แบบฝึกหัดที่ 4 แนะนำภาษาซี

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนศึกษาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (เว็บไซต์) http://www.yupparaj.ac.th/thanphisit **และตอบคำถามในแบบฝึกหัด กิจกรรมที่ 1 – 5 (รวม 33 คะแนน) ให้ถูกต้อง โดยส่งแบบฝึกหัดใน Google Classroom**

จุดประสงค์การเรียนรู้ : นักเรียนสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมภาษาซีได้อย่างถูกต้อง

กิจกรรมที่ 1 ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ☑ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมาย ☒ หน้าข้อความที่ผิด ***(ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน)***

ข้อ	เครื่องหมาย	ข้อความ
1.1	_____	ภาษาบี (B) พัฒนาโดย Ken Thompson
1.2	_____	ภาษาซี (C) พัฒนาโดย Ken Thompson
1.3	_____	ข้อดีของภาษาซี (C) เป็นภาษาที่มีความยืดหยุ่นสามารถทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และระบบปฏิบัติการต่าง ๆ ได้และสามารถควบคุมฮาร์ดแวร์ของคอมพิวเตอร์ได้โดยตรง
1.4	_____	คอมเมนต์แบบบรรทัดเดียว ใช้เครื่องหมาย //
1.5	_____	การตั้งชื่อตัวแปรจะประกอบด้วยอักขระพิเศษ เช่น $, @, #, & ได้
1.6	_____	ตัวแปร if ซ้ำกับคำสงวน (Reserved Word) ใช้ไม่ได้
1.7	_____	ซูโดโค้ด (Pseudo Code) จะใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนการทำงานและทิศทางของโปรแกรม
1.8	_____	อินเตอร์พรีเตอร์ จะทำการอ่านโปรแกรมภาษาซีทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ แล้วทำการแปลผลทีเดียว

LIVEWORKSHEETS

ข้อ	เครื่องหมาย	ข้อความ
1.9	_____	คอมเมนต์แบบหลายบรรทัด ใช้เครื่องหมาย /* และ */
1.10	_____	คอมไพเลอร์ การอ่านและแปลโปรแกรมทีละบรรทัด

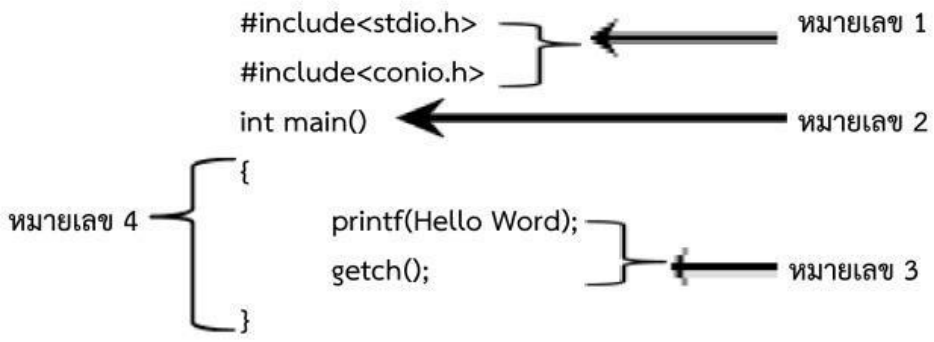
กิจกรรมที่ 2 ให้นักเรียนบอก "ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษาซี 4 ขั้นตอน" ว่ามีขั้นตอนใดบ้าง? *(ข้อละ 1 คะแนน รวม 4 คะแนน)*

2.1 ขั้นตอนที่ 1 คือ _____
2.2 ขั้นตอนที่ 2 คือ _____
2.3 ขั้นตอนที่ 3 คือ _____
2.4 ขั้นตอนที่ 4 คือ _____

กิจกรรมที่ 3 ให้นักเรียนบอก "แนวคิดในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 5 ขั้นตอน" ว่ามีขั้นตอนใดบ้าง? *(ข้อละ 1 คะแนน รวม 5 คะแนน)*

3.1 ขั้นตอนที่ 1 คือ _____
3.2 ขั้นตอนที่ 2 คือ _____
3.3 ขั้นตอนที่ 3 คือ _____
3.4 ขั้นตอนที่ 4 คือ _____
3.5 ขั้นตอนที่ 5 คือ _____

กิจกรรมที่ 4 ให้นักเรียนพิจารณาหมายเลข 1-4 และบอกความหมายของหมายเลขที่ระบุตามส่วนต่าง ๆ ในโครงสร้างของภาษาซี ดังต่อไปนี้ *(ข้อละ 1 คะแนน รวม 4 คะแนน)*



4.1 หมายเลข 1 หมายถึง _____
4.2 หมายเลข 2 หมายถึง _____
4.3 หมายเลข 3 หมายถึง _____
4.4 หมายเลข 4 หมายถึง _____

LIVEWORKSHEETS

กิจกรรมที่ 5 ให้นักเรียนพิจารณาชื่อตัวแปรที่กำหนดให้ ใส่เครื่องหมาย ☑ ลงหน้าข้อความที่ตั้งชื่อตัวแปรได้ถูกต้องตามกฎการตั้งชื่อของภาษาซี และใส่เครื่องหมาย ☒ ลงหน้าข้อความที่ตั้งชื่อตัวแปรไม่ถูกต้อง *(ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน)*

ข้อ	เครื่องหมาย ☑ หรือ ☒	ชื่อตัวแปร
5.1	_____	var_a#1
5.2	_____	_func_1
5.3	_____	1var_1
5.4	_____	var 1
5.5	_____	cdecl
5.6	_____	FALSE
5.7	_____	email_@addres
5.8	_____	ab&c
5.9	_____	a1_b2_c3
5.10	_____	_4_5_6

LIVEWORKSHEETS