

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การเขียนโปรแกรมโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

.....

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดหมายถึงกระบวนการออกแบบโปรแกรมด้วยการเขียนข้อความ

- ก. การเขียนข้อความเพื่ออธิบายการทำงานของโปรแกรมเป็นการใช้ภาษาคำพูดที่เข้าใจง่ายเพื่ออธิบายขั้นตอนการเขียนโปรแกรม
- ข. การเขียนข้อความเพื่ออธิบายเรื่องราวในชีวิตของนักเรียน
- ค. การเขียนข้อความเพื่ออธิบายการเรียนรู้หนังสือในแต่ละวัน
- ง. การเขียนข้อความเพื่ออธิบายรูปภาพและการกระทำ

2. ข้อใดคือประโยชน์และความสำคัญของการออกแบบโปรแกรมด้วยการเขียนข้อความ

- ก. ทำให้การเขียนโปรแกรมช้าลง เนื่องจากใช้เวลาเขียนเป็นข้อความนาน
- ข. ทำให้การเขียนโปรแกรมง่ายขึ้น เนื่องจากได้ฝึกการเขียนบ่อยๆ
- ค. ทำให้การเขียนโปรแกรมมีข้อผิดพลาดมากขึ้น เนื่องจากจะสามารถตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมเบื้องต้นได้ก่อนลงมือทำจริง
- ง. ทำให้การเขียนโปรแกรมมีข้อผิดพลาดน้อยลง เนื่องจากจะสามารถตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมเบื้องต้นได้ก่อนลงมือทำจริง

3. การออกแบบโปรแกรมด้วยการเขียนผังงานควรประกอบด้วยอะไรบ้าง

- ก. สัญลักษณ์ และ ข้อความ
- ข. สัญลักษณ์ และ รูปภาพ
- ค. คำพูด หรือ การกระทำ
- ง. รูปภาพ หรือ การกระทำ

4. การเขียนผังงานแบบลำดับมีลักษณะตรงกับข้อใด

- ก. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการเริ่มต้นการทำงาน
- ข. เป็นการเขียนผังงานอธิบายตอนจบการทำงาน
- ค. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานตามลำดับแบบวนกลับ
- ง. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานตามลำดับก่อน - หลัง

5. การเขียนผังงานแบบทางเลือกมีลักษณะตรงกับ ข้อใด

- ก. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานแบบเดี่ยว
- ข. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานแบบรวม
- ค. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานที่มีการกำหนดเงื่อนไข
- ง. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานตามลำดับก่อน - หลัง

6. ข้อใดคือสัญลักษณ์ที่หมายถึงการแสดงผลทางจอภาพ

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

7. การหาพื้นที่วงกลมในโปรแกรม Scratch ควรใช้ วิธีการเขียนผังงานแบบใดจึงเหมาะสม

- ก. การเขียนผังงานแบบวนซ้ำ
- ข. การเขียนผังงานแบบลำดับ
- ค. การเขียนผังงานแบบทางเลือก
- ง. การเขียนผังงานแบบหลายทางเลือก

8. เหตุผลของการตรวจสอบข้อผิดพลาดสำหรับการเขียนโปรแกรมคือข้อใด

- ก. เพื่อตรวจสอบก่อนนำไปใช้จริงว่ามีข้อผิดพลาดจากการเขียนโปรแกรมหรือไม่
- ข. เพื่อสรุปการทำงานทั้งหมดของการเขียนโปรแกรม
- ค. เพื่อวางแผนขั้นตอนการทำงานและการเขียนโปรแกรม
- ง. เพื่อแก้ไขปรับปรุงการเขียนโปรแกรมมาให้ทันสมัยมากยิ่งขึ้น

9. ข้อใดคือขั้นตอนการเขียนโปรแกรม

- ก. ทำความเข้าใจกับปัญหา > วิเคราะห์ปัญหา > กำหนดความคาดหวัง > เขียนโปรแกรม
- ข. กำหนดจุดประสงค์ > วางแผนงาน > เขียนโปรแกรม
- ค. ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา > การเขียนโปรแกรม > นำไปใช้งาน
- ง. วิเคราะห์ปัญหา > ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา > การเขียนโปรแกรม

10. การตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมมีประโยชน์อย่างไร

- ก. ตรวจสอบโปรแกรมเพื่อให้แน่ใจว่าสามารถแก้ปัญหาได้ตรงตามความต้องการ
- ข. ตรวจสอบว่ามีความสวยงามหรือไม่
- ค. ตรวจสอบว่ามีคำสั่งแบบใดบ้าง
- ง. ตรวจสอบว่ามีการเขียนแบบใด