

2. นักเรียนยกตัวอย่างแอปพลิเคชันที่ใช้ในชีวิตประจำวันมา 3 แอปพลิเคชัน พร้อมบอกประโยชน์ของแอปพลิเคชันนั้นลงในตาราง

ชื่อแอปพลิเคชัน	ประโยชน์

3. นักเรียนออกแบบแอปพลิเคชันที่สามารถใช้แก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน ดังนี้

3.1 ชื่อแอปพลิเคชัน

3.2 วิธีการใช้งาน

3.3 ประโยชน์ของแอปพลิเคชัน
