

แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ตามตัวชี้วัด สอบเก็บคะแนน ป.3 วิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการเขียนโปรแกรม
คำชี้แจง1. แบบทดสอบมีทั้งหมด 22 ข้อ

2. ให้นักเรียนเขียนคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงใน

1. ข้อใดกล่าวถึงการทำงานของคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้องที่สุด
- ก.) คอมพิวเตอร์ทำงานตามคำสั่งที่กำหนดไว้ ตอบ
- ข.) คอมพิวเตอร์ทำงานอัตโนมัติเมื่อเปิดเครื่อง
- ค.) คอมพิวเตอร์ประมวลผลได้เพราะมีหน่วยความจำ
- ง. คอมพิวเตอร์ทำงานได้รวดเร็วและไม่เกิดข้อผิดพลาด

2. ภารกิจให้นักเดินไปหาหมี เขียนคำสั่งได้อย่างไร



ตอบ

- ก. ข. ค. ง.
- เมื่อเรียกใช้งาน
ไปข้างหน้า
หันขวา ๐°
ทำซ้ำ ๕ ครั้ง
ทำ ไปข้างหน้า
- เมื่อเรียกใช้งาน
ไปข้างหน้า
หันซ้าย ๐°
ทำซ้ำ ๕ ครั้ง
ทำ ไปข้างหน้า
- เมื่อเรียกใช้งาน
หันขวา ๐°
ทำซ้ำ ๕ ครั้ง
ทำ ไปข้างหน้า
- เมื่อเรียกใช้งาน
หันซ้าย ๐°
ทำซ้ำ ๕ ครั้ง
ทำ ไปข้างหน้า

3. คำสั่งนี้ควรนำไปใช้กับการแก้ปัญหาในสถานการณ์ใด

เมื่อเรียกใช้งาน

ทำซ้ำ 5 ครั้ง

ทำ ไปข้างหน้า

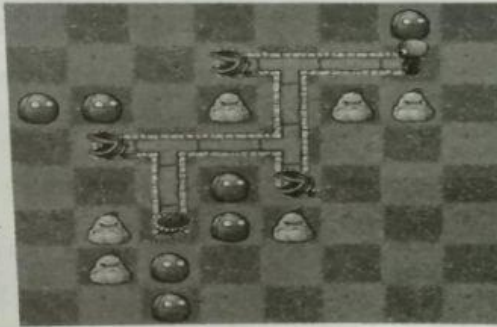
หั่นขวา ๕

ไปข้างหน้า

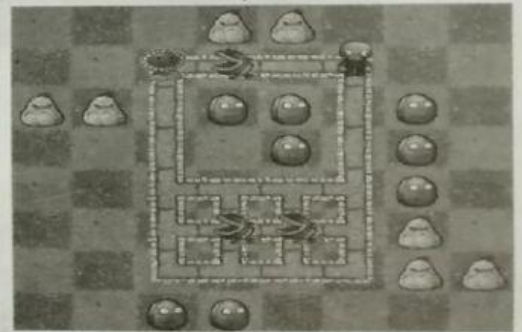
หันซ้าย ๐

ตอบ

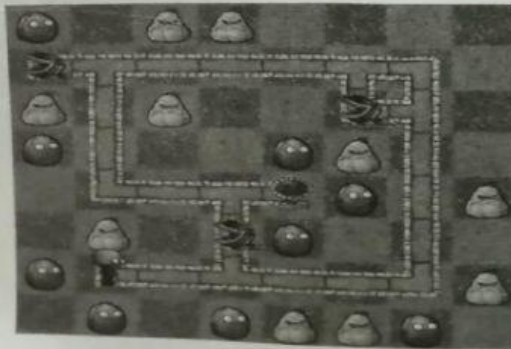
ဂ.



