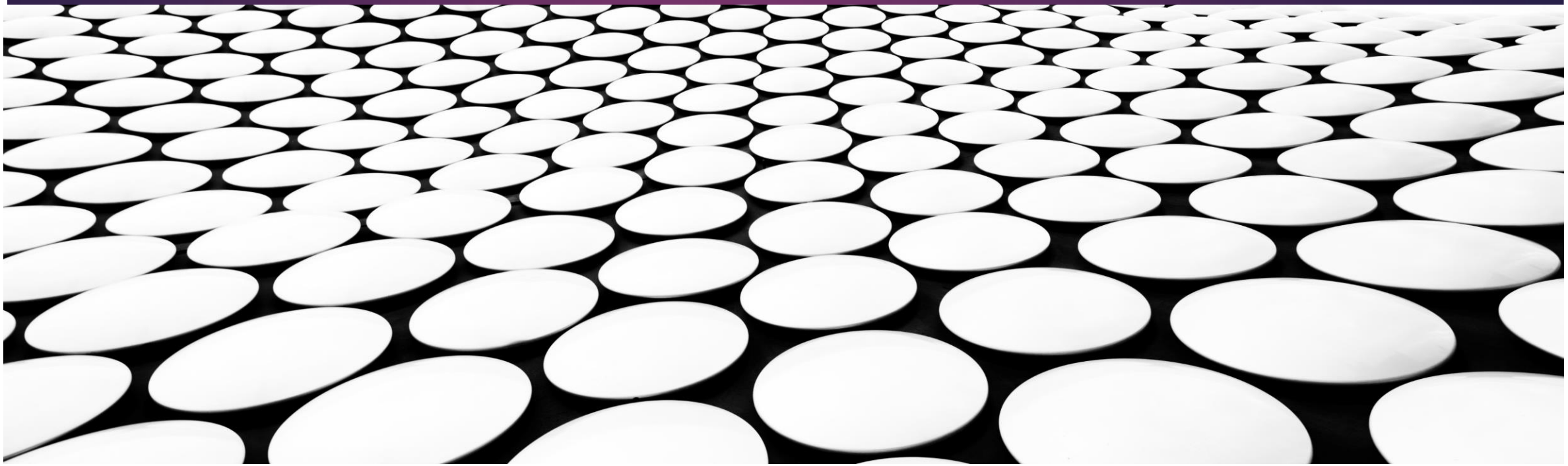
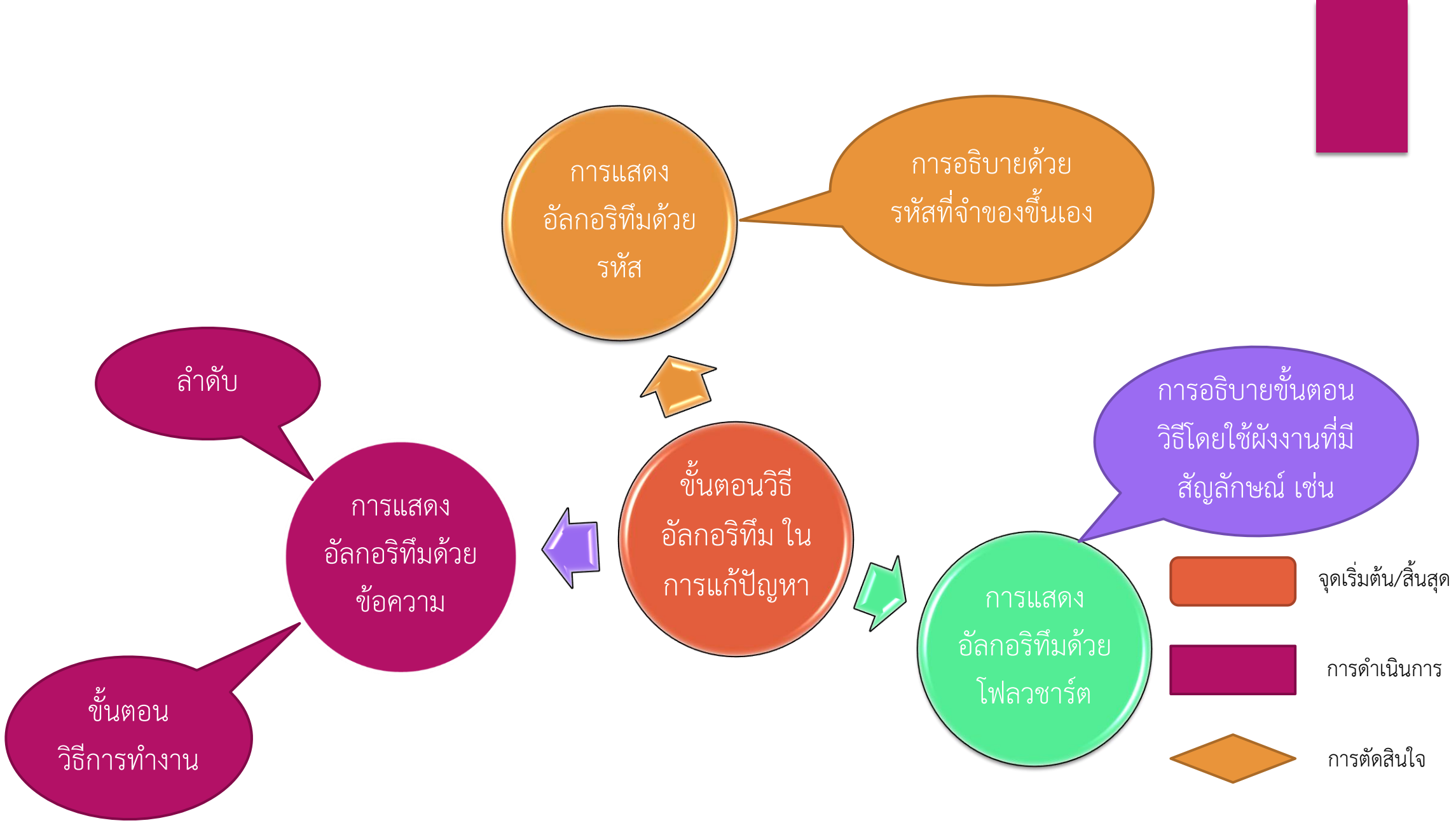
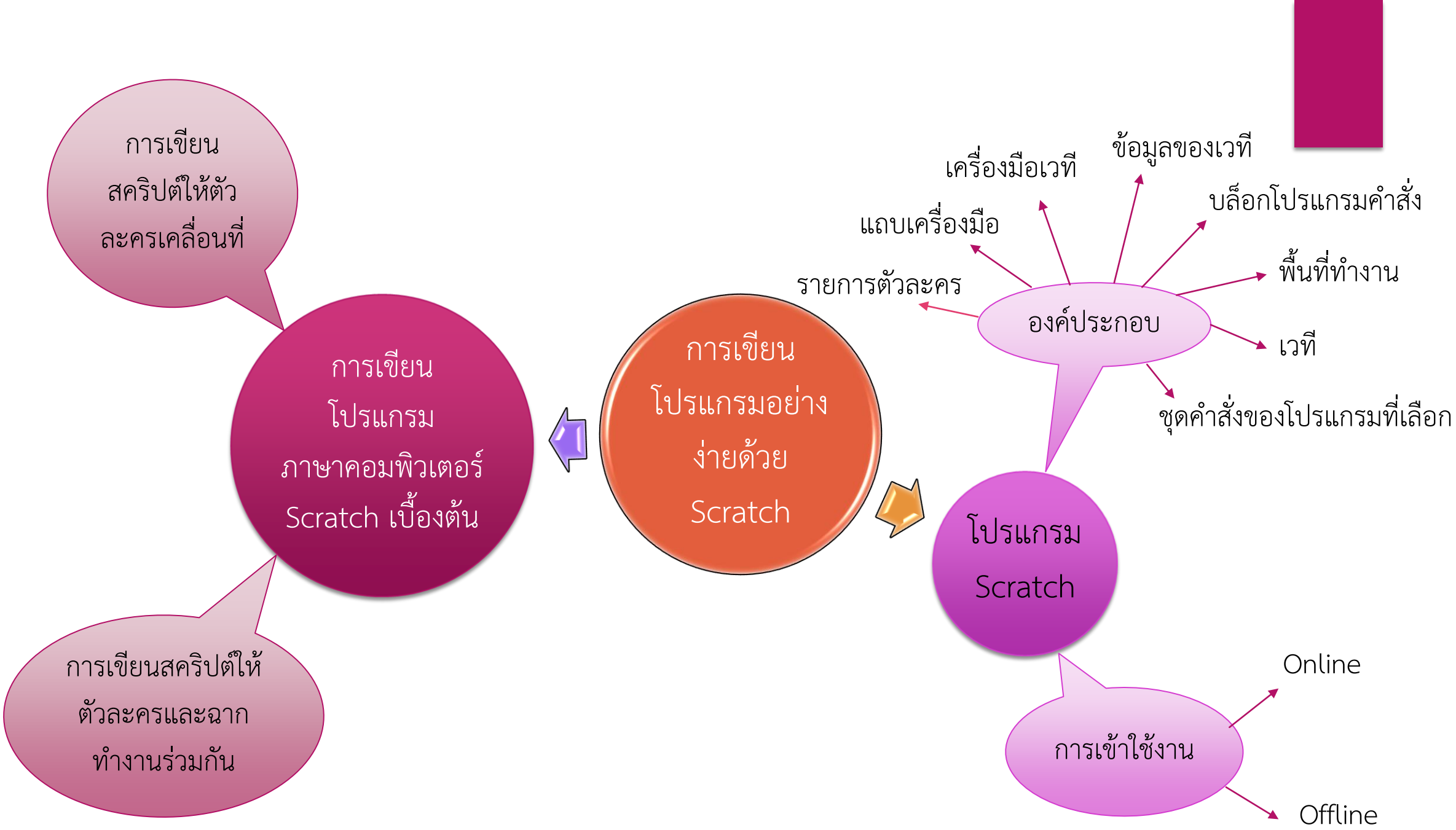
# SIT DOLOR AMET




การแสดงอัลกอริทึมด้วยรหัส
การอธิบายด้วยรหัสที่จำของขึ้นเอง
ลำดับ
การแสดงอัลกอริทึมด้วยข้อความ
ขั้นตอนวิธีอัลกอริทึม ในการแก้ปัญหา
การอธิบายขั้นตอนวิธีโดยใช้ผังงานที่มีสัญลักษณ์ เช่น
การแสดงอัลกอริทึมด้วยโฟลวชาร์ต
ขั้นตอนวิธีการทำงาน
จุดเริ่มต้น/สิ้นสุด
การดำเนินการ
การตัดสินใจ


การเขียนสคริปต์ให้ตัวละครเคลื่อนที่
การเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch เบื้องต้น
การเขียนสคริปต์ให้ตัวละครและฉากทำงานร่วมกัน
การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายด้วย Scratch
โปรแกรม Scratch
องค์ประกอบ
รายการตัวละคร
แถบเครื่องมือ
เครื่องมือเวที
ข้อมูลของเวที
บล็อกโปรแกรมคำสั่ง
พื้นที่ทำงาน
เวที
ชุดคำสั่งของโปรแกรมที่เลือก
การเข้าใช้งาน
Online
Offline