

แบบฝึกหัด

บทที่ 3 การแก้ปัญหาด้วย SCRATCH

1.บล็อกสีฟ้าในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร

- a.เคลื่อนไหวน *
- b.ดำเนินการ
- c.ตัวแปร

2.บล็อกสีม่วงในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร

- a.เคลื่อนไหวน
- b.แสดง *
- c.ควบคุม

3.บล็อกสีเขียวในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร

- a.ตัวแปร
- b.แสดง
- c.ดำเนินการ *

4.บล็อกสีส้มเข้มในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร

- a.ตัวแปร *
- b.แสดง
- c.ดำเนินการ

5.บล็อกสีแดงในโปรแกรม Scratch ทำหน้าที่อะไร

- a.ตัวแปร
- b.สร้างบล็อกด้วยตนเอง *
- c.ดำเนินการ

