเมชันจากโปรแกรม Scratch แล้วตอบคำถาม



จากภาพ คำสั่งในข้อใดสามารถทำให้ **W** กลับมาอยู่ในแนวตั้งและหมุนต่อไปได้



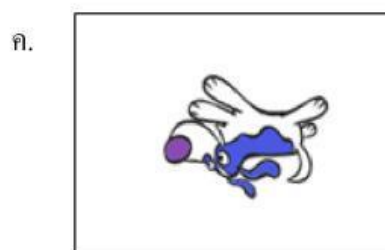
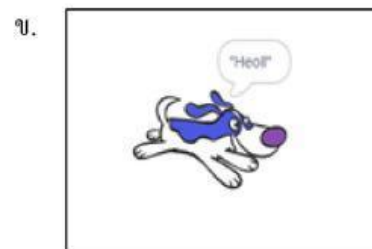
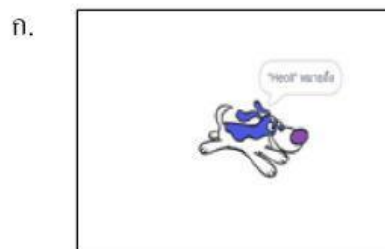
12. คำสั่ง if – then – else ใน โปรแกรม Scratch มีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ผังงานในข้อใด



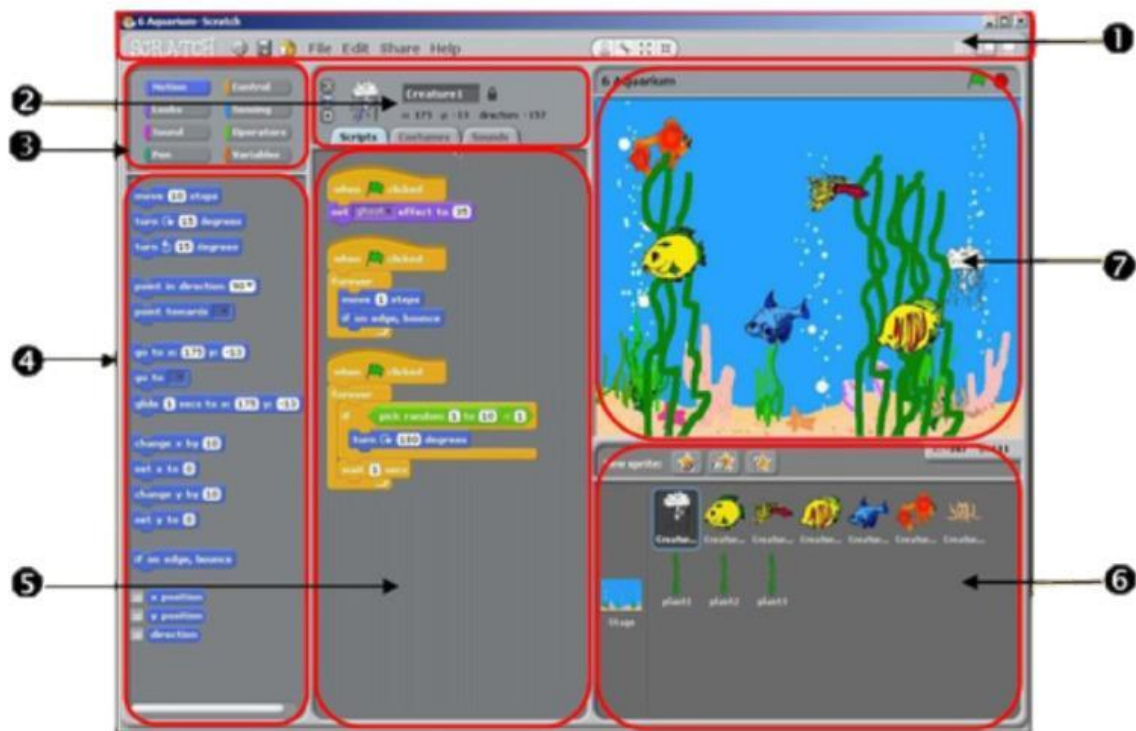
13. พิจารณาชุดคำสั่งต่อไปนี้



เมื่อคลิกปุ่มเริ่มทำงานในบล็อกคำสั่งที่กำหนดให้ หน้าจอจะแสดงผลในข้อใดเป็นอันดับแรก



พิจารณารูปภาพแสดงหน้าจอโปรแกรม Scratch ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 14 – 15



