

ใบงานที่ 2.1

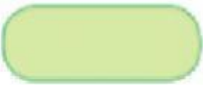
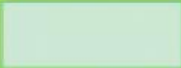
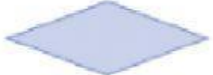
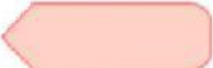
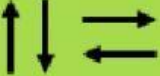
การออกแบบโปรแกรมด้วยการเขียนผังงาน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ให้นักเรียนเลือก และลากคำตอบไปไว้ในช่องว่าง ของชื่อเรียกและความหมาย ให้ตรงกับรูปสัญลักษณ์ให้ถูกต้อง

ชื่อเรียก	จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด (Start/End)	กระบวนการ (Process)	รับข้อมูล (Manual Input)
	ทิศทาง (Flow Line)	จุดเชื่อมต่อ (Connector)	การตัดสินใจ (Decision)
			การแสดงผล (Display)

ความหมาย	จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด ของการทำงาน	การประมวลผล เช่น การคำนวณ การกำหนดค่า	การนำเข้าข้อมูลด้วยการ ป้อนค่าทางแป้นพิมพ์
การแสดงผลลัพธ์ ทางจอภาพ		การตัดสินใจตามที่ เงื่อนไขกำหนดไว้	ทิศทางการดำเนินงาน
			จุดเชื่อมต่อภายใน

ลำดับ	สัญลักษณ์	ชื่อเรียก	ความหมาย
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			