



แบบทดสอบก่อนเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบและการเขียนอัลกอริทึม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบและการเขียนอัลกอริทึม

รายวิชา วิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ-สกุล

ชั้น

เลขที่

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. สัญลักษณ์ต่อไปนี้ ตรงกับข้อใด



ก. แสดงผลหน้าจอ

ข. การประมวลผล

ค. การเปรียบเทียบ

ง. รับข้อมูลนำเข้าจากคีย์บอร์ด

2. สัญลักษณ์ต่อไปนี้ ตรงกับข้อใด



ก. แสดงผลหน้าจอ

ข. การประมวลผล

ค. การเปรียบเทียบ

ง. รับข้อมูลนำเข้าจากคีย์บอร์ด

3. สัญลักษณ์ต่อไปนี้ ตรงกับข้อใด



ก. จุดเชื่อมต่อ

ข. การประมวลผล

ค. การเปรียบเทียบ

ง. แสดงผลทางเครื่องพิมพ์

4. การเขียนผังงานอยู่ในขั้นตอนใดของการพัฒนาโปรแกรม

ก. การจัดทำเอกสาร

ข. การเขียนโปรแกรม

ค. การวิเคราะห์ระบบ

ง. การออกแบบโปรแกรม

5. ข้อใดคือความหมายของอัลกอริทึม (Algorithm)

ก. การแก้ปัญหาทางตรรกะ

ข. การพิสูจน์ทางคณิตศาสตร์

ค. รูปแบบการเขียนโปรแกรม

ง. ขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม

6. การเขียนผังงาน (Flowchart) มีกี่แบบ

ก. 1 แบบ

ข. 2 แบบ

ค. 3 แบบ

ง. 4 แบบ

7. ข้อใดคือประโยชน์ของอัลกอริทึม (Algorithm)

- ก. ใช้สัญลักษณ์แทนการแก้ปัญหา
- ข. มีความชัดเจน สั้น และได้ใจความ
- ค. มีการทำงานตามเงื่อนไขที่ผู้ใช้กำหนด
- ง. การแยกแยะกิจกรรม ทำให้การแก้ไขปัญหานั้นไปอย่างรวดเร็ว

8. การใช้รูปภาพสัญลักษณ์ แทนขั้นตอนการเขียนโปรแกรมคือข้อใด

- ก. ฟังก์ชัน (function)
- ข. รหัสจำลอง (Pseudo Code)
- ค. การเขียนผังงาน (Flowchart)
- ง. การบรรยาย (Narrative Description)

9. ข้อใดไม่ใช่รูปแบบการเขียนอัลกอริทึม

- ก. ฟังก์ชัน (function)
- ข. รหัสจำลอง (Pseudo Code)
- ค. การเขียนผังงาน (Flowchart)
- ง. การบรรยาย (Narrative Description)

10. ข้อใดไม่ใช่โครงสร้างโปรแกรม

- ก. โครงสร้างตามลำดับ
- ข. โครงสร้างแบบทำงานซ้ำ
- ค. โครงสร้างแบบมีทางเลือก
- ง. โครงสร้างแบบมีทางเลือกทำงานซ้ำ