เขียน code ไปสู่เป้าหมาย

วิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ให้เด็ก ๆ ช่วยพาแฮมเลไปที่เครื่องเล่น ม้าหมุน  ต่อด้วยบ้านผีสิง 
และไปที่เครื่องเล่นไวกิ้ง  เป็นเครื่องเล่นสุดท้าย โดยใช้บัตรคำสั่งที่กำหนดให้





Write the Code

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.6/.....เลขที่.....

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.6/.....เลขที่.....

ส่งงานที่ : atworkthunk@gmail.com

LIVEWORKSHEETS

เขียน code ไปสู่เป้าหมาย

วิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ให้เด็ก ๆ ช่วยพานีโม  ไปหาพ่อ 

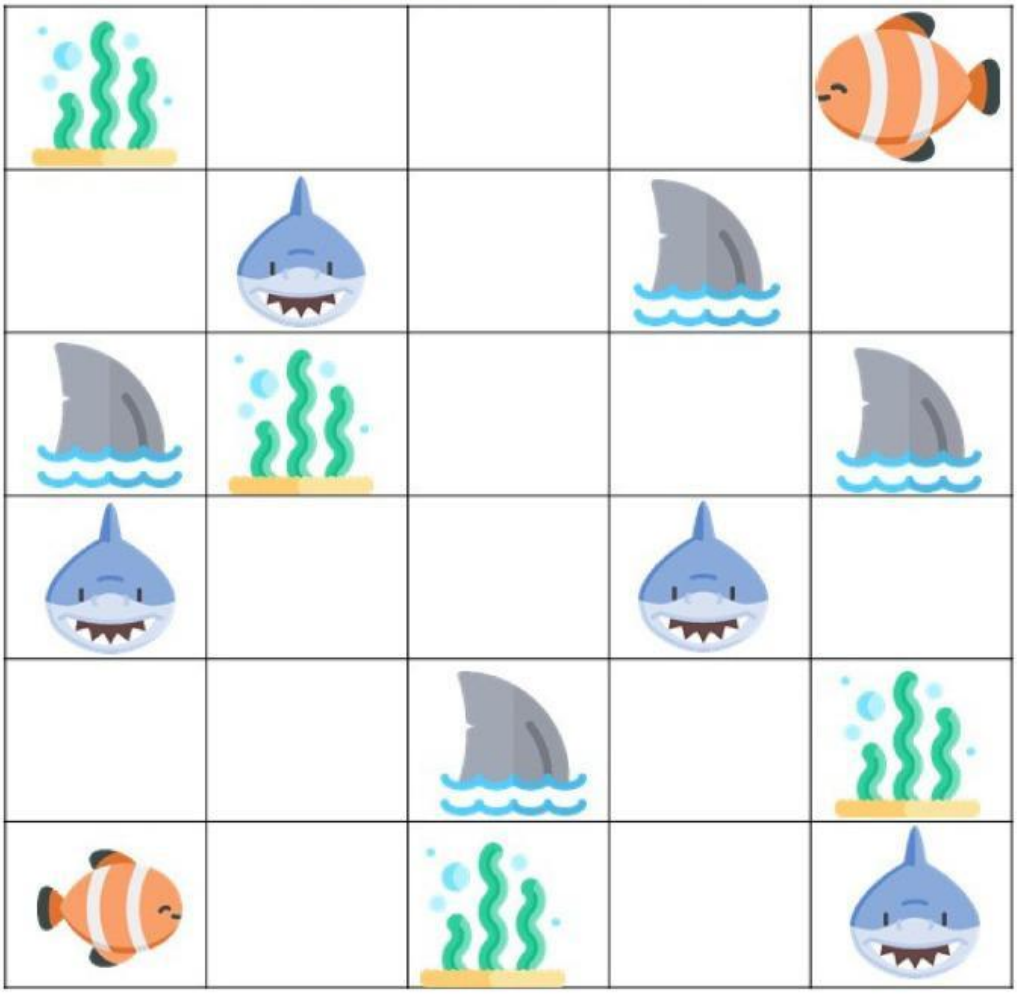
และหลีกเลี่ยงฉลาม  โดยใช้บัตรคำสั่งที่กำหนดให้











Write the Code

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.6/.....เลขที่.....

