ชื่อ-สกุล.....ชั้น ม.1/..... เลขที่ .....

ใบกิจกรรมที่ 4 การออกแบบอัลกอริทึมเพื่อแก้ปัญหา

1. ให้นักเรียนออกแบบอัลกอริทึมภาษาธรรมชาติ และแบบรหัสลำลอง **การคำนวณหาค่าตัวเลขบวกกัน 3 ตัว**

ตัวแปร มีทั้งหมด ____ ตัว

ตัวแปรตัวที่ 1 คือ ____ แทนชื่อตัวแปรด้วย ____

ตัวแปรตัวที่ 2 คือ ____ แทนชื่อตัวแปรด้วย ____

ตัวแปรตัวที่ 3 คือ ____ แทนชื่อตัวแปรด้วย ____

- **ผลลัพธ์** = ____

ภาษาธรรมชาติ	แบบรหัสลำลอง

LIVEWORKSHEETS

2. ให้นักเรียนออกแบบอัลกอริทึมภาษาธรรมชาติ และแบบรหัสลำลอง **การคำนวณหาพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า**

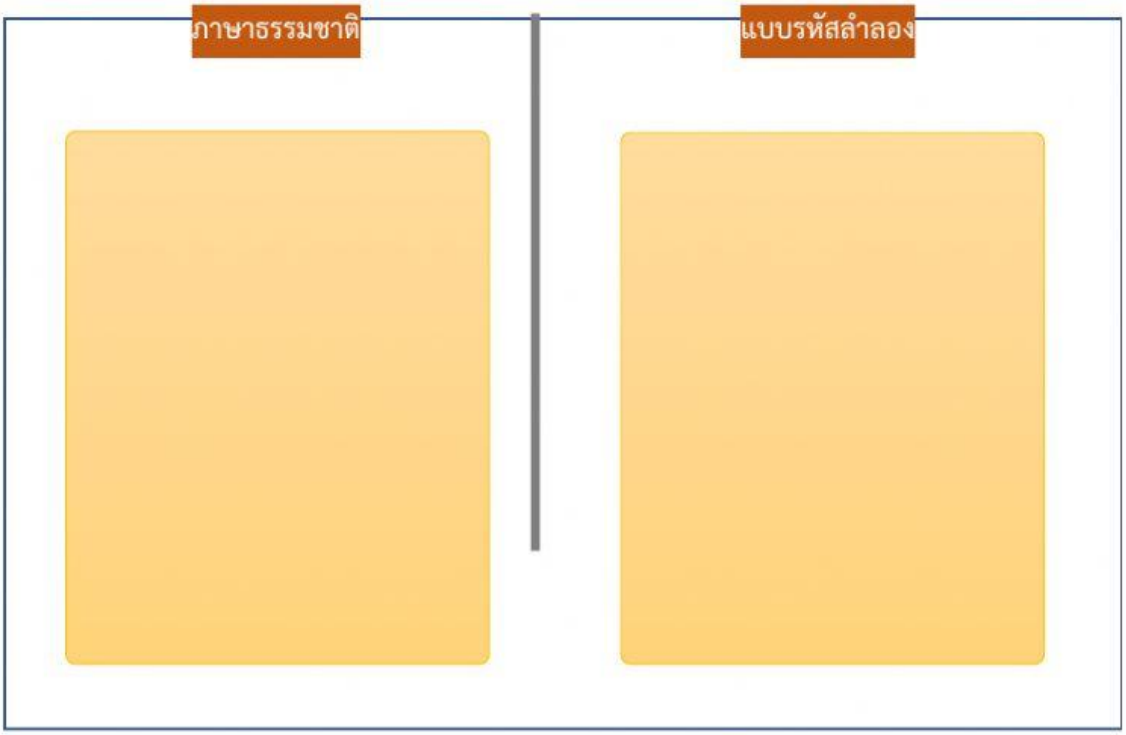
- สูตรคำนวณการหาพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า =

ตัวแปร มีทั้งหมด ตัว

ตัวแปรตัวที่ 1 คือ แทนชื่อตัวแปรด้วย

ตัวแปรตัวที่ 2 คือ แทนชื่อตัวแปรด้วย

ตัวแปรตัวที่ 3 คือ แทนชื่อตัวแปรด้วย



LIVEWORKSHEETS

3. ให้นักเรียนออกแบบอัลกอริทึมภาษาธรรมชาติ และแบบผังงาน **การคำนวณปริมาตรสี่เหลี่ยมมุมฉาก**

- สูตรคำนวณปริมาตรสี่เหลี่ยมมุมฉาก =

ตัวแปร มีทั้งหมด ตัว

ตัวแปรตัวที่ 1 คือ แทนชื่อตัวแปรด้วย

ตัวแปรตัวที่ 2 คือ แทนชื่อตัวแปรด้วย

ตัวแปรตัวที่ 3 คือ แทนชื่อตัวแปรด้วย

ภาษาธรรมชาติ	แบบรหัสลำลอง

LIVEWORKSHEETS