

แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 ตัวแปรกับภาษาโลโก้



คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวแล้วทำเครื่องหมาย **X** ลงในกระดาษคำตอบ

- ข้อใดหมายถึงตัวแปรในภาษาโลโก้
 - คำสั่งที่เปลี่ยนรูปได้
 - หน้าต่างโปรแกรมที่อ้างอิงได้
 - กระบวนการที่เปลี่ยนรูปได้
 - ค่าที่เปลี่ยนได้และอ้างอิงได้ด้วยคำสั่งในโปรแกรม
- ข้อใดคือรูปแบบที่ใช้กระบวนการที่มีการใช้ตัวแปรที่ถูกต้อง
 - :square
 - :size square
 - to square :size
 - to :size square
- ข้อใดคือเหตุผลของการใช้ตัวแปรในกระบวนการที่ถูกต้อง
 - เปลี่ยนแปลงภาพไม่ได้
 - ทำให้เปลี่ยนแปลงภาพได้หลากหลายจากตัวแปร
 - ต้องการให้ภาพมีขนาดใหญ่และทับซ้อนกันมากกว่า 1 ภาพ
 - ต้องการให้ภาพมีขนาดเล็กและทับซ้อนกันเท่าจำนวนตัวแปรที่กำหนด
- เครื่องหมาย : ที่นำหน้าตัวแปรทำหน้าที่ตามข้อใด
 - บอกถึงการเพิ่มจำนวนตัวแปร
 - บอกถึงการลบจำนวนตัวแปร
 - แสดงสัญลักษณ์และลักษณะตัวแปร
 - อ้างถึงค่าตัวแปรที่ตามหลังเครื่องหมาย :
- ถ้านักเรียนใส่ค่าตัวแปร 160 แล้ว โปรแกรมตอบด้วยข้อความว่า "160 has no value" หมายความว่าอย่างไร.
 - โปรแกรมทำงานผิดพลาด
 - 160 เป็นตัวเลขไม่เป็นตัวอักษร
 - โปรแกรมอ่าน 160 เป็นตัวแปร และหาค่าข้อมูลไม่พบ
 - 160 ไม่สามารถนำมาเป็นตัวแปรได้โปรแกรมจึงไม่อ่านหรือนับค่า

6. จากข้อมูลกระบวนความ "to square :size" ข้อใดกล่าวถูกต้อง
- ก. กระบวนความนี้มีตัวแปร 1 ตัว
 - ข. กระบวนความนี้มีตัวแปร 2 ตัว
 - ค. กระบวนความนี้มีตัวแปร 2 ตัว
 - ง. กระบวนความนี้ไม่มีตัวแปรเลย
7. ข้อใดคือขั้นตอนการใช้คำสั่งตัวแปรเฉพาะ
- ก. make "size 50
 - ข. use "until 50
 - ค. to aa :size :angle
 - ง. to bb :32 :90 :x :y
8. ข้อใดคือตัวแปรสาธารณะ
- ก. make "size 50
 - ข. to bb :size :angle
 - ค. set :repeat 50 :size
 - ง. to aa :size :angle :35
9. ข้อใดเป็นขั้นตอนการกำหนดตัวแปร 2 ตัวในกระบวนความ
- ก. to a :size
 - ข. to b :angle2
 - ค. to ab :size :angle
 - ง. to abc xy: yy:
10. กระบวนความ to donus นี้มีตัวแปรกี่ตัวแปร
- ก. ไม่มีเลย
 - ข. 2 ตัว
 - ค. 4 ตัว
 - ง. 6 ตัว

```
to donus :size :angle
  fd :size
  rt :angle
  donus :size :angle
end
```