

ใบกิจกรรมที่ 9.1

จำฉันได้ไหม จำได้หรือเปล่า



1. ชื่อ-สกุล เลขที่ ห้อง

set number to 4
set age to number + 15

set age to 20

set age to 5
change age by 10

set number to 5

set room to 4
change room by 10
set number to room - 7

1. พิจารณารหัสจำลองต่อไปนี้ แล้วเขียนคำสั่ง Scratch และผลลัพธ์เมื่อจบการทำงานลงในตาราง

ลำดับ	รหัสจำลอง	คำสั่ง Scratch	ผลลัพธ์
1.1	age ← 20		age มีค่าเท่ากับ
1.2	number ← 5		number มีค่าเท่ากับ
1.3	age ← 5 age ← age + 10		age มีค่าเท่ากับ
1.4	number ← 4 age ← number + 15		number มีค่าเท่ากับ age มีค่าเท่ากับ
1.5	room ← 4 room ← room + 10 number ← room - 7		room มีค่าเท่ากับ number มีค่าเท่ากับ



ใบกิจกรรมที่ 9.1

จำฉันได้ไหม จำได้หรือเปล่า



1. ชื่อ-สกุล เลขที่ ห้อง

2. พิจารณารหัสจำลอง สถานการณ์ ประเมินเงื่อนไข แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องสี่เหลี่ยมที่ถูกต้อง พร้อมบันทึกผลลัพธ์ลงในตาราง

ลำดับ	รหัสจำลอง	สถานการณ์	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
2.1	กำหนดปากกาเป็นสีดำ ถ้า ตำแหน่ง $x > 0$ แล้ว กำหนดสีปากกาเป็นสีแดง	ตำแหน่ง $(x, y) = (-20, 50)$	☐ จริง ☐ เท็จ	สีปากกาคือ ☐ สีดำ ☐ สีแดง
2.2	ถ้า ตัวแปร age มีค่า > 5 แล้ว กำหนดสีปากกาเป็นสีน้ำเงิน มิฉะนั้น กำหนดสีปากกาเป็นสีเขียว	ตัวแปร age มีค่าเป็น 10	☐ จริง ☐ เท็จ	สีปากกาคือ ☐ สีน้ำเงิน ☐ สีเขียว
2.3	ถ้า ตัวแปร number มีค่า < 30 แล้ว พูดว่า น้อยกว่า 30 มิฉะนั้น พูดว่า มากกว่า 30	ตัวแปร number มีค่าเป็น 40	☐ จริง ☐ เท็จ	พูดว่า
2.4	ถ้า ตัวแปร age มีค่า > 20 แล้ว พูดว่า อายุถึงเกณฑ์ มิฉะนั้น พูดว่า คุณยังเด็ก	ตัวแปร age มีค่าเป็น 25	☐ จริง ☐ เท็จ	พูดว่า
2.5	ถ้า ตัวแปร answer = เอก แล้ว พูดว่า สวัสดีครับเอก มิฉะนั้น พูดว่า ยินดีที่รู้จักครับ	ตัวแปร answer มีค่าเป็น นุ่น	☐ จริง ☐ เท็จ	พูดว่า



ใบกิจกรรมที่ 9.1

จำฉันได้ไหม จำได้หรือเปล่า



1.ชื่อ-สกุล เลขที่ ห้อง

3. อธิบายคำสั่งและผลลัพธ์ของโปรแกรมต่อไปนี้

ลำดับ	คำสั่ง	อธิบายคำสั่ง	ผลลัพธ์
3.1	<pre> set number to 10 if number > 5 then say Cat for 2 secs </pre>	1. กำหนดตัวแปร number เป็น 2. ถ้า ตัวแปร number มากกว่า 5 แล้ว ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง พูดว่า
3.2	<pre> set number to 8 if number < 5 then say Cat for 2 secs else say Rabbit for 2 secs </pre>	1. กำหนดตัวแปร number เป็น 2. ถ้า ตัวแปร number น้อยกว่า 5 แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร มีค่าเป็น ...8.... ทำให้เงื่อนไข เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง พูดว่า
3.3	<pre> set number to 10 if number + 10 < 20 then say Bad for 2 secs else say Dog for 2 secs </pre>	1. กำหนดตัวแปร เป็น 10 2. ถ้า ตัวแปร น้อยกว่า 20 แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง พูดว่า
3.4	<pre> set number to 10 set age to 0 if age < 20 then say Bird for 2 secs else say Dog for 2 secs if number > 5 then say Cat for 2 secs else say Rabbit for 2 secs </pre>	1. กำหนดตัวแปร number เป็น 2. กำหนดตัวแปร age เป็น 3. ถ้า ตัวแปร แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า 4. ถ้า ตัวแปร แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะ และตัวละคร พูดว่า เพราะ
3.5	<pre> set age to 0 set number to age + 5 if number > 20 then say Bird for 2 secs else if age > 10 then say Cat for 2 secs else say Rabbit for 2 secs </pre>	1. กำหนดตัวแปร เป็น 2. กำหนดตัวแปร เป็น 3. ถ้า ตัวแปร แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ถ้าตัวแปร แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า	ตัวละคร พูดว่า เพราะ