



ใบกิจกรรมที่ 3.4

เรื่องตัวแปรและการแสดงผลในภาษาไพทอน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 โปรแกรมภาษาไพทอน
เรื่อง | ตัวแปรในภาษาไพทอน

ว20205 การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนทบทวนเรื่องตัวแปร และคำสั่งในการแสดงผลในภาษาไพทอน print() แล้วทำใบกิจกรรมที่ 3.4 เรื่องตัวแปรและการแสดงผลในภาษาไพทอน ลงในสมุด

2. ถ่ายรูปส่งใน google classroom เขียนชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่ ในสมุดทุกหน้า

เครื่องมือและแหล่งเรียนรู้

- ทบทวนเรื่องตัวแปร ในเว็บไซต์รายวิชา <https://bit.ly/3kY5o83>

1. การตั้งชื่อตัวแปรต่อไปนี้ สามารถนำมาตั้งชื่อของตัวแปรได้หรือไม่พร้อมทั้งอธิบายเหตุผล

- 1) Stock order ผิด เพราะชื่อตัวแปรห้ามมีเว้นวรรค.....
- 2) Color_ID
- 3) _My_num
- 4) 88_ID
- 5) _88_Num
- 6) _@Num
- 7) *_Phone
- 8) Address_No
- 9) if
- 10) ID num

2. ให้นักเรียนทดลองเขียนโปรแกรมต่อไปนี้ แล้วหาผลลัพธ์แต่ละโปรแกรม

ทดลองเขียนโปรแกรมได้ที่ลิงก์นี้ Python online compiler : <https://replit.com/languages/python3>

2.1)

โปรแกรมที่ 1
<pre>print(123) Print(35.85) print('love')</pre>
ผลลัพธ์โปรแกรมที่ 1

2.2)

โปรแกรมที่ 2
<pre>print("solid\nliquid\ngas")</pre>
ผลลัพธ์โปรแกรมที่ 2

2.3)

โปรแกรมที่ 3
<pre>s='stored' n='nucleus' print('DNA is',s,'in',n)</pre>
ผลลัพธ์โปรแกรมที่ 3

2.4)

โปรแกรมที่ 4
<pre>g='gene' print('GMOs are','modified',g)</pre>
ผลลัพธ์โปรแกรมที่ 4