

Name: _____

Class: _____

การพัฒนาสื่ออัจฉริยะ

รายวิชา วิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เรื่อง ออกแบบและเขียนโปรแกรมใช้ตรรกะและฟังก์ชันในการแก้ปัญหา



แบบฝึกหัด บทที่ 2

1	ตรรกะในความหมายทางคอมพิวเตอร์คือข้อใด	ข้อเท็จจริง
		จริง เท็จ
2	ตัวดำเนินการ(Operator) คือคำตอบใด	คำสั่งรันโปรแกรม
		สัญลักษณ์ที่ใช้คำนวณ
3	คำตอบใดเป็นกฎพื้นฐานของพีชคณิตบูล	A=0 ถ้า A ไม่เท่ากับ 1
		A=2 ถ้า A ไม่เท่ากับ 0
4	ตัวดำเนินการที่ใช้ตรวจสอบค่าของตัวแปรคือคำตอบใด	In และ not in
		A=B
5	ฟังก์ชันที่มีผู้ออกแบบไว้แล้วถูกรวบรวมไว้ที่คำตอบใด	Lib
		Tools
6	ข้อใดคือสัญลักษณ์ที่ใช้ในการตรวจสอบว่าเท่ากัน	<>
		==
7	ตรรกะ AND OR และ NOT ใช้งานอย่างไร	ใช้ตัวแปรสองตัว
		ใช้แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรสองค่า
8	ข้อใดเป็นคำสั่งออกแบบฟังก์ชัน	call function
		def function
9	การเรียกใช้ฟังก์ชันที่ออกแบบไว้ ต้องทำอย่างไร	ใช้คำสั่งตามที่กำหนดไว้
		พิมพ์ชื่อฟังก์ชันที่บรรทัดที่ต้องการ