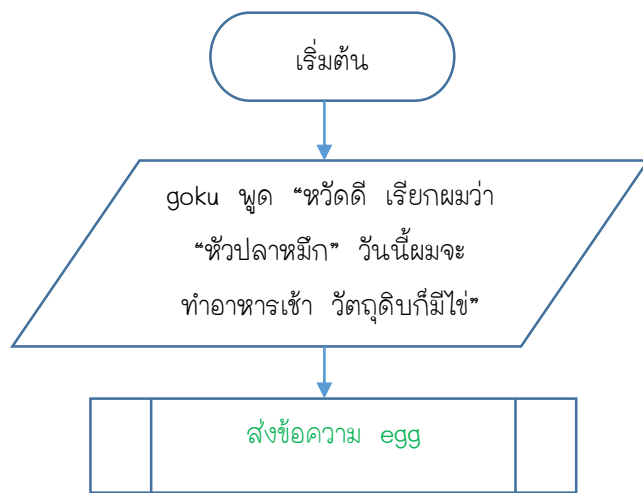


ตัวอย่างการเขียน flowchart พิเศษสำหรับการ broadcast

ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นตัวอย่างการออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม โดยเขียนเป็น flowchart และสร้างเป็นบล็อกคำสั่งในโปรแกรม Scratch จากตัวอย่างใน slide บทที่ 11 ตอนที่ 1 (Simulation I)

ขั้นตอนที่ 1

(Slide 25) เด็กชายหัวปลาหมึกแนะนำเมนูอาหารเช้า มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้

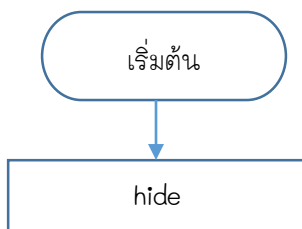


จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานของโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้

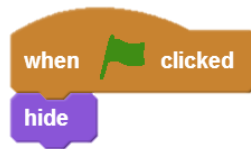


ขั้นตอนที่ 2

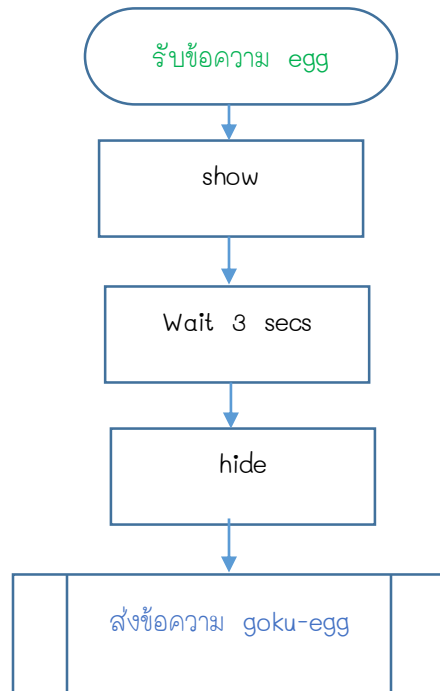
(Slide 26) ตัวละคร egg ยังไม่ปรากฏ มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้



จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานในโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้



(slide 27) ตัวละคร egg ได้รับข้อความจากเด็กชายหัวปลาหมึก มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้

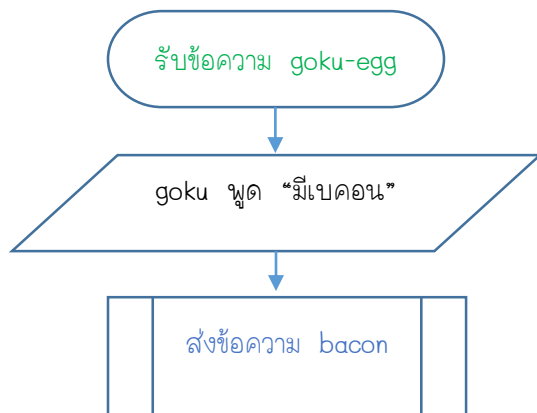


จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานในโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้



