วิชา **เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)** ชั้น **ประถมศึกษาปีที่** 3

หน่วยที่ 2 การเขียนโปรแกรมอย่างง่าย

คำชี้แจง 1. ข้อสอบมีทั้งหมด 10 ข้อ 10 คะแนน

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1.

หากต้องการให้ซอมบี้ไปเก็บดอกทานตะวัน ภาพโปรแกรมในข้อใดเป็นภาพของชุดคำสั่งที่กำหนดให้

ก.

ข.

ค.

ง.

2.

จากภาพ หากต้องการให้ผึ้งไปเก็บดอกไม้ให้ครบทุกดอก ควรเลือกคำสั่งในข้อใด

ก.

ข.

ค.

ง.

LIVEWORKSHEETS

3. ข้อใดเปลี่ยนชุดคำสั่งไปใช้บล็อกวนซ้ำ**ไม่ถูกต้อง**

ก.

ข.

ค.

ง.

4. จากภาพ

ชุดคำสั่งในข้อใด**ไม่**สามารถกำหนดให้หุ่นยนต์เดินไปเก็บดอกทานตะวันได้

ก.

ข.

ค.

ง.

LIVEWORKSHEETS

5.

ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับบล็อกคำสั่งนี้

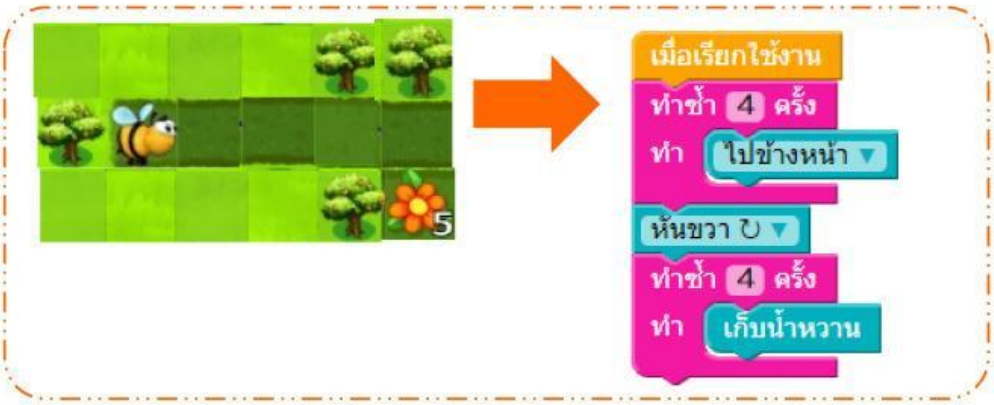
ก. กลับมาที่จุดเดิม

ข. อยู่ด้านขวาของจุดเริ่มต้น

ค. อยู่ด้านซ้ายของจุดเริ่มต้น

ง. อยู่ช่องที่ 2 ถัดจากจุดเริ่มต้น

6. จากภาพ



ข้อใดเป็นผลลัพธ์ของชุดคำสั่งที่กำหนดให้

ก. ผึ้งเก็บดอกไม้ได้ครบทั้ง 5 ดอก

ข. ผึ้งไม่สามารถเก็บดอกไม้ได้ เพราะเดินไปไม่ถึงดอกไม้

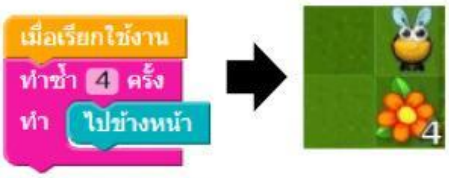
ค. ผึ้งเดินไปชนขอบ

ง. ผึ้งเก็บดอกไม้ไม่ครบตามจำนวนที่กำหนด

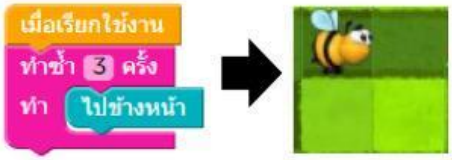
LIVEWORKSHEETS

7. ชุดคำสั่งของโปรแกรมในข้อใดถูกต้อง

ก.



