

Name:

Class:

การพัฒนาสื่ออัจฉริยะ

รายวิชา วิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เรื่อง ออกแบบและเขียนโปรแกรมใช้ตรรกะและฟังก์ชันในการแก้ปัญหา



แบบฝึกหัด บทที่ 2

1. ตรรกะในความหมายทางคอมพิวเตอร์คือข้อใด

2. ตัวดำเนินการ (Operator) คือคำตอบใด

3. คำตอบใดเป็นกฎพื้นฐานของพีชคณิตบูล

4. ตัวดำเนินการที่ใช้ตรวจสอบค่าของตัวแปรคือคำตอบใด

5. ฟังก์ชันที่มีผู้ออกแบบไว้แล้วถูกรวบรวมไว้ที่คำตอบใด

6. ข้อใดคือสัญลักษณ์ที่ใช้ในการตรวจสอบว่าเท่ากัน

7. ตรรกะ AND OR และ NOT ใช้งานอย่างไร

8. ข้อใดเป็นคำสั่งออกแบบฟังก์ชัน

9. การเรียกใช้ฟังก์ชันที่ออกแบบไว้ ต้องทำอย่างไร