Unit Test 2

ชื่อ-นามสกุล

เลขที่

ตอนที่ 1 วง ◯ ล้อมรอบตัวอักษรของคำตอบที่ถูกต้อง

1 การวิเคราะห์อัลกอริทึม อยู่ในขั้นตอนใดในการพัฒนาโปรแกรม

ก. เขียนโปรแกรม
ข. ทำความเข้าใจปัญหา
ค. รับโจทย์ปัญหา
ง. ออกแบบการเขียนโปรแกรม

2 การเขียนผังงานแบบลำดับ ลักษณะของผังงานที่ดีลูกศรควรจะมีทิศทางแบบใด

ก. → ข. ← ค. ↑ ง. ↓

3  สัญลักษณ์นี้ มีความหมายว่าอย่างไร

ก. รับข้อมูลทางแป้นพิมพ์
ข. แสดงผลลัพธ์ทางเครื่องพิมพ์
ค. แสดงผลลัพธ์ทางจอภาพ
ง. ตรวจสอบเงื่อนไขเพื่อตัดสินใจ

4 ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมได้ถูกต้อง

1. การเขียนโปรแกรม
2. การทำความเข้าใจปัญหา
3. การออกแบบโปรแกรม

ก. 2., 1., 3. ข. 2., 3., 1. ค. 1., 2., 3. ง. 1., 3., 2.

5 นักเรียนสามารถเขียนโปรแกรม Scratch ออนไลน์ได้จากเว็บไซต์ใด

ก. http://scatch.com
ข. http://scatch.org.th
ค. http://scatch.mit.edu
ง. http://scatch.mit.com

LIVEWORKSHEETS

6 ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติการเขียนโปรแกรมภาษา Scratch

ก. พิมพ์รหัสคำสั่ง

ข. ลากบล็อกวาง

ค. คำสั่งเข้าใจง่าย

ง. แลกเปลี่ยนผลงานผ่านเว็บไซต์

7 ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับบล็อก 2 บล็อก ที่กำหนดให้



ก. สำหรับทุกโปรแกรมที่เขียนด้วย Scratch

ข. สำหรับโปรแกรมการทำงานแบบทางเลือก

ค. สำหรับโปรแกรมที่มีการทำงานแบบเรียงลำดับ

ง. สำหรับโปรแกรมการทำงานที่มีการทำงานแบบไม่มีที่สิ้นสุด

8 ก้านเขียนโปรแกรมแบบมีทางเลือก 2 ทาง ก้านควรเลือกใช้บล็อกคำสั่งใด

ก. if ข. if-else ค. if-then ง. repeat until

9 ถ้าต้องการเขียนโปรแกรมตรวจสอบเลขคู่-เลขคี่ ควรเขียนผังงานแบบใด

ก. ผังงานแบบวนซ้ำ

ข. ผังงานแบบลำดับ

ค. ผังงานแบบทางเลือก

ง. ผังงานแบบดำเนินการ

10 ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด

ก. เมื่อเขียนโปรแกรมเสร็จแล้ว ต้องตรวจสอบผลลัพธ์ว่าถูกต้องหรือไม่

ข. การเขียนโปรแกรมที่ดีและง่ายที่สุด คือ การเขียนโดยใช้โปรแกรมภาษา Scratch

ค. นักเรียนต้องตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมและแจ้งคุณครูให้ทราบ

ง. การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข สามารถเลือกการกระทำกี่แบบก็ได้ตามความต้องการของผู้เขียนโปรแกรม

LIVEWORKSHEETS