

รายวิชา เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้สอน

ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

เรื่อง

การเขียนโปรแกรมอ่านข้อมูล

ชั่วโมงที่ 17

การเขียนโปรแกรมอ่านข้อมูล

ทบทวนกิจกรรมและความรู้เดิม

คำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรม Scratch

กิจกรรมที่ 3.4

เรื่อง โปรแกรมเกมเขาวงกต

2.5 แก้ไขโปรแกรมที่ตัวละคร..... ซึ่งเมื่อเดินชนจุดแดง ● แล้วจุดแดงจะหายไป

<p>รหัสจำลอง/ผังงาน</p> <p>เมื่อมีการคลิกตัวละครโคลนของไวตามิน</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>โปรแกรมมีดังนี้</p>  <pre>when I start as a clone forever loop if [] then []</pre>
---	---



กิจกรรมที่ 3.4

เรื่อง โปรแกรมเกมเขาวงกต

2.5 แก้ไขโปรแกรมที่ตัวละคร.....**ไวตามิน**..... ซึ่งเมื่อเดินชนจุดแดง ● แล้วจุดแดงจะหายไป

รหัสจำลอง/ผังงาน

เมื่อมีการคลิกตัวละครโคลนของไวตามิน

.....
วนซ้ำไม่รู้จบ
.....

ตรวจสอบว่าตัวละครไวตามินสัมผัส

.....
กับตัวละคร Pacman หรือไม่

.....
ถ้าใช่ให้ลบตัวละครไวตามินออกไป

โปรแกรมมีดังนี้



กิจกรรมที่ 3.4

เรื่อง โปรแกรมเกมเขาวงกต

3. แก้ไขโปรแกรมให้แสดงคะแนน เมื่อเดินชนจุดแดง คะแนนจะเพิ่มขึ้น 1 คะแนน



กิจกรรมที่ 3.4

เรื่อง โปรแกรมเกมเขาวงกต

3. แก้ไขโปรแกรมให้แสดงคะแนน เมื่อเดินชนจุดแดง คะแนนจะเพิ่มขึ้น 1 คะแนน

เขียนที่ วิตามิน ดังนี้

```
when I start as a clone
  forever
    if touching color red ? then
      change score by 1
      delete this clone
```



คำสั่งต่าง ๆ ของโปรแกรม Scratch

- คำสั่งที่ใช้ตรวจสอบเงื่อนไข
- คำสั่งเงื่อนไขแบบสองทางเลือก
- คำสั่งวนซ้ำไม่รู้จบ



คำถาม

การเก็บข้อมูลหลายรายการไว้ในตัวแปร

เดียวกัน สามารถทำได้อย่างไร

ยกตัวอย่าง



คำตอบ

ยกตัวอย่าง เช่น ชื่อเพื่อนในห้องหรือชื่อวิชาที่ชอบ
หากเก็บข้อมูลไว้ในตัวแปร จะเก็บได้เพียงค่าเดียว
ซึ่งก็หมายถึงการเก็บชื่อวิชาที่ชอบได้ 1 วิชา
แต่ถ้าหากเรามีวิชาที่ชอบมากกว่า 1 วิชา

คำตอบ

เราต้องสร้างตัวแปรเพื่อเก็บชื่อวิชา เท่ากับจำนวน รายชื่อวิชาที่ชอบ ซึ่งถ้าหากมีจำนวนวิชามาก อาจสร้างความสับสนหรือข้อผิดพลาดได้ง่าย

จุดประสงค์การเรียนรู้

ออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีการใช้ตัวแปร
ประเภทรายการได้



สาริตและให้นักเรียนทดลองปฏิบัติตาม
วิธีการสร้างรายการข้อมูล โดยสามารถ
ทำได้โดยใช้คำสั่ง Make a List

สาริตและให้นักเรียนทดลองปฏิบัติตาม

ในหัวข้อ การเพิ่มและลบข้อมูลที่กรอบแสดงรายการ
การนำเข้าและส่งออกไฟล์รายการ

สาริตและให้นักเรียนทดลองปฏิบัติตาม

โดยนักเรียนสามารถโหลดไฟล์ตัวอย่าง

ทดลองการนำเข้ารายการได้ที่

oho.ipst.ac.th/myFavFood

oho.ipst.ac.th/exWeight

กิจกรรมที่ 3.5

เรื่อง การเขียนโปรแกรมอ่านข้อมูล



ใบงานที่ 3.5



กิจกรรมที่ 3.5

เรื่อง การเขียนโปรแกรมอ่านข้อมูล

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมตามตัวอย่างที่ 1 แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. ผลลัพธ์ของโปรแกรมตัวอย่างที่ 1 ตัวละครพูดว่า.....
2. นักเรียนเขียนโปรแกรมตรวจสอบว่าข้อมูลน้ำหนักใดในรายการที่มีค่ามากที่สุด

วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา

ข้อมูลเข้า คือ

ข้อมูลออก คือ

.....

3. วิธีตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้

.....

.....

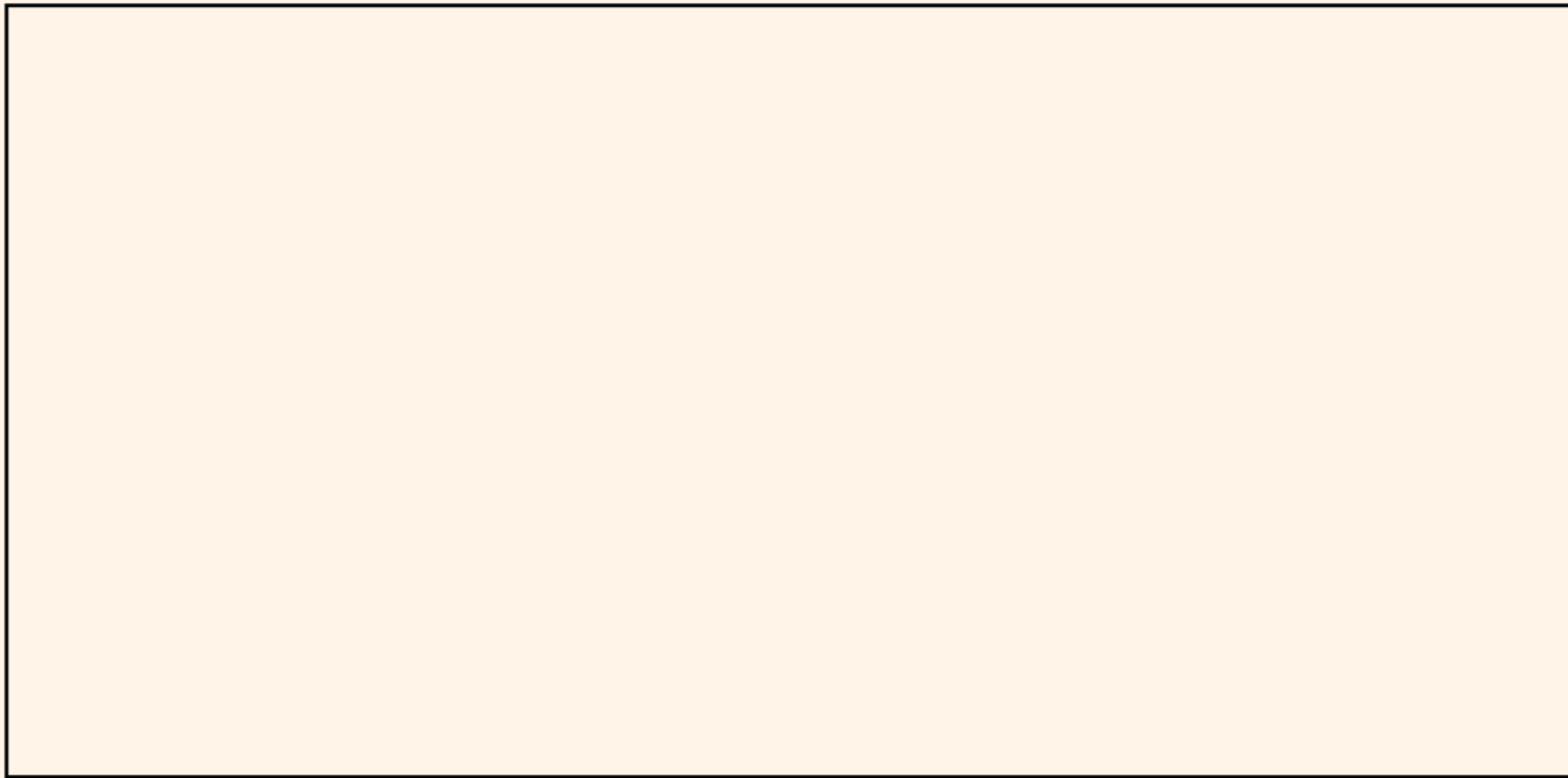
.....



กิจกรรมที่ 3.5

เรื่อง การเขียนโปรแกรมอ่านข้อมูล

- วางแผนการแก้ปัญหาและการเขียนโปรแกรมเป็นดังนี้
การวางแผนการแก้ปัญหา (รหัสจำลอง)



กิจกรรมที่ 3.5

เรื่อง การเขียนโปรแกรมอ่านข้อมูล

- เขียนโปรแกรมตามทีออกแบบไว้ โดยเมื่อรันโปรแกรม น้ำหนักที่มากที่สุดคือ
- เขียนโปรแกรมตรวจสอบว่ามีคนที่มีน้ำหนักน้อยกว่า 50 กิโลกรัม ก็คน
การวางแผนการแก้ปัญหา(รหัสจำลอง)



กิจกรรมที่ 3.5

เรื่อง การเขียนโปรแกรมอ่านข้อมูล

7. เขียนโปรแกรมตามที่ออกแบบไว้ พร้อมทั้งตรวจสอบและปรับปรุง



ช่องทาง ส่งงาน ภาพกิจกรรม

“ครูและนักเรียนปลายทาง”

Facebook



Line

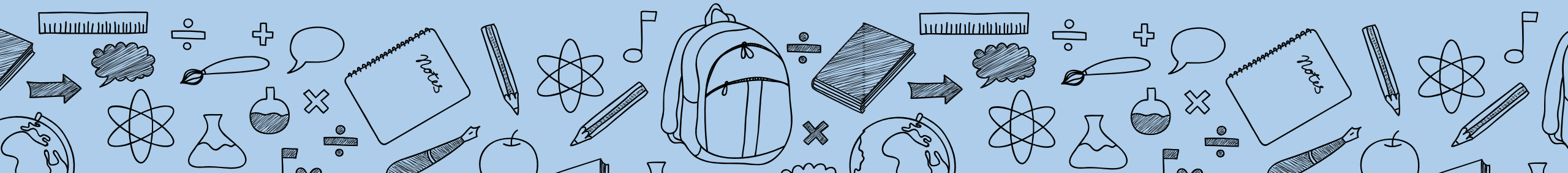


ช่องทางดาว์นโหลดและรับชม DLTV

- การเตรียมกิจกรรมสำหรับครูปลายทาง
(ใบความรู้, ใบงาน, แผนจัดการเรียนรู้)
- ทบทวนบทเรียน สำหรับนักเรียนปลายทาง



สามารถดาว์นโหลด www.dltv.ac.th



ชั่วโมงต่อไป

เรื่อง การสร้างแอปพลิเคชัน 1

