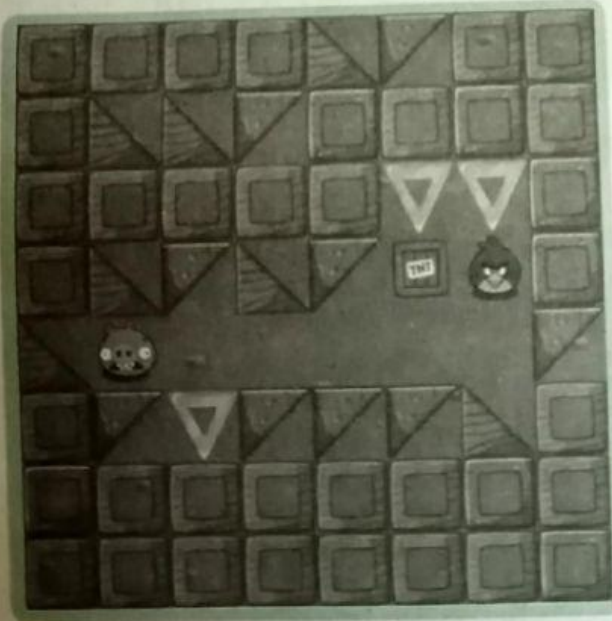


แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ตามตัวชี้วัด สอบเก็บคะแนน ป.3 วิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการเขียนโปรแกรม
คำชี้แจง1. แบบทดสอบมีทั้งหมด 22 ข้อ

2. ให้นักเรียนเขียนคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงใน

1. ข้อใดกล่าวถึงการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้องที่สุด
- ก.) คอมพิวเตอร์ทำงานตามคำสั่งที่กำหนดไว้ ตอบ
- ข.) คอมพิวเตอร์ทำงานอัตโนมัติเมื่อเปิดเครื่อง
- ค.) คอมพิวเตอร์ประมวลผลได้เพราะมีหน่วยความจำ
- ง. คอมพิวเตอร์ทำงานได้รวดเร็วและไม่เกิดข้อผิดพลาด
2. ภารกิจให้นักเดินไปหาหมี เขียนคำสั่งได้อย่างไร



ตอบ

- ก. ข. ค. ง.
- เมื่อเรียกใช้งาน
ไปข้างหน้า
หันขวา ๐°
ทำซ้ำ ๕ ครั้ง
ทำ ไปข้างหน้า
- เมื่อเรียกใช้งาน
ไปข้างหน้า
หันซ้าย ๐°
ทำซ้ำ ๕ ครั้ง
ทำ ไปข้างหน้า
- เมื่อเรียกใช้งาน
หันขวา ๐°
ทำซ้ำ ๕ ครั้ง
ทำ ไปข้างหน้า
- เมื่อเรียกใช้งาน
หันซ้าย ๐°
ทำซ้ำ ๕ ครั้ง
ทำ ไปข้างหน้า

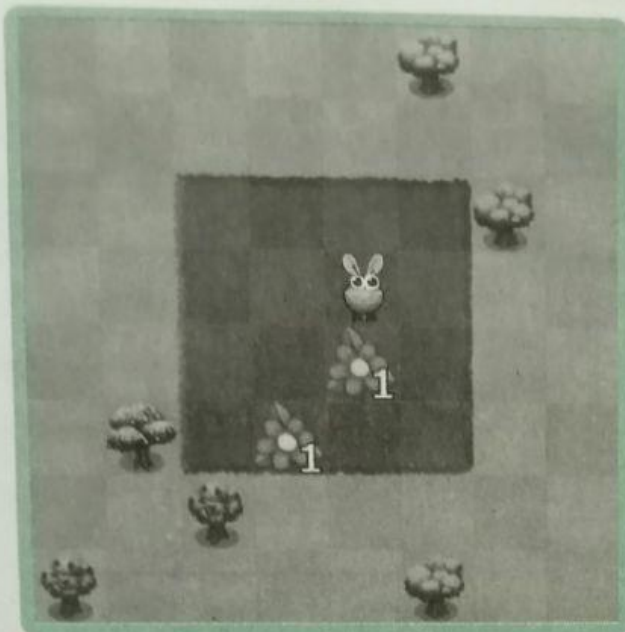
5. ข้อดีของคำสั่งวนซ้ำคืออะไร

- ก. ไม่เกิดข้อผิดพลาด
- ข. มีคำสั่งจำนวนมากขึ้น
- ค. โปรแกรมทำงานเร็วขึ้น
- ง. ลดระยะเวลาการเขียนคำสั่ง **ตอบ**

