

QUIZIZZ แผนงาน

ข้อสอบ Scratch ม.1 ๓๓

รวม questions: 30

เวลาแผนงาน: 32 นาที

ชื่อผู้สอน: THANATHON LAOUTA

ชื่อ

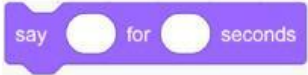
ระดับ

วันที่

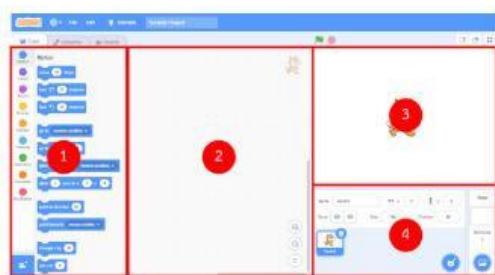
1. โปรแกรม Scratch คืออะไร

- a) โปรแกรมภาษาพัฒนาโดยทีมงาน MIT Media Lab b) โปรแกรมภาษาที่ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างง่าย เช่น นิทานที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้ ภาพเคลื่อนไหว เกม ดนตรี และศิลปะ
- c) ถูกทุกข้อ d) โปรแกรมฝึกการเขียนคำสั่งด้วยการเขียนโปรแกรมภาษาอย่างง่าย

2. ข้อใด คือ บล็อกที่จะถูกนำมาใช้เป็นอันดับแรกเสมอในการเขียนสคริปต์

- a)  b) 
- c)  d) 

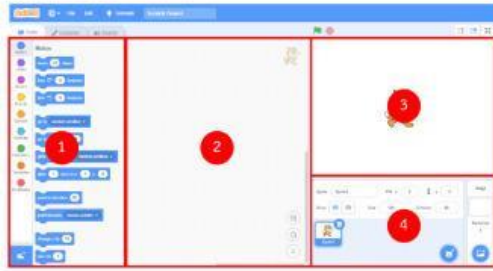
3.



จากรูป “เวที (Stage)” ตรงกับหมายเลขใด

- a) หมายเลข 3 b) หมายเลข 4
- c) หมายเลข 2 d) หมายเลข 1

4.



จากรูป "ตัวละคร (Sprite)" ตรงกับหมายเลขใด

- a) หมายเลข 4
- b) หมายเลข 2
- c) หมายเลข 3
- d) หมายเลข 1

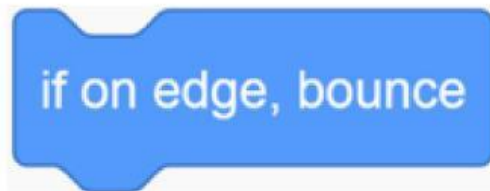
5.



บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

- a) สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 10 ก้าว
- b) สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 20 ก้าว
- c) สั่งให้ตัวละครย้ายตำแหน่งไปที่ 10
- d) สั่งให้ตัวละครหมุนไป 10

6.



บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

- a) สั่งให้ตัวละครย้ายตำแหน่งไปที่ 10
- b) ถ้าชนขอบให้สะท้อนกลับ
- c) สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 20 ก้าว
- d) สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 10 ก้าว

7.



ผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้ คืออะไร

- a) ตัวละครเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครในลำดับถัดไป b) ตัวละครเคลื่อนที่ไป 10 หน่วย และเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครในลำดับถัดไป
- c) ตัวละครเคลื่อนที่ไป 1 หน่วย และเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครต่อไป d) ตัวละครเคลื่อนที่ไป 10 หน่วย

8.



หากเปลี่ยนตัวเลขในบล็อก move จากเลข 10 เป็น **-10** จะเกิดอะไรขึ้น

- a) ตัวละครก้าวข้างหลัง b) ตัวละครก้าวเร็วขึ้น
- c) ตัวละครเดินถอยหลัง d) ตัวละครดีลังกา

9. เมื่อเปิดโปรแกรม Scratch ขึ้นมาจะพบว่าแมวอยู่ตำแหน่งใด

- a) X : 1 , Y: -1 b) X : 0 , Y: 0
- c) X : -1 , Y: 1 d) X : 1 , Y: 1

10. บล็อกคำสั่ง **repeat** หมายถึง คำสั่งอะไร

- a) คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบอัตโนมัติ b) คำสั่งกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวแปร
- c) คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำไม่รู้จบ d) คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด

