



2.2.10 ผังงานแบบลำดับ

FLOWCHART

ให้นักเรียนเขียนผังงานแบบลำดับตามสถานการณ์ต่อไปนี้ โดยให้ลากสัญลักษณ์ผังงานวางเรียงตามลำดับให้ถูกต้อง
สถานการณ์ : เขียนโปรแกรมให้ตัวละครในโปรแกรม Scratch วาดรูปหกเหลี่ยม