6. ข้อใดกล่าวถึงการดีบั๊กได้ถูกต้อง

- ก. การหาข้อผิดพลาดของโปรแกรม
- ข. การวางแผนก่อนการเขียนโปรแกรม
- ค. การเขียนโปรแกรมเพื่อไม่ให้เกิดปัญหา
- ง. การตรวจโปรแกรมหลังจากเขียนคำสั่งเสร็จสิ้น **ตอบ**

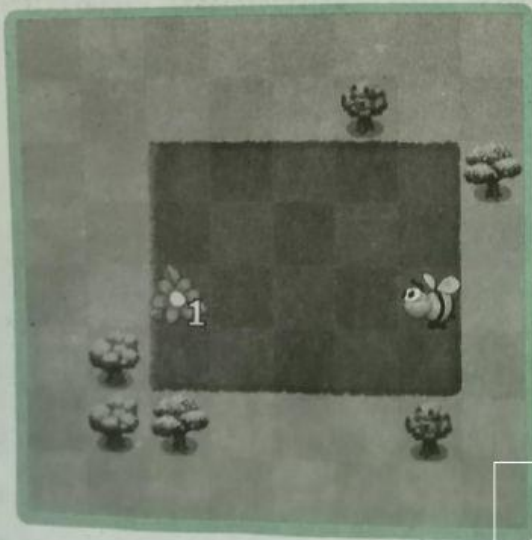
7. โปรแกรมนี้มีข้อผิดพลาดอย่างไร



- ก. คำสั่งไม่ครบถ้วน
- ข. ใช้คำสั่งไม่ถูกต้อง
- ค. มีคำสั่งที่ไม่ได้ถูกใช้งาน
- ง. เรียงลำดับคำสั่งไม่ถูกต้อง

ตอบ

8. คำสั่งต่อไปนี้จะผิดพลาดที่ตำแหน่งใด



- เมื่อเรียกใช้งาน
- ทำซ้ำ 5 ครั้ง 1
- ทำ ไปข้างหน้า 2
- เก็บน้ำหวาน 3

ตอบ

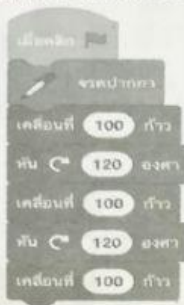
ก. 1

ข. 2

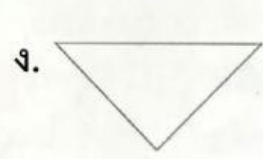
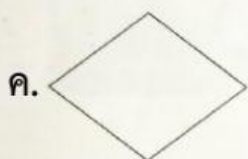
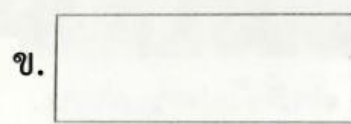
ค. 3

ง. 1, 2

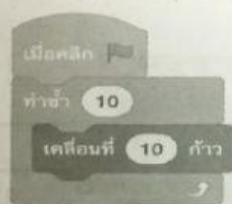
9. หากนักเรียนเขียนคำสั่งต่อไปนีในโปรแกรม Scratch จะได้ผลลัพธ์อย่างไร



ตอบ



10. คำสั่งต่อไปนี้เป็น การควบคุมตัวละครให้เคลื่อนที่ ผลลัพธ์จากการเคลื่อนที่จะเป็นอย่างไร



ตอบ

- ก. เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 10 ก้าว
- ข. เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 20 ก้าว
- ค. เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 100 ก้าว
- ง. เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 10 ก้าว และถอยหลัง 10 ก้าว

