ขแสอบปลายภาค

1. ข้อใดคือส่วนประกอบพื้นฐานของโปรแกรมภาษา Java

A. Header, Footer, Comment

B. Class, Method, Statement

C. Interface, Variable, HTML

D. Loop, PHP, Keyword

2. ข้อใดคือชื่อไฟล์ที่ถูกต้องในการสร้างโปรแกรม Java

A. Hello.java

B. Hello.txt

C. Hello.cpp

D. Hello.class

3. ข้อใดคือ method หลักที่ Java ใช้ในการเริ่มต้นโปรแกรม

A. public static int begin()

B. public class main()

C. static void run()

D. public static void main(String[] args)

4. ข้อใดเป็นคำสั่งที่ใช้แสดงข้อความบนหน้าจอใน Java

A. System.display();

B. console.write();

C. System.out.print();

D. echo();

5. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับภาษา Java

A. เป็นภาษาแปล (Interpreted) อย่างเดียว

B. เป็นภาษาเฉพาะระบบ Windows

C. เป็นภาษาเชิงวัตถุ (Object-Oriented)

D. ไม่สามารถนำไปใช้บนเว็บได้

LIVEWORKSHEETS

6. ข้อใดใช้สำหรับคอมไพล์ไฟล์ Java

A. javac filename.java

B. java filename.class

C. compile filename.java

D. run filename.class

7. ข้อใดใช้สำหรับรันโปรแกรม Java ที่คอมไพล์แล้ว

A. javac Program.java

B. run Program

C. java Program

D. execute Program.class

8. ข้อใดคือชนิดข้อมูลพื้นฐานในภาษา Java

A. number, string, boolean

B. integer, real, string

C. int, double, boolean, char

D. float, character, text

9. ข้อใดใช้ในการประกาศตัวแปรแบบจำนวนเต็มใน Java

A. number x;

B. integer x;

C. int x;

D. real x;

10. ข้อใดเป็นคำสงวน (Keyword) ในภาษา Java

A. define

B. include

C. public

D. print11. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับ Java Virtual Machine (JVM)

A. เป็นระบบปฏิบัติการของ Java

B. เป็นตัวแปลภาษา Java ให้เป็น C

C. เป็นเครื่องมือรัน bytecode ของ Java

D. ใช้สำหรับสร้างอินเทอร์เฟซแบบกราฟิก

LIVEWORKSHEETS

12. ข้อใดคือเครื่องหมายใช้ในการใส่หมายเหตุแบบบรรทัดเดียวใน Java

A. #

B. //

C. **

D. %%

13. ข้อใดใช้แสดงข้อความพร้อมขึ้นบรรทัดใหม่ใน Java

A. System.out.print();

B. System.display.line();

C. System.out.println();

D. Console.write();

14. ถ้าต้องการสร้างตัวแปรข้อความชื่อว่า name ควรใช้คำสั่งใด

A. string name;

B. text name;

C. String name;

D. char name;

15. ข้อใดเป็นคุณสมบัติของ Java ที่สำคัญ

A. ทำงานได้เฉพาะระบบปฏิบัติการ Windows

B. ต้องคอมไพล์ใหม่ทุกครั้งที่รัน

C. เขียนครั้งเดียว รันได้หลายที่ (Write Once, Run Anywhere)

D. ไม่สามารถเชื่อมต่อฐานข้อมูลได้

16. ข้อใดคือชนิดข้อมูลพื้นฐานในภาษาโปรแกรมส่วนใหญ่

A. word, string, table

B. int, float, boolean, char

C. number, text, longtext

D. object, class, form

17. ข้อใดคือคำสั่งประกาศตัวแปรจำนวนเต็มในภาษา Java

A. integer num;

B. number num;

C. int num;

D. real num;

LIVEWORKSHEETS

18. ข้อใดคือชนิดข้อมูลที่ใช้แทนค่าจริง/เท็จ

A. boolean

B. char

C. float

D. double

19. ข้อใดคือค่าที่เหมาะกับชนิดข้อมูล char

A. "Hello"

B. 10.5

C. 'A'

D. true

20. ข้อใดคือชื่อของตัวแปรที่ถูกต้องตามหลักภาษาโปรแกรม

A. 1name

B. _score

C. class

D. total amount

21. นิพจน์ (Expression) คืออะไร

A. ประโยคภาษาอังกฤษ

B. กลุ่มของตัวแปรและค่าคงที่ที่ไม่เปลี่ยน

C. กลุ่มของตัวแปร ค่าคงที่ และตัวดำเนินการที่ให้ผลลัพธ์

D. คำสั่งแสดงผลข้อมูล

22. ข้อใดเป็นนิพจน์ที่ถูกต้อง

A. int = a + b;

B. a + b * 2

C. return x y;

D. if x = 5

23. ตัวดำเนินการใดใช้สำหรับการเปรียบเทียบเท่ากัน

A. =

B. :=

C. ==

D. ===

LIVEWORKSHEETS

24. ตัวดำเนินการใดใช้สำหรับหารเอาเศษในภาษา Java

A. /

B. %

C. //

D. div

25. ข้อใดคือตัวดำเนินการเชิงตรรกะ (Logical Operator)

A. +

B. -

C. &&

D. =

26. ข้อใดคือตัวดำเนินการแบบเพิ่มค่าทีละ 1

A. +=

B. ++

C. =+

D. --

27. นิพจน์ x = a + b * c จะถูกประมวลผลตามลำดับใด

A. a + b ก่อน แล้วคูณ c

B. b * c ก่อน แล้วบวก a

C. x คูณกับ b ก่อน

D. เรียงจากซ้ายไปขวาเสมอ

28. ข้อใดแสดงถึงการใช้ตัวดำเนินการแบบเปรียบเทียบ

A. x + y

B. x == y

C. x++

D. x = 5

29. ข้อใดเป็นค่าคงที่ (Constant)

