



แบบทดสอบบล็อกคำสั่ง Scratch

เกมทายตัวเลข



ชื่อ-สกุล ชั้น ป. เลขที่

1 ในเกมทายตัวเลข หากต้องการให้เกมเริ่มทำงานเมื่อคลิกธงเขียว ควรใช้บล็อกคำสั่งใด

- A. ถ้าม...แล้ว
- B. ตัวเลขสุ่ม
- C. ถ้าม...แล้ว
- D. เมื่อคลิกธงเขียว

เมื่อคลิกธงเขียว

2 หากต้องการให้เกมถามผู้เล่นว่า "ทายตัวเลขอะไร?" และรอคำตอบ ควรใช้บล็อกใด

- A. สุ่มตัวเลข
- B. รอ 1 วินาที
- C. พูด
- D. ถ้าม...แล้ว

ถาม ทายตัวเลขอะไร? และรอ

3 ใน Scratch บล็อก "คำตอบ" มีหน้าที่สำคัญอย่างไรในเกมทายตัวเลข

- A. เปลี่ยนฉากของเกม
- B. เก็บคำตอบล่าสุดที่ผู้เล่นป้อน
- C. สร้างตัวเลขเป้าหมายแบบสุ่ม
- D. นับจำนวนครั้งที่ผู้เล่นทาย

คำตอบ

4 ถ้าต้องการให้เกมสร้างเลขเป้าหมายแบบสุ่มตั้งแต่ 1 ถึง 10 ควรใช้บล็อกใด

- A. บวก 1 กับ 10
- B. สุ่ม 1 ถึง 10
- C. คำตอบ
- D. ถ้าม...แล้ว

สุ่ม 1 ถึง 10

5 หากต้องการเก็บเลขเป้าหมายที่สุ่มได้ไว้ใช้เปรียบเทียบกับคำตอบของผู้เล่น ควรใช้สิ่งใด

- A. เสียง
- B. จาก
- C. ตัวแปร
- D. ชุดตัวเลข

สร้างตัวแปร

6 บล็อก "ถ้าม...แล้ว" ในเกมทายตัวเลขใช้ทำหน้าที่ใด

- A. รับคำตอบจากผู้เล่น
- B. ตรวจสอบเงื่อนไขแล้วสั่งให้ทำงานเมื่อเงื่อนไขเป็นจริง
- C. สร้างตัวเลขสุ่ม
- D. สร้างตัวแปรใหม่

ถ้าม...แล้ว

7 ถ้าต้องการให้เกมตรวจว่า "คำตอบของผู้เล่นเท่ากับเลขเป้าหมายหรือไม่" ควรใช้บล็อกใดร่วมกับคำสั่ง if

- A. เครื่องหมายเท่ากับ
- B. ตัวเลขสุ่ม
- C. เครื่องหมายบวก
- D. เครื่องหมายลบ

=

8 หากต้องการให้เกมแสดงข้อความ "ถูกต้อง!" เมื่อผู้เล่นทายเลขถูก ควรใช้คำสั่งใด

- A. ถ้าม...แล้ว ถูกต้อง!
- B. สุ่ม ถูกต้อง!
- C. เปลี่ยนตัวแปรเป็น ถูกต้อง!
- D. พูดว่า ถูกต้อง!

พูดว่า ถูกต้อง!

9 บล็อก "ถ้าม...แล้ว...มิฉะนั้น" เหมาะกับสถานการณ์ใดในเกมทายตัวเลข

- A. สร้างตัวแปรเพียงอย่างเดียว
- B. สุ่มเลขเพียงอย่างเดียว
- C. ตรวจว่าทายถูกหรือผิดแล้วทำงานต่างกัน
- D. เปลี่ยนเสียงเพียงอย่างเดียว

