

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

21. การใช้เครื่องหมาย – ในการค้นหาข้อมูล หมายถึงข้อใด

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| 1) ระบุคำที่ใช้ทั่วไป | 2) ต้องการคำค้นกว้าง ๆ |
| 3) ไม่ต้องการข้อมูลที่แม่นยำ | 4) ต้องการคำค้นแบบเจาะจง |

22. ถ้าต้องการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูนเป็นเอกสารนามสกุล pdf จะใช้คำค้นอย่างไร

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1) การวาดภาพการ์ตูน .pdf | 2) การวาดภาพการ์ตูน *pdf |
| 3) การวาดภาพการ์ตูน -pdf | 4) การวาดภาพการ์ตูน (pdf) |

23. การค้นหาข้อมูลใดจะได้ผลลัพธ์เป็นไฟล์ภาพ

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) อาหารไทย .doc | 2) อาหารไทย .bmp |
| 3) อาหารไทย .ppt | 4) อาหารไทย .swf |

24. ข้อใดกล่าวถึงการทำงานของคอมพิวเตอร์ไม่ถูกต้อง

- 1) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันสามารถรับค่าเข้าทางจอภาพแบบสัมผัสได้
- 2) เมื่อกดอักขรบนคีย์บอร์ด ข้อมูลจะถูกส่งไปยังหน่วยประมวลผลเพื่อแสดงผลทางจอภาพ
- 3) การแสดงผลของคอมพิวเตอร์สามารถแสดงผลได้ทั้งภาพ เสียง หรือ สัญญาณแจ้งเตือนต่าง ๆ
- 4) CPU มีหน้าที่สำคัญ คือ ประมวลผล และหน่วยความจำ มีหน้าที่สำคัญ คือ จัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ

25. ข้อใดเป็นข้อมูลส่วนตัวที่ไม่สามารถเปิดเผยได้

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) ชื่อเล่น | 2) ชื่อ-นามสกุล |
| 3) โรคประจำตัว | 4) เลขประชาชน |

26. จรวดขวดน้ำ คือ จรวดที่สร้างจากขวดน้ำอัดลม ใช้แรงขับเคลื่อนด้วยน้ำหรือแก๊ส โดยอาศัยแรงดันของอากาศที่บรรจุอยู่ภายใน ถ้านักเรียนต้องการให้จรวดขวดน้ำพุ่งไปไกลที่สุด ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยการแก้ปัญหา

- 1) ทิศทางควรหันขึ้นทำมุม 45 องศา
- 2) ใช้แรงอัดมากที่สุดที่ขวดน้ำรับได้
- 3) มีปีกที่ช่วยบังคับทิศทาง
- 4) ใส่ น้ำ เข้าไปมาก ๆ

พิจารณาตารางต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 27-28

ประเภทหนังสือ	ราคา (บาท)	ใช้เวลาอ่าน (ชั่วโมง)
หนังสือการ์ตูน	100	2
หนังสือนิยาย	150	1.50
หนังสือสรุปบทเรียน	200	3

27. ถ้านักเรียนต้องการซื้อหนังสือให้ได้หลายประเภท แต่นักเรียนมีเวลาอ่านเพียง 230 นาที นักเรียนจะซื้อหนังสืออะไรได้บ้าง

- 1) หนังสือการ์ตูนกับหนังสือนิยาย
- 2) หนังสือนิยายกับหนังสือสรุปบทเรียน
- 3) หนังสือการ์ตูนกับหนังสือสรุปบทเรียน
- 4) หนังสือการ์ตูน หนังสือนิยาย และหนังสือสรุปบทเรียน

28. ถ้านักเรียนเก็บเงินวันละ 10 บาท จะใช้เวลากี่วัน จึงจะเก็บเงินซื้อหนังสือได้ทั้งสามประเภท

- 1) 15 วัน
- 2) 30 วัน
- 3) 45 วัน
- 4) 60 วัน

29. ถ้านักเรียนจำเป็นต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ การกระทำในข้อใดที่อาจจะไม่ปลอดภัย

- 1) การบันทึกงานสำคัญไว้ในไดรฟ์ D
- 2) การเข้าระบบที่มีข้อมูลส่วนตัว เช่น e-mail
- 3) การไม่อัปเดตสแกนไวรัสก่อนการใช้สื่อบันทึกข้อมูล
- 4) การออกจากระบบและปิดเครื่องทันทีหลังจากใช้งานเสร็จ

30. ข้อดีของการใช้ซอฟต์แวร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมายคือข้อใด

- 1) ไม่มีมัลแวร์หรือไวรัสเข้ามาโจมตีคอมพิวเตอร์
- 2) ได้รับการดูแลและอัปเดตระบบเพื่อแก้ปัญหาอย่างสม่ำเสมอ
- 3) การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์จะรวดเร็วและไม่เกิดปัญหา
- 4) จะได้รับสิทธิในการซื้อหรือจัดหาซอฟต์แวร์ครั้งต่อไปในราคาถูกลง

31. พฤติกรรมในข้อใดมีความเสี่ยงต่อภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต

- 1) เข้าถึงเว็บไซต์ด้วย url ที่ลงท้ายด้วย .in.th
- 2) คลิกลิงก์สมัครสมาชิกของเว็บไซต์เรียนวิทยาศาสตร์ฟรี
- 3) ดาวน์โหลดโปรแกรม Google Chrome จากเว็บไซต์ทั่วไปมาติดตั้ง
- 4) ติดตั้งโปรแกรมที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง แต่ไม่มีรหัสยืนยันความเป็นเจ้าของ

32. ตัวอักษรสีแดงที่ได้จากการค้นหาข้อมูลหมายความว่าอย่างไร

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 1) คำที่ไม่ต้องการ | 2) ข้อมูลที่ใช้ไม่ได้ |
| 3) คำสำคัญของข้อมูล | 4) ข้อมูลที่ตรงกับคำค้น |

33. ข้อใดอธิบายลักษณะของมัลแวร์ได้ถูกต้อง

- 1) มัลแวร์คือไวรัสคอมพิวเตอร์
- 2) มัลแวร์มีทั้งที่มีประโยชน์และอันตราย
- 3) มัลแวร์เกิดขึ้นเองจากการพัฒนาโปรแกรมที่ไม่สมบูรณ์
- 4) มัลแวร์เป็นโปรแกรมที่มุ่งร้ายต่อคอมพิวเตอร์หรือข้อมูล

34. เพราะเหตุใดจึงต้องมีรหัสผ่าน

- 1) เพื่อใช้สำหรับให้ทุกคนเข้าระบบ
- 2) เพื่อใช้สำหรับเปิดอุปกรณ์ต่าง ๆ
- 3) เพื่อใช้ยืนยันตัวตนในการใช้เครื่องมือ
- 4) เพื่อใช้บันทึกการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์

35. ข้อใดไม่ใช่ผลกระทบจากการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

- 1) ได้รับข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง
- 2) ถูกหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต
- 3) ถูกโจรกรรมทรัพย์สินหรือของมีค่า
- 4) ได้รับมัลแวร์หรือโปรแกรมที่ไม่ปลอดภัย

36. ถ้าต้องการใช้บล็อกคำสั่งในการคำนวณทางคณิตศาสตร์ นักเรียนจะเลือกใช้กลุ่มคำสั่งใดในโปรแกรม Scratch

- | | |
|--------------|-----------------|
| 1) เสียง | 2) ควบคุม |
| 3) เหตุการณ์ | 4) โอเปอเรเตอร์ |

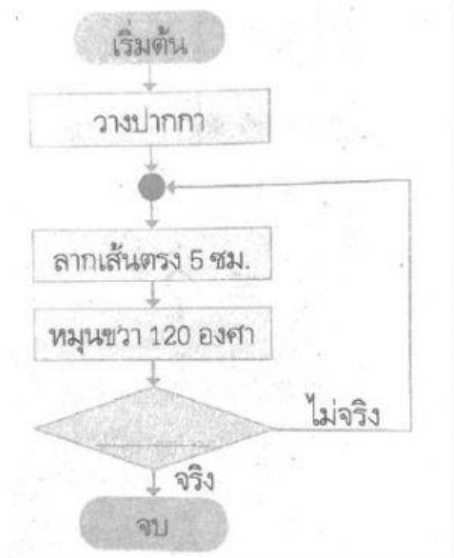
37. ถ้าต้องการให้ตัวละครทำงานซ้ำในโปรแกรม Scratch นักเรียนจะเลือกกลุ่มคำสั่งใด

- | | |
|--------------|------------------|
| 1) เสียง | 2) ควบคุม |
| 3) เหตุการณ์ | 4) การเคลื่อนที่ |

38. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในข้อใดมีลักษณะการทำงานแตกต่างจากข้ออื่น

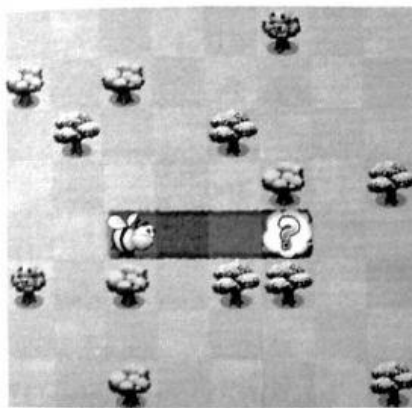
- | | |
|-----------------|----------------|
| 1) ลำโพง | 2) จอภาพ |
| 3) เครื่องพิมพ์ | 4) เครื่องสแกน |

39. นักเรียนพิจารณาอัลกอริทึมเกี่ยวกับการวาดรูปสามเหลี่ยมด้านเท่า แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพื่อเติมลงในคำสั่งที่หายไป



- 1) ครบ 2 ครั้ง
- 2) ครบ 3 ครั้ง
- 3) หมุนขวา 90 องศา
- 4) หมุนซ้าย 120 องศา

40. ชุดคำสั่งนี้ควรแก้ไขอย่างไรจึงจะทำงานได้ถูกต้อง



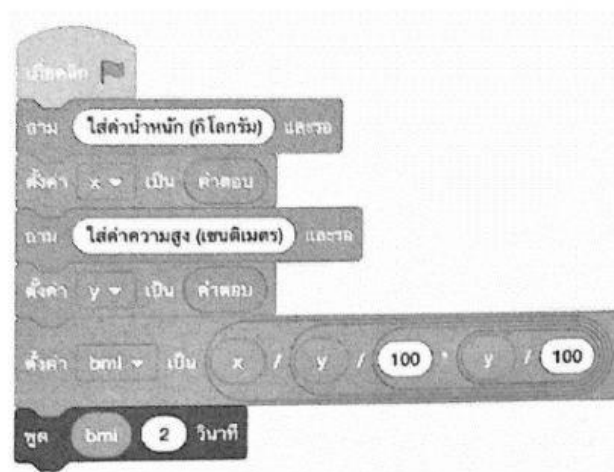
- 1) เปลี่ยนการทำซ้ำ 3 ครั้งเป็น 2 ครั้ง
- 2) เพิ่มคำสั่งไปข้างหน้าในการทำซ้ำอีก 2 คำสั่ง
- 3) ลบคำสั่ง ถ้า แล้วเติมคำสั่งผลิตน้ำผึ้งและเก็บน้ำหวาน
- 4) เปลี่ยนคำสั่งผลิตน้ำผึ้งเป็นเก็บน้ำหวาน และเปลี่ยนคำสั่งเก็บน้ำหวานเป็นผลิตน้ำผึ้ง

