ภาษาธรรมชาติ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม โดยเขียนในรูปแบบภาษาธรรมชาติตามโจทย์ที่กำหนดให้

<u>การคำนวณการบวกเลข 2 จำนวน</u>

1.เริ่มต้น

2.....

3.....

4.....

5.....

6.จบการทำงาน

<u>การรับค่าชื่อ และแสดงผล “สวัสดี”และตามด้วยชื่อที่กรอก</u>

.....

.....

.....

.....

.....

<u>การคำนวณหาพื้นที่ 4 เหลี่ยม</u>

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

<u>การรับค่าชื่อสัตว์เลี้ยง ค่าใช้จ่ายรักษา และแสดงผล ชื่อสัตว์เลี้ยงและค่าใช้จ่าย</u>

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อ นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

LIVEWORKSHEETS

รหัสจำลอง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม โดยเขียนในรูปแบบรหัสจำลองตามโจทย์ที่กำหนดให้

การคำนวณการคูณเลข 2 จำนวน

1.เริ่มต้น

2. นำเข้าข้อมูลตัวเลขจำนวนที่ 1

3. นำเข้าข้อมูลตัวเลขจำนวนที่ 2

4. ผลคูณ=จำนวนที่1*จำนวนที่2

5. แสดงผล ผลคูณ

6.จบการทำงาน

รหัสจำลอง

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

การรับค่าชื่อ และแสดงผล "สวัสดี"ตามด้วยชื่อ และตามด้วยข้อความ"ชื่อคุณเพราะจังเลย"

1. เริ่มต้น

2. นำเข้าข้อมูลชื่อ

3. แสดงผล "สวัสดี" ชื่อ "ชื่อคุณเพราะจังเลย"

4. จบการทำงาน

รหัสจำลอง

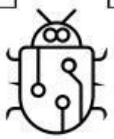
1.....

2.....

3.....

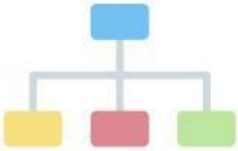
.....

4.....



ชื่อ นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

LIVEWORKSHEETS



ออกแบบผังงาน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม โดยเขียนในรูปแบบผังงานตามโจทย์ที่กำหนดให้

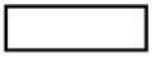
การคำนวณหาพื้นที่ 3 เหลี่ยม

1. เริ่มต้น
2. นำเข้าข้อมูลฐาน
3. นำเข้าข้อมูลสูง
4. พื้นที่=0.5*ฐาน*สูง
5. แสดงผล พื้นที่
6. จบการทำงาน

ผังงาน

สัญลักษณ์ผังงานที่ใช้

เริ่มต้น/สิ้นสุด

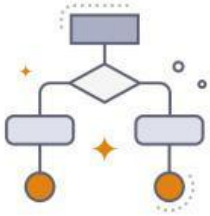

การดำเนินงาน/การประมวลผล

การนำเข้าข้อมูลด้วยการป้อนค่าทางแป้นพิมพ์

การแสดงผลบนหน้าจอ

ชื่อ นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

LIVEWORKSHEETS



ผังงานชื่อ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม โดยเขียนในรูปแบบผังงานตามโจทย์ที่กำหนดให้

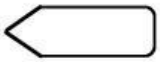
<u>การนำเสนอชื่อ</u>

1. เริ่มต้น.....
2. นำเข้าข้อมูลชื่อ.....
3. แสดงผล "สวัสดีคุณ"ชื่อ.....
4. จบการทำงาน.....

สัญลักษณ์ผังงานที่ใช้

เริ่มต้น/สิ้นสุด

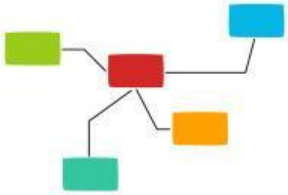
การนำเข้าข้อมูล
ด้วยการป้อนค่า
ทางแป้นพิมพ์



การแสดงผล
บนหน้าจอ

ชื่อ นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

LIVEWORKSHEETS



คำนวณนำเสนอ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม โดยเขียนในรูปแบบผังงานตามโจทย์ที่กำหนดให้

การนำเสนอชื่อ

1. เริ่มต้น
2. นำเข้าข้อมูลจำนวนที่ 1
3. นำเข้าข้อมูลจำนวนที่ 2
4. ผลบวก=จำนวนที่1+จำนวนที่2
5. แสดงผล "ว้าวคุณหาคำตอบได้"ผลบวก
6. จบการทำงาน

ผังงาน

สัญลักษณ์ผังงานที่ใช้

- เริ่มต้น/สิ้นสุด
- การดำเนินงาน/การประมวลผล
- การนำเข้าข้อมูลด้วยการป้อนค่าทางแป้นพิมพ์
- การแสดงผลบนหน้าจอ

ชื่อ นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

LIVEWORKSHEETS