

# รายวิชา วิทยาการคำนวณ

รหัสวิชา ว23104 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การแก้ปัญหาและการโปรแกรม

## เรื่อง ลิขสิทธิ์รายการ

ครูผู้สอน ครูเจนจิรา โคตรวงศ์



# เรื่อง ลิขสิทธิ์รายการ





## คำถามชวนคิด

การเก็บข้อมูลหลายรายการไว้ในตัวแปรเดียวกัน  
สามารถทำได้อย่างไร จงยกตัวอย่าง





## คำตอบ

บล็อกคำสั่ง List ในการจัดการข้อมูล  
**ยกตัวอย่าง** เช่น ชื่อเพื่อนในห้องหรือชื่อวิชาที่ชอบ  
หากเก็บข้อมูลไว้ในตัวแปร จะเก็บได้เพียงค่าเดียว  
ซึ่งก็หมายถึงการเก็บชื่อวิชาที่ชอบได้ 1 วิชา  
แต่ถ้าหากเรามีวิชาที่ชอบมากกว่า 1 วิชา





## คำตอบ

เราต้องสร้างตัวแปรเพื่อเก็บชื่อวิชา  
เท่ากับจำนวนรายวิชาที่ชอบ ซึ่งถ้าหาก  
มีจำนวนวิชามากอาจสร้างความสับสน  
หรือข้อผิดพลาดได้ง่าย





## จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายผลลัพธ์ที่เกิดจากการใช้งานบล็อกคำสั่ง List
2. เขียนโปรแกรมโดยใช้บล็อกคำสั่ง List ในการจัดการข้อมูล
3. เสนอความคิดเห็นถึงประโยชน์ของการใช้งาน  
บล็อกคำสั่ง List





## เตรียมพร้อม

1. เปิดโปรแกรม Scratch
2. [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)





## เตรียมพร้อม

โดยนักเรียนสามารถโหลดไฟล์ตัวอย่าง  
ทดลองการนำเข้ารายการไฟล์ดังต่อไปนี้

1. myFavFood
2. exWeight

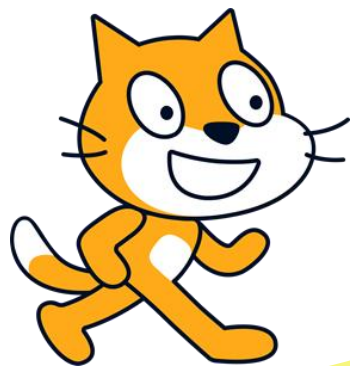


# บล็อกคำสั่ง List



ในโปรแกรม Scratch มีคำสั่งสำหรับสร้างตัวแปรที่เก็บข้อมูลได้เพียงค่าเดียว แต่หากต้องการสร้างตัวแปรเดียวที่เก็บรายการข้อมูลของค่าหลายค่าก็สามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง Make a List

สาธิตและให้นักเรียน  
ทดลองปฏิบัติตาม  
วิธีการสร้างรายการข้อมูล



# สาธิตและให้นักเรียนทดลองปฏิบัติตาม วิธีการสร้างรายการข้อมูล

- การเพิ่มและลบข้อมูลที่กรอบแสดงรายการ
- การนำเข้าและส่งออกไฟล์รายการ



ใบกิจกรรมที่ 1.4 เรื่อง ลิสต์รายการ  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหาและการโปรแกรม  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ลิสต์รายการ  
 รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....ม.3/.....

2.ชื่อ - นามสกุล.....เลขที่.....ม.3/.....

