ข้อสอบกลางภาคเรียนวิชา คอมพิวเตอร์
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ 30 คะแนน

1. โปรแกรม Scratch คืออะไร

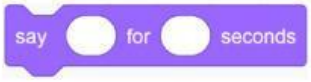
a) โปรแกรมภาษาพัฒนาโดยทีมงาน MIT Media Lap

b) โปรแกรมภาษาที่ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างง่าย เช่น นิทานที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้ ภาพเคลื่อนไหว เกม ดนตรี และศิลปะ

c) ถูกทุกข้อ

d) โปรแกรมฝึกการเขียนคำสั่งด้วยการเขียนโปรแกรมภาษาอย่างง่าย

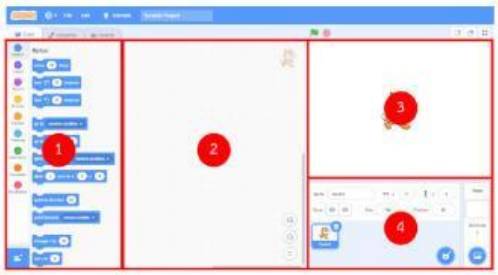
2. ข้อใด คือ บล็อกที่จะถูกนำมาใช้**<u>เป็นอันดับแรก</u>**เสมอในการเขียนสคริปต์

a) 

b)

c)

d)

3. 

จากรูป "***เวที (Stage)***" ตรงกับหมายเลขใด

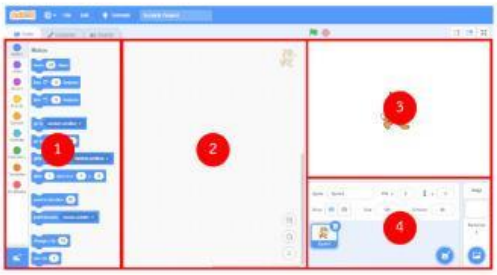
a) หมายเลข 3

b) หมายเลข 4

c) หมายเลข 2

d) หมายเลข 1

LIVEWORKSHEETS

4. 

จากรูป "***ตัวละคร (Sprite)***" ตรงกับหมายเลขใด

a) หมายเลข 4

b) หมายเลข 2

c) หมายเลข 3

d) หมายเลข 1

5.

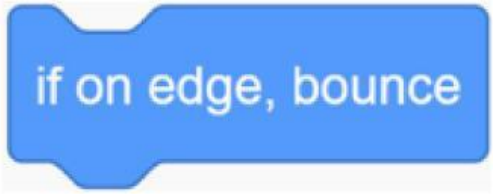
บล็อกคำสั่งต่อไปนี มีหน้าทีทำงานอย่างไร

a) สังให้ตัวละครเคลือนที 10 ก้าว

b) สังให้ตัวละครเคลือนที 20 ก้าว

c) สังให้ตัวละครย้ายตำแหน่งไปที 10

d) สังให้ตัวละครหมุนไป 10

6. 

บล็อกคำสังต่อไปนี มีหน้าทีทำงานอย่างไร

a) สังให้ตัวละครย้ายตำแหน่งไปที 10

b) ถ้าชนขอบให้สะท้อนกลับ

c) สังให้ตัวละครเคลือนที 20 ก้าว

d) สังให้ตัวละครเคลือนที 10 ก้าว

LIVEWORKSHEETS

7.

ผลการรันโปรแกรมต่อไปนี้ คืออะไร

a) ตัวละครเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครในลำดับถัดไป

b) ตัวละครเคลื่อนที่ไป 10 หน่วย และเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครในลำดับถัดไป

c) ตัวละครเคลื่อนที่ไป 1 หน่วย และเปลี่ยนเป็นชุดตัวละครต่อไป

d) ตัวละครเคลื่อนที่ไป 10 หน่วย

8.

หากเปลี่ยนตัวเลขในบล็อก move จากเลข 10 **<u>เป็น -10</u>** จะเกิดอะไรขึ้น

a) ตัวละครก้าวช้าลง

b) ตัวละครก้าวเร็วขึ้น

c) ตัวละครเดินถอยหลัง

d) ตัวละครตีลังกา

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 **<u>repeat</u>** หมายถึง คำสั่งอะไร

a) คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบอัตโนมัติ

b) คำสั่งกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวแปร

c) คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำ ไม่รู้จบ

d) คำสั่งที่กำหนดการทำงานแบบวนซ้ำ ตามจำนวนรอบที่กำหนด

LIVEWORKSHEETS

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

LIVEWORKSHEETS

14.

