

ชื่อ-สกุล.....ชั้น ม.1/..... เลขที่

ใบกิจกรรมที่ 4 การออกแบบอัลกอริทึมเพื่อแก้ปัญหา

1. ให้นักเรียนออกแบบอัลกอริทึมภาษาธรรมชาติ และแบบรหัสจำลอง การคำนวณหาค่าตัวเลขบวกกัน 3 ตัว

ตัวแปร มีทั้งหมด		ตัว	
ตัวแปรตัวที่ 1	คือ		แทนชื่อตัวแปรด้วย
ตัวแปรตัวที่ 2	คือ		แทนชื่อตัวแปรด้วย
ตัวแปรตัวที่ 3	คือ		แทนชื่อตัวแปรด้วย

- ผลลัพธ์ =

ภาษาธรรมชาติ	แบบรหัสจำลอง
<div style="background-color: #f9e79f; height: 250px; width: 100%;"></div>	<div style="background-color: #f9e79f; height: 250px; width: 100%;"></div>

2. ให้นักเรียนออกแบบอัลกอริทึมภาษาธรรมชาติ และแบบรหัสจำลอง การคำนวณหาพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า

- สูตรคำนวณการหาพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า =

ตัวแปร มีทั้งหมด ตัว

ตัวแปรตัวที่ 1	คือ	<input type="text"/>	แทนชื่อตัวแปรด้วย	<input type="text"/>
ตัวแปรตัวที่ 2	คือ	<input type="text"/>	แทนชื่อตัวแปรด้วย	<input type="text"/>
ตัวแปรตัวที่ 3	คือ	<input type="text"/>	แทนชื่อตัวแปรด้วย	<input type="text"/>

ภาษาธรรมชาติ	แบบรหัสจำลอง
<input type="text"/>	<input type="text"/>

3. ให้นักเรียนออกแบบอัลกอริทึมภาษาธรรมชาติ และแบบผังงาน การคำนวณปริมาตรสี่เหลี่ยมมุมฉาก

- สูตรคำนวณปริมาตรสี่เหลี่ยมมุมฉาก =

ตัวแปร มีทั้งหมด	<input type="text"/>	ตัว		
ตัวแปรตัวที่ 1	คือ	<input type="text"/>	แทนชื่อตัวแปรด้วย	<input type="text"/>
ตัวแปรตัวที่ 2	คือ	<input type="text"/>	แทนชื่อตัวแปรด้วย	<input type="text"/>
ตัวแปรตัวที่ 3	คือ	<input type="text"/>	แทนชื่อตัวแปรด้วย	<input type="text"/>

ภาษาธรรมชาติ	แบบรหัสจำลอง
<input type="text"/>	<input type="text"/>