

ชื่อ

ชั้น ป.4 เลขที่

ใบงาน การเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ scratch



(เกมปลาใหญ่กินปลาเล็ก)

ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมให้ถูกต้อง โดยใส่ข้อความในช่องว่าง

ลากข้อความ
ไปใส่ให้ถูกต้อง

ตั้งค่า score เป็น

วนซ้ำตลอด

หัน เลือกสุ่มจาก องศา

ถ้า และ ? แล้ว

เริ่มเสียง Owl

เปลี่ยน score ที่ละ 1

เมื่อคลิก

0

Shark 2

เคลื่อนที่ 5 ก้าว

เคลื่อนที่ -100 ก้าว

SCRATCH

