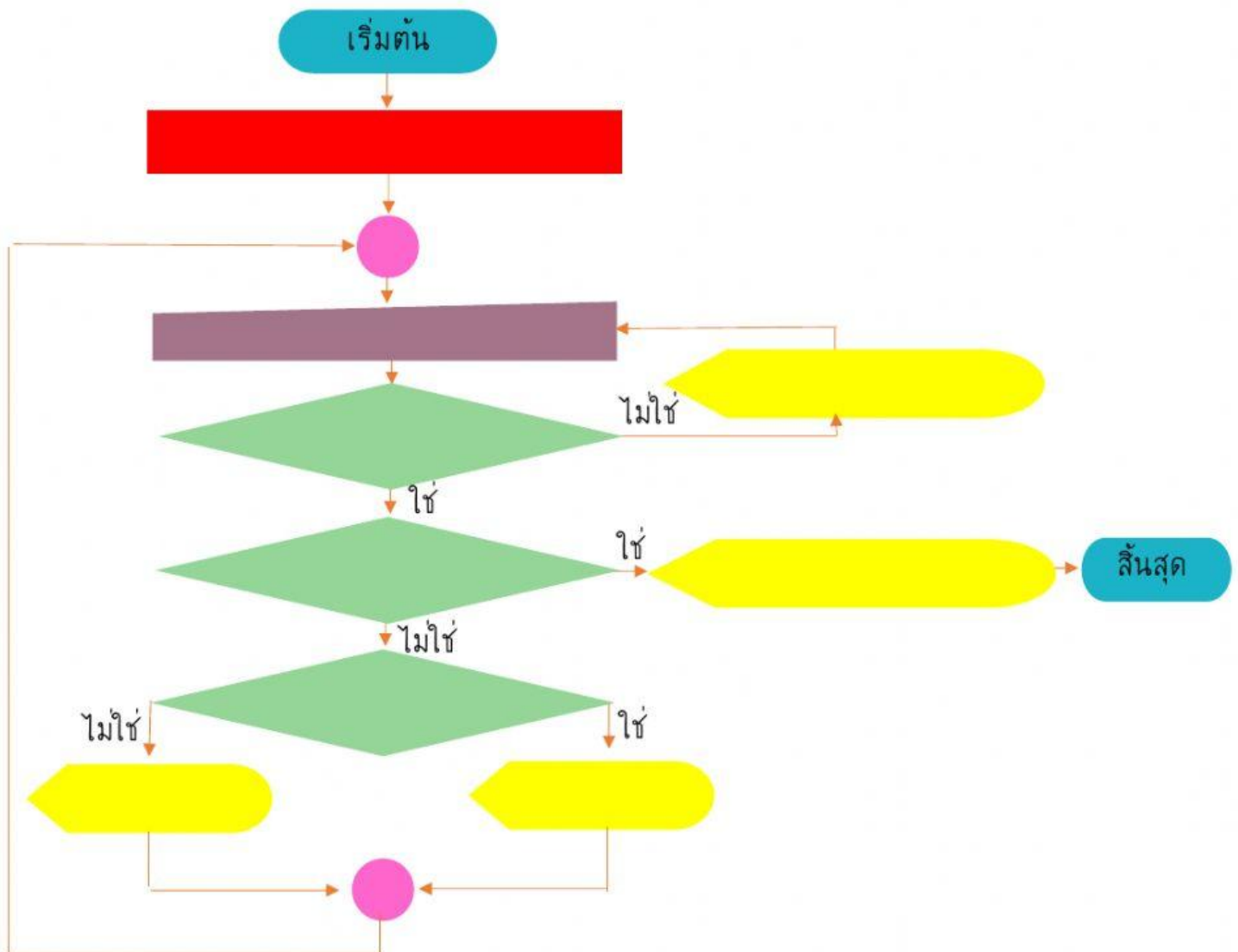


แบบฝึกหัด

ให้นักเรียนเขียนผังงานเพื่อแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้

อันดาต้องการสร้างเกมทายตัวเลข โดยระบบสุ่มตัวเลข 2 ตำแหน่ง แล้วให้ผู้เล่นกรอกตัวเลขให้ถูกต้อง โดยมีเงื่อนไข ดังนี้

1. ถ้าผู้เล่นกรอกตัวเลขไม่ครบ 2 ตำแหน่ง ให้แสดงคำว่า "กรอกตัวเลขให้ครบ 2 ตำแหน่ง"
2. ถ้าทายถูกให้แสดงคำว่า "เย้! ทายถูกแล้ว"
3. ถ้าตัวเลขที่ผู้เล่นกรอกมีค่ามากกว่าให้แสดงคำว่า "มากไปจะ"
4. ถ้าตัวเลขที่ผู้เล่นกรอกมีค่าน้อยกว่าให้แสดงคำว่า "น้อยไปจะ"



สั้ค่าตัวเลข 2 ตำแหน่ง
ระหว่าง 00-99

รับค่าตัวเลข 2 ตำแหน่ง

เป็นตัวเลข 2 ตำแหน่ง
หรือไม่

เย้ ! ทายถูกแล้ว

ตัวเลขที่รับมีค่า = ตัวเลขที่สุ่ม

กรอกตัวเลขให้ครบ 2
ตำแหน่งนะ

ตัวเลขที่รับมีค่า < ตัวเลขที่สุ่ม

มากไปจะ

น้อยไปจะ