จากสคริปต์ ถ้าเปลี่ยนตัวเลขในบล็อก Move **<u>จาก 10 เป็น 1</u>** จะเกิดอะไรขึ้น

a) แมวเดินเร็วขึ้น

b) แมวเดินอยู่กับที่

c) แมวเดินช้าลง

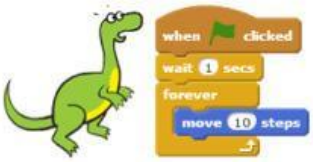
d) แมวหยุดเดิน

15. สคริปต์ใดที่**<u>ตัวละครเคลื่อนที่ได้ช้าที่สุด</u>**

a)

b)

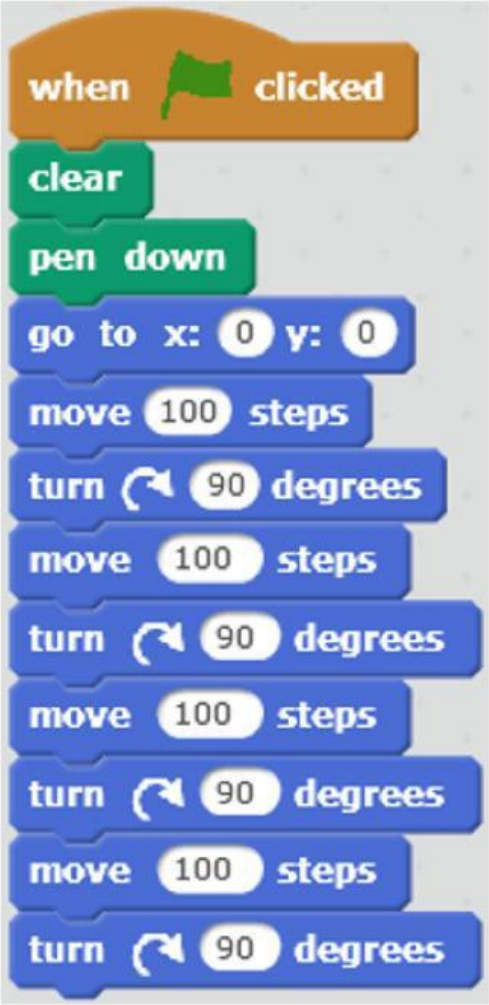
c)



d)

LIVEWORKSHEETS

16.



จากการเขียนสคริปต์ดังต่อไปนี้
ผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นอย่างไร

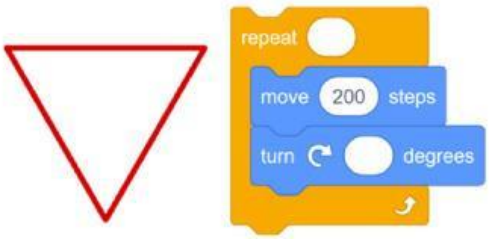
a) ห้าเหลี่ยม

b) สามเหลี่ยม

c) สี่เหลี่ยมจัตุรัส

d) วงกลม

17.



หากวาดรูปสามเหลี่ยม จากค่า move ที่กำหนดให้ ต้องเติมค่า repeat และ turn ตามลำดับ เป็นเท่าใด

a) repeat -3, turn 20

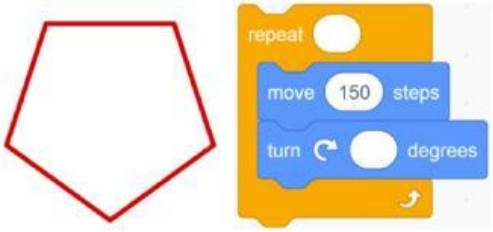
b) repeat 3, turn 20

c) repeat -3, turn 120

d) repeat 3, turn 120

LIVEWORKSHEETS

18.



หากวาดรูปห้าเหลี่ยม จากค่า move ที่กำหนดให้ ต้องเติมค่า repeat และ turn ตามลำดับ เป็นเท่าใด

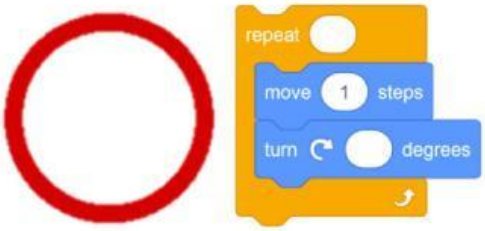
a) repeat 5, turn 72

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

LIVEWORKSHEETS

22. ข้อใด **<u>เป็นตัวอย่างที่ไม่ดี</u>** 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 เพื่อตั้งชื่อตัวแปร
b) จะมีเมนูรายการตัวแปรทั้งหมด
c) ปรากฏหน้าต่าง Pop Up เพื่อลบชื่อตัวแปร
d) จะปรากฏปุ่มตัวเลือกตัวแปร