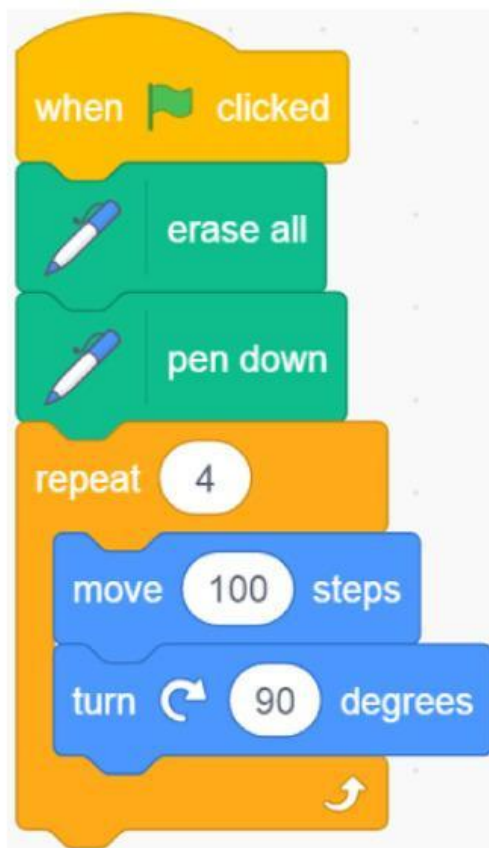
11. ในโปรแกรม Scratch กลุ่มบล็อก **Pen** เปรียบเสมือนอะไร

- a) ปากกา
- b) ยางลบ
- c) ไม้บรรทัด
- d) ดินสอ

12. ถ้าต้องทำคำสั่งนั้นซ้ำ 5 ครั้ง เราจะต้องใช้บล็อกคำสั่งในข้อใด

- a) 
- b) 
- c) 
- d) 

13.



ผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้ คืออะไร

- a) ตัวละครวาดรูปสี่เหลี่ยม
- b) ตัวละครวาดรูปวงกลม
- c) ตัวละครวาดรูปหัวใจ
- d) ตัวละครวาดรูปสามเหลี่ยม

14.



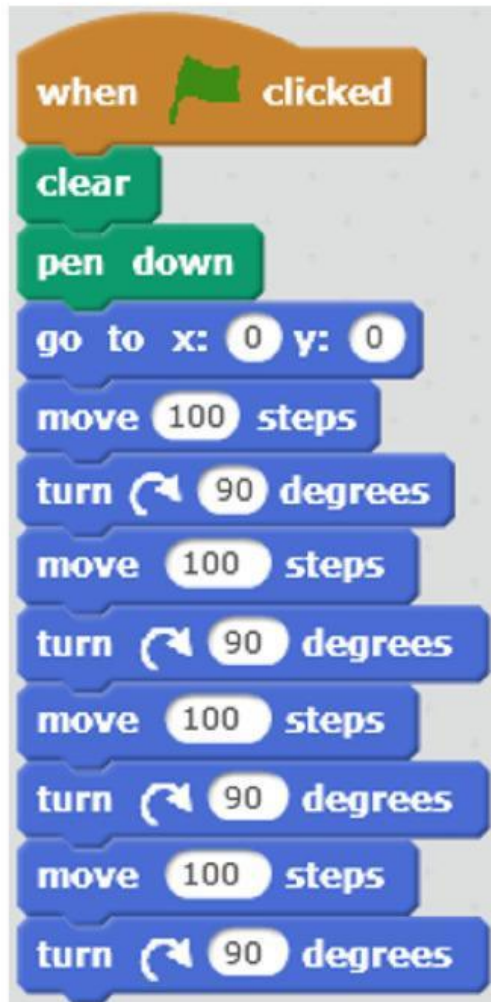
จากสคริปต์ ถ้าเปลี่ยนตัวเลขในบล็อก Move จาก **10 เป็น 1** จะเกิดอะไรขึ้น

- a) แมวเดินเร็วขึ้น
- b) แมวเดินอยู่กับที่
- c) แมวเดินช้าลง
- d) แมวหยุดเดิน

15. สคริปต์ใดที่ตัวละครเคลื่อนที่ได้ช้าที่สุด



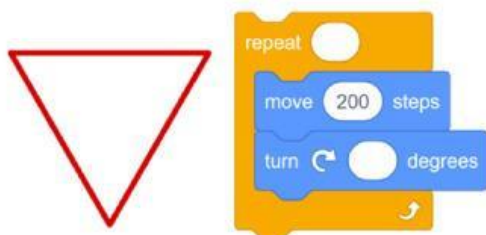
16.