41. ถ้าป้อนค่า X=2 ผลการทำงานของคำสั่งนี้ ตัวละครจะเปลี่ยนอย่างไร



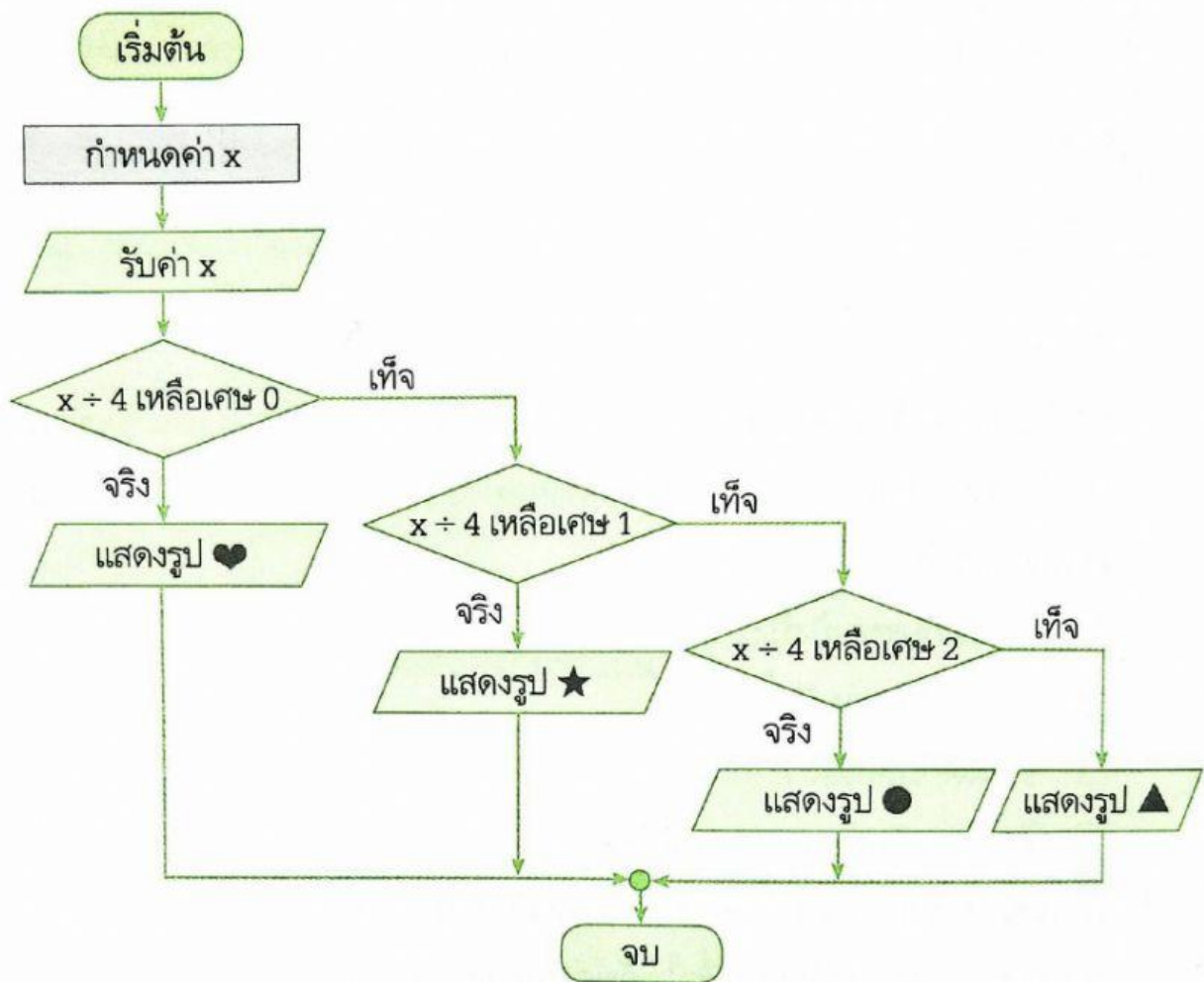
- 1) เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 20 ก้าว
- 2) เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 100 ก้าว
- 3) เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 200 ก้าว
- 4) เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 400 ก้าว

42. ถ้าป้อนค่าน้ำหนัก คือ 25 กิโลกรัม และความสูง คือ 100 เซนติเมตร จะแสดงผลลัพธ์เท่าใด



- | | |
|--------|--------|
| 1) 2.5 | 2) 25 |
| 3) 50 | 4) 100 |

พิจารณาผังงานต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม



43. จากผังงาน ถ้า $X=15$ จะได้ผลลัพธ์ตามข้อใด

- 1) แสดงรูป ♥
- 3) แสดงรูป ●

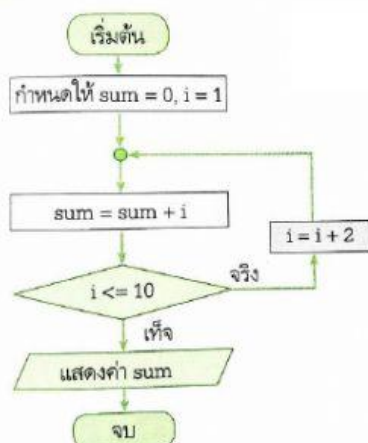
- 2) แสดงรูป ★
- 4) แสดงรูป ▲

44. จากผังงาน ถ้า $X = 257$ จะได้ผลลัพธ์ตามข้อใด

- 1) แสดงรูป
- 3) แสดงรูป ●

- 2) แสดงรูป ★
- 4) แสดงรูป ▲

45. จากผังงานต่อไปนี้ เมื่อจบโปรแกรม sum มีค่าเท่าใด



- 1) 16
- 2) 25
- 3) 36
- 4) 49