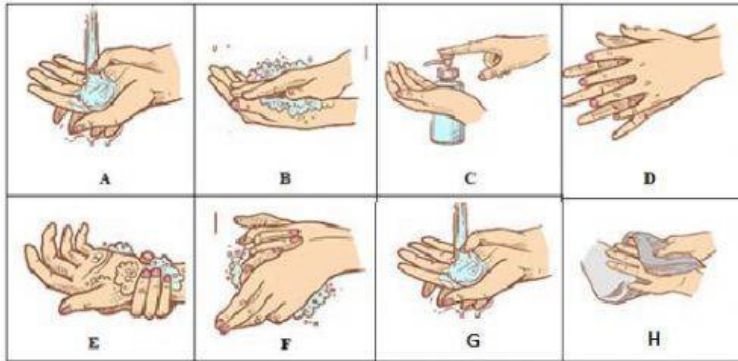


ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

พิจารณารูปภาพต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม



1. ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนการล้างมือได้ถูกต้องที่สุด

ก. ACBDFEGH

ข. ABDCFEHG

ค. CABDEGFH

ง. CAFEBDGH

2. ข้อใดคือข้อดีของการเขียนผังงานเพื่ออธิบายการทำงานของโปรแกรม

ก. แสดงจุดบกพร่องของการทำงานได้

ข. แสดงลำดับขั้นตอนการทำงานชัดเจน

ค. ประหยัดค่าใช้จ่าย

ง. เข้าใจง่าย

3. การเขียนผังงานแบบลำดับมีลักษณะอย่างไร

ก. เพื่อแสดงเงื่อนไขในการตัดสินใจ

ข. แสดงลำดับขั้นตอนก่อน-หลังต่อเนื่องกัน

ค. มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่เดียวกัน

ง. มีกระบวนการที่หลากหลาย

4. นุชต้องการออกแบบโปรแกรมแสดงขั้นตอนการแต่งกายมาโรงเรียน นุชควรเลือกผังงานในข้อใด

ก. การเขียนผังงานแบบทำซ้ำ

ข. การเขียนผังงานแบบทางเลือก

ค. การเขียนผังงานแบบลำดับ

ง. การเขียนผังงานแบบวงจรปิด

5. ลูนเขียนผังงานทางเลือกและต้องการทำจุดเชื่อมต่อผังงานภายใน ลูนควรใช้สัญลักษณ์ในข้อใด

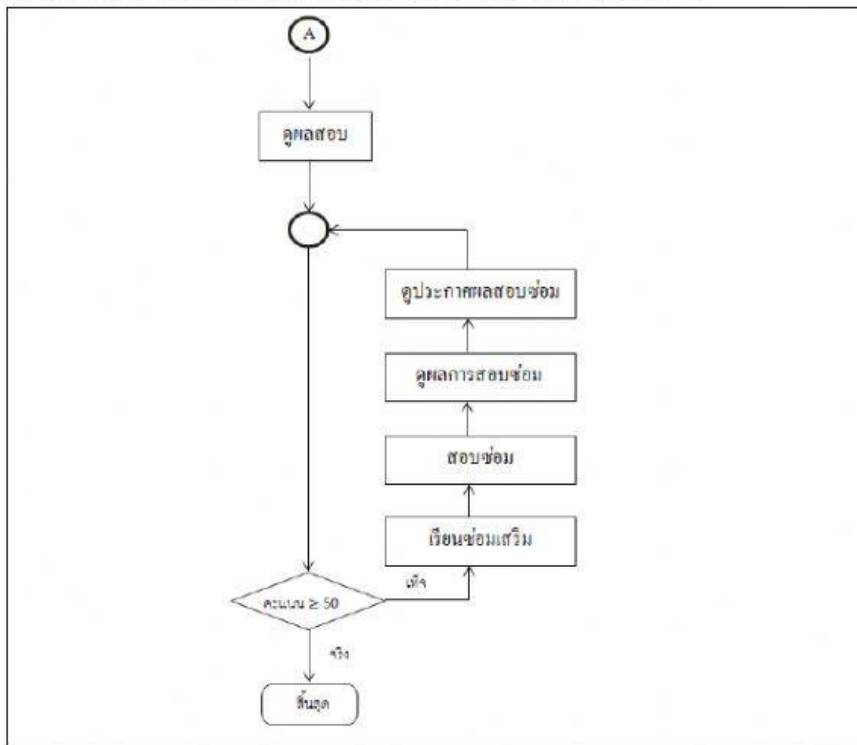
ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