ขั้นตอนที่ 3

(Slide 28) ตัวละคร goku (เด็กชายหัวปลาหมึก) ได้รับข้อความจากตัวละคร egg และจะสั่งให้ตัวละคร bacon ปรากฏ มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้

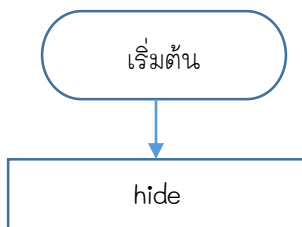


จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานในโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้

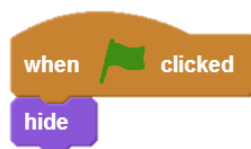


ขั้นตอนที่ 4

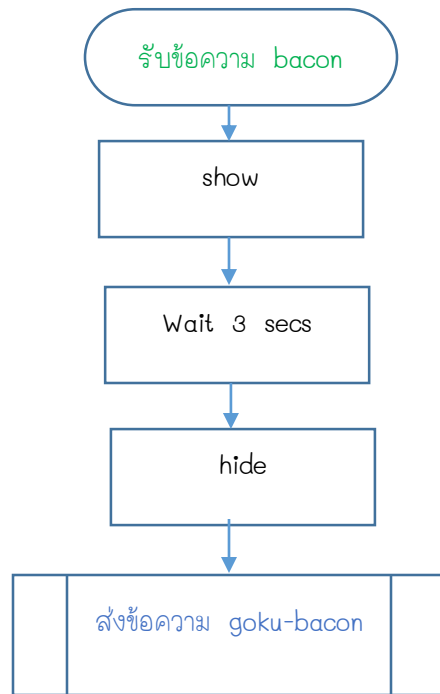
(Slide 30) ตัวละคร bacon ยังไม่ปรากฏ มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้



จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานในโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้



(Slide 31) ตัวละคร bacon ได้รับข้อความจากตัวละคร goku (เด็กชายหัวปลาหมึก) มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้

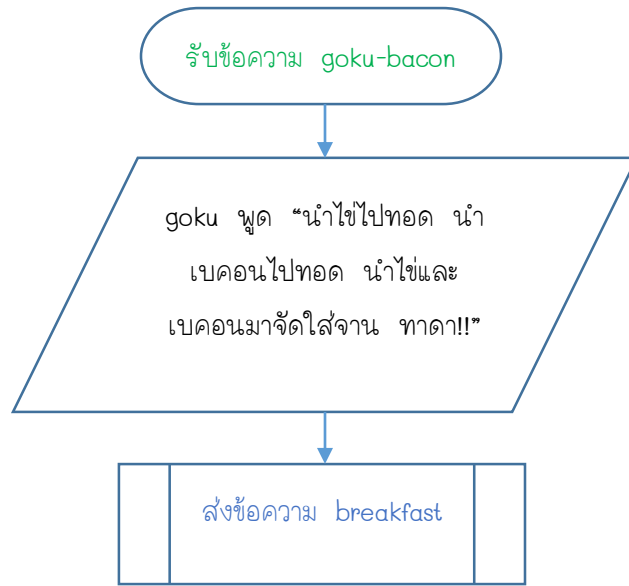


จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานในโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้

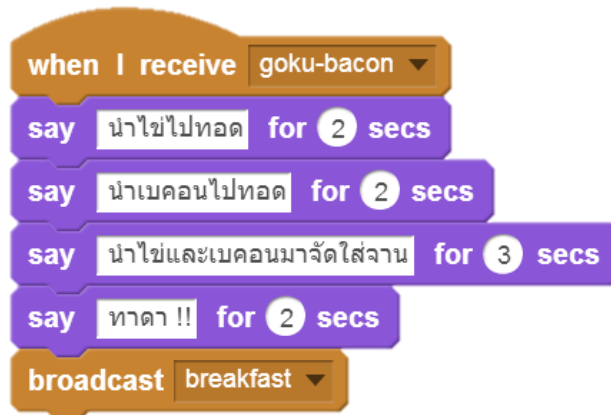


ขั้นตอนที่ 5

(Slide 32) ตัวละคร goku (เด็กชายหัวปลาหมึก) ได้รับข้อความจากตัวละคร bacon และจะสั่งให้ตัวละคร breakfast ปรากฏ มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้

