



แบบทดสอบหลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของการออกแบบโปรแกรม
 - เพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม
 - เพื่อให้แก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรมได้ง่ายขึ้น
 - เพื่อใช้อธิบายการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน
 - เพื่อฝึกการออกแบบโปรแกรมด้วยข้อความและผังงาน

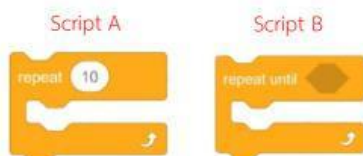
- จาก Script มีเงื่อนไขการทำงานอย่างไร



- ถ้า.....เป็นจริงแล้ว..... (if.....then.....)
- ถ้า.....ถ้าไม่จริงแล้ว..... (if.....else.....)
- ถ้า.....เป็นจริงแล้ว.....ถ้าไม่จริงแล้ว..... (if.....then.....else.....)
- ถ้า.....ถ้าไม่จริงแล้ว.....เป็นจริงแล้ว..... (if.....else.....then.....)

- ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของการเขียนโปรแกรมวนซ้ำ แทนการเขียนคำสั่งโปรแกรมเดิมซ้ำกันหลายๆ ครั้ง
 - ทำให้โปรแกรมมีความซับซ้อนมากขึ้น
 - ช่วยให้การเขียนโปรแกรมได้ง่าย สะดวก
 - ไม่ต้องเขียนข้อความคำสั่งเดิม ๆ หลายครั้ง
 - ทำให้โปรแกรมมีความกระชับ สามารถตรวจสอบความผิดพลาดได้ง่าย

- จากภาพ Script A และ B มีเงื่อนไขการทำงานต่างกันอย่างไร



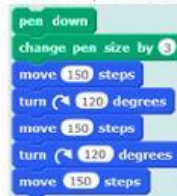
- Script A ทำซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด
- Script B ทำซ้ำจนกระทั่งมีเงื่อนไขสั่งให้หยุด
- Script A ทำซ้ำจนกระทั่งมีเงื่อนไขสั่งให้หยุด
- Script B ทำซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด
- Script A ทำซ้ำแบบไม่มีที่สิ้นสุด
- Script B ทำซ้ำจนกระทั่งมีเงื่อนไขสั่งให้หยุด
- Script A ทำซ้ำจนกระทั่งมีเงื่อนไขสั่งให้หยุด
- Script B ทำซ้ำแบบไม่มีที่สิ้นสุด

- จาก Script ค่า x, y, z คือข้อใด



- 5, 10, 15
- 5, 10, 0
- 3, 10, 5
- 5, 10, 5

- จาก Script โปรแกรมจะได้อุปภาพตามข้อใด



-
-
-
-

- จาก Script หมายถึงข้อใด

- สร้างตัวแปรชื่อ number
- แสดงผลค่าของตัวแปร number
- ปรับค่าตัวแปร number เพิ่มขึ้น 1 ค่า
- กำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวแปร number = 1

- Script ใดที่กำหนดให้นำข้อความที่รับเข้ามาเก็บไว้ในตัวแปร



-
-
-
-

- จาก Script หมายถึงข้อใด

- ถ้าตัวเลขหารด้วย 5 แล้วเท่ากับ 0 ให้เพิ่มค่า number ขึ้น 1
- ถ้าตัวเลขหารด้วย 5 แล้วเศษเท่ากับ 0 ให้เพิ่มค่า number ขึ้น 1
- ถ้าตัวเลขคูณด้วย 5 แล้วเศษเท่ากับ 0 ให้แสดงตัวเลขลงในรายการ list_number
- ถ้าตัวเลขหารด้วย 5 แล้วเศษเท่ากับ 0 ให้แสดงตัวเลขลงในรายการ list_number

- ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนการตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม

- ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
- ตรวจสอบการทำงานของคำสั่งที่ละคำสั่ง
- ทดลองเปลี่ยนค่าในโปรแกรมจนกว่าจะได้ผลที่ต้องการ
- เมื่อพบจุดที่ทำให้โปรแกรมไม่เป็นไปตามต้องการให้