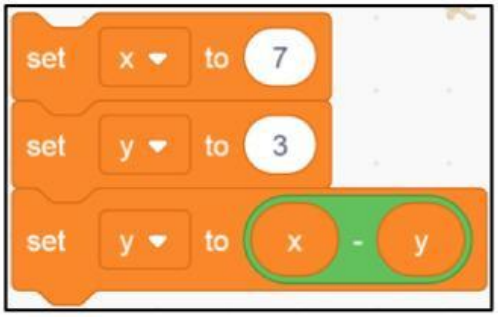
25. คำตอบที่ผู้ใช้พิมพ์เข้าไปจะถูกเก็บไว้บล็อกใด

a)

b)

c)

d)

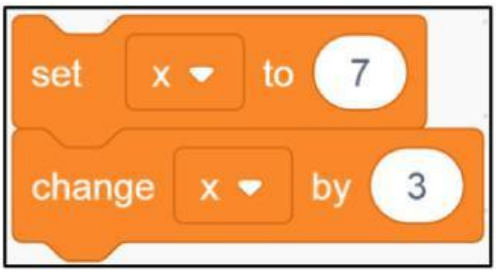
26. 

จากสคริปต์ดังต่อไปนี้ ตัวแปร y มีค่าเท่ากับ

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

LIVEWORKSHEETS

27.



จากสคริปต์ดังต่อไปนี้ **ตัวแปร x** มีค่าเท่ากับ

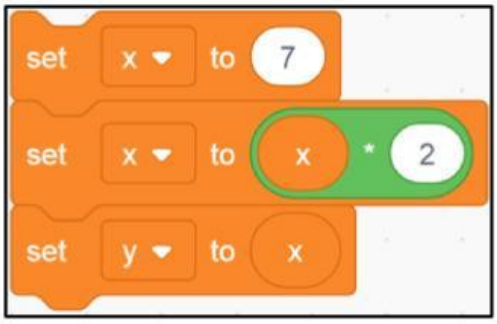
a) 3

b) 10

c) 5

d) 7

28.



จากสคริปต์ดังต่อไปนี้ **ตัวแปร y** มีค่าเท่ากับ

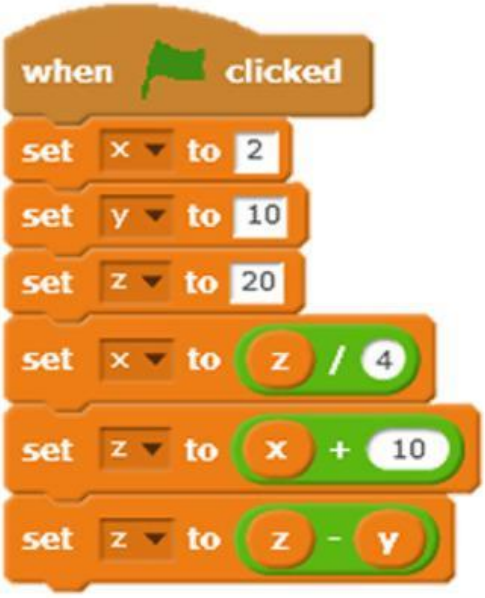
a) 10

b) 12

c) x

d) 14

29.



จากสคริปต์ดังกล่าว ตัวแปร x มีค่าเท่ากับ

a) 5

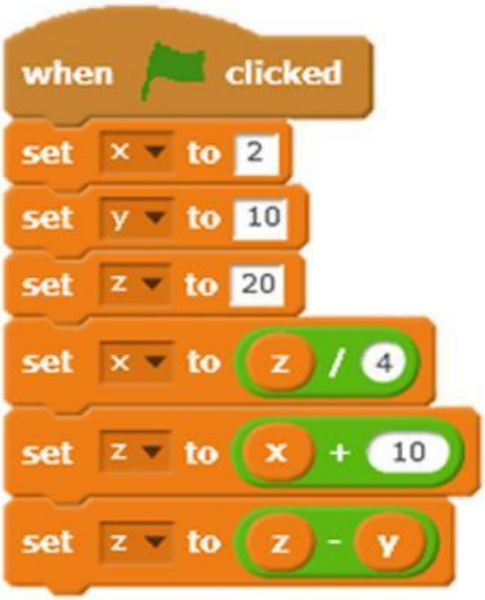
b) 9

c) 7

d) 2

LIVEWORKSHEETS

30.



จากสคริปต์ดังกล่าว **<u>ตัวแปร z</u>** มีค่าเท่ากับ

a) 15

b) 20

c) 5

d) 10

LIVEWORKSHEETS