

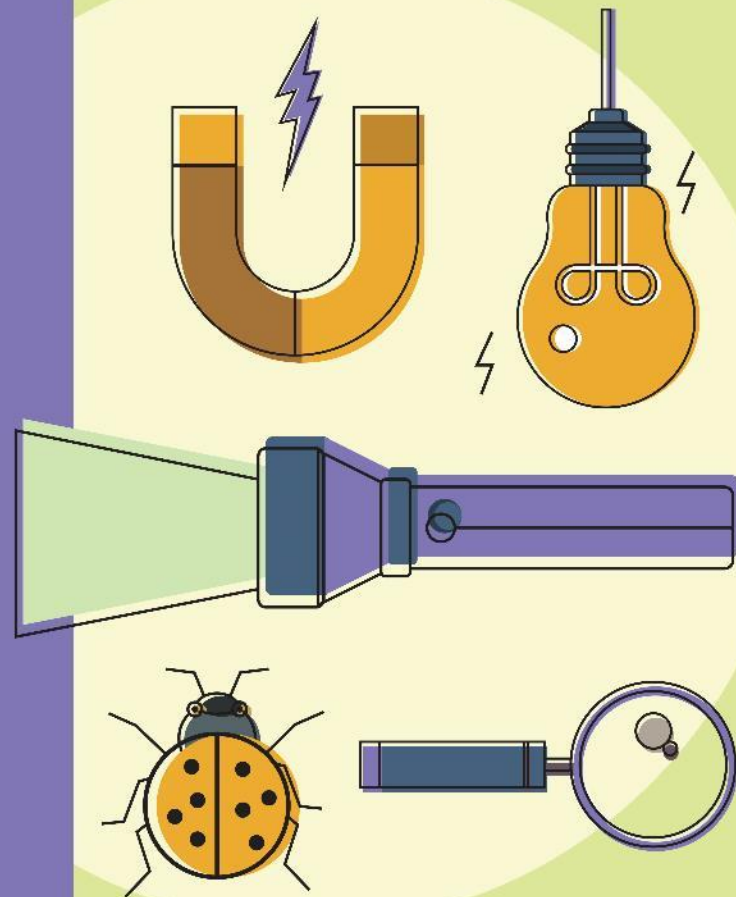
# รายวิชา วิทยาศาสตร์ (วิทยาการคำนวณ)

รหัสวิชา ว14101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้สอน ครูวนิดา ต่วนศิริ

## เรื่อง การทำนายผลลัพธ์ 2



# การทำนายผลลัพธ์ 2

# Scratch 2.0



# จุดประสงค์การเรียนรู้

การทำนายผลลัพธ์ และ  
หาข้อผิดพลาดของโปรแกรม



โต๊ะและเก้าอี้มีอะไรที่เหมือนกันบ้าง  
ช่วยบอกพี่แมวหน่อยสิครับ

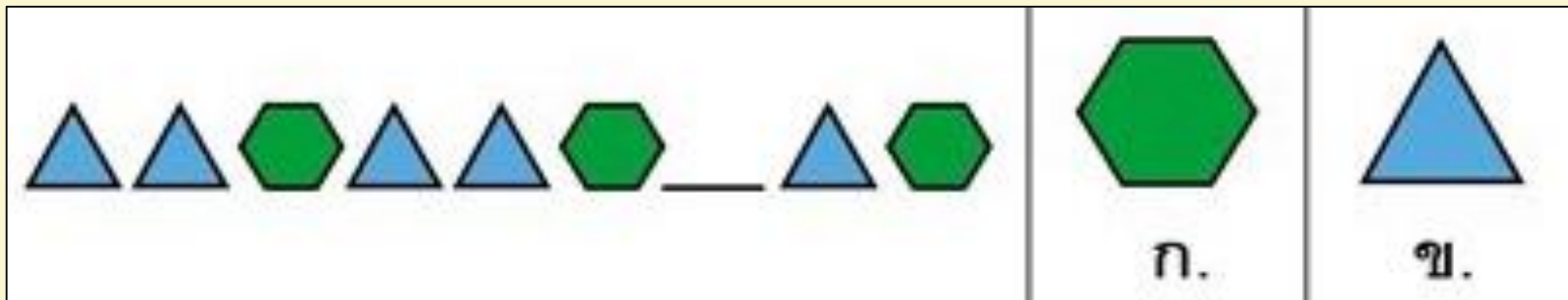


น้องๆลองมองที่รอบตัวเราสิครับว่ามีอะไรที่  
เหมือนกัน หรือรูปทรงเหมือนกันบ้างไหมครับ  
ยกตัวอย่างให้พี่แมวฟังทีสิครับ





ช่วยพี่คิดด้วยครับ







|                                                                                    |                                                                                           |                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <br>ก. | <br>ข. |
|  | <br>ก. | <br>ข. |

# “เวทีของหนู” PLACE



CPU

CD-ROM DRIVE

HARDWARE

MONITOR

MOUSE

HARDDISK

SOFTWARE

CASE

VGA CARD

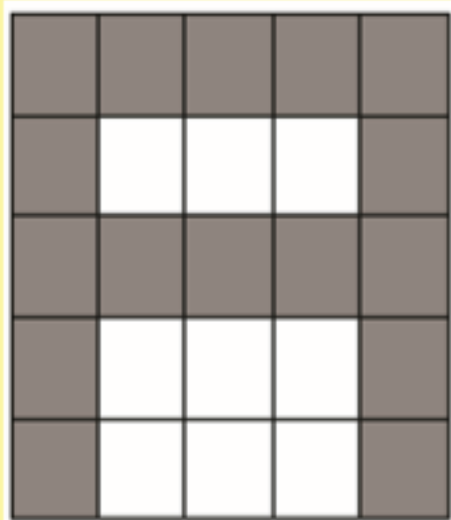
DATA

RAM

## ใบงาน 02 : รหัสลับ A E I O U



เติมข้อความในแถวที่ขาดหายไป  
ของรูปอักษร A E I O U ที่สัมพันธ์กัน



แถวที่ ๑ :

แถวที่ ๒ :

แถวที่ ๓ :

แถวที่ ๔ :

แถวที่ ๕ :

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

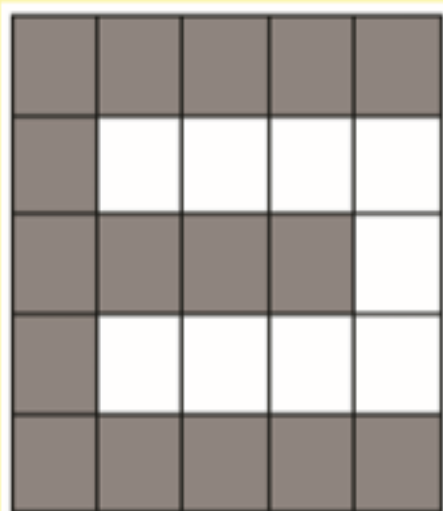
แถวที่ 1

แถวที่ 2

แถวที่ 3

แถวที่ 4

แถวที่ 5



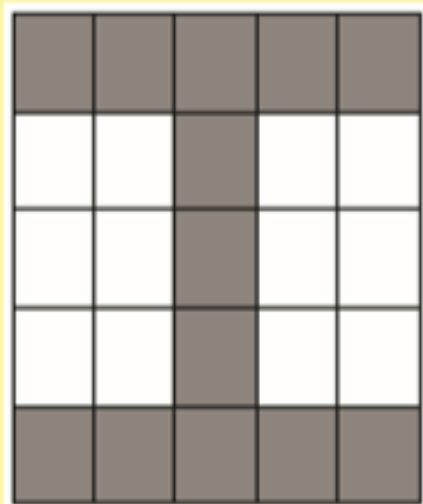
แถวที่ ๑ : ดำ(๕)

แถวที่ ๒ : ดำ ขาว(๔)

แถวที่ ๓ : .....

แถวที่ ๔ : ดำ ขาว(๔)

แถวที่ ๕ : ดำ(๕)



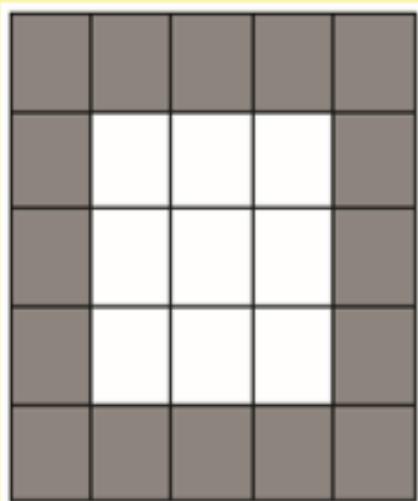
แถวที่ ๑ : ดำ(๕)

แถวที่ ๒ : ขาว(๒) ดำ ขาว(๒)

แถวที่ ๓ : .....

แถวที่ ๔ : ขาว(๒) ดำ ขาว(๒)

แถวที่ ๕ : ดำ(๕)



แถวที่ ๑ : .....

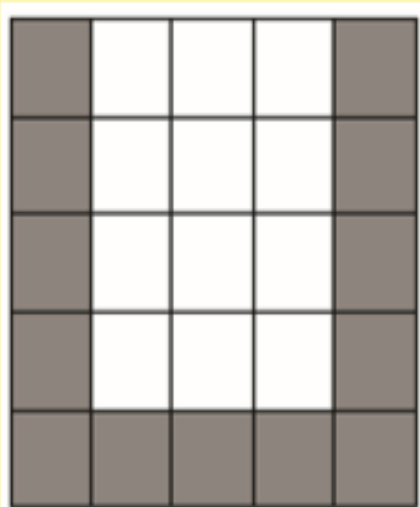
แถวที่ ๒ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๓ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๔ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๕ : ดำ(๕)





แถวที่ ๑ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๒ : ดำ ขาว(๓) ดำ

แถวที่ ๓ : .....

แถวที่ ๔ : ดำ ขาว(๓) ดำ

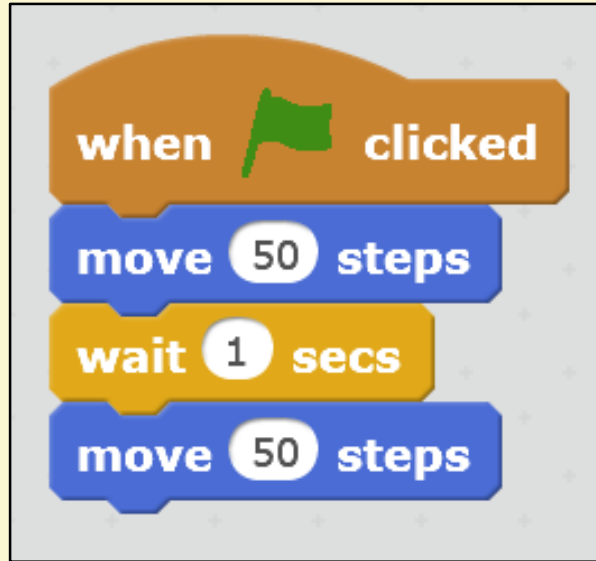
แถวที่ ๕ : ดำ(๕)