จากการเขียนสคริปต์ดังต่อไปนี้
ผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นอย่างไร

- a) ห้าเหลี่ยม
- b) สามเหลี่ยม
- c) สี่เหลี่ยมจัตุรัส
- d) วงกลม

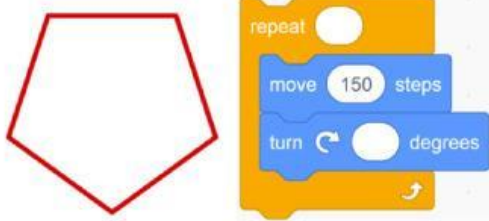
17.



หากวาดรูปสามเหลี่ยม จากค่า move ที่กำหนดให้ ต้องเติมค่า repeat และ turn ตามลำดับ เป็นเท่าใด

- a) repeat -3, turn 20
- b) repeat 3, turn 20
- c) repeat -3, turn 120
- d) repeat 3, turn 120

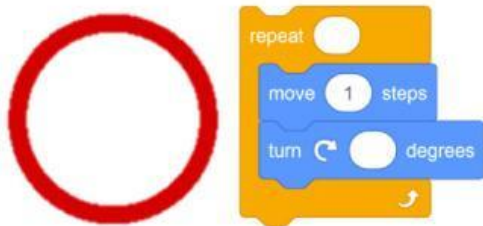
18.



หากวาดรูปห้าเหลี่ยม จากค่า move ที่กำหนดให้ ต้องเติมค่า repeat และ turn ตามลำดับ เป็นเท่าใด

- a) repeat 5, turn 72
- b) repeat 5, turn 120
- c) repeat 72, turn 3
- d) repeat 6, turn 20

19.



หากวาดรูปห้าเหลี่ยม จากค่า move ที่กำหนดให้ ต้องเติมค่า repeat และ turn ตามลำดับ เป็นเท่าใด

- a) repeat 360, turn 1
- b) repeat 20, turn 1
- c) repeat 360, turn 20
- d) repeat 20, turn 20

20.



บล็อกคำสั่งต่อไปนี้ มีหน้าที่ทำงานอย่างไร

- a) สั่งให้ตัวละครคิด Hello!
- b) สั่งให้ตัวละครพูด Hello!
- c) สั่งให้ตัวละครพูด Hello! เป็นเวลา 2 วินาที
- d) สั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ 10 ก้าว

21. ทำไมต้องกำหนดตัวแปรใน Scratch

- a) ลดความสับสน ในการอ้างถึงชื่อข้อมูลซ้ำกันหลายครั้ง
- b) ลดปัญหา ความผิดพลาดและยุ่งยากในการเรียกใช้ชื่อข้อมูลที่มีความยาวมาก
- c) โดยการตั้งชื่อตัวแปรให้สั้นลง และมีความสอดคล้องกับข้อมูล
- d) ถูกทุกข้อ

22. ข้อใด เป็นตัวอย่างที่ไม่ดี ในการตั้งชื่อตัวแปร

- a) โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง <-- mtt
- b) นักเรียนชั้น ม.1/9 <-- m1/11
- c) กรุงเทพมหานคร <-- bkk
- d) ประเทศไทย <-- th

23. การสร้างตัวแปรในโปรแกรม Scratch ทำได้โดยการคลิกที่บล็อกคำสั่งใด

- a) บล็อกคำสั่ง Make a Variables
- b) บล็อกคำสั่ง Pen
- c) บล็อกคำสั่ง Looks
- d) บล็อกคำสั่ง Motion

24.