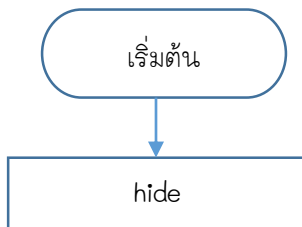


จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานในโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้

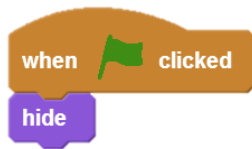


ขั้นตอนที่ 6

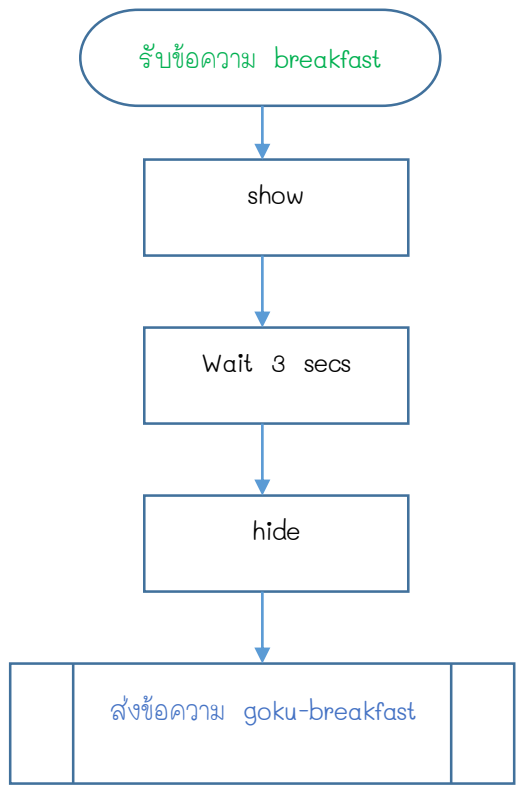
(slide 34) ตัวละคร breakfast ยังไม่ปรากฏ มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้



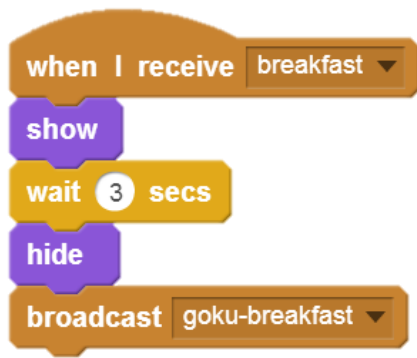
จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานในโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้



(slide 35) ตัวละคร breakfast ได้รับข้อความจากเด็กชายหัวปลาทู มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้

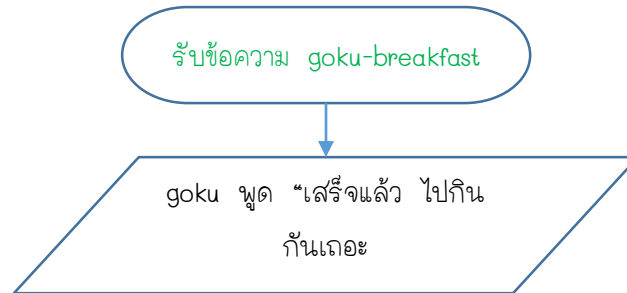


จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานในโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้



ขั้นตอนที่ 7

(Slide 36) ตัวละคร goku (เด็กชายหัวปลาหมึก) รับข้อความจากตัวละคร breakfast และชวนไปกินอาหารเช้า
มีขั้นตอนดัง flowchart ดังต่อไปนี้



จาก flowchart ข้างต้น สามารถสร้างเป็นบล็อกการทำงานในโปรแกรม Scratch ได้ดังนี้

