

ชื่อ - นามสกุล: \_\_\_\_\_ ชั้น: \_\_\_\_\_ เลขที่: \_\_\_\_\_

## แบบทดสอบก่อนเรียนชั้นป.6



คำสั่ง : จงเติมคำตอบในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

1. \_\_\_\_\_ คือตัวละครหลักในโปรแกรม Scratch

ก. นก

ข. สุนัข

ค. แมว

ง. ลิง

2. การตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม มีชื่ออังกฤษว่า \_\_\_\_\_

ก. Bug

ข. Debugging

ค. Bedbug

ง. Software bug

3. หากต้องการวนซ้ำ ต้องเลือกบล็อกคำสั่ง \_\_\_\_\_

ก. Looks

ข. Sound

ค. Variables

ง. Control

4. \_\_\_\_\_ ไม่ใช่อุปกรณ์ที่สั่งงานด้วยโปรแกรม

ก. เครื่องปรับอากาศ

ข. ช้องระบายอากาศ

ค. เครื่องฟอกอากาศ

5. ถ้าต้องการแสดงค่าระดับเสียงบนเวที ควรใช้เครื่องมือ \_\_\_\_\_

ก. timer

ข. answer

ค. mouse x

ง. loudness



ชื่อ - นามสกุล: \_\_\_\_\_ ชั้น: \_\_\_\_\_ เลขที่: \_\_\_\_\_

## แบบทดสอบก่อนเรียนชั้นป.6



คำสั่ง : จงเติมคำตอบในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

6. when this sprite clicked อยู่ในกลุ่มบล็อกคำสั่ง

ก. Events

ข. Sound

ค. Control

ง. Motion

7. เมื่อต้องการเข้าใช้งานโปรแกรม Scratch ต้องเข้าที่เว็บไซต์

ก. <http://scratch.mit.edu>

ข. <http://chula.ac.th>

ค. <http://scurtch.mit.edu>

ง. <http://bun.ac.th>

8.  ไม่ใช่ภาษาคอมพิวเตอร์

ก. JAVA

ข. EPSON

ค. PYTHON

ง. Scratch

9. การสร้างฉากพื้นหลัง มีวิธีการสร้าง

ก. 1 วิธี

ข. 2 วิธี

ค. 3 วิธี

ง. 4 วิธี

10.  ไม่ใช่องค์ประกอบของโปรแกรม Scratch

ก. บัญชีเมล

ข. กลุ่มบล็อกคำสั่ง

ค. บล็อกคำสั่งในกลุ่มที่เลือก

