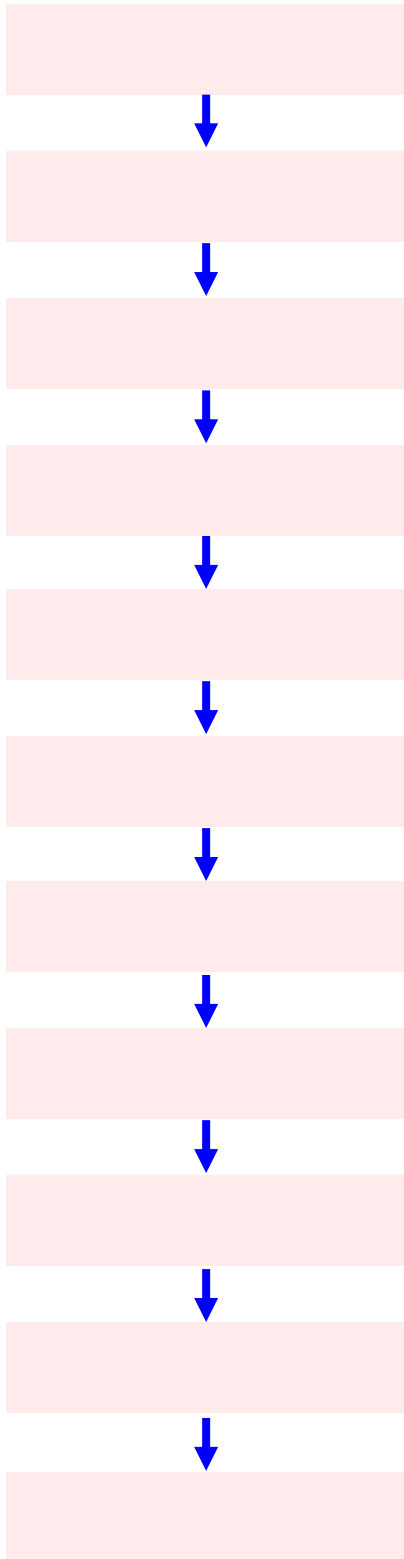




2.2.9 ผังงานแบบลำดับ

ให้นักเรียนเขียนผังงานแบบลำดับตามสถานการณ์ต่อไปนี้ โดยให้ลากสัญลักษณ์ผังงานวางเรียงตามลำดับให้ถูกต้อง
สถานการณ์ : เขียนโปรแกรมให้ตัวละครในโปรแกรม Scratch วาดรูปสามเหลี่ยม 1 รูป



วางปากกาลง

ล้างค่าทั้งหมด

ยกปากกาขึ้น

สิ้นสุด

เริ่มต้น

เดินหน้า 200 ก้าว

เดินหน้า 200 ก้าว

เดินหน้า 200 ก้าว

หมุนซ้าย 120 องศา

หมุนซ้าย 120 องศา

หมุนซ้าย 120 องศา

FLOWCHART