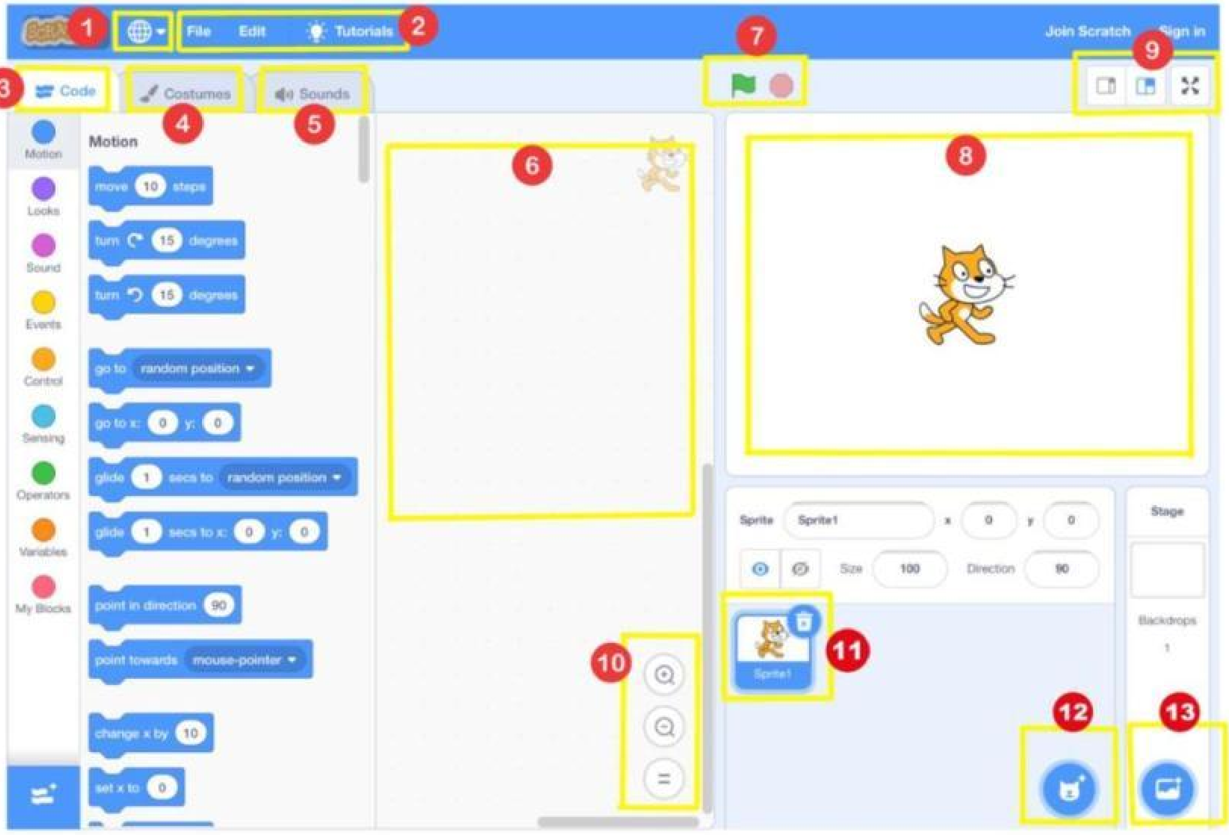
ชื่อ......................................นามสกุล....................................เลขที่................

ใบงานที่ 2
หน้าตาของโปรแกรม Scratch

คำชี้แจง : ให้นักเรียนดูภาพและนำตัวเลข 1-13 ไปเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง



หมายเลข......คือ เวทีแสดงผล
หมายเลข......คือ แท็บรวบรวมโค้ดคำสั่ง
หมายเลข......คือ แท็บปรับแต่งและจัดการเสียง
หมายเลข......คือ ตัวละครและวัตถุที่นำเข้า
หมายเลข......คือ ปุ่มเริ่มและหยุด
หมายเลข......คือ แถบเมนู
หมายเลข......คือ เพิ่มตัวละคร
หมายเลข......คือ แท็บปรับแต่งตัวละครและฉากหลัง
หมายเลข......คือ ปุ่มควบคุมการแสดงผลของโปรแกรม
หมายเลข......คือ เพิ่มฉากหลัง
หมายเลข......คือ ปุ่มย่อ ขยายพื้นที่ สำหรับวางโค้ดคำสั่ง
หมายเลข......คือ พื้นที่สำหรับวางโค้ดคำสั่ง
หมายเลข......คือ ปุ่มเปลี่ยนภาษา

LIVEWORKSHEETS