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.6/.....เลขที่.....

ส่งงานที่ : atworkthunk@gmail.com

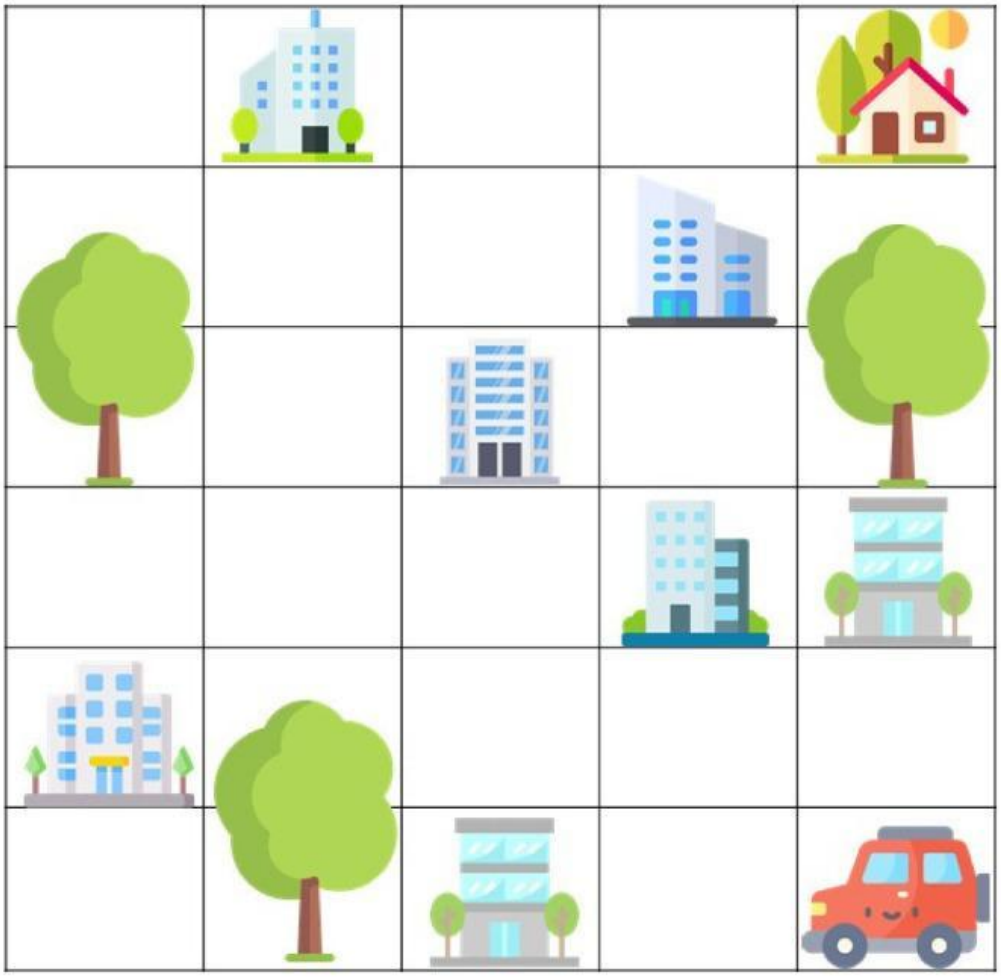
LIVEWORKSHEETS

เขียน code ไปสู่เป้าหมาย

วิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ให้เด็ก ๆ ช่วยขับรถยนต์  กลับบ้าน 
โดยใช้บัตรคำสั่งที่กำหนดให้





Write the Code

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.6/.....เลขที่.....

ชื่อ – นามสกุล.....ชั้น ป.6/.....เลขที่.....

ส่งงานที่ : atworkthunk@gmail.com

LIVEWORKSHEETS