

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



ใบงาน ๐๔ : ฉันคือเลขอะไร

๑. สร้างตัวละคร คีทซารหัสจำลอง และเขียนสคริปต์ตามตัวอย่าง แล้วตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

๑.๑ สร้างตัวละครที่มี ๒ ชุดตัวละคร (costume) ดังนี้



๑.๒ คีทซารหัสจำลองและเขียนสคริปต์

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



ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๘ / ผ. ๘.๓-๐๔

รหัสจำลอง	สคริปต์
๓.๓) โปรแกรมหยุดทำงาน ๔) ถ้าคำตอบเป็นอย่างอื่น ๔.๑) แสดงข้อความ “พยายามอีกครั้ง” เป็น เวลา 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 จะต้องแก้ไข
 สคริปต์และตัวละครอย่างไร





ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.



ป.๘ / ผ.๘.๓-๐๔

๒. เขียนสคริปต์ตามรหัสจำลองเกมทายตัวเลข 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



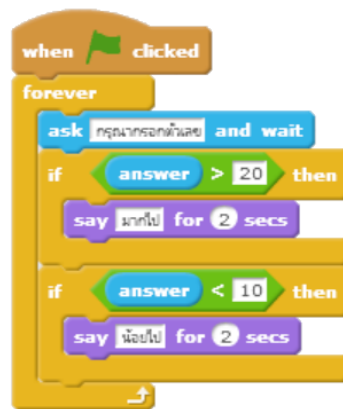
ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. 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 / ผ.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 (<)

