

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เริ่มต้นใช้งานภาษาโลโก้



คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวแล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

- การสั่งให้เต่าโลโก้ทำงานจะต้องป้อนคำสั่งที่ส่วนใด
 - ส่วนเมนูคำสั่ง
 - ส่วนของ Input Box
 - ส่วนแสดงผลกราฟิก
 - ส่วนแสดงผลข้อความ
- ถ้าพิมพ์คำสั่งที่เต่าไม่รู้จักจะแสดงข้อความว่าอย่างไร
 - Try again
 - Bad Command
 - I don't know what...
 - I don't know how to....
- ตัวเลขหลังคำสั่ง RT หมายถึงข้อใด
 - รัศมี
 - ขนาดของมุม
 - จำนวนระยะทาง
 - เส้นผ่าศูนย์กลาง
- ตำแหน่งเริ่มต้นของเต่าจะอยู่ตรงกลางส่วนแสดงผลกราฟิก เรียกว่าอะไร
 - จอภาพ
 - บ้านของเต่า
 - จุดศูนย์กลาง
 - จุดบังคับการ
- ตัวเลขหลัง BK หมายถึงข้อใด
 - รัศมี
 - ขนาดของมุม
 - เส้นผ่าศูนย์กลาง
 - จำนวนระยะทาง

6. ข้อใดเป็นการสั่งให้เต่าโลโก้เดินไปข้างหน้า
- ก. RT
 - ข. BK
 - ค. LT
 - ง. FD
7. คำสั่ง CS และคำสั่ง Home แตกต่างกัน อย่างไร
- ก. คำสั่ง CS เป็นคำสั่งล้างจอทั้งหมดแต่ Home เป็นคำสั่งกลับมาจุดเดิมและไม่มีการล้างหน้าจอ
 - ข. คำสั่ง CS สั่งให้เต่ากลับมาอยู่ที่เดิม แต่คำสั่ง Home ล้างหน้าจอแต่เต่าไม่ต้องกลับมาอยู่ที่เดิม
 - ค. คำสั่ง CS เป็นคำสั่งให้เต่ากลับมาที่จุดเดิมไม่มีการล้างหน้าจอแต่ Home เป็นคำสั่งล้างหน้าจอทั้งหมด
 - ง. คำสั่ง CS สั่งให้ล้างหน้าจอและเต่าจะอยู่ที่ใดก็ได้แต่คำสั่ง Home ล้างหน้าจอและเต่ากลับมาอยู่ที่ตำแหน่งเดิม
8. เมื่อเต่าถูกสั่งให้เคลื่อนที่จะปรากฏเส้นทางเกิดขึ้นกับเต่าเสมือนกับเต่า คือปากกาลากเส้นไปแต่ถ้าต้องการให้เต่าเคลื่อนที่โดยไม่มีเส้นเกิดขึ้นตามทางผ่าน ต้องใช้คำสั่งใด
- ก. BACK
 - ข. PENUP
 - ค. FORWARD
 - ง. PENDOWN
9. คำสั่งที่ใช้ในการซ่อนตัวเต่าคือคำสั่งใด
- ก. BK
 - ข. FD
 - ค. ST
 - ง. HT
10. ปุ่ม Execute ทำงานเหมือนปุ่มใด
- ก. Halt
 - ข. Shift
 - ค. Enter
 - ง. Backspace