**คำชี้แจง** ศึกษาตัวอย่างบล็อกคำสั่งโปรแกรมแล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. จับคู่โปรแกรมกับคำอธิบายให้ถูกต้อง

| โปรแกรม                           | คำอธิบาย                                   |
|-----------------------------------|--------------------------------------------|
| delete 2 of List ▼                | จำนวนสมาชิกภายในรายการ                     |
| delete all of List ▼              | แทนค่าตำแหน่งที่ 4 ภายในรายการด้วย "Dog"   |
| List ▼ contains thing ?           | เพิ่มข้อมูล Cat ในรายการข้อมูลตำแหน่งที่ 1 |
| insert Cat at 1 of List ▼         | ในรายการมีข้อมูล "things" หรือไม่          |
| replace item 4 of List ▼ with Dog | ลบข้อมูลทั้งหมดในรายการ                    |
| length of List ▼                  | เพิ่มข้อมูล "Bird" ในรายการข้อมูล          |
| add Bird to List ▼                | ลบข้อมูลตำแหน่งที่ 2 ในรายการ              |



# ใบกิจกรรมที่ 1.4

## เรื่อง ลิสต์รายการ



(สามารถดาวน์โหลดได้ที่  
[www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th))





# กิจกรรมที่ 1.4



## เรื่อง ลิสต์รายการ

1. จับคู่โปรแกรมกับคำอธิบายให้ถูกต้อง

| โปรแกรม                           |
|-----------------------------------|
| delete 2 of List ▾                |
| delete all of List ▾              |
| List ▾ contains thing ?           |
| insert Cat at 1 of List ▾         |
| replace item 4 of List ▾ with Dog |
| length of List ▾                  |
| add Bird to List ▾                |

| คำอธิบาย                                   |
|--------------------------------------------|
| จำนวนสมาชิกภายในรายการ                     |
| แทนตำแหน่งที่ 4 ภายในรายการด้วย "Dog"      |
| เพิ่มข้อมูล Cat ในรายการข้อมูลตำแหน่งที่ 1 |
| ในรายการมีข้อมูล "thing" หรือไม่           |
| ลบข้อมูลทั้งหมดในรายการ                    |
| เพิ่มข้อมูล "Bird" ในรายการข้อมูล          |
| ลบข้อมูลตำแหน่งที่ 2 ในรายการ              |

2. ระบุข้อมูลในรายการให้ถูกต้อง

|                                                                               |                                                                                         |                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ชื่อรายการว่า .....                                                        | 2. add Nun to nickname ▾                                                                | 3. replace item 1 of nickname ▾ with Jack                                                         |
| <div>nickname<br/>1 Nong<br/>2 Ni<br/>3 Note<br/>4 Nut<br/>+ length 4 =</div> | <div>nickname<br/>1 Nong<br/>2 Ni<br/>3 Note<br/>4 Nut<br/>5 Nun<br/>+ length 5 =</div> | <div>nickname<br/>1 Jack<br/>2 Ni<br/>3 Note<br/>4 Nut<br/>5 Nun<br/>+ length 5 =</div>           |
| 4. delete 1 of nickname ▾                                                     | 5. insert Nook at 2 of nickname ▾                                                       | 6. nickname ▾ contains Nes ?                                                                      |
| <div>nickname<br/>1 Ni<br/>2 Note<br/>3 Nut<br/>4 Nun<br/>+ length 4 =</div>  | <div>nickname<br/>1 Ni<br/>2 Nook<br/>3 Note<br/>4 Nut<br/>5 Nun<br/>+ length 5 =</div> | <div>True False<br/>7. item 4 of nickname ▾<br/>.....<br/>8. length of nickname ▾<br/>.....</div> |



