Name: Class:

การพัฒนาสื่ออัจฉริยะ

รายวิชา วิทยากรคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปีที่2

เรื่อง ออกแบบและเขียนโปรแกรมใช้ตรรกะและฟังก์ชั่นในการแก้ปัญหา

แบบฝึกหัด บทที่ 2

1. ตรรกะในความหมายทางคอมพิวเตอร์คือข้อใด
2. ตวดำเนินการ(Operator) คือคำตอบใด
3. คำตอบใดเป็นกฎพื้นฐานของพีชคณิตบลู
4. ตัวดำเนินการที่ใช้ตรวจสอบค่าของตัวแปรคือคำตอบใด
5. ฟงก์ชนที่มีผู้ออกแบบไว้แล้วถูกรวบรวมไว้ที่คำตอบใด
6. ข้อใดคือสัญลักษณ์ที่ใช้ในการตรวจสอบว่าเท่ากัน
7. ตรรกะ AND OR และ NOT ใช้งานอย่างไร
8. ข้อใดเป็นคำสั่งออกแบบฟังก์ชัน
9. การเรียกใช้ฟะงก์ชันที่ออกแบบไว้ ต้องทำอย่างไร

LIVEWORKSHEETS