พิจารณาผังงาน การประกาศผลสอบต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 6 -7



6. ตำแหน่ง **A** ควรใช้สัญลักษณ์ในข้อใด

ก. เริ่มต้น

ข. คะแนน

ค. เริ่มต้น

ง. คะแนน

7. ผังงานจากข้อ 6 เป็นการเขียนผังงานแบบใด

ก. การเขียนผังงานแบบวงจรปิด

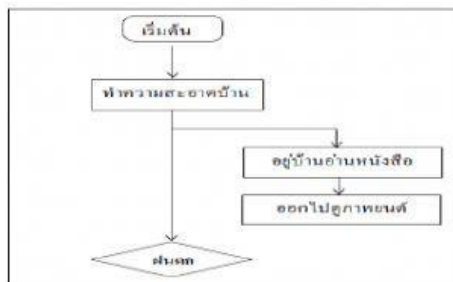
ข. การเขียนผังงานแบบทางเลือก

ค. การเขียนผังงานแบบลำดับ

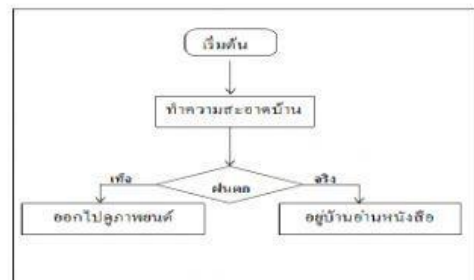
ง. การเขียนผังงานแบบทำซ้ำ

8. เอื้องวางแผนการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในวันหยุด มีกิจกรรมดังนี้ ตื่นเช้ามาเอื้องทำความสะอาดบ้าน จากนั้นถ้าฝนตกจะอยู่บ้านอ่านหนังสือ แต่ถ้าฝนไม่ตกจะออกไปดูภาพยนตร์ ข้อใดเป็นผังงานการทำกิจกรรมของเอื้องในวันหยุด

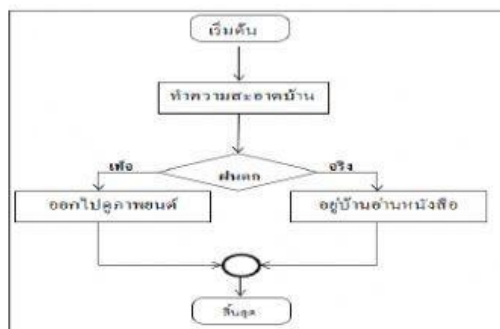
ก.



ข.



ค.



ง.



9. จากข้อ 8 เป็นผังงานลักษณะใด

ก. การเขียนผังงานแบบทำซ้ำ

ข. การเขียนผังงานแบบลำดับ

ค. การเขียนผังงานแบบวงจรรูป

ง. การเขียนผังงานแบบทางเลือก

10. เพราะเหตุใดจึงต้องมีการออกแบบโปรแกรมก่อนการเขียนโปรแกรมจริง

ก. ช่วยทำให้การเขียนโปรแกรมง่ายขึ้น

ข. ช่วยในการตรวจสอบความถูกต้องของโปรแกรม

ค. ช่วยทำให้โปรแกรมทันสมัย

ง. ช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเขียนโปรแกรม

11. พิจารณาป้ายแอนิเมชันจากโปรแกรม Scratch แล้วตอบคำถาม



จากภาพ คำสั่งในข้อใดสามารถทำได้

กลับมาอยู่ในแนวตั้งและหมุนต่อไปได้

ก.