## กิจกรรมที่ 1.4



## เรื่อง ลิสต์รายการ

3. เขียนโปรแกรมหาค่าเฉลี่ยน้ำหนักของเพื่อนในห้องด้วยรายการ

นำเข้ารายการไฟล์

ชื่อ exWeight

รหัสจำลอง มีดังนี้

1.  $i \leftarrow 1$

2.  $sum \leftarrow 0$

3. ทำซ้ำคำสั่งต่อไปนี้จนกว่าจะหมดข้อมูลในรายการ

3.1  $sum \leftarrow sum + \text{ข้อมูลในรายการลำดับที่ } i$

3.2  $i \leftarrow i + 1$

4. แสดงค่า  $sum/\text{จำนวนข้อมูลในรายการ}$



## เฉลย กิจกรรมที่ 1.4



### เรื่อง ลิสต์รายการ

1. จับคู่โปรแกรมกับคำอธิบายให้ถูกต้อง

| โปรแกรม | คำอธิบาย                                   |
|---------|--------------------------------------------|
|         | จำนวนสมาชิกภายในรายการ                     |
|         | แทนค่าตำแหน่งที่ 4 ภายในรายการด้วย "Dog"   |
|         | เพิ่มข้อมูล Cat ในรายการข้อมูลตำแหน่งที่ 1 |
|         | ในรายการมีข้อมูล "thing" หรือไม่           |
|         | ลบข้อมูลทั้งหมดในรายการ                    |
|         | เพิ่มข้อมูล "Bird" ในรายการข้อมูล          |
|         | ลบข้อมูลตำแหน่งที่ 2 ในรายการ              |



# เฉลย กิจกรรมที่ 1.4



## เรื่อง ลิสต์รายการ

2. ระบุข้อมูลในรายการให้ถูกต้อง

1. ชื่อรายการว่า **nickname**

| nickname     |      |
|--------------|------|
| 1            | Nong |
| 2            | Ni   |
| 3            | Note |
| 4            | Nut  |
| + length 4 = |      |

2.

add Nun to nickname ▾

| nickname     |      |
|--------------|------|
| 1            | Nong |
| 2            | Ni   |
| 3            | Note |
| 4            | Nut  |
| 5            | Nun  |
| + length 5 = |      |

3.

replace item 1 of nickname ▾ with Jack

| nickname     |      |
|--------------|------|
| 1            | Jack |
| 2            | Ni   |
| 3            | Note |
| 4            | Nut  |
| 5            | Nun  |
| + length 5 = |      |



# เฉลย กิจกรรมที่ 1.4



## เรื่อง ลิสต์รายการ

4.

delete 1 of nickname ▼

| nickname     |      |
|--------------|------|
| 1            | Ni   |
| 2            | Note |
| 3            | Nut  |
| 4            | Nun  |
| + length 4 = |      |

5.

insert Nook at 2 of nickname ▼

| nickname     |      |
|--------------|------|
| 1            | Ni   |
| 2            | Nook |
| 3            | Note |
| 4            | Nut  |
| 5            | Nun  |
| + length 5 = |      |

6.

nickname ▼ contains Nes ?

True False

7.

item 4 of nickname ▼

Nut

8.

length of nickname ▼

5



## คำถามสรุป

จากการทำกิจกรรมในช่วงนี้  
นักเรียนเห็นประโยชน์ของ  
การใช้งานบล็อกคำสั่ง List อย่างไรบ้าง



# สรุป

ถ้าต้องการเก็บหลายค่าสามารถทำได้โดยสร้างเป็นรายการ (List) บล็อกคำสั่งสำหรับสร้างรายการจะอยู่ในกลุ่มบล็อก Variables แล้วเลือกบล็อกคำสั่ง Make a List เมื่อมีการสร้างรายการใหม่โปรแกรมจะสร้างบล็อกต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายการนั้นเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการทำงาน เช่น การลบ แทรกข้อมูลในรายการ การอ้างอิงถึงข้อมูลในรายการ



# บทเรียนครั้งต่อไป

## เรื่อง

# การวางแผนพัฒนาแอปพลิเคชัน



ดาวน์โหลดเอกสารเพิ่มเติมได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th)  
รายวิชา วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3





## สิ่งที่ต้องเตรียม

1. ใบกิจกรรมที่ 1.5 เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชัน
2. โปรแกรม Scratch หรือ [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)



ดาวน์โหลดเอกสารเพิ่มเติมได้ที่ [www.dltv.ac.th](http://www.dltv.ac.th)  
รายวิชา วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

