

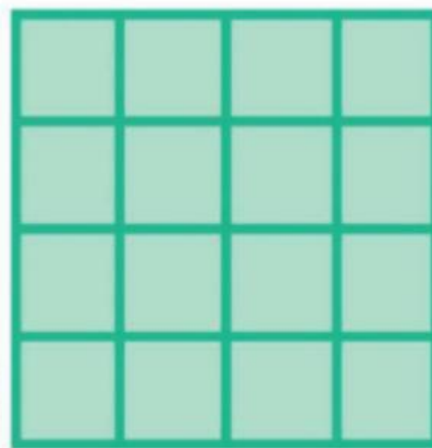
แบบฝึกหัด

หน่วยที่ 4

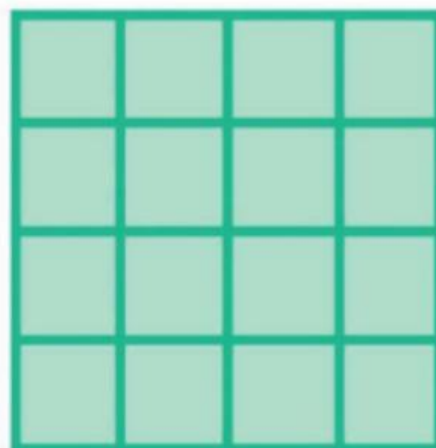
กิจกรรม การโปรแกรมด้วย Scratch

1. ให้นักเรียนวาดภาพต้นกล้าที่เกิดจากการใช้คำสั่งดังต่อไปนี้ ลงในตารางนา

1.1



1.2



ชื่อ-สกุล..... เลขที่.....