

บทเรียนที่ 2

การเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ

ข้อ 1: ตัวแปรใน Scratch ใช้สำหรับอะไร?

- ก. เก็บข้อมูล
- ข. เปลี่ยนฉาก
- ค. ตรวจสอบเงื่อนไข
- ง. สร้างตัวละคร

ข้อ 2: เงื่อนไข (Condition) ในโปรแกรม Scratch ทำงานอย่างไร?

- ก. เก็บค่าคะแนน
- ข. ตรวจสอบสถานการณ์ที่กำหนด
- ค. ใช้สำหรับเปลี่ยนสีตัวละคร
- ง. เพิ่มความเร็วตัวละคร

ข้อ 3: การตรวจจับการชนกันของวัตถุใน Scratch เรียกว่าอะไร?

- ก. Motion Detection
- ข. Collision Detection
- ค. Impact Testing
- ง. Object Analysis

ข้อ 4: ขั้นตอนใดที่ใช้สำหรับการวางแผนแก้ปัญหา?

- ก. เขียนโปรแกรม
- ข. เขียนผังงาน
- ค. ทดสอบโปรแกรม
- ง. แก้ไขข้อผิดพลาด

ข้อ 5: ในการสร้างเกมเก็บของตกจากฟ้า ตัวแปรที่เหมาะสมสำหรับการนับคะแนนคืออะไร?

- ก. Sprite
- ข. Backdrop
- ค. Score
- ง. If Statement