ช่วยพี่แมวทำนายด้วย

ช่วยพี่แมวด้วยนะครับ

แบบนี้จะแสดงผลลัพท์อย่างไร



แบบนี้จะแสดงผลอย่างไร



แบบนี้จะแสดงผลอย่างไร



ถ้าไม่เป็นไปตามที่ทำนายแก้ไขอย่างไรดี



แบบนี้จะแสดงผลอย่างไร



ถ้าไม่เดินไปตามที่ทำนายแก้ไขอย่างไรดี





# ใบงาน 03 : เรื่องการทำงาน

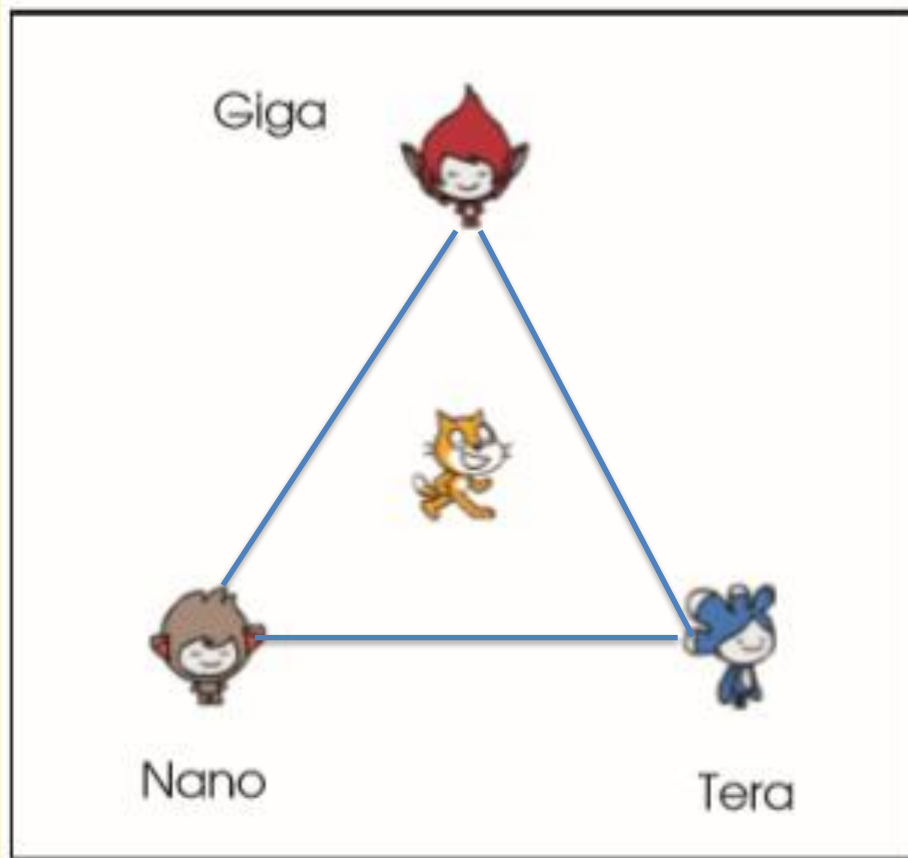


ข้อมูลเบื้องต้น ตำแหน่งของตัวละครแมว คือ  
(x:0, y:0) คำสั่ง go to ใช้เปลี่ยนตำแหน่งของ  
ตัวละครไปยังตำแหน่งที่ระบุ หรือไปยังตำแหน่ง  
ของตัวละครอื่น

