

ใบกิจกรรมที่ 10.1

รู้จักเงื่อนไข

ชื่อ-สกุล เลขที่

1. พิจารณารหัสจำลอง และจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ แล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องวงกลมหน้าเงื่อนไขที่ถูกต้อง พร้อมทั้งเลือกหรือเขียนผลลัพธ์ที่ได้

ข้อ	รหัสจำลอง	สถานการณ์	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
1.1	ถ้า ตำแหน่ง $y > 0$ แล้ว กำหนดสีปากกาเป็นสีแดง	ตำแหน่ง $x, y = (-20, 50)$	☒ จริง ☐ เท็จ	สีปากกา คือ ☐ สีดำ ☒ สีแดง
1.2	ถ้า ตัวแปร no มีค่า > 5 แล้ว กำหนดสีปากกาเป็นสีน้ำเงิน มิฉะนั้น กำหนดสีปากกาเป็นสีเขียว	ตัวแปร no มีค่าเป็น 3	☐ จริง ☐ เท็จ	สีปากกา คือ ☐ สีน้ำเงิน ☐ สีเขียว
1.3	กำหนดสีปากกาเป็นสีเขียว ถ้า ตำแหน่ง $x = 30$ แล้ว ปากกาเป็นสีน้ำเงิน มิฉะนั้น ปากกาเป็นสีชมพู	ตำแหน่ง $x, y = (-30, 20)$	☐ จริง ☐ เท็จ	สีปากกา คือ ☐ สีน้ำเงิน ☐ สีเขียว ☐ สีชมพู
1.4	ถ้า ตัวแปร count มีค่า < 30 แล้ว พูดว่า น้อยกว่า 30 มิฉะนั้น พูดว่า มากกว่า 30	ตัวแปร count มีค่าเป็น 40	☐ จริง ☐ เท็จ	พูดว่า



ข้อ	รหัสจำลอง	สถานการณ์	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
1.5	ถ้า ตัวแปร age มีค่า > 15 แล้ว พูดว่า คุณโตแล้ว มิฉะนั้น พูดว่า คุณยังเด็ก	ตัวแปร age มีค่าเป็น 10	☐ จริง ☐ เท็จ	พูดว่า
1.6	ถ้า ตัวแปร answer = เอก แล้ว พูดว่า สวัสดีครับเอก มิฉะนั้น พูดว่า ยินดีที่รู้จักครับ	ตัวแปร answer มีค่าเป็น นุ่น	☐ จริง ☐ เท็จ	

2. ให้นักเรียนศึกษาจากบทเรียนบทที่ 4 เรื่อง คำสั่งเงื่อนไข จากนั้นพิจารณาคำสั่งต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม

คำสั่ง	รหัสจำลอง	ผลลัพธ์
2.1 	1. กำหนดตัวแปร guess เป็น 10 2. ถ้า ตัวแปร guess น้อยกว่า 10 แล้ว ตัวละครพูดว่า Hello	ตัวละคร ไม่พูดอะไร เพราะว่า ตัวแปร guess มีค่าเป็น 10 ทำให้เงื่อนไขเป็น ☐ จริง ☒ เท็จ ดังนั้นจึง ไม่พูดว่า Hello
2.2 	1. กำหนดตัวแปร guess เป็น 2. ถ้า ตัวแปร guess แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า rabbit	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร guess มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไขเป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง พูดว่า rabbit

คำสั่ง	รหัสจำลอง	ผลลัพธ์
2.3 	1. กำหนดตัวแปร guess เป็น 2. ถ้า ตัวแปร guess แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า rabbit	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร guess มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง
2.4 	1. เป็น 2. ถ้า แล้ว มิฉะนั้น	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง
2.5 	1. เป็น 2. ถ้า แล้ว มิฉะนั้น 3. หยุดรอ วินาที 4. ถ้า แล้ว มิฉะนั้น	ตัวละคร พูดว่า หยุดรอ แล้วพูดว่า เพราะว่า ตัวแปร guess มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข แรกเป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง หยุดรอ วินาที ทำให้เงื่อนไขที่สองเป็น เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง