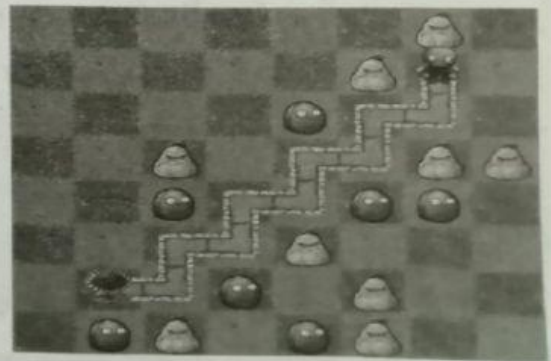
๒.



ค.

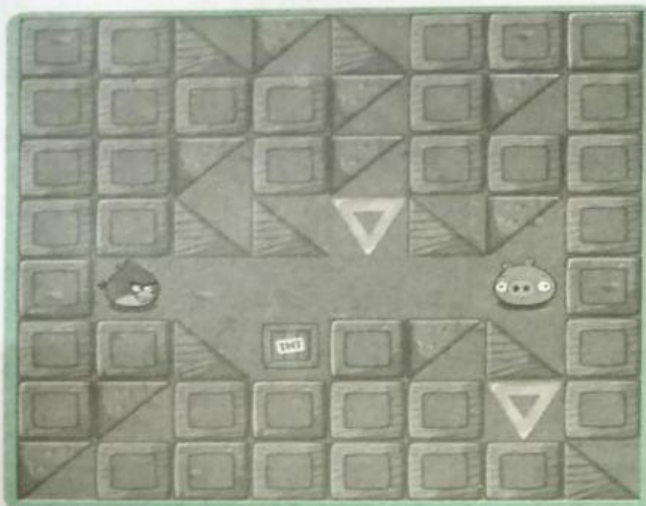


৭.



4.

คำสั่งในข้อใดใช้ไม่ได้กับสถานการณ์ต่อไปนี้



ตอบ

ဂ.

เมื่อเรือกู้ใช้งาน

ทำซ้ำ 5 ครั้ง

ทำ ไปข้างหน้า

๒.

เมื่อเรียกใช้งาน

ไปข้างหน้า

ไปข้างหน้า

ทำซ้ำ 3 ครั้ง

ทำ ไปข้างหน้

ค.

เมื่อเรียกใช้งาน

ไปข้างหน้า

ไปข้างหน้า

ไปข้างหน้า

ไปข้างหน้า

ไปข้างหน้า

100

7.

เมื่อเรืกเรืก ใ้จ้จ้

ทำซ้ำ 5 ครั้ง

ท่า	ไปข้างหน้า
	ไปข้างหน้า

ไปข้างหน้า
ไปข้างหน้า

โรงเรียน

ไปพักผ่อน

ARKSHEE

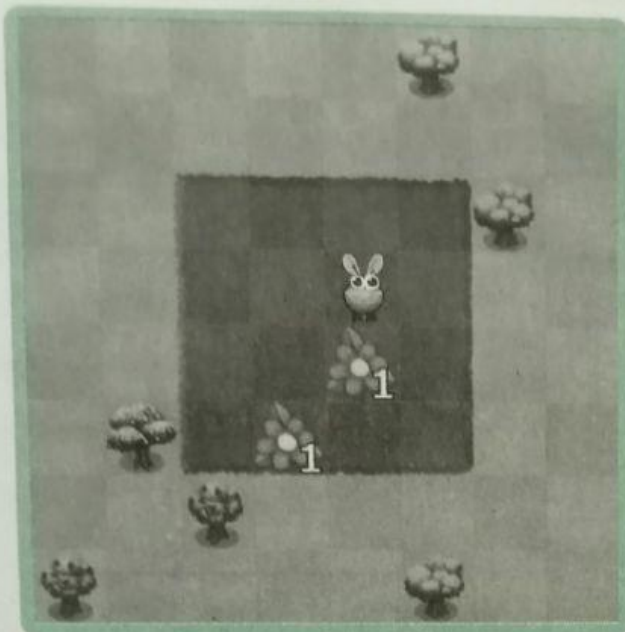
5. ข้อดีของคำสั่งวนซ้ำคืออะไร

- ก. ไม่เกิดข้อผิดพลาด
- ข. มีคำสั่งจำนวนมากขึ้น
- ค. โปรแกรมทำงานเร็วขึ้น
- ง. ลดระยะเวลาการเขียนคำสั่ง **ตอบ**

6. ข้อใดกล่าวถึงการดีบั๊กได้ถูกต้อง

- ก. การหาข้อผิดพลาดของโปรแกรม
- ข. การวางแผนก่อนการเขียนโปรแกรม
- ค. การเขียนโปรแกรมเพื่อไม่ให้เกิดปัญหา
- ง. การตรวจโปรแกรมหลังจากเขียนคำสั่งเสร็จสิ้น **ตอบ**

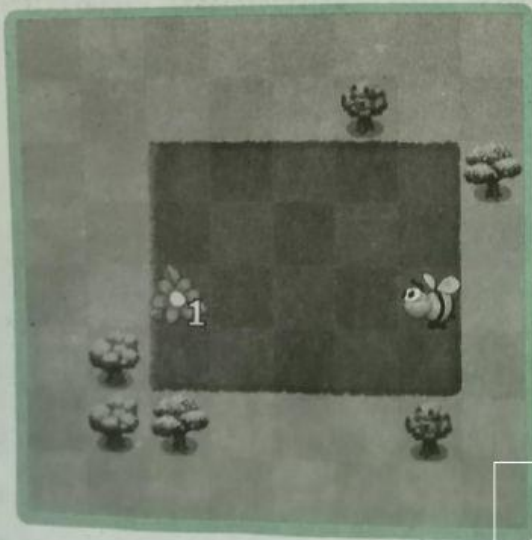
7. โปรแกรมนี้มีข้อผิดพลาดอย่างไร



- ก. คำสั่งไม่ครบถ้วน
- ข. ใช้คำสั่งไม่ถูกต้อง
- ค. มีคำสั่งที่ไม่ได้ถูกใช้งาน
- ง. เรียงลำดับคำสั่งไม่ถูกต้อง

ตอบ

8. คำสั่งต่อไปนี้จะผิดพลาดที่ตำแหน่งใด



เมื่อเรียกใช้งาน

ทำซ้ำ 5 ครั้ง

ทำ ไปข้างหน้า

เก็บน้ำหวาน

1

2

3

ตอบ

ก. 1

ข. 2

ค. 3

ง. 1, 2

9. หากนักเรียนเขียนคำสั่งต่อไปนีในโปรแกรม Scratch จะได้ผลลัพธ์อย่างไร

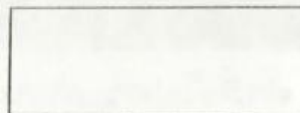


ตอบ

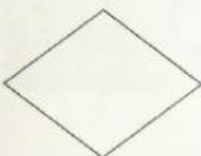
ก.



ข.



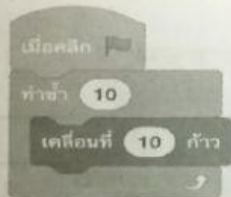
ค.



ง.



10. คำสั่งต่อไปนี้เป็นกำรควบคุมตัวละครให้เคลื่อนที่ ผลลัพธ์จากการเคลื่อนที่จะเป็นอย่างไร



ตอบ

ก. เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 10 ก้าว

ข. เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 20 ก้าว

ค. เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 100 ก้าว

ง. เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 10 ก้าว และถอยหลัง 10 ก้าว

11. ข้อใดกล่าวถึงการเขียนโปรแกรมได้ถูกต้อง
- ก. การเริ่มทำงานกับคอมพิวเตอร์
 - ข. การบันทึกโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 - ค. การนำคำสั่งที่คอมพิวเตอร์รู้จักมาเรียงลำดับ
 - ง. การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ **ตอบ**
12. ก่อนเริ่มเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควรทำสิ่งใด
- ก. เขียนคำสั่งคอมพิวเตอร์
 - ข. ตรวจสอบการทำงาน
 - ค. ออกแบบขั้นตอนการทำงาน
 - ง. เลือกใช้สื่อในการพัฒนาโปรแกรม **ตอบ**
13. คอมพิวเตอร์มีความสามารถสูงกว่ามนุษย์ในด้านใด
- ก. ทำงานได้เองไม่เสียเงิน
 - ข. ทำงานช้า ๆ และรวดเร็ว ได้ดี
 - ค. ทำงานได้ตามมนุษย์
 - ง. ทำงานได้มากกว่ามนุษย์ **ตอบ**
14. การตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมทำได้ด้วยวิธีการใด
- ก. พิจารณาการทำงานโดยรวม
 - ข. ดูผลลัพธ์สุดท้ายของโปรแกรม
 - ค. พิจารณาผลลัพธ์จากการทำงานทีละคำสั่ง
 - ง. พิจารณาการเขียนโปรแกรมโดยการสุ่มตรวจ **ตอบ**
15. งานลักษณะใดควรเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ
- ก. งานที่ต้องการให้โปรแกรมสิ้นสุด
 - ข. งานที่ต้องการห้วงเวลาตัวละคร
 - ค. งานที่ต้องทำตามจำนวนที่กำหนด
 - ง. งานที่ต้องการความเร็วในการทำงาน

ตอบ

16. โปรแกรม Scratch สามารถนำมาเขียนโปรแกรมได้ในลักษณะใด

- ก. เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาพ
- ข. เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษาระดับสูง
- ค. เขียนโปรแกรมโดยใช้แผนภาพความคิด
- ง. เขียนโปรแกรมโดยใช้การวางบล็อกคำสั่ง **ตอบ**

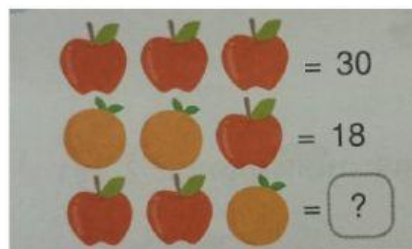
17. การนำเสนอผลงานการเขียนโปรแกรมของตนเองให้ผู้อื่นทราบมีข้อดีอย่างไร

- ก. เพื่อให้ผู้อื่นชื่นชม
- ข. เพื่อจำหน่ายโปรแกรม
- ค. เพื่อเป็นกำลังใจในการทำงาน
- ง. เพื่อรับฟังข้อคิดเห็นของผู้อื่น แล้วนำมาปรับกับผลงานเรา

ตอบ

18. จากภาพ จงถอดรหัสต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- ก. 22
- ข. 23
- ค. 24
- ง. 25



ตอบ

19. จากภาพ จงถอดรหัสต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- ก. 20
- ข. 25
- ค. 30
- ง. 35



ตอบ

20. ข้อใดเป็นการแสดงอัลกอริทึมด้วยผังงาน

- ก. ผังงานแบบการเขียนข้อความ
- ข. ผังงานแบบโครงสร้างรหัสข้อมูล
- ค. ผังงานแบบโครงสร้างเรียงลำดับ
- ง. ผังงานแบบโครงสร้างความสำคัญ

ตอบ

21.  สัญลักษณ์ที่กำหนดให้ มีความหมายตรงกับข้อใด

- ก. จุดเชื่อมต่อ
- ข. การแสดงผล
- ค. การดำเนินงาน
- ง. จุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุด

ตอบ

22. สัญลักษณ์ในข้อใดมีความหมายว่า การตัดสินใจ



ข.



ง.



ตอบ