ข.



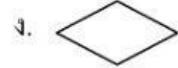
ค.



ง.



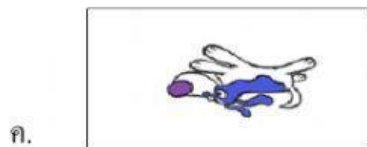
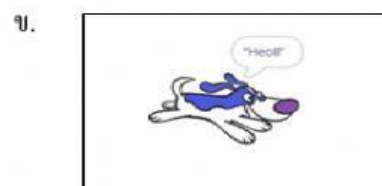
12. คำสั่ง if – then – else ในโปรแกรม Scratch มีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ผังงานในข้อใด



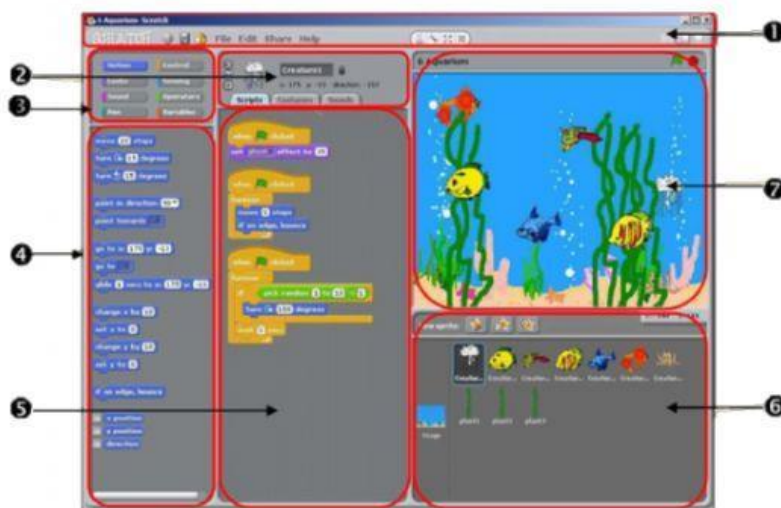
13. พิจารณาชุดคำสั่งต่อไปนี้



เมื่อคลิกปุ่มเริ่มทำงานในบล็อกคำสั่งที่กำหนดให้ หน้าจอเวทีจะแสดงผลลัพธ์ในข้อใดเป็นอันดับแรก



พิจารณารูปภาพแสดงหน้าจอโปรแกรม Scratch ต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 14 – 15



