



ชื่อ _____ เลขที่ _____ ชั้น _____

ได้ _____ คะแนน
คะแนนเต็ม 10 คะแนน

นักเรียนใช้ดินสอระบายลงใน ☐ หน้าคำตอบที่ถูกต้องให้เต็มวง

1. ข้อใดเป็นความหมายของการเขียนโปรแกรม

- ① การเริ่มทำงานกับคอมพิวเตอร์
- ② การบันทึกโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ③ การนำคำสั่งที่คอมพิวเตอร์รู้จักมาเรียงลำดับ
- ④ การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ในเครื่องคอมพิวเตอร์

2. ก่อนเริ่มเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควรทำอะไร

- ① เขียนคำสั่งคอมพิวเตอร์
- ② ตรวจสอบการทำงาน
- ③ ออกแบบขั้นตอนการทำงาน
- ④ เลือกใช้สื่อในการพัฒนาโปรแกรม

3. คอมพิวเตอร์มีความสามารถสูงกว่ามนุษย์ในด้านใด

- ① ทำงานได้เอง
- ② ทำงานซ้ำ ๆ ได้ดี
- ③ ทำงานได้ตามมนุษย์
- ④ ทำงานได้มากกว่ามนุษย์

4. โปรแกรม Scratch สามารถนำมาเขียนโปรแกรมได้ในลักษณะใด

- ① เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาพ
- ② เขียนโปรแกรมโดยใช้แผนภาพความคิด
- ③ เขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษาที่คล้ายมนุษย์
- ④ เขียนโปรแกรมโดยใช้การวางบล็อกคำสั่ง

5. ถ้าต้องการให้โปรแกรมทำงานเมื่อกดคีย์ใดคีย์หนึ่งบนแป้นพิมพ์ควรใช้กลุ่มคำสั่งใด

- ① กลุ่มคำสั่งตัวแปร
- ② กลุ่มคำสั่งเหตุการณ์
- ③ กลุ่มคำสั่งรูปลักษณ์
- ④ กลุ่มคำสั่งตัวดำเนินการ

6. ถ้าต้องการเปลี่ยนรูปร่างตัวละคร ควรเขียนโปรแกรมกับกลุ่มใด

- ① โค้ด
- ② แก๊ซ
- ③ คอสตุม
- ④ การเคลื่อนที่

7. คำสั่งประเภทใดอยู่ในกลุ่มคำสั่งควบคุม

- ① การทำงานซ้ำ
- ② การรับและส่งข้อมูล
- ③ การหันทิศทางตัวละคร
- ④ การกำหนดตำแหน่งการเคลื่อนที่

8. งานลักษณะใดควรเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ

- ① งานที่ต้องการให้โปรแกรมสั้นลง
- ② งานที่ต้องการหน่วงเวลาตัวละคร
- ③ งานที่ต้องทำตามจำนวนที่กำหนด
- ④ งานที่ต้องการความเร็วในการทำงาน

9. การตรวจหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมทำได้ด้วยวิธีการใด

- ① พิจารณาการทำงานโดยรวม
- ② ดูผลลัพธ์สุดท้ายของโปรแกรม
- ③ พิจารณาผลลัพธ์จากการทำงานทีละคำสั่ง
- ④ พิจารณาการเขียนโปรแกรมโดยการสุ่มตรวจ

10. การนำเสนอผลงานโปรแกรมของตนเองให้ผู้อื่นทราบมีข้อดีอย่างไร

- ① เพื่อให้ผู้อื่นชื่นชม
- ② เพื่อจำหน่ายโปรแกรม
- ③ เพื่อเป็นกำลังใจในการทำงาน
- ④ เพื่อรับฟังข้อคิดเห็นของผู้อื่นแล้วมาปรับผลงานเรา