การออกแบบโปรแกรมด้วยการเขียนผังงาน

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

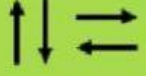
ให้นักเรียนเลือก และลากคำตอบไปไว้ในช่องว่าง ของชื่อเรียกและความหมาย ให้ตรงกับรูปสัญลักษณ์ให้ถูกต้อง

ชื่อเรียก

- จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด (Start/End)
- กระบวนการ (Process)
- รับข้อมูล (Manual Input)
- ทิศทาง (Flow Line)
- จุดเชื่อมต่อ (Connector)
- การตัดสินใจ (Decision)
- การแสดงผล (Display)

ความหมาย

- จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของการทำงาน
- การประมวลผล เช่น การคำนวณ การกำหนดค่า
- การนำเข้าข้อมูลด้วยการป้อนค่าทางแป้นพิมพ์
- การแสดงผลลัพธ์ทางจอภาพ
- การตัดสินใจตามที่เงื่อนไขกำหนดไว้
- ทิศทางการดำเนินงาน
- จุดเชื่อมต่อภายใน

ลำดับ	สัญลักษณ์	ชื่อเรียก	ความหมาย
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			

LIVEWORKSHEETS