



แบบทดสอบ ก่อนเรียน-หลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- ข้อใดหมายถึงกระบวนการออกแบบโปรแกรมด้วยการเขียนข้อความ
 - การเขียนข้อความเพื่ออธิบายการทำงานของโปรแกรมเป็นการใช้ภาษาคำพูดที่เข้าใจง่ายเพื่ออธิบายขั้นตอนการเขียนโปรแกรม
 - การเขียนข้อความเพื่ออธิบายเรื่องราวในชีวิตของนักเรียน
 - การเขียนข้อความเพื่ออธิบายการเรียนรู้หนังสือในแต่ละวัน
 - การเขียนข้อความเพื่ออธิบายรูปภาพและการกระทำ
- ข้อใดคือประโยชน์และความสำคัญของการออกแบบโปรแกรมด้วยการเขียนข้อความ
 - ทำให้การเขียนโปรแกรมช้าลง เนื่องจากใช้เวลาเขียนเป็นข้อความนาน
 - ทำให้การเขียนโปรแกรมง่ายขึ้น เนื่องจากได้ฝึกการเขียนบ่อยๆ
 - ทำให้การเขียนโปรแกรมมีข้อผิดพลาดมากขึ้น เนื่องจากจะสามารถตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมเบื้องต้นได้ก่อนลงมือทำจริง
 - ทำให้การเขียนโปรแกรมมีข้อผิดพลาดน้อยลง เนื่องจากจะสามารถตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมเบื้องต้นได้ก่อนลงมือทำจริง



3. การออกแบบโปรแกรมด้วยการเขียนผังงานควรประกอบด้วยอะไรบ้าง

- ก. สัญลักษณ์ และ ข้อความ
- ข. สัญลักษณ์ และ รูปภาพ
- ค. คำพูด หรือ การกระทำ
- ง. รูปภาพ หรือ การกระทำ

4. การเขียนผังงานแบบลำดับมีลักษณะตรงกับข้อใด

- ก. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการเริ่มต้นการทำงาน
- ข. เป็นการเขียนผังงานอธิบายตอนจบการทำงาน
- ค. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานตามลำดับแบบวนกลับ
- ง. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานตามลำดับก่อน – หลัง

5. การเขียนผังงานแบบทางเลือกมีลักษณะตรงกับข้อใด

- ก. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานแบบเดียว
- ข. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานแบบรวม
- ค. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานที่มีการกำหนดเงื่อนไข
- ง. เป็นการเขียนผังงานอธิบายขั้นตอนการทำงานตามลำดับก่อน – หลัง

6. ข้อใดคือสัญลักษณ์ที่หมายถึงการแสดงผลทางจอภาพ

ก.

ข.

ค.

ง.



7. การหาพื้นที่วงกลมในโปรแกรม Scratch ควรใช้วิธีการเขียนผังงานแบบใดจึงเหมาะสม

- ก. การเขียนผังงานแบบวนซ้ำ
- ข. การเขียนผังงานแบบลำดับ
- ค. การเขียนผังงานแบบทางเลือก
- ง. การเขียนผังงานแบบหลายทางเลือก

8. เหตุผลของการตรวจสอบข้อผิดพลาดสำหรับการเขียนโปรแกรมคือข้อใด

- ก. เพื่อตรวจสอบก่อนนำไปใช้จริงว่ามีข้อผิดพลาดจากการเขียนโปรแกรมหรือไม่
- ข. เพื่อสรุปการทำงานทั้งหมดของการเขียนโปรแกรม
- ค. เพื่อวางแผนขั้นตอนการทำงานและการเขียนโปรแกรม
- ง. เพื่อแก้ไขปรับปรุงการเขียนโปรแกรมให้ทันสมัยมากยิ่งขึ้น

9. ข้อใดคือขั้นตอนการเขียนโปรแกรม

- ก. ทำความเข้าใจกับปัญหา > วิเคราะห์ปัญหา > กำหนดความคาดหวัง > เขียนโปรแกรม
- ข. กำหนดจุดประสงค์ > วางแผนงาน > เขียนโปรแกรม
- ค. ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา > การเขียนโปรแกรม > นำไปใช้งาน
- ง. วิเคราะห์ปัญหา > ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา > การเขียนโปรแกรม

10. การตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรมมีประโยชน์อย่างไร

- ก. ตรวจสอบโปรแกรมเพื่อให้แน่ใจว่าสามารถแก้ปัญหาได้ตรงตามความต้องการ
- ข. ตรวจสอบว่ามีความสวยงามหรือไม่
- ค. ตรวจสอบว่ามีคำสั่งแบบใดบ้าง

- ง. ตรวจสอบว่ามีการเขียนแบบใด