

ชื่อ-นามสกุล..... รหัส.....

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อสอบกลางภาค 2 CMM172 Computer Programming Language I

สอบวัน จันทร์ที่ 28 ธันวาคม 2552 เวลา 13.00-16.00 น.

อาจารย์ผู้สอน ดร. อาษา ตั้งจิตสมคิด

คำสั่ง

1. แบบทดสอบชุดนี้สำหรับนักศึกษาภาควิชา การพิมพ์ กลุ่ม 2 และ เทคโนโลยี กลุ่ม 3 เท่านั้น
2. แบบทดสอบชุดนี้มีทั้งหมด 6 หน้า 2 ข้อคะแนนเต็ม 20 คะแนน
3. ห้ามนำเครื่องคำนวณ ตำราหรือเอกสารอื่นใดเข้าห้องสอบเด็ดขาด
4. แบบทดสอบชุดนี้ไม่มีการแก้ไข
5. เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดและเขียนเฉพาะหมายเลขคำตอบลงในกระดาษคำตอบ

คำตอบ

```

1.) if (Screen==NULