

ปฏิบัติภารกิจที่ 14

การจำลองเหตุการณ์การแก้ปัญหาด้วยคอมพิวเตอร์ ตอนที่ 3

ชื่อ-นามสกุล _____ รหัสนักเรียน _____ กลุ่ม _____

ให้นักสัตย์กลุ่มสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Scratch โดยใช้ความรู้ที่ได้จากการศึกษา
รายวิชา 885100 การคิดและการแก้ปัญหาเชิงตรรกะเพื่อการสร้างนวัตกรรม พร้อมทั้งเขียนรายชื่อ
สมาชิก และร่างรูปแบบของชิ้นงานลงด้านล่าง

[illegible]
