

ชื่อ-สกุล.....ชั้น ม.1/..... เลขที่

ใบกิจกรรมที่ 4 การออกแบบอัลกอริทึมเพื่อแก้ปัญหา

1. ให้นักเรียนออกแบบอัลกอริทึมภาษาธรรมชาติ และแบบรหัสจำลอง การคำนวณหาค่าตัวเลขบวกกัน 3 ตัว

ตัวแปร มีทั้งหมด		ตัว
ตัวแปรตัวที่ 1 คือ		แทนชื่อตัวแปรด้วย
ตัวแปรตัวที่ 2 คือ		แทนชื่อตัวแปรด้วย
ตัวแปรตัวที่ 3 คือ		แทนชื่อตัวแปรด้วย

- ผลลัพธ์ =

ภาษาธรรมชาติ	แบบรหัสจำลอง

2. ให้นักเรียนออกแบบอัลกอริทึมภาษาธรรมชาติ และแบบรหัสจำลอง การคำนวณหาพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า

- สูตรคำนวณการหาพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า =

ตัวแปร มีทั้งหมด		ตัว
ตัวแปรตัวที่ 1	คือ	แทนชื่อตัวแปรด้วย
ตัวแปรตัวที่ 2	คือ	แทนชื่อตัวแปรด้วย
ตัวแปรตัวที่ 3	คือ	แทนชื่อตัวแปรด้วย

ภาษาธรรมชาติ	แบบรหัสจำลอง

3. ให้นักเรียนออกแบบอัลกอริทึมภาษาธรรมชาติ และแบบผังงาน การคำนวณปริมาตรสี่เหลี่ยมมุมฉาก

- สูตรคำนวณปริมาตรสี่เหลี่ยมมุมฉาก =

ตัวแปร มีทั้งหมด

ตัว

ตัวแปรตัวที่ 1

คือ

แทนชื่อตัวแปรด้วย

ตัวแปรตัวที่ 2

คือ

แทนชื่อตัวแปรด้วย

ตัวแปรตัวที่ 3

คือ

แทนชื่อตัวแปรด้วย

ภาษาธรรมชาติ

แบบรหัสจำลอง