

7. เขียนผังงานเพิ่มเติมจากข้อ 6 เมื่อพบว่าตัวแปร guess และตัวแปร answer มีค่าไม่เท่ากัน ในกรณีที่ตัวแปร guess มีค่ามากกว่าตัวแปร answer ให้ตัวละครแสดงข้อความว่า “มากไป” ถ้าไม่ใช่ให้ตัวละครแสดงข้อความว่า “น้อยไป” และเขียนโปรแกรมตามที่ออกแบบไว้

ผังงาน	คำสั่ง

8. คลิกปุ่ม แล้วทดสอบโดยการใส่ค่าตัวเลขต่าง ๆ แล้วสังเกตผลลัพธ์ที่ได้
9. ปรับปรุงคำสั่งจากโปรแกรมเกมทายตัวเลขให้โปรแกรมสามารถเก็บคะแนนได้หากทายถูก ซึ่งจะได้ 1 คะแนน และจะจบเกมเมื่อได้ 3 คะแนน
10. จากข้อ 9 นักเรียนต้องสร้างตัวแปรเพิ่มทั้งหมดกี่ตัว แต่ละตัวทำงานอะไรบ้าง
-
-
11. เขียนรหัสจำลองหรือผังงานเพื่อสร้างโปรแกรกดังกล่าว

12. เขียนโปรแกรมตามที่ออกแบบไว้ และบันทึกโปรเจกต์ชื่อ “guess.sb2”