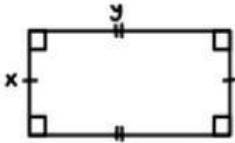


ชื่อ.....นามสกุล.....ห้อง.....เลขที่.....



$x \times y$

สี่เหลี่ยมผืนผ้า



คำสั่ง ให้นักเรียนเรียงลำดับการเขียนอัลกอริทึม รหัสจำลอง ภาษาธรรมชาติ วิธีการหาพื้นที่รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยการลากหมายเลขที่อยู่ข้างล่างมาวางกับรหัสจำลองที่อยู่ด้านบน

สูตรการหาพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า

พื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า = กว้าง $\times$ ยาว



เรียงลำดับใหม่



1

2

3

4

5

6

สัญลักษณ์ผังงาน

คำสั่ง ให้นักเรียนลากเส้นจับคู่สัญลักษณ์ และ ชื่อเรียกผังงานให้ตรงกัน



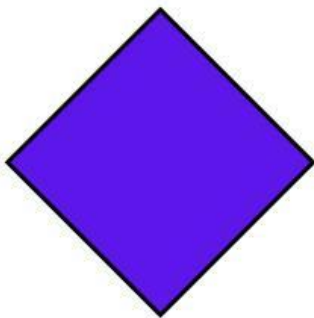
การปฏิบัติงาน



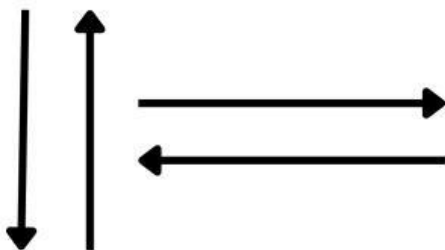
เริ่มต้นและจบ



ทิศทาง



การนำเข้าข้อมูล-ออก
แบบทั่วไป



การตัดสินใจ



ตักน้ำใส่โอ่ง



คำสั่ง ให้นักเรียนลากเส้นเชื่อมโยงรหัสจำลองที่อยู่ทางซ้ายมือ ผังงานทางขวามือ ให้ถูกต้อง