ถ้าม...แล้ว...มิฉะนั้น

10 ถ้าต้องการให้เกมทำงานซ้ำเพื่อให้ผู้เล่นทายได้หลายครั้ง ควรใช้บล็อกใด

- A. ถ้าม...แล้ว
- B. สุ่มตัวเลข
- C. ถ้าม...แล้ว
- D. พูด

ทำซ้ำ

11 ถ้าต้องการนับจำนวนครั้งที่ผู้เล่นทาย ควรสร้างตัวแปรชื่อใด

- A. สีพื้นหลัง
- B. จำนวนครั้ง
- C. ชุดตัวเลข
- D. เสียงเกม

จำนวนครั้ง

12 คำสั่ง "เปลี่ยนตัวแปรเป็น 0" ก่อนเริ่มเกม มีประโยชน์อย่างไร

- A. เปลี่ยนตัวเลข
- B. สร้างตัวเลขสุ่ม
- C. หยุดเสียง
- D. กำหนดค่าเริ่มต้นของตัวแปร

ตั้ง จำนวนครั้ง เป็น 0

13 ถ้าต้องการเพิ่มค่าจำนวนครั้งที่ละ 1 หลังจากผู้เล่นทาย ควรใช้คำสั่งใด

- A. ตั้งจำนวนครั้งเป็น 0
- B. ถ้าม...แล้ว
- C. สุ่มจำนวนครั้ง 1 ถึง 10
- D. เปลี่ยนจำนวนครั้งที่ละ 1

เปลี่ยน จำนวนครั้ง ที่ละ 1

14 ข้อใดเป็นตัวอย่างการใช้ Operators ในเกมทายตัวเลข

- A. เริ่มเกมด้วยธงเขียว
- B. วงซ้ำคำสั่ง
- C. เปรียบเทียบคำตอบกับเลขเป้าหมาย
- D. รับคำตอบจากผู้เล่น

<

15 หากต้องการตรวจว่าผู้เล่นทายเลขน้อยกว่าเลขเป้าหมาย ควรใช้ตัวดำเนินการใด

- A. มากกว่า >
- B. หาร +
- C. น้อยกว่า <
- D. เท่ากับ =

<

16 หากต้องการบอกผู้เล่นว่า "ทายสูงเกินไป" เมื่อคำตอบมากกว่าเลขเป้าหมาย ควรตรวจเงื่อนไขใด

- A. คำตอบ < เลขเป้าหมาย
- B. คำตอบ + เลขเป้าหมาย
- C. คำตอบ > เลขเป้าหมาย
- D. คำตอบ = เลขเป้าหมาย

>

17 กลุ่มบล็อกใดใช้สำหรับสร้างและจัดการตัวแปรใน Scratch

- A. Control
- B. Sensing
- C. Variables
- D. Operators

Variables

18 ถ้าต้องการให้เกมหยุดเมื่อผู้เล่นทายถูก ควรใช้แนวคิดใด

- A. หยุดสคริปต์หรือจบการทำซ้ำ
- B. สุ่มเลขใหม่ทันทีทุกครั้ง
- C. ถ้าม...แล้ว...มิฉะนั้น
- D. รีเซ็ตจำนวนครั้งเป็น 0

หยุด สคริปต์นี้

19 ข้อใดเรียงลำดับแนวคิดการทำงานของเกมทายตัวเลขได้เหมาะสมที่สุด

- A. ตรวจสอบ → รับคำตอบ → เริ่มเกม → สุ่มเลขเป้าหมาย
- B. แสดงผล → สุ่มเลขเป้าหมาย → เริ่มเกม → รับคำตอบ
- C. รับคำตอบ → เริ่มเกม → แสดงผล → สุ่มเลขเป้าหมาย
- D. เริ่มเกม → สุ่มเลขเป้าหมาย → รับคำตอบ → ตรวจสอบ → แสดงผล

20 ข้อใดกล่าวถึงหน้าที่ของบล็อกคำสั่งในเกมทายตัวเลขได้ถูกต้อง

- A. Variables ใช้สร้างเสียง
- B. Sensing ใช้สุ่มตัวเลข
- C. Operators ใช้เริ่มโปรแกรมด้วยธงเขียว
- D. Control ควบคุม

Control

Operators