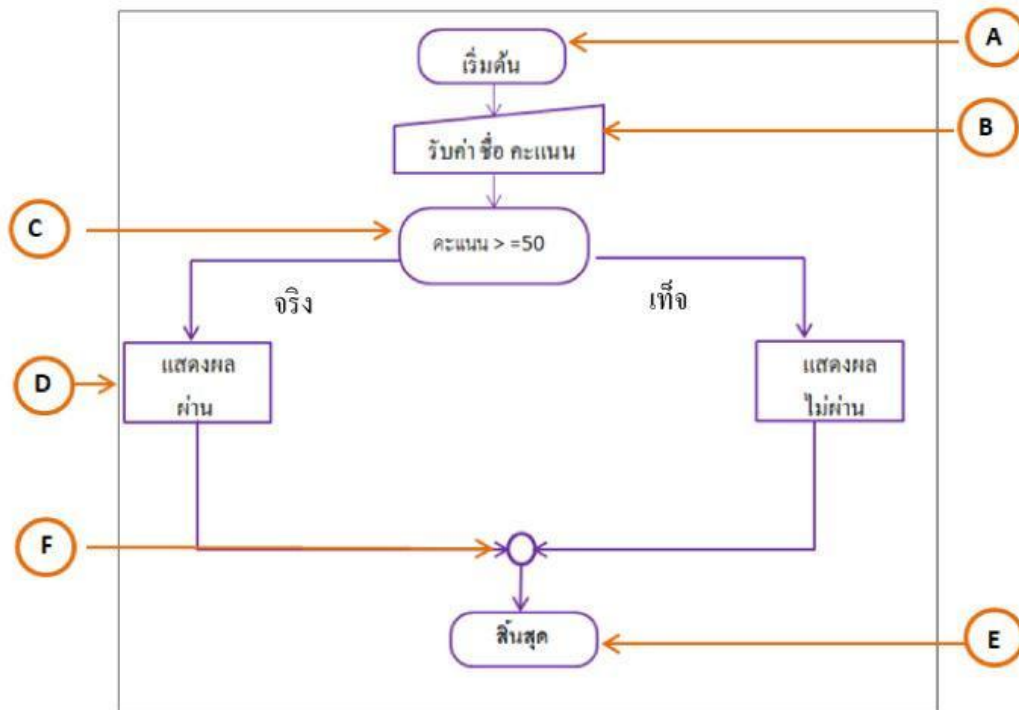
14. จากรูปภาพ ตำแหน่งที่ 7 เรียกว่าอะไร

- 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

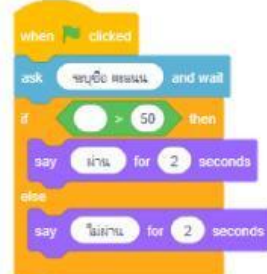
- | | |
|--|---|
| ก.  | ข.  |
| ค.  | ง.  |

18. ครูวิชัยต้องการเขียนโปรแกรมการตัดสินใจผลคะแนนสอบ ถ้านักเรียนได้คะแนนมากกว่า 50 คะแนน ตัดสินว่าผ่าน ถ้าได้คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 50 ตัดสินว่าไม่ผ่าน ชุดคำสั่งในข้อใดถูกต้อง

ก.



ข.



ค.



ง.



19. ใครนำความรู้โปรแกรม Scratch ไปใช้ได้เหมาะสมที่สุด

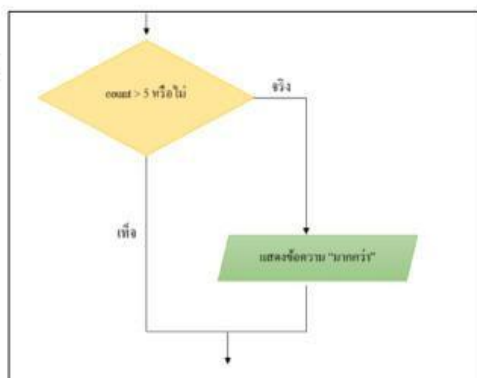
- ก. ม่อนใช้สร้างการทดลองทางวิทยาศาสตร์
- ข. มายใช้ฝึกวาดรูป
- ค. หมวยใช้สร้างเกมคอมพิวเตอร์
- ง. มอสใช้ออกแบบบ้าน

20.

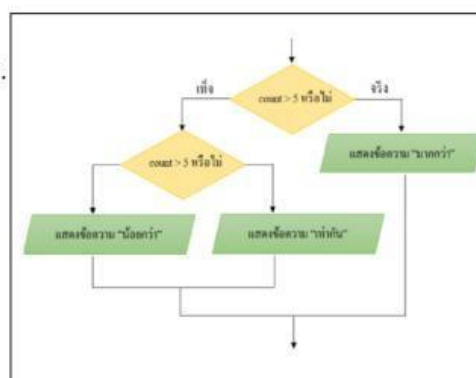


โปรแกรมข้างต้นตรงกับผังงานในข้อใด

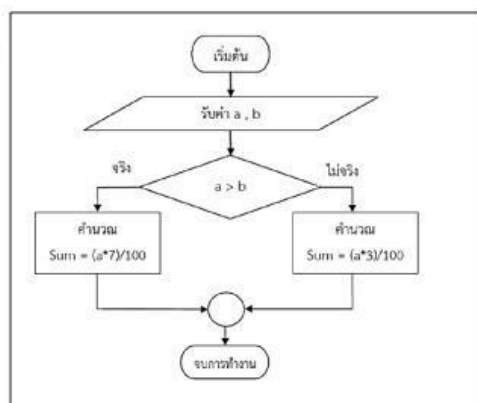
ก.



ข.



ค.



ง.

