

ใบกิจกรรมที่ 10.1

รู้จักเงื่อนไข

ชื่อ-สกุล เลขที่

1. พิจารณารหัสจำลอง และจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ แล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องวงกลมหน้าเงื่อนไขที่ถูกต้อง พร้อมทั้งเลือกหรือเขียนผลลัพธ์ที่ได้

ข้อ	รหัสจำลอง	สถานการณ์	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
1.1	ถ้า ตำแหน่ง $y > 0$ แล้ว กำหนดสีปากกาเป็นสีแดง	ตำแหน่ง $x, y = (-20, 50)$	☒ จริง ☐ เท็จ	สีปากกา คือ ☐ สีดำ ☒ สีแดง
1.2	ถ้า ตัวแปร no มีค่า > 5 แล้ว กำหนดสีปากกาเป็นสีน้ำเงิน มิฉะนั้น กำหนดสีปากกาเป็นสีเขียว	ตัวแปร no มีค่าเป็น 3	☐ จริง ☐ เท็จ	สีปากกา คือ ☐ สีน้ำเงิน ☐ สีเขียว
1.3	กำหนดสีปากกาเป็นสีเขียว ถ้า ตำแหน่ง $x = 30$ แล้ว ปากกาเป็นสีน้ำเงิน มิฉะนั้น ปากกาเป็นสีชมพู	ตำแหน่ง $x, y = (-30, 20)$	☐ จริง ☐ เท็จ	สีปากกา คือ ☐ สีน้ำเงิน ☐ สีเขียว ☐ สีชมพู
1.4	ถ้า ตัวแปร count มีค่า < 30 แล้ว พูดว่า น้อยกว่า 30 มิฉะนั้น พูดว่า มากกว่า 30	ตัวแปร count มีค่าเป็น 40	☐ จริง ☐ เท็จ	พูดว่า



ข้อ	รหัสจำลอง	สถานการณ์	พิจารณาเงื่อนไข	ผลลัพธ์
1.5	ถ้า ตัวแปร age มีค่า > 15 แล้ว พูดว่า คุณโตแล้ว มิฉะนั้น พูดว่า คุณยังเด็ก	ตัวแปร age มีค่าเป็น 10	☐ จริง ☐ เท็จ	พูดว่า
1.6	ถ้า ตัวแปร answer = เอก แล้ว พูดว่า สวัสดีครับเอก มิฉะนั้น พูดว่า ยินดีที่รู้จักครับ	ตัวแปร answer มีค่าเป็น นุ่น	☐ จริง ☐ เท็จ	

2. ให้นักเรียนศึกษาจากบทเรียนบทที่ 4 เรื่อง คำสั่งเงื่อนไข จากนั้นพิจารณาคำสั่งต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม

คำสั่ง	รหัสจำลอง	ผลลัพธ์
2.1 	1. กำหนดตัวแปร guess เป็น 10 2. ถ้า ตัวแปร guess น้อยกว่า 10 แล้ว ตัวละครพูดว่า Hello	ตัวละคร ไม่พูดอะไร เพราะว่า ตัวแปร guess มีค่าเป็น 10 ทำให้เงื่อนไข เป็น ☐ จริง ☒ เท็จ ดังนั้นจึง ไม่พูดว่า Hello
2.2 	1. กำหนดตัวแปร guess เป็น 2. ถ้า ตัวแปร guess แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า rabbit	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร guess มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง พูดว่า rabbit

คำสั่ง	รหัสจำลอง	ผลลัพธ์
2.3 	1. กำหนดตัวแปร guess เป็น 2. ถ้า ตัวแปร guess แล้ว ตัวละครพูดว่า มิฉะนั้น ตัวละครพูดว่า rabbit	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า ตัวแปร guess มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง
2.4 	1. เป็น 2. ถ้า แล้ว มิฉะนั้น	ตัวละคร พูดว่า เพราะว่า มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง
2.5 	1. เป็น 2. ถ้า แล้ว มิฉะนั้น 3. หยุดรอ วินาที 4. ถ้า แล้ว มิฉะนั้น	ตัวละคร พูดว่า หยุดรอ แล้วพูดว่า เพราะว่า ตัวแปร guess มีค่าเป็น ทำให้เงื่อนไข แรกเป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง หยุดรอ วินาที ทำให้เงื่อนไขที่สองเป็น เป็น ☐ จริง ☐ เท็จ ดังนั้นจึง

