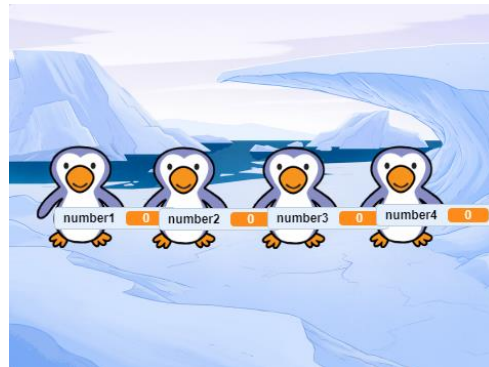
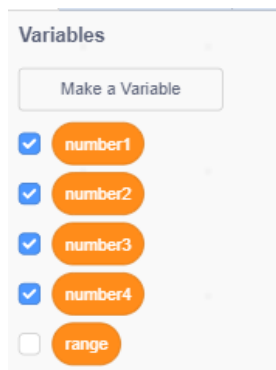
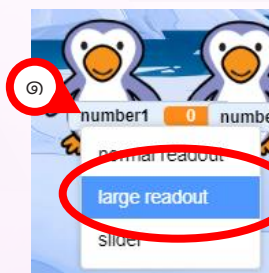


## ใบงาน ๐๖ : Series

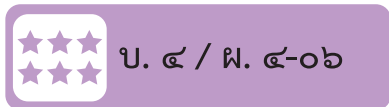
๑. สร้างชุดตัวเลข ๔ ตัว ที่มีการเพิ่มค่าครั้งละเท่า ๆ กัน ผลลัพธ์ที่ได้จะเรียงค่าน้อยไปหามาก
๒. เพิ่มฉากหลัง Arctic แล้วเพิ่มตัวละคร Penguin2 ขึ้นมา ๔ ครั้ง
๓. สร้างตัวแปร number1, number2, number3, number4 และ range
๔. จัดตำแหน่งตัวละครเพนกวิน และตัวแปรตามลำดับ



๕. แสดงค่าตัวแปร ตามขั้นตอนดังนี้
  - ๑) คลิกขวาที่ ชื่อตัวแปร number1 ที่แสดงอยู่บนเวที
  - ๒) เลือกการแสดงผลแบบ large readout และทำเช่นเดียวกันกับตัวแปร number2, number3 และ number4 ดังภาพ



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



๖. ตัวอย่างผลลัพธ์ที่แสดงค่าของตัวแปรทั้ง ๔ ตัว (number1, number2, number3, number4) ที่มีการเพิ่มค่าครั้งละเท่า ๆ กัน (range) จากน้อยไปหามาก



ภาพตัวอย่าง

๗. ตัวอย่างการทำงานของโปรแกรมที่แสดงค่าตัวแปรที่สุ่มได้ และการประมวลผล

| วิธีการกำหนดค่า                              | การประมวลผล      | ค่าของตัวแปร |
|----------------------------------------------|------------------|--------------|
| range = .....สุ่มค่า ระหว่าง 3 – 9.....      | .....สุ่ม.....   | .....6.....  |
| number..1.. = .....สุ่มค่า ระหว่าง 1 – 10... | .....สุ่ม.....   | .....8.....  |
| number..2.. = .....number1 + range.....      | .....8 + 6.....  | .....14....  |
| number..3.. = .....number2 + range.....      | .....14 + 6..... | .....20....  |
| number..4.. = .....number3 + range.....      | .....20 + 6..... | .....26....  |

๘. เขียนสคริปต์สุ่มค่าให้ตัวแปร range มีค่าระหว่าง ๓ ถึง ๙ เพื่อใช้เพิ่มค่าให้ตัวแปร

บล็อกคำสั่งแนะนำ



๙. เขียนสคริปต์สุ่มค่าให้ตัวแปร number1 ให้มีค่าระหว่าง ๑ ถึง ๑๐ เพื่อใช้แสดงเป็นค่าแรก

บล็อกคำสั่งแนะนำ



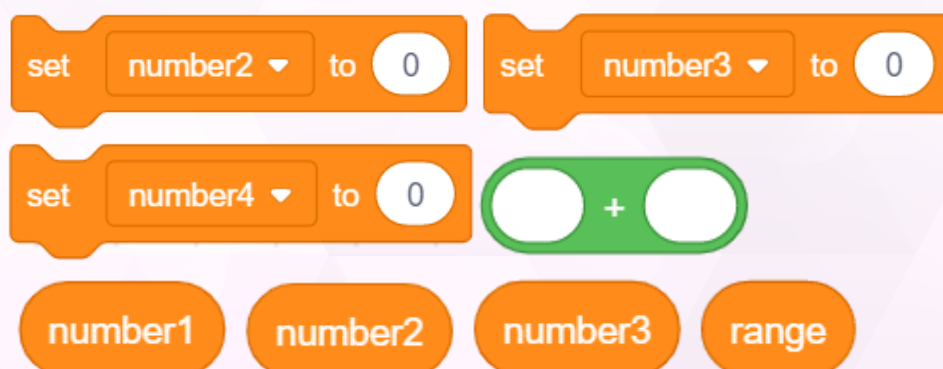
๑๐. เขียนสคริปต์เพื่อคำนวณค่าตัวแปร number2, number3 และ number4 ดังนี้

$\text{number2} = \text{number1} + \text{range}$

$\text{number3} = \text{number2} + \text{range}$

$\text{number4} = \text{number3} + \text{range}$

โดยใช้ บล็อกคำสั่ง ต่อไปนี้



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



บ. ๔ / ผ. ๔-๐๖

### คำถามหลังจากทำกิจกรรม

๑. เขียนสคริปต์สร้างชุดตัวเลข ๔ ตัว ที่มีการลดค่าครั้งละเท่า ๆ กัน ผลลัพธ์ที่ได้จะเรียงค่าจากมากไปหาน้อย

#### วิธีการกำหนดค่า

#### การประมวลผล ค่าของตัวแปร

|        |   |                 |  |  |  |
|--------|---|-----------------|--|--|--|
| range  | = | สุ่มค่า ระหว่าง |  |  |  |
| number | = | สุ่มค่า ระหว่าง |  |  |  |
| number | = |                 |  |  |  |
| number | = |                 |  |  |  |
| number | = |                 |  |  |  |

๒. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

---

---

---

---

---

---

---

---