

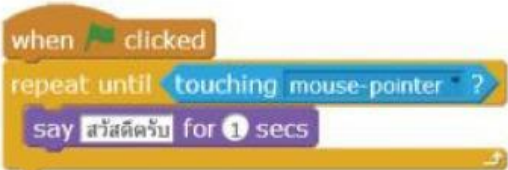
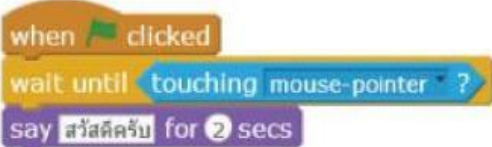
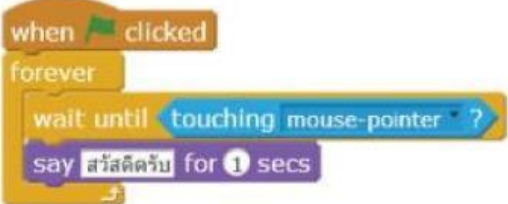
ใบกิจกรรมที่ 10.2

วนซ้ำโดยมีเงื่อนไข

ชื่อ-สกุล เลขที่

คำชี้แจง ให้ศึกษาบทเรียนบทที่ 4 เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข จากหนังสือเรียน แล้วปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้

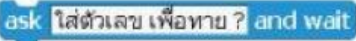
- เขียนโปรแกรมต่อไปนี้ให้ตัวละครลิง เมื่อคลิก  ทดสอบการทำงานของโปรแกรมโดยเลื่อนเมาส์ชี้ไปที่ตัวละครและบันทึกผลลัพธ์

ข้อ	โปรแกรม	ผลลัพธ์
1.1		
1.2		
1.3		



2. พิจารณาล็อกคำสั่ง  และ  ว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ให้อธิบาย
-
3. หากต้องการเขียนโปรแกรม เกมทายตัวเลข (guess) จากตัวเลขที่โปรแกรมสุ่มมาให้ระหว่าง 1 - 10 ให้วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหาดังนี้
- ข้อมูลเข้า คือ
- ข้อมูลออก คือ
- วิธีการตรวจสอบความถูกต้อง คือ
4. ให้สร้างตัวแปร answer แล้วกำหนดค่าเป็นตัวเลขที่เกิดจากการสุ่ม ระหว่าง 1 - 10 ดังนี้



5. เพิ่มบล็อก ask  เพื่อให้ผู้ใช้ทายค่า ไว้ในตัวแปร guess โดยรับค่าจากแป้นพิมพ์
6. เขียนผังงานสร้างเงื่อนไขสำหรับเปรียบเทียบว่าตัวเลขที่รับเข้ามาเก็บไว้ในตัวแปร guess มีค่าเท่ากับตัวแปร answer หรือไม่ ถ้าใช่ให้ตัวละครแสดงข้อความว่า “ถูกต้อง” ถ้าไม่ใช่ให้ตัวละครแสดงข้อความว่า “ไม่ถูกต้อง” หลังจากนั้นเขียนโปรแกรมตามที่ออกแบบไว้

ผังงาน	คำสั่ง
	

7. เขียนผังงานเพิ่มเติมจากข้อ 6 เมื่อพบว่าตัวแปร guess และตัวแปร answer มีค่าไม่เท่ากัน ในกรณีที่ตัวแปร guess มีค่ามากกว่าตัวแปร answer ให้ตัวละครแสดงข้อความว่า “มากไป” ถ้าไม่ใช่ให้ตัวละครแสดงข้อความว่า “น้อยไป” และเขียนโปรแกรมตามที่ยกแบบไว้

ผังงาน	คำสั่ง

8. คลิกปุ่ม แล้วทดสอบโดยการใส่ค่าตัวเลขต่าง ๆ แล้วสังเกตผลลัพธ์ที่ได้
9. ปรับปรุงคำสั่งจากโปรแกรมเกมทายตัวเลขให้โปรแกรมสามารถเก็บคะแนนได้หากทายถูก ซึ่งจะได้ 1 คะแนน และจะจบเกมเมื่อได้ 3 คะแนน
10. จากข้อ 9 นักเรียนต้องสร้างตัวแปรเพิ่มทั้งหมดกี่ตัว แต่ละตัวทำงานอะไรบ้าง
-
-
11. เขียนรหัสจำลองหรือผังงานเพื่อสร้างโปรแกรกดังกล่าว

12. เขียนโปรแกรมตามที่ยกแบบไว้ และบันทึกโปรเจกต์ชื่อ “guess.sb2”