

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

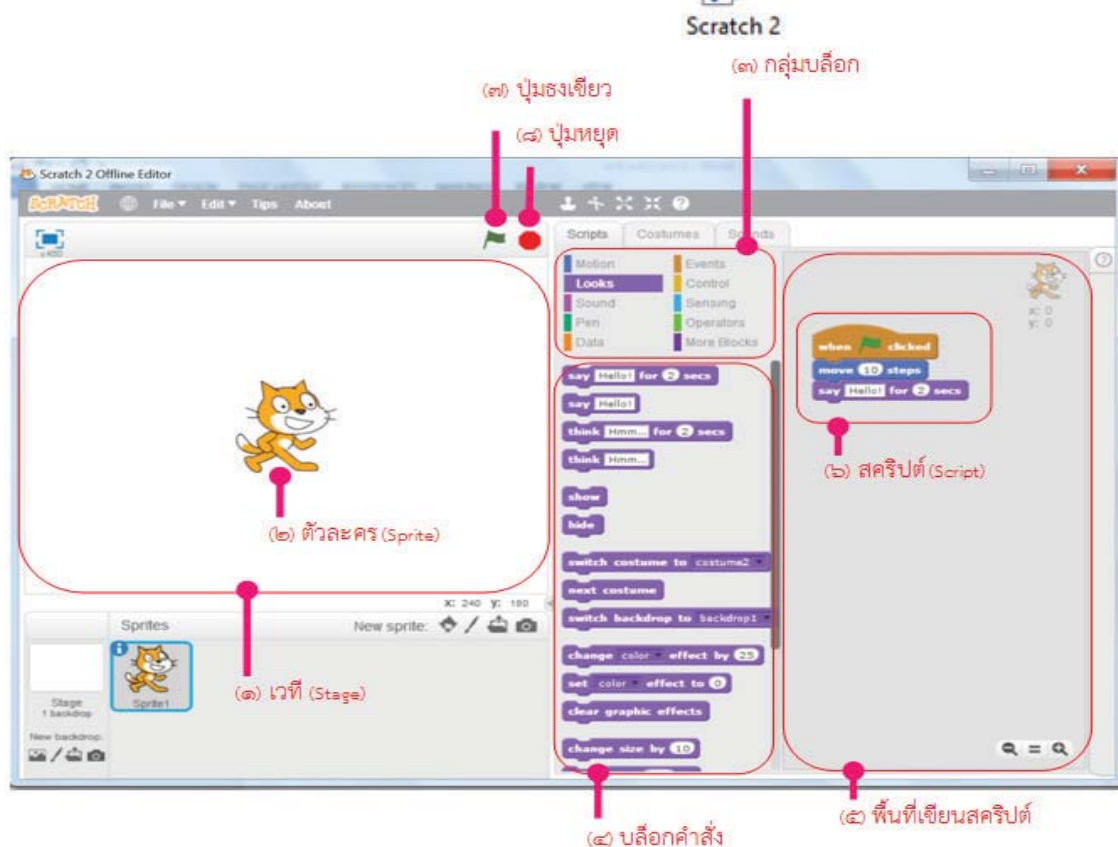


ป. ๗.๒ / ผ. ๒.๑ – ๐๑

ใบงาน ๐๑ : สวัสดี Scratch

๑. เปิดโปรแกรม Scratch ๒.๐ Offline Editor โดยดับเบิลคลิกที่ ไอคอน

๒. ศึกษาส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ดังนี้



- (๑) เวที (Stage) เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงของตัวละคร
- (๒) ตัวละคร (Sprite) เป็นภาพที่แสดงการทำงานตามคำสั่งหรือสคริปต์ ซึ่งอาจเป็นภาพคน สัตว์ หรือ สิ่งของก็ได้
- (๓) กลุ่มบล็อก หมายถึง กลุ่มของบล็อกคำสั่งที่จัดแบ่งตามลักษณะการทำงาน
- (๔) บล็อกคำสั่ง หมายถึง คำสั่งสำหรับตัวละครและเวที
- (๕) พื้นที่เขียนสคริปต์ หมายถึง บริเวณที่วางบล็อกคำสั่งเรียงต่อกันเป็นสคริปต์
- (๖) สคริปต์ หมายถึง ชุดคำสั่งสำหรับการทำงานของตัวละครและเวที
- (๗) ปุ่มธงเขียว หมายถึง ปุ่มที่กดเมื่อต้องการเริ่มต้นการทำงานตามคำสั่ง
- (๘) ปุ่มหยุด หมายถึง ปุ่มที่สั่งให้หยุดการทำงาน

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



ป. ๗.๒ / ผ. ๒.๑ – ๐๑

๓. โยงเส้นหน้าี่การทำงานข้อ (๑)–(๘) กับส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ที่สัมพันธ์กัน

หน้าี่การทำงาน

- (๑) ใช้เมื่อต้องการให้โปรแกรมเริ่มต้นทำงาน ●
- (๒) คำสั่ง ๑ คำสั่ง ●
- (๓) คำสั่งที่เรียงต่อกันหลาย ๆ คำสั่ง ●
- (๔) บริเวณที่ให้ตัวละครแสดง ●
- (๕) ใช้เมื่อต้องการหยุดการทำงาน ●
- (๖) ภาพที่แสดงตามคำสั่ง ●
- (๗) กลุ่มของบล็อกคำสั่งที่แบ่งตามการทำงาน ●
- (๘) บริเวณที่วางบล็อกคำสั่ง ●

ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch

- เวที
- ตัวละคร
- กลุ่มบล็อก
- บล็อกคำสั่ง
- พื้นที่เขียนสคริปต์
- สคริปต์
- ปุ่มธงเขียว
- ปุ่มหยุด