

ชื่อ/สกุล.....เลขที่.....ระดับชั้น/ห้อง.....

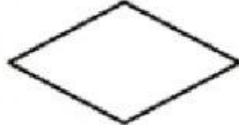
แบบทดสอบก่อนปลายภาควิทยาการคำนวณ

คำชี้แจง : ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีกี่ขั้นตอน
 1. 3 ขั้นตอน
 2. 4 ขั้นตอน
 3. 5 ขั้นตอน
 4. 6 ขั้นตอน
2. ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนการวิเคราะห์ปัญหาได้ถูกต้อง
 1. สิ่งที่ต้องการ => รูปแบบผลลัพธ์ => ข้อมูลนำเข้า => ตัวแปรที่ใช้ => วิธีการประมวลผล => ภาษาที่ใช้
 2. สิ่งที่ต้องการ => ข้อมูลนำเข้า => ตัวแปรที่ใช้ => รูปแบบผลลัพธ์ => วิธีการประมวลผล => ภาษาที่ใช้
 3. สิ่งที่ต้องการ => รูปแบบผลลัพธ์ => ตัวแปรที่ใช้ => ข้อมูลนำเข้า => วิธีการประมวลผล => ภาษาที่ใช้
 4. สิ่งที่ต้องการ => รูปแบบผลลัพธ์ => ตัวแปรที่ใช้ => วิธีการประมวลผล => ข้อมูลนำเข้า => ภาษาที่ใช้
3. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนการแก้ปัญหา
 1. การแจ้งปัญหาให้ผู้ดูแลตรวจสอบปรับปรุงระบบ
 2. การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา
 3. การเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหา
 4. การดำเนินการแก้ปัญหา
4. ข้อใดไม่ได้อยู่ในหลักเกณฑ์ที่ต้องดำเนินการวิเคราะห์ปัญหา
 1. รูปแบบผลลัพธ์
 2. ข้อมูลนำเข้า
 3. ข้อมูลนำออก
 4. ตัวแปรที่ใช้
5. การเขียน Flowchart มีความหมายตรงกับข้อใด
 1. การเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหา
 2. การดำเนินการแก้ปัญหาโดยคำพูด
 3. การแสดงการทำงานของคอมพิวเตอร์
 4. การใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ ที่ใช้เขียนแทนคำอธิบาย
6. ข้อใดคือการจำลองขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหาในรูปของคำบรรยาย
 1. Flowchart
 2. Algorithm
 3. Pseudocode
 4. Refinement
7. สัญลักษณ์ที่นิยมในการเขียน Flowchat แบ่งออกเป็นกี่กลุ่ม
 1. 3 กลุ่ม
 2. 4 กลุ่ม
 3. 6 กลุ่ม
 4. 7 กลุ่ม

8.  สัญลักษณ์นี้มีความหมายตรงกับข้อใด

- | | |
|----------------|-----------------------|
| 1. การเริ่มต้น | 2. การรับ - ส่งข้อมูล |
| 3. การตัดสินใจ | 4. การประมวลผล |

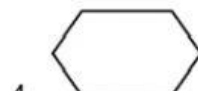
9.  สัญลักษณ์นี้มีความหมายตรงกับข้อใด

- | | |
|----------------|-----------------------|
| 1. การเริ่มต้น | 2. การรับ - ส่งข้อมูล |
| 3. การตัดสินใจ | 4. การประมวลผล |

10.  สัญลักษณ์นี้มีความหมายตรงกับข้อใด

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. แสดงการเก็บข้อมูล | 2. การรับ - ส่งข้อมูลโดยใช้แถบแม่เหล็ก |
| 3. แสดงการหน่วงเวลาการประมวลผล | 4. การประมวลผลข้อมูลด้วยมือ |

11. สัญลักษณ์ใดคือการเริ่มเขียน Flowchart



12. คำสั่ง if, if...else, switch, case อยู่ในลักษณะโครงสร้างใด
1. โครงสร้างแบบลำดับ
 2. โครงสร้างแบบทางเลือก
 3. โครงสร้างแบบเงื่อนไข
 4. โครงสร้างแบบทำซ้ำ
13. การระบุข้อมูลเข้าข้อมูลออกอยู่ในกระบวนการใดของการแก้ปัญหา
1. การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา
 2. การเลือกเครื่องมือและออกแบบวิธีขั้นตอน
 3. การดำเนินการแก้ปัญหา
 4. การตรวจสอบและปรับปรุง
14. การระบุข้อมูลเข้าข้อมูลออกอยู่ในกระบวนการใดของการแก้ปัญหา
1. การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา
 2. การเลือกเครื่องมือและออกแบบวิธีขั้นตอน
 3. การดำเนินการแก้ปัญหา
 4. การตรวจสอบและปรับปรุง
15. หากนักเรียนต้องการหาคะแนนเฉลี่ยวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียน 30 คน ข้อมูลนำเข้าคือ ข้อใด
1. คะแนนของนักเรียนแต่ละคน
 2. สูตรหาค่าเฉลี่ย
 3. ผลลัพธ์ที่ได้
 4. วิชาคอมพิวเตอร์
16. ข้อใด ไม่ใช่ สิ่งที่ได้จากการวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา
1. ข้อมูลที่ต้องนำเข้า
 2. รูปแบบผลลัพธ์ที่ต้องการ
 3. ผลลัพธ์ที่ได้จากการหาคำตอบ
 4. ขั้นตอนหรือวิธีการที่ต้องใช้ในการหาคำตอบ
17. ขั้นตอนการหาค่าเฉลี่ยของจำนวนเต็ม 3 จำนวน 2 7 9 สิ่งแรกที่เราควรทำคือข้อใด
1. การเลือกเครื่องมือและออกแบบวิธีขั้นตอน
 2. การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา
 3. การตรวจสอบและปรับปรุง
 4. การดำเนินการแก้ปัญหา
18. โปรแกรมสำเร็จรูปหรือภาษาคอมพิวเตอร์มักถูกนำมาช่วยในขั้นตอนใดของการแก้ปัญหา
1. การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา
 2. การเลือกเครื่องมือและออกแบบวิธีขั้นตอน
 3. การดำเนินการแก้ปัญหา
 4. การตรวจสอบและปรับปรุง
19. การพิจารณาเป้าหมายหรือสิ่งที่ต้องหาคำตอบ เรียกว่าอะไร
1. การระบุข้อมูลเข้า
 2. การระบุข้อมูลออก
 3. การกำหนดวิธีการประมวลผล
 4. การจัด
20. การพิจารณาข้อมูลและเงื่อนไขที่กำหนดมาในปัญหา คือข้อใด
1. การระบุข้อมูลออก
 2. การกำหนดวิธีการประมวลผล
 3. การระบุข้อมูลเข้า
 4. การจัด