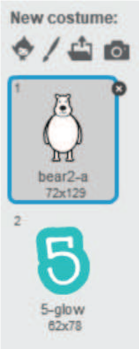
ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....
วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป.๘ / ฝ.๘.๓-๐๔

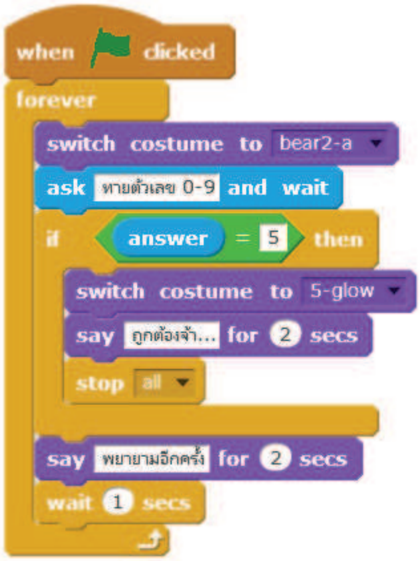
ใบงาน ๐๔ : ฉันคือเลขอะไร

๑. สร้างตัวละคร ศึกษารหัสลำลอง และเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

๑.๑ สร้างตัวละครที่มี ๒ ชุดตัวละคร (costume) ดังนี้



๑.๒ ศึกษารหัสลำลองและเขียนสคริปต์

รหัสลำลอง	สคริปต์
เมื่อคลิกธงเขียว ทำซ้ำไม่รู้จบ ๑) เปลี่ยนชุดตัวละครเป็น bear2-a ๒) ถาม “ทายตัวเลข 0-9” เพื่อให้ผู้ใช้พิมพ์ตัวเลข ๓) ถ้า คำตอบ = 5 ๓.๑) เปลี่ยนชุดตัวละครเป็น 5-glow ๓.๒) ให้แสดงข้อความ “ถูกต้องจ้า” เป็นเวลา ๒ วินาที	

ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....

วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๔

รหัสลำลอง	สคริปต์
๓.๓) โปรแกรมหยุดทำงาน ๔) ถ้าคำตอบเป็นอย่างอื่น ๔.๑) แสดงข้อความ “พยายามอีกครั้ง” เป็นเวลา ๒ วินาที ๔.๒) รอ ๑ วินาที ๔.๓) กลับไปทำข้อ ๑)	

๑.๓ บอกผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

๑) เมื่อพิมพ์คำตอบลงไปแล้วกด Enter คำตอบจะถูกเก็บไว้ที่ ....

๒) ถ้าพิมพ์เลข 5 ลงไป ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ ....

....

....

๓) ถ้าพิมพ์เลขอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เลข 5 ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ ....

....

....

๔) ถ้าเอาคำสั่ง ออก เมื่อพิมพ์เลข 5 ลงไป ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ

....

....

....

....

๕) ถ้าต้องการให้คำตอบที่ถูกต้องเป็นตัวเลขอื่นที่ไม่ใช่เลข 5 จะต้องแก้ไขสคริปต์และตัวละครอย่างไร

....

....

....

....

ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....
วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป.๘ / ผ.๘.๓-๐๔

๒. เขียนสคริปต์ตามรหัสลำลองเกมทายตัวเลข ต่อไปนี้

๒.๑ กำหนดตัวเลข ๑ ตัว เป็นคำตอบเพื่อใช้ในการเปรียบเทียบ

๒.๒ รับตัวเลขจากผู้ใช้แล้วนำมาเปรียบเทียบกับคำตอบตามเงื่อนไข ดังนี้

๑) ถ้าตัวเลขที่รับ เท่ากับ คำตอบ ให้แสดงข้อความ “ถูกต้อง” และสลับตัวละครเป็นตัวเลขคำตอบ แล้วโปรแกรมหยุดทำงาน

๒) ถ้าตัวเลขที่รับ มีค่า***มากกว่า*** คำตอบ ให้แสดงข้อความ “มากไป พยายามอีกครั้ง” แล้วให้กรอกตัวเลขใหม่

๓) ถ้าตัวเลขที่รับ มีค่า***น้อยกว่า*** คำตอบ ให้แสดงข้อความ “น้อยไป พยายามอีกครั้ง” แล้วให้กรอกตัวเลขใหม่

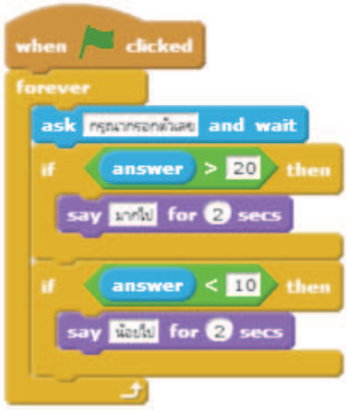
ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....

วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๔

คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. พิจารณาสคริปต์ต่อไปนี้ แล้ววงกลมล้อมรอบตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุด



๑.๑ โปรแกรมนี้จะหยุดทำงานเมื่อใด

ก. เมื่อคลิก

ข. เมื่อตัวเลขที่รับ น้อยกว่า 10

ค. เมื่อตัวเลขที่รับ มากกว่า 20

ง. ไม่หยุดทำงาน

๑.๒ เมื่อตัวเลขที่รับ คือ 10 โปรแกรมจะแสดงผลอะไร

ก. ไม่แสดงผลใด ๆ แล้วหยุดทำงาน

ข. ไม่แสดงผลใด ๆ แต่จะให้กรอกตัวเลขใหม่

ค. แสดงข้อความ “น้อยไป” แล้วจะให้กรอกตัวเลขใหม่

ง. แสดงข้อความ “มากไป” แล้วจะให้กรอกตัวเลขใหม่

ชื่อ-สกุล .... ชั้น .... เลขที่ ....
วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

ป.๘ / ฝ.๘.๓-๐๔

๑.๓ ตัวเลขที่เป็นไปได้ทั้งหมดที่รับเข้ามา แล้วโปรแกรมจะไม่แสดงผลใด ๆ แต่จะให้กรอกตัวเลขใหม่ คือข้อใด

ก. 10-19

ข. 11-20

ค. 11-19

ง. 10-20

๒. จากกิจกรรมนี้สรุปได้ว่า

- การเขียนโปรแกรมแบบเงื่อนไขโดยการเปรียบเทียบจำนวน ๒ จำนวน เป็นการเปรียบเทียบจำนวนที่รับเข้ามาว่าตรงตามเงื่อนไขที่กำหนดหรือไม่
- เครื่องหมายที่ใช้ในการเปรียบเทียบจำนวน ๒ จำนวน ได้แก่ เครื่องหมายเท่ากับ (=) เครื่องหมายมากกว่า (>) และเครื่องหมายน้อยกว่า (<)