แบบฝึกหัด

บทที่ 3 การแก้ปัญหาด้วย SCRATCH

1.บล็อกสีฟ้าในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร
a.เคลื่อนไหว *
b.ดำเนินการ
c.ตัวแปร

2.บล็อกสีม่วงในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร
a.เคลื่อนไหว
b.แสดง *
c.ควบคุม

3.บล็อกสีเขียวในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร
a.ตัวแปร
b.แสดง
c.ดำเนินการ *

4.บล็อกสีส้มเข้มในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร
a.ตัวแปร *
b.แสดง
c.ดำเนินการ

5.บล็อกสีแดงในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร
a.ตัวแปร
b.สร้างบล็อกด้วยตนเอง *
c.ดำเนินการ

LIVEWORKSHEETS