



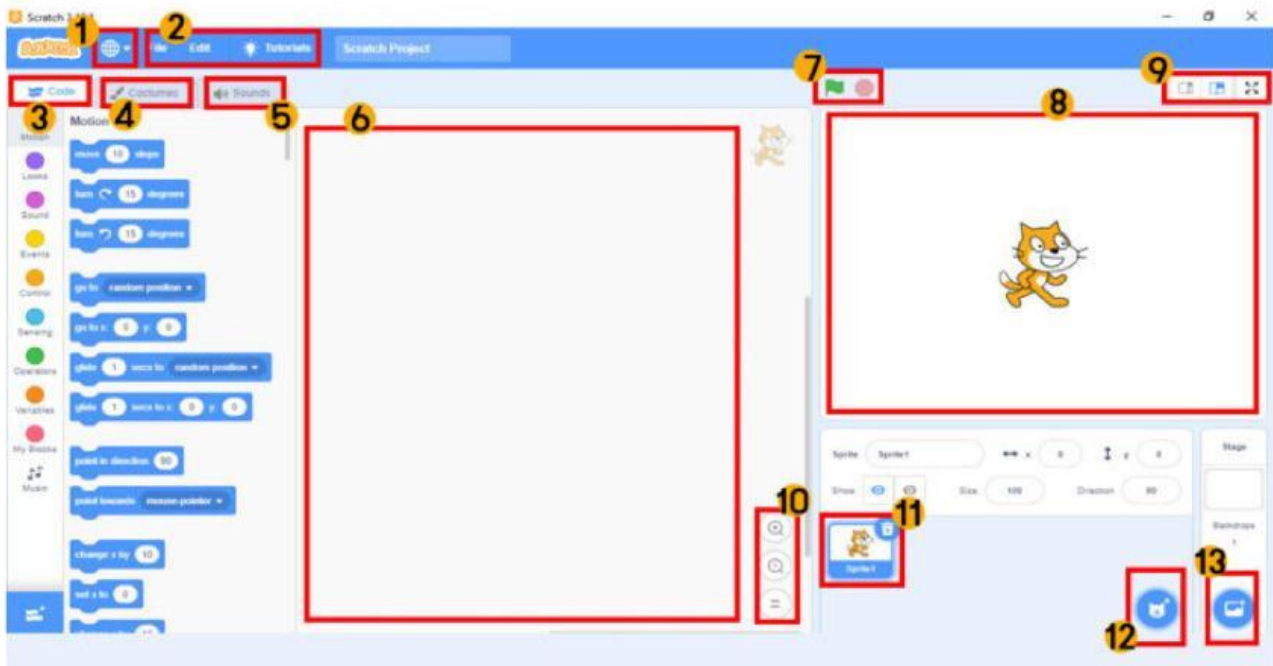
ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch



ใบงานที่ 2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch



คำชี้แจง : ให้นักเรียนนำตัวเลขมาใส่ในช่องว่างให้ถูกต้อง



- หมายเลข.....คือ เวทีแสดงผล
- หมายเลข.....คือ แท็บรวมโค้ดคำสั่ง
- 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 ปุ่มย่อขยาย
- หมายเลข.....คือ พื้นที่สำหรับวางโค้ดคำสั่ง
- หมายเลข.....คือ ปุ่มเปลี่ยนภาษา