11. ข้อใดกล่าวถึงการเขียนโปรแกรมได้ถูกต้อง
- ก. การเริ่มทำงานกับคอมพิวเตอร์
 - ข. การบันทึกโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 - ค. การนำคำสั่งที่คอมพิวเตอร์รู้จักมาเรียงลำดับ
 - ง. การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ **ตอบ**
12. ก่อนเริ่มเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควรทำสิ่งใด
- ก. เขียนคำสั่งคอมพิวเตอร์
 - ข. ตรวจสอบการทำงาน
 - ค. ออกแบบขั้นตอนการทำงาน
 - ง. เลือกใช้สื่อในการพัฒนาโปรแกรม **ตอบ**
13. คอมพิวเตอร์มีความสามารถสูงกว่ามนุษย์ในด้านใด
- ก. ทำงานได้เองไม่เสียเงิน
 - ข. ทำงานช้า ๆ และรวดเร็ว ได้ดี
 - ค. ทำงานได้ตามมนุษย์
 - ง. ทำงานได้มากกว่ามนุษย์ **ตอบ**
14. การตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมทำได้ด้วยวิธีการใด
- ก. พิจารณาการทำงานโดยรวม
 - ข. ดูผลลัพธ์สุดท้ายของโปรแกรม
 - ค. พิจารณาผลลัพธ์จากการทำงานทีละคำสั่ง
 - ง. พิจารณาการเขียนโปรแกรมโดยการสุ่มตรวจ **ตอบ**
15. งานลักษณะใดควรเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ
- ก. งานที่ต้องการให้โปรแกรมสิ้นสุด
 - ข. งานที่ต้องการห้วงเวลาตัวละคร
 - ค. งานที่ต้องทำตามจำนวนที่กำหนด
 - ง. งานที่ต้องการความเร็วในการทำงาน

ตอบ

16. โปรแกรม Scratch สามารถนำมาเขียนโปรแกรมได้ในลักษณะใด

- ก. เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาพ
- ข. เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษาระดับสูง
- ค. เขียนโปรแกรมโดยใช้แผนภาพความคิด
- ง. เขียนโปรแกรมโดยใช้การวางบล็อกคำสั่ง **ตอบ**

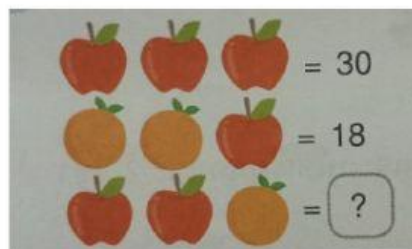
17. การนำเสนอผลงานการเขียนโปรแกรมของตนเองให้ผู้อื่นทราบมีข้อดีอย่างไร

- ก. เพื่อให้ผู้อื่นชื่นชม
- ข. เพื่อจำหน่ายโปรแกรม
- ค. เพื่อเป็นกำลังใจในการทำงาน
- ง. เพื่อรับฟังข้อคิดเห็นของผู้อื่น แล้วนำมาปรับกับผลงานเรา

ตอบ

18. จากภาพ จงถอดรหัสต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- ก. 22
- ข. 23
- ค. 24
- ง. 25



ตอบ

19. จากภาพ จงถอดรหัสต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- ก. 20
- ข. 25
- ค. 30
- ง. 35



ตอบ

20. ข้อใดเป็นการแสดงอัลกอริทึมด้วยผังงาน

- ก. ผังงานแบบการเขียนข้อความ
- ข. ผังงานแบบโครงสร้างรหัสข้อมูล
- ค. ผังงานแบบโครงสร้างเรียงลำดับ
- ง. ผังงานแบบโครงสร้างความสำคัญ

ตอบ

21.  สัญลักษณ์ที่กำหนดให้ มีความหมายตรงกับข้อใด

- ก. จุดเชื่อมต่อ
- ข. การแสดงผล
- ค. การดำเนินงาน
- ง. จุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุด

ตอบ

22. สัญลักษณ์ในข้อใดมีความหมายว่า การตัดสินใจ

ก.



ค.



ข.



ง.



ตอบ