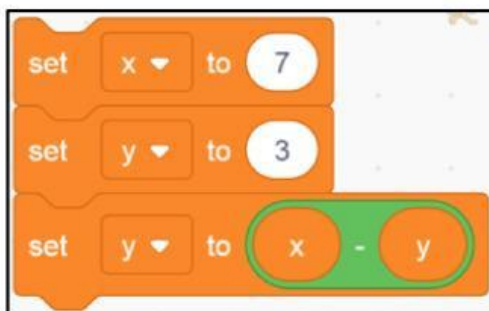
หากคลิกบล็อกต่อไปนี้ จะเกิดอะไรขึ้นเป็นอันดับแรก

- a) ปรากฏหน้าต่าง Pop Up เพื่อดังชื่อตัวแปร
- b) จะมีเมนูรายการตัวแปรทั้งหมด
- c) ปรากฏหน้าต่าง Pop Up เพื่อลบชื่อตัวแปร
- d) จะปรากฏปุ่มตัวเลือกตัวแปร

25. คำตอบที่ผู้ใช้พิมพ์เข้าไปจะถูกเก็บไว้บล็อกใด

- a)
- b)
- c)
- d)

26.



จากสคริปต์ดังต่อไปนี้ ตัวแปร y มีค่าเท่ากับ

- a) 3
- b) 4
- c) 6
- d) 5

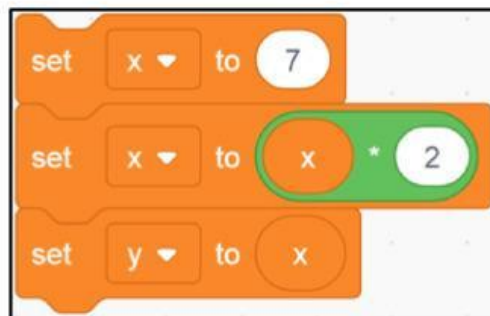
27.



จากสคริปต์ดังต่อไปนี้ ตัวแปร **x** มีค่าเท่ากับ

- a) 3
- b) 10
- c) 5
- d) 7

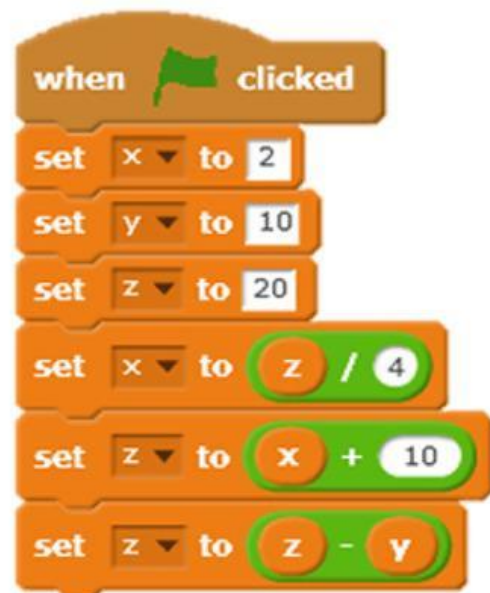
28.



จากสคริปต์ดังต่อไปนี้ ตัวแปร **y** มีค่าเท่ากับ

- a) 10
- b) 12
- c) x
- d) 14

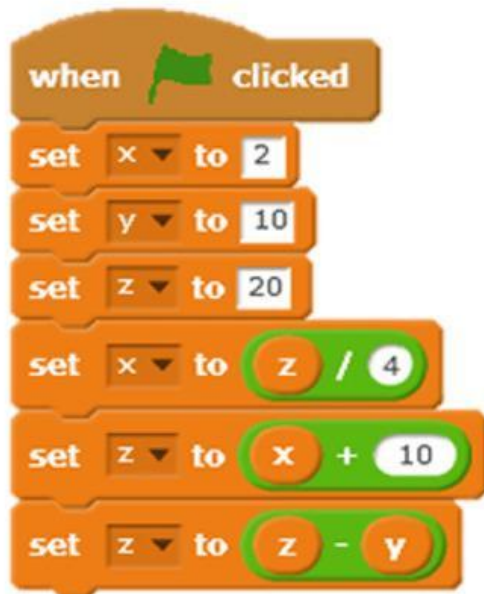
29.



จากสคริปต์ดังกล่าว ตัวแปร **x** มีค่าเท่ากับ

- a) 5
- b) 9
- c) 7
- d) 2

30.



จากสคริปต์ดังกล่าว ตัวแปร **z** มีค่าเท่ากับ

- a) 15
- b) 20
- c) 5
- d) 10