แบบทดสอบปลายภาคเรียน

โรงเรียนวัดบ้านสะแกชำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1

วิชา วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. การเขียนโปรแกรมคืออะไร

1. การเขียนให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามใจชอบ
2. การเขียนคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามขั้นตอนที่วางแผนไว้
3. การเขียนคำสั่งให้คอมพิวเตอร์วาดภาพ
4. การเขียนให้คอมพิวเตอร์วาดภาพ

2. หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นมีทั้งหมดกี่ขั้นตอน

1. 3 ขั้นตอน
2. 4 ขั้นตอน
3. 5 ขั้นตอน
4. 6 ขั้นตอน

3. ขั้นตอนที่ 2 ของหลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นคือข้อใด

1. เขียนโปรแกรมตามแผนที่กำหนด
2. ทำความเข้าใจและวิเคราะห์ปัญหา
3. ทดสอบและตรวจสอบความถูกต้อง
4. กำหนดแผนในการแก้ปัญหา

4. เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ใช้แทนคำสั่ง

1. รหัสคำสั่ง
2. บัตรคำสั่ง
3. ป้ายคำสั่ง
4. ใบคำสั่ง

5. เว็บไซต์ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมคือเว็บใด

1. code.co.th
2. code.org
3. code.ac.th
4. code.com

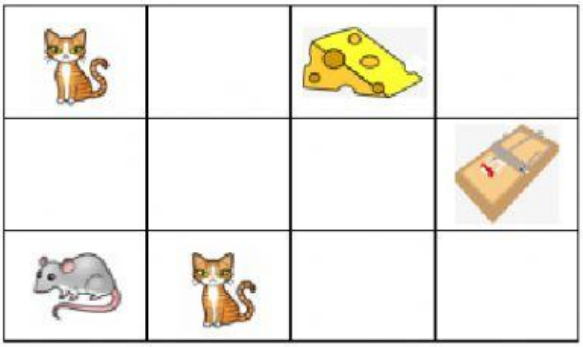
LIVEWORKSHEETS

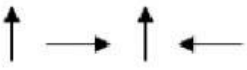
6. ถ้าต้องการลดขนาดตัวละครควรใส่ค่าเท่าใด

1. -50
2. 50
3. -0
4. 80

7. ข้อใดไม่ใช่รหัสคำสั่ง

1.
2.
3.
4.

8. 

1.
2.
3.
4. 

LIVEWORKSHEETS

9. สื่อที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมแทนการใช้คอมพิวเตอร์ เรียกว่าอะไร

1. รหัสคำสั่ง
2. ป้ายคำสั่ง
3. ใบคำสั่ง
4. บัตรคำสั่ง

10. ข้อใด **ไม่ใช่** ประเภทของภาษาคอมพิวเตอร์

1. ภาษาเครื่อง
2. ภาษาแอสเซมบลี
3. ภาษาระดับสูง
4. ภาษาอังกฤษ

11. ข้อใดไม่ใช่โครงสร้างของหลักสูตรวิทยาการคำนวณ

1. วิทยาการคอมพิวเตอร์
2. Digital Literacy
3. เทคโนโลยีสารสนเทศ
4. วิศวกรรมศาสตร์

12. การคิดเชิงคำนวณมีประโยชน์อย่างไร

1. ช่วยให้ทักษะการคิดเปรียบเสมือนคอมพิวเตอร์
2. แก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตได้อย่างเป็นระบบและมีขั้นตอน
3. ทำงานต่าง ๆได้อย่างรวดเร็ว
4. จดจำและบันทึกข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก

13. หลักการคิดเชิงคำนวณสามารถนำไปประยุกต์ในสถานการณ์ได้บ้าง

1. การจัดเรียงสินค้า ณ ห้างสรรพสินค้า
2. การวางแผนจัดร้านค้า
3. การคำนวณการเล่นกีฬาโดยใช่สถิติเข้ามาเกี่ยวข้อง
4. ถูกทุกข้อ

LIVEWORKSHEETS

14. ข้อใดไม่ใช่ทักษะย่อยของแนวคิดเชิงคำนวณ

1. แนวคิดเชิงรูปธรรม
2. แนวคิดเชิงนามธรรม
3. แนวคิดการแยกย่อย
4. แนวคิดการจดจำรูปแบบ

15. แนวคิดเชิงนามธรรม (Abstraction) หมายถึงอะไร

1. แตกปัญหากระบวนการออกเป็นส่วนย่อย
2. ดูความเหมือนความแตกต่างของรูปแบบการเปลี่ยนแปลง
3. มุ่งเน้นความสำคัญของปัญหาโดยไม่สนใจรายละเอียดที่ไม่จำเป็น
4. แก้ปัญหาโดยการออกแบบกระบวนการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน

16. ข้อใดกล่าวถึงแนวคิดเชิงคำนวณไม่ถูกต้อง

1. เป็นการคิดเหมือนหุ่นยนต์
2. เป็นการแก้ปัญหาแบบมีลำดับขั้นตอน
3. เป็นทักษะที่นักพัฒนาซอฟต์แวร์ต้องมี
4. มีแนวคิดเชิงนามธรรมเป็นหนึ่งในทักษะย่อย

17. แนวคิดเชิงนามธรรม เป็นองค์ประกอบของแนวคิดใดต่อไปนี้

1. แนวคิดเชิงตรรกะ
2. แนวคิดเชิงรวบยอด
3. แนวคิดการแยกย่อย
4. แนวคิดเชิงคำนวณ

18. การแก้ปัญหาโดยการออกแบบกระบวนการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน สอดคล้องกับแนวคิดใด

1. แนวคิดเชิงรูปธรรม
2. แนวคิดเชิงนามธรรม
3. แนวคิดการจดจำรูปแบบ
4. แนวคิดการออกแบบขั้นตอน

LIVEWORKSHEETS

19. กระบวนการแก้ปัญหาจะต้องเริ่มจากขั้นตอนใดเป็นขั้นตอนแรก

1. ดำเนินการแก้ไข
2. วางแผนการแก้ปัญหา
3. ตรวจสอบและปรับปรุง
4. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา

20. การเขียน Flowchart มีความหมายตรงกับข้อใด

1. การเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหา
2. การดำเนินการแก้ปัญหาโดยคำพูด
3. การแสดงการทำงานของคอมพิวเตอร์
4. การใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ ที่ใช้เขียนแทนคำอธิบาย

21. ผังงาน (Flowchart) สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

1. ผังงานระบบ , ผังงานแสดงผล
2. ผังงานระบบ , ผังงานโปรแกรม
3. ผังงานโปรแกรม , ผังงานแสดงผล
4. ผังงานแสดงผล , ผังงานโปรแกรม

22. การเขียนผังงาน (Flowchart) ที่ดี ตรงกับข้อใด

1. มีความซับซ้อน
2. มีความเป็นเชื่อมโยงที่หลากหลาย
3. การนำข้อความต่อเรียงกันให้เกิดความซับซ้อน
4. มีความเป็นระเบียบเรียบร้อยเข้าใจง่าย

23. สรุปแล้วการเขียนผังงาน (Flowchart) คือข้อใด

1. การอธิบายโปรแกรมด้วยคำพูด
2. การอธิบายโปรแกรมด้วยตัวหนังสือ
3. การนำรูปภาพมาต่อเรียงกันให้เกิดความเข้าใจ
4. การเขียนเว็บไซต์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

LIVEWORKSHEETS

24. เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ code.org ให้คลิกเลือกเมนูใด

1. ผู้เรียน
2. ผู้สอน
3. นักเรียน
4. Home

25. ในเว็บไซต์ code.org คอร์ส 1จะมีบทเรียนทั้งหมดกี่บท

1. 16 บท
2. 17 บท
3. 18 บท
4. 19 บท

26. ในเว็บไซต์ code.org คอร์ส 1 บทที่1 ชื่อบทเรียนอะไร

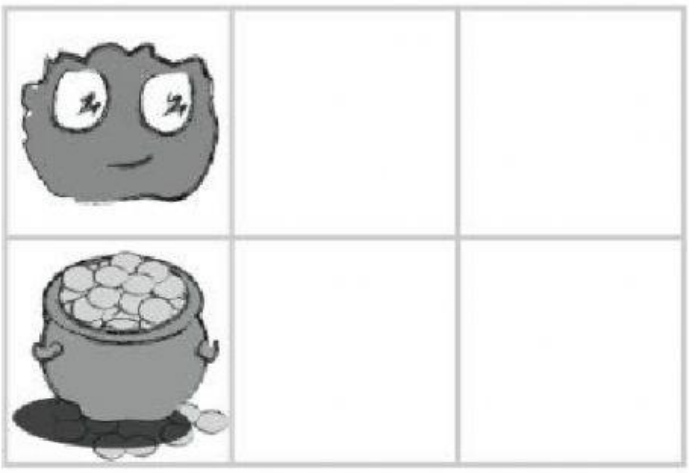
1. แผนที่เขาวงกต
2. แผนที่แห่งความสุข
3. เขาวงกต
4. ขยับหน่อยสิ ขยับหน่อย

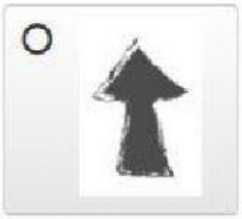
27. ในเว็บไซต์ code.org คอร์ส 1 บทที่4 ชื่อบทเรียนอะไร

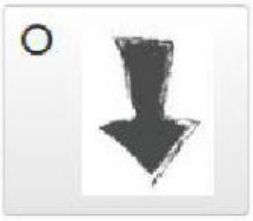
1. แผนที่เขาวงกต
2. แผนที่แห่งความสุข
3. เขาวงกต
4. ขยับหน่อยสิ ขยับหน่อย

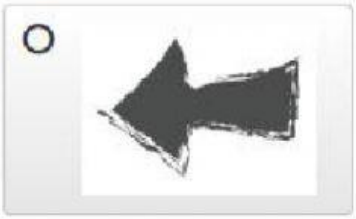
LIVEWORKSHEETS

28. ให้นักเรียนคลิกเลือกลูกศรที่ถูกต้อง ที่จะนำตัวละครไปยังหีบสมบัติ



1. 

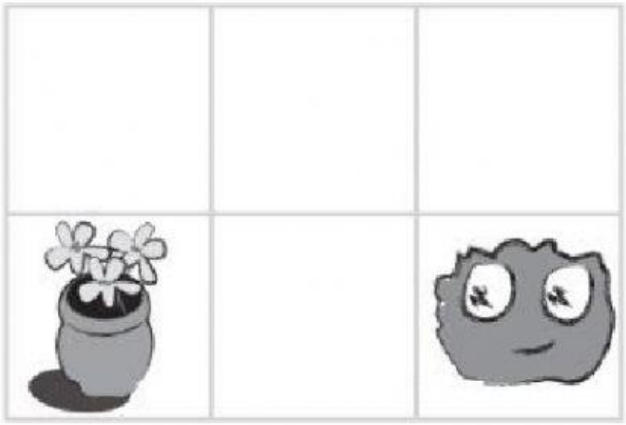
2. 

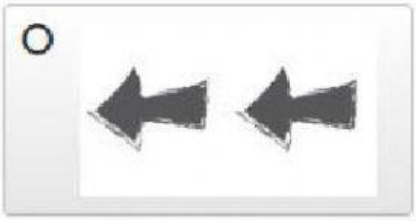
3. 

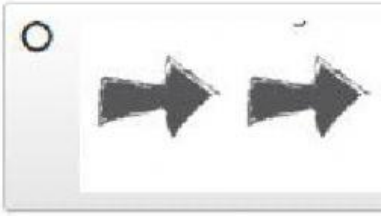
4.

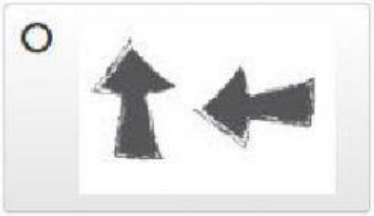
LIVEWORKSHEETS

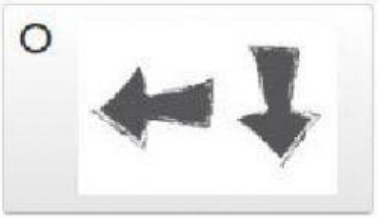
29. ให้นักเรียนคลิกเลือกลูกศรที่ถูกต้อง ที่จะนำตัวละครไปยังแจกันดอกไม้

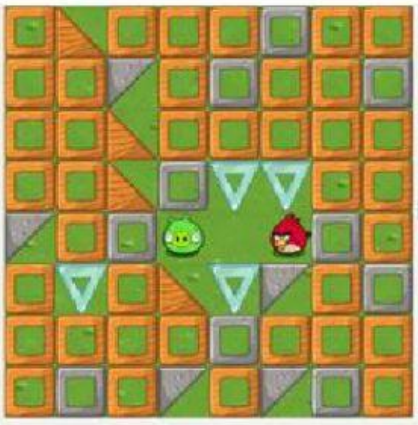


1. 

2. 

3. 

4. 

30.  กิจกรรมนี้มีชื่อบทเรียนว่าอะไร

1. เขาวงกต
2. แผนที่เขาวงกต
3. แผนที่สีเขียว
4. angry bird

LIVEWORKSHEETS

LIVEWORKSHEETS