

ชื่อ.....สกุล.....ชั้น ป. 6/..... เลขที่

ใบงาน การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข (การใช้คำสั่ง if)

1. ให้นักเรียนเลือกความหมายของคำสั่งในโปรแกรม scratch ให้ถูกต้อง

เดินหน้า 100 ก้าว

เลี้ยวขวา 90 องศา

เมื่อธงเขียว ถูกคลิก

ถ้าเป็น(ตามเงื่อนไข) แล้ว...

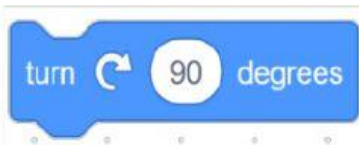
การตรวจสอบการสัมผัส



หมายถึง



หมายถึง



หมายถึง



หมายถึง

2. ให้นักเรียนหาผลลัพธ์การทำงานของคำสั่งการทำงานแบบมีเงื่อนไข if โดยลากผลลัพธ์ให้ตรงกับสกริปต์