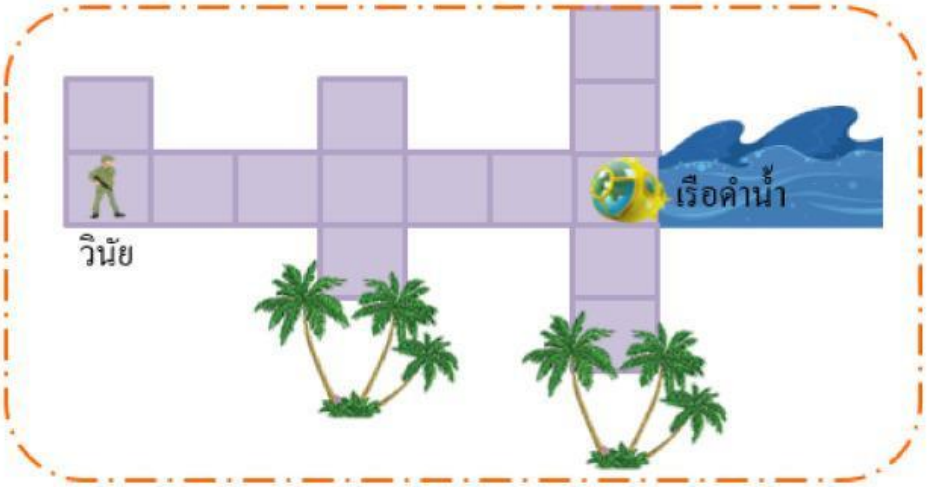
ข.



ค.

ง.

8.



หากต้องการให้วินัยเดินไปที่เรือดำน้ำ โดยกำหนดให้ใช้บล็อก

ในการเขียนชุดคำสั่งของโปรแกรม ข้อใดเป็นชุดคำสั่งที่ถูกต้อง

ก.

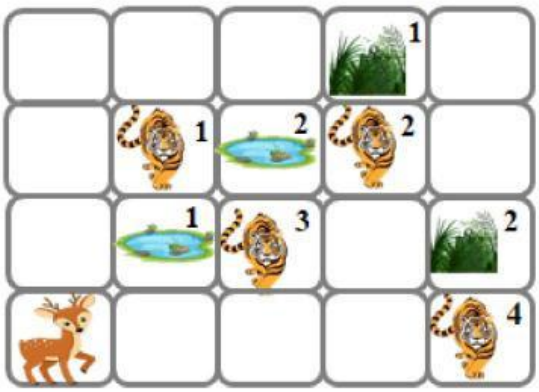
ข.

ค.

ง.

LIVEWORKSHEETS

9. พิจารณาข้อมูลที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถาม



จากชุดคำสั่ง A และ B ที่กำหนด ข้อใดกล่าวถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นได้ถูกต้อง

ก. ชุดคำสั่ง A กวางจะเดินไปหาเสือตัวที่ 1 และชุดคำสั่ง B กวางจะเดินไปที่ทุ่งหญ้าหมายเลข 1

ข. ชุดคำสั่ง A กวางจะเดินไปหาเสือตัวที่ 4 และชุดคำสั่ง B กวางจะเดินไปที่ทุ่งหญ้าหมายเลข 1

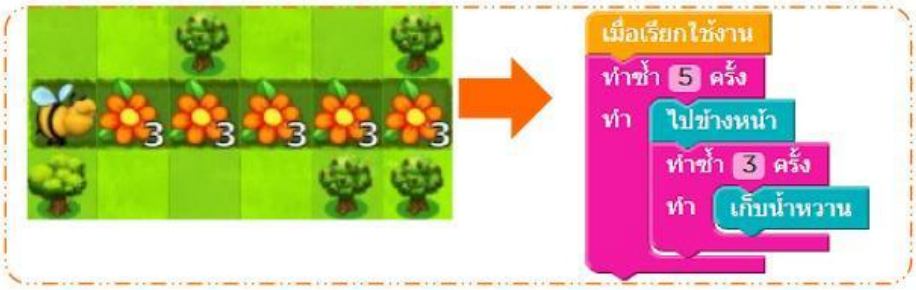
ค. ชุดคำสั่ง A กวางจะเดินไปหาเสือตัวที่ 3 และชุดคำสั่ง B กวางจะเดินไปที่บ่อน้ำหมายเลข 2

ง. ชุดคำสั่ง A กวางจะเดินไปหาเสือตัวหมายเลข 2 และชุดคำสั่ง B กวางจะเดินไปที่บ่อน้ำหมายเลข 1

LIVEWORKSHEETS

10. ข้อใดเขียนคำสั่งของโปรแกรม**ไม่**ถูกต้อง

ก.



ข.

ค.

ง.

LIVEWORKSHEETS