

เรื่อง การใช้งานคำสั่ง และการเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข if,if-else

ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น ป6/..... เลขที่.....

1. ให้นักเรียน ลากตัวเลือกความหมายของคำสั่งโปรแกรม Scratch ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

หมุนตามเข็มนาฬิกา 90 องศา	เริ่มต้นการทำงานของโปรแกรม
ถ้าเงื่อนไขเป็นจริง จะทำคำสั่งภายในบล็อกคำสั่ง if ถ้าเงื่อนไขเป็นเท็จ จบการทำงาน	ถ้าเงื่อนไขเป็นจริง จะทำคำสั่งภายในบล็อกคำสั่ง if ถ้าเงื่อนไขเป็นเท็จ จะทำคำสั่งภายในบล็อกคำสั่ง else
ตั้งค่าตัวแปรเริ่มต้น	การเคลื่อนไหว เช่น การเคลื่อนที่ไปข้างหน้า
ตัวแปร เช่น การสร้างตัวแปรใหม่	ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ เช่น บวก และ หรือ

1. when clicked

2. set my variable to 0

3. turn 90 degrees

4. if then

5. if then else

2. ให้นักเรียน ขยายการทำงานของโปรแกรม Scratch เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