รหัสจำลอง

เริ่มต้น

1. ตักน้ำใส่โอ่ง

2. ถ้าน้ำเต็มโอ่ง

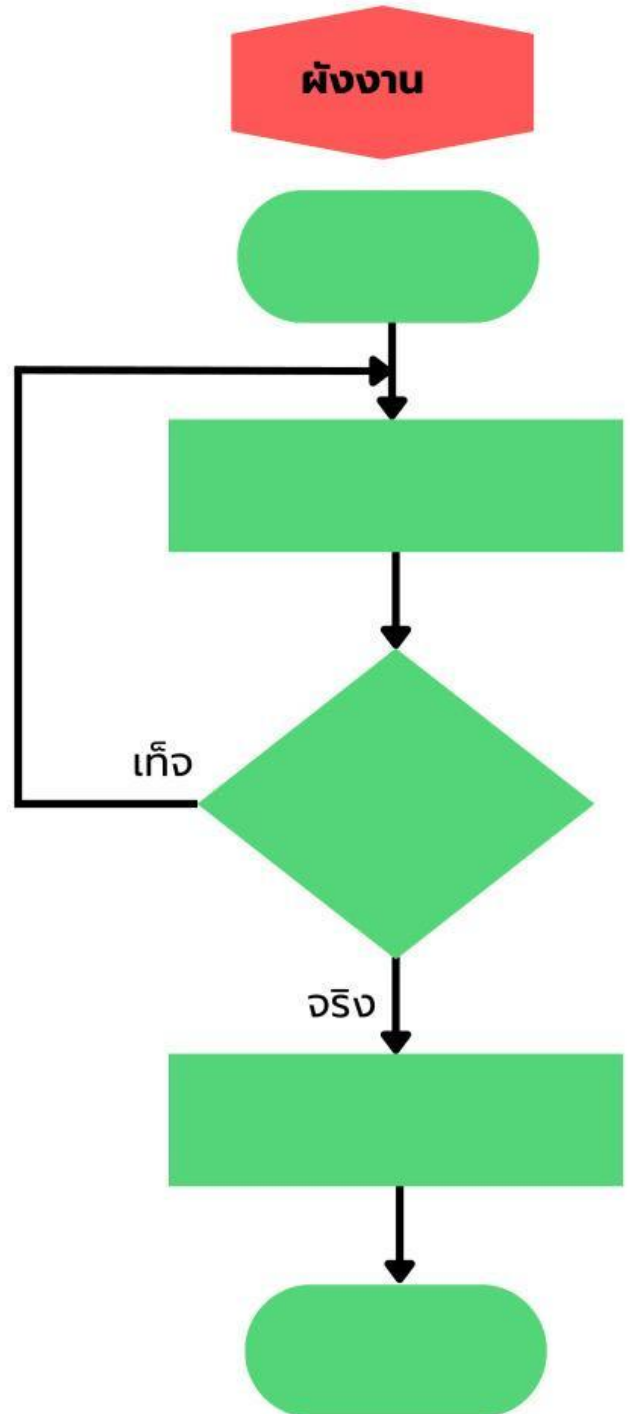
2.1 หยุดตักน้ำ

ไม่เช่นนั้น

2.2 กลับไปทำข้อ 1

จบ

ผังงาน





หลักเกณฑ์



คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาหลักเกณฑ์การตั้งชื่อตัวแปรโดยเลือก
คำว่า ถูก หน้าข้อที่ถูกต้อง และ เลือกคำว่า ผิด หน้าข้อที่ไม่ถูกต้อง

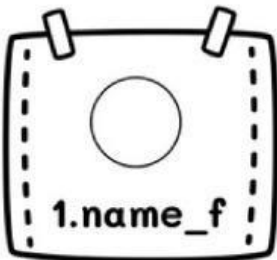
- 1.....ตัวแปรต้องขึ้นต้นด้วยตัวอักษร A-Z , a-z หรือเครื่องหมาย _ (Underscore) เท่านั้น
- 2.....ควรตั้งตามตัวอักษรภาษาอังกฤษและภาษาไทยจะได้จำได้
- 3.....ตัวอักษรที่ตามมาของชื่อตัวแปรนั้นจะต้องเป็นตัวแปรต้องขึ้นต้นด้วยตัวอักษร A-Z , a-z หรือเครื่องหมาย _ (Underscore) หรือตัวเลข
- 4.....ห้ามเว้นช่องว่างภายในชื่อตัวแปร และห้ามใช้สัญลักษณ์พิเศษอื่นๆ เช่น ! @ # \$ % ^ & * ()
- 5.....ตั้งตามใจได้หมดที่ชอบ
- 6.....ควรสร้างตัวแปรโดยใส่หมายเลขไว้ตัวแรกจะได้รู้ลำดับที่
- 7.....การใช้อักษรตัวพิมพ์ใหญ่และอักษรตัวพิมพ์เล็กในการตั้งชื่อตัวแปรมีความแตกต่างกันในบางโปรแกรมจะถือว่าเป็นคนละตัวแปร เช่น Hello และ HELLO
- 8.....ห้ามตั้งชื่อตัวแปรตรงกับคำสั่งวน เช่น กลุ่มคำสั่งต่างในโปรแกรม และชนิดของตัวแปรต่างๆ เช่น printf if else for do while
- 9.....ควรเว้นวรรคตัวแปรถ้าตัวอักษรยาว
- 10.....หลีกเลี่ยงการตั้งชื่อตัวแปรที่ใช้ข้อความยาวเกินไป



ตัวไหนผิด



คำชี้แจง : ให้นักเรียนพิจารณาตัวแปรข้อใดที่ตั้งชื่อได้ถูกต้องตามหลัก
เกณฑ์การตั้งชื่อตัวแปร โดยเลือกคำว่า ถูก บนข้อที่ถูกต้อง และ เลือก
คำว่า ผิด บนข้อที่ไม่ถูกต้อง



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

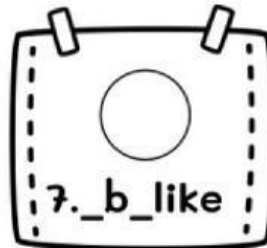


.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

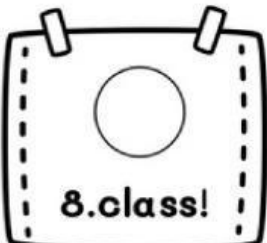


.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

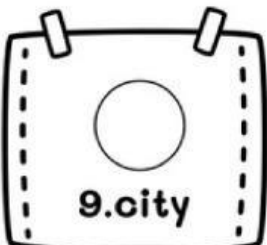


.....

.....

.....

.....

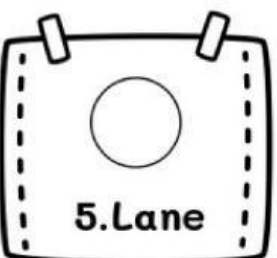


.....

.....

.....

.....

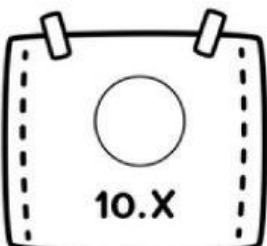


.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....