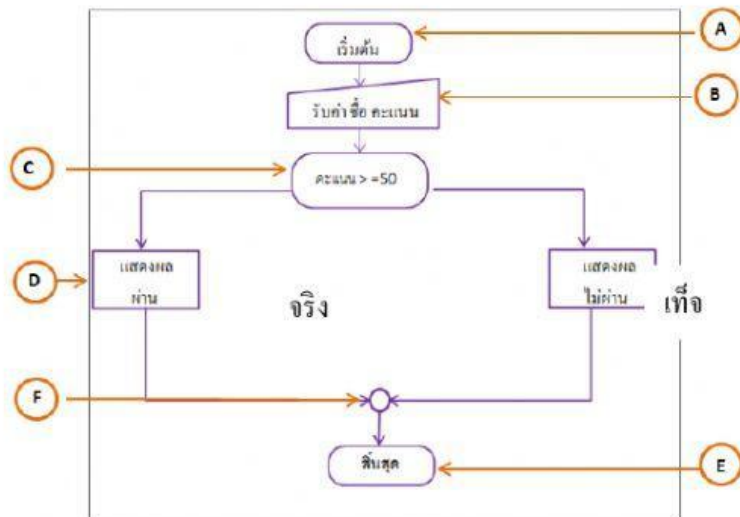
14. จากรูปภาพ ตำแหน่งที่ 7 เรียกว่าอะไร

- ก. เวที ข. พื้นที่ทำงาน ค. กลุ่มบล็อก ง. รายการตัวละคร

15. จากรูปภาพ รายการตัวละคร และเวทีที่ใช้ในโปรเจกต์ปัจจุบัน คือหมายเลขใด

- ก. หมายเลข 1 และ 2 ข. หมายเลข 6 ค. หมายเลข 6 และ 7 ง. หมายเลข 5

16. พิจารณาผังงานต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม



ผังงานข้างต้นพบข้อผิดพลาดหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. พบข้อผิดพลาด เพราะตำแหน่ง F ต้องใช้สัญลักษณ์ทิศทาง
- ข. พบข้อผิดพลาด เพราะ ตำแหน่ง C ใช้สัญลักษณ์ไม่ถูกต้อง
- ค. พบข้อผิดพลาด เพราะ ตำแหน่ง D แสดงเงื่อนไขไม่ถูกต้อง
- ง. ไม่พบข้อผิดพลาด เพราะ ผังงานแสดงขั้นตอนได้ถูกต้อง

17. บล็อกคำสั่งใดแตกต่างจากข้ออื่นมากที่สุด

- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

18. ครูวิชัยต้องการเขียนโปรแกรมการตัดสินใจผลคะแนนสอบ ถ้านักเรียนได้คะแนนมากกว่า 50 คะแนนตัดสินใจว่าผ่าน ถ้าได้คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 50 ตัดสินว่าไม่ผ่าน ชุดคำสั่งในข้อใดถูกต้อง

- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

19. ใครนำความรู้โปรแกรม Scratch ไปใช้ได้เหมาะสมที่สุด

ก. ม่อนใช้สร้างการทดลองทางวิทยาศาสตร์

ข. มายใช้ฝึกวาดรูป

ค. หมวยใช้สร้างเกมคอมพิวเตอร์

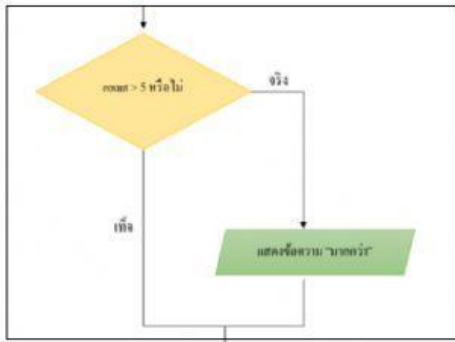
ง. มอสใช้ออกแบบบ้าน

20.

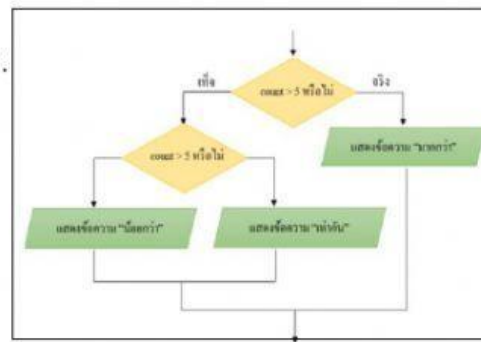


โปรแกรมข้างต้นตรงกับผังงานในข้อใด

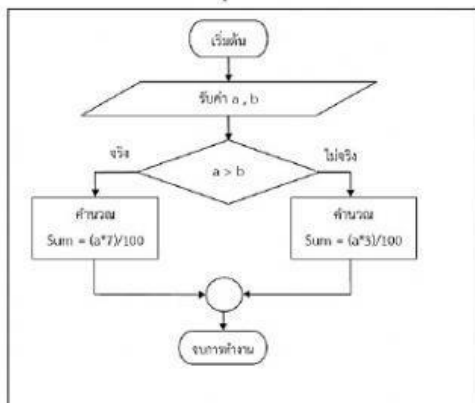
ก.



ข.



ค.



ง.

