

ใบงานที่ 3.1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Scratch

วิชา วิทยาการคำนวณ (ว 23107)

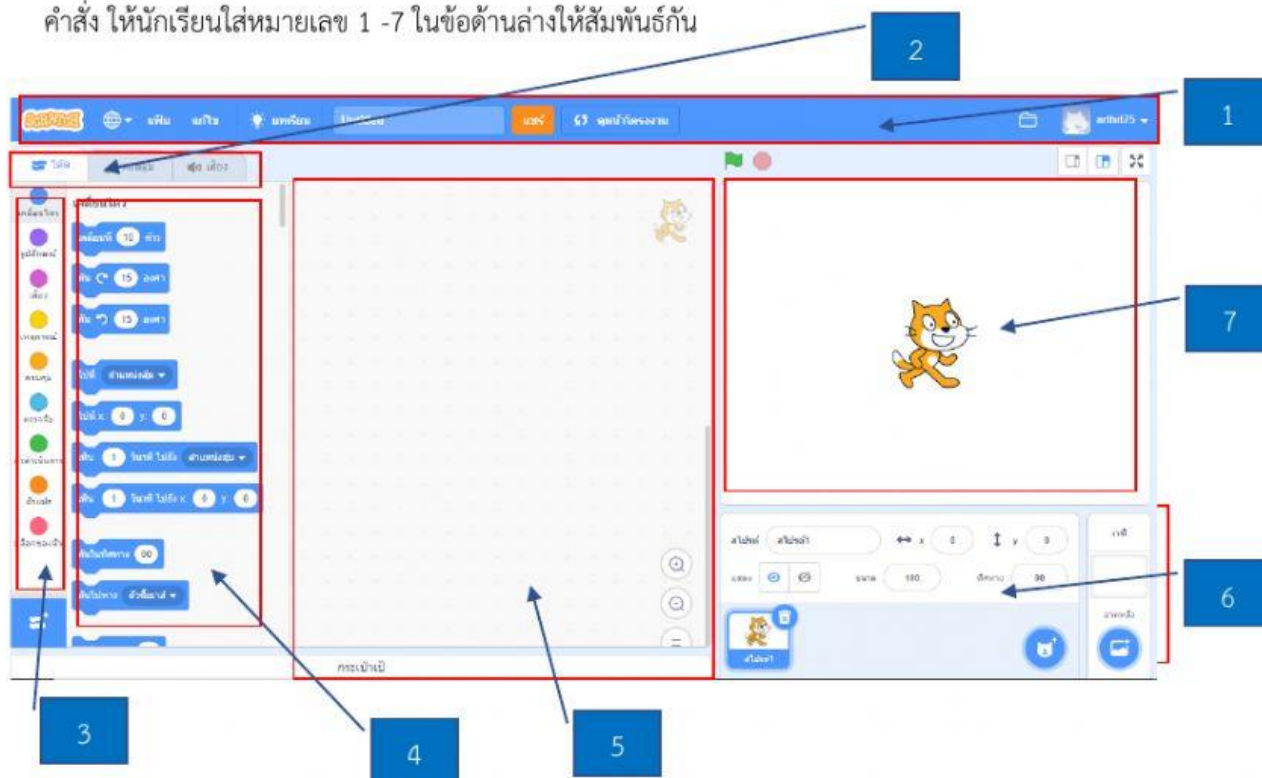
กลุ่มสาระ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

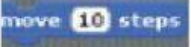
ผู้สอน นายอาทิตย์ ไชยจันทร์

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ-นามสกุล เลขที่ ห้อง..... บ้าน.....

คำสั่ง ให้นักเรียนใส่หมายเลข 1 - 7 ในข้อด้านล่างให้สัมพันธ์กัน



- 1) หมายเลข มี  ที่ใช้เปลี่ยนภาษาของโปรแกรม Scratch ได้
- 2) การเขียนสคริปต์ให้ตัวละคร ต้องวางบล็อกที่หมายเลข
- 3) เมื่อคลิก  การแสดงผลจะปรากฏที่หมายเลข
- 4) หมายเลข ประกอบด้วยกลุ่มบล็อกต่าง ๆ ที่ใช้ในการเขียนสคริปต์
- 5) ถ้าคลิกที่กลุ่มบล็อก "เหตุการณ์" จะแสดงบล็อกในกลุ่มที่หมายเลข
- 6) หมายเลข เป็นพื้นที่แสดงรายการตัวละคร และเวที
- 7) หมายเลข แสดงข้อมูลของตัวละครที่เลือก
- 8)  จากภาพหมายถึงอะไร
- 9) ถ้าสร้างโปรเจกต์ใหม่ดังนี้ คลิกเมนู File -> New จะได้ตัวละครแมวหนึ่งตัวบนเวทีว่างเปล่า ตัวละครแมวนี้มีชื่อว่า
- 10)  จากภาพ หมายถึง