A. a

B. "Hello"

C. int

D. input()

LIVEWORKSHEETS

30. ข้อใดคือผลลัพธ์ของ 5 % 2

A. 0

B. 1

C. 2

D. 2.5

31. ข้อใดใช้ตัวดำเนินการทางตรรกะ "หรือ" (OR) ใน Java

A. ||

B. &&

C. ^^

D. ==

32. ข้อใดคือการใช้ตัวดำเนินการร่วมกับการกำหนดค่า

A. x == 5;

B. x + 5;

C. x += 5;

D. x << 5;

33. ข้อใดเป็นการตั้งชื่อตัวแปรที่ไม่ถูกต้อง

A. name

B. total_score

C. float

D. user1

34. ข้อใดคือตัวดำเนินการเพิ่มค่าทีละ 1 แบบ prefix

A. x++

B. x =+ 1

C. ++x

D. x = x + 1

35. ข้อใดคือชนิดข้อมูลที่ใช้เก็บค่าทศนิยม

A. int

B. boolean

C. float

D. char

LIVEWORKSHEETS

36. ข้อใดคือคำสั่งควบคุมแบบเงื่อนไข

A. for

B. while

C. if

D. break

37. ข้อใดคือคำสั่งควบคุมแบบวนรอบ

A. if

B. else

C. for

D. return

38. ข้อใดใช้สำหรับหยุดการทำงานของลูป

A. stop

B. break

C. end

D. exit

39. ข้อใดใช้ข้ามรอบการทำงานปัจจุบันในลูป แล้วไปทำรอบถัดไป

A. break

B. continue

C. next

D. skip

40. ข้อใดคือโครงสร้างของคำสั่ง if ที่ถูกต้องในภาษา Java

A. if x > 10 then

B. if (x > 10) { ... }

C. if x > 10 {

D. if [x > 10] then

41. ข้อใดคือคำสั่งที่ใช้ควบคุมทางเลือกหลายทาง

A. if

B. loop

C. switch

D. select

LIVEWORKSHEETS

42. ในการใช้คำสั่ง if-else เงื่อนไขที่เขียนไว้ตรง if เป็นจริง จะเกิดอะไรขึ้น

A. ทำงานในส่วนของ else

B. ข้ามการทำงานทั้งหมด

C. ทำงานในบล็อก if

D. ไม่มีผล

43. ข้อใดเป็นคำสั่งวนลูปที่ตรวจสอบเงื่อนไขก่อน

A. do-while

B. for

C. while

D. repeat

44. ข้อใดเป็นคำสั่งวนลูปที่ตรวจสอบเงื่อนไขทีหลัง

A. while

B. do-while

C. for

D. repeat until

45. ข้อใดคือการใช้คำสั่ง for ที่ถูกต้องในภาษา Java

A. for (int i = 0; i < 10; i++) { ... }

B. for i = 0 to 10

C. loop i from 0 to 10

D. for i < 10 { ... }

46. คำสั่ง switch มักใช้งานร่วมกับคำสั่งใด

A. default

B. break

C. case

D. ทั้ง A, B และ C

47. ข้อใดคือโครงสร้างของคำสั่ง while ที่ถูกต้อง

A. while { x < 5 }

B. while (x < 5) { ... }

C. while x < 5:

D. if (x < 5)

LIVEWORKSHEETS

48. คำสั่ง continue มีผลอย่างไรในลูป

A. หยุดลูปทั้งหมด

B. เริ่มลูปใหม่

C. ข้ามคำสั่งที่เหลือในรอบนั้น แล้วทำรอบถัดไป

D. ไม่มีผล

49. ข้อใดไม่ใช่คำสั่งควบคุม

A. if

B. input

C. for

D. switch

50. ในคำสั่ง if-else if-else จะเลือกทำงานกี่กรณี

A. ทุกกรณีที่เป็นจริง

B. เฉพาะกรณีแรกที่เป็นจริง

C. ทั้ง if และ else

D. เฉพาะ else เสมอ

51. ข้อใดคือการใช้งานคำสั่ง do-while ที่ถูกต้อง

A. do { ... } until (x < 10);

B. while (x < 10) { ... }

C. do { ... } while (x < 10);

D. loop { ... } while (x < 10);

52. ถ้าไม่ใช้คำสั่ง break ใน switch จะเกิดอะไร

A. ทำงานเฉพาะ case ที่ตรง

B. ไม่ทำงานเลย

C. ทำงานทุก case ถัดจาก case ที่ตรง

D. ข้ามไปที่ default

53. ข้อใดใช้เปรียบเทียบค่ามากกว่าหรือเท่ากับ

A. =>

B. >=

C. =<

D. >>=

LIVEWORKSHEETS

54. ตัวแปรที่ใช้ในคำสั่ง for จะมีอายุการใช้งานในช่วงใด

A. ตลอดทั้งโปรแกรม

B. ตลอดการทำงานของลูป

C. เฉพาะภายนอกลูป

D. ตลอดไฟล์

55. ข้อใดคือลูปที่เหมาะกับจำนวนรอบที่รู้แน่นอน

A. while

B. do-while

C. for

D. if

56. ถ้าในลูปมีคำสั่ง break; จะทำให้เกิดอะไรขึ้น

A. โปรแกรมหยุดทำงาน

B. ออกจากลูปทันที

C. ลูปหยุดทำงานในรอบถัดไป

D. ทำงานลูปรอบถัดไป

57. คำสั่ง if (score >= 50) มีความหมายว่า

A. ถ้า score มากกว่า 50 เท่านั้น

B. ถ้า score มากกว่าหรือเท่ากับ 50

C. ถ้า score เท่ากับ 50 เท่านั้น

D. ถ้า score น้อยกว่า 50

58. ข้อใดคือการเปรียบเทียบความเท่ากันในเงื่อนไข

A. =

B. !=

C. ==

D. :=

59. โครงสร้างของ switch ใน Java ต้องใช้คำสำคัญใดร่วมกัน

A. switch, default, stop

B. switch, option, end

C. switch, case, break

D. choose, case, stop

LIVEWORKSHEETS

60. ข้อใดคือผลลัพธ์ของ for (int i = 0; i < 3; i++)

A. วนรอบ 4 ครั้ง

B. วนรอบ 2 ครั้ง

C. วนรอบ 3 ครั้ง

D. วนรอบไม่มีที่สิ้นสุด

อ.พิชิตชัย แสวงพิทยารัตน์/ผู้สอน/1/2568

LIVEWORKSHEETS