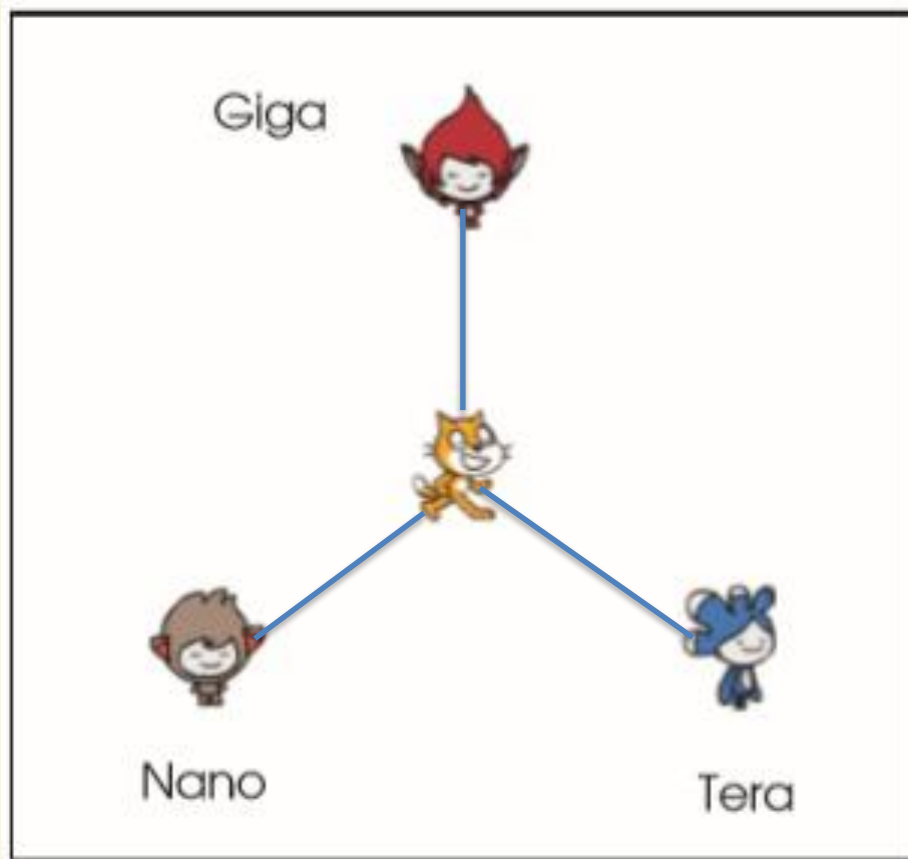


1. จากสคริปต์ด้านล่างนี้เป็นสคริปต์ของตัวละครแมว  
เมื่อคลิกแล้วให้ทำนายว่าจะเกิดผลลัพธ์อย่างไร  
ในवादสั้น ทาง การเคลื่อนที่ของตัวละครแมว  
ลงในภาพดานชายมือ

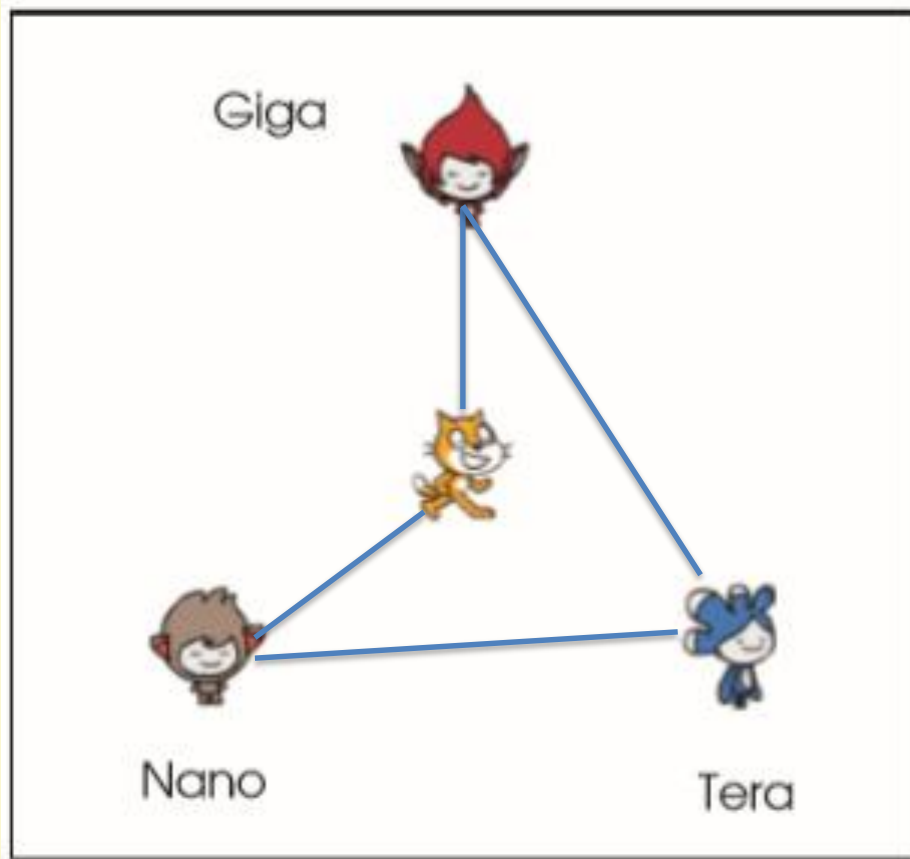




แบบที่ 1



แบบที่ 2



แบบที่ 3



พิสูจน์ผลลัพธ์ที่ทำนาย



จากสคริปต์ในขอ 1 นี้  
มีตัวละครทั้งหมดกี่ตัว





ตัวละครที่ไม่มีสคริปต์  
มีกี่ตัว คือตัวอะไรบ้าง



ตัวละครที่มีสคริปต์  
มีกี่ตัว คือตัวอะไรบ้าง

ถ้าต้องการให้เริ่มต้นเส้นทางที่ Nano ไปที่ Giga  
แล้วไปที่ Tera จะต้องเขียนสคริปต์อย่างไร





เฉลี่ย

“

ห้องפקจากคร

”

EXPORT

