

เรื่องการออกแบบขั้นตอนการทำงานโดยใช้ภาษาธรรมชาติ

ของรูปสามเหลี่ยม

[illegible]

ใบงานที่ 2.1.2

เรื่องการออกแบบขั้นตอนการทำงานโดยใช้รหัสจำลอง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนออกแบบขั้นตอนการทำงานโดยใช้รหัสจำลอง เพื่อกำหนดหาพื้นที่ของรูปสามเหลี่ยม

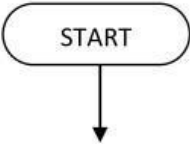
[illegible]

ใบงานที่ 2.1.3

เรื่องการออกแบบขั้นตอนการทำงานโดยใช้ผังงาน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนออกแบบขั้นตอนการทำงานโดยใช้ผังงาน เพื่อคำนวณหาพื้นที่ของรูปสามเหลี่ยม

START



```
graph TD; START([START]) --> ;
```

ใบงานที่ 2.2.1

เรื่องตัวแปรในภาษาไพทอน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามที่กำหนดให้โดยละเอียด

1. ให้นักเรียนตั้งชื่อตัวแปรเพื่อใช้เก็บข้อมูลต่อไปนี้ลงในช่องตารางด้านขวา ให้ถูกต้องตามกฎการตั้งชื่อตัวแปร

ข้อมูล	การตั้งชื่อตัวแปร
ชื่อนักเรียน	
คะแนนสอบวิชาภาษาไทย	
ชื่อโรงเรียน	
น้ำหนักของนักเรียน	
เกรดวิชาภาษาอังกฤษ	

2. ให้นักเรียนพิจารณาการตั้งชื่อตัวแปรต่อไปนี้ว่าถูกหรือผิด จากนั้นให้ตอบลงในช่องตารางด้านขวา

การตั้งชื่อตัวแปร	การพิจารณา
1name	
score_computer	
student name	
price#	
surname	
name+lastname	
str	
midterm_thai_score	
final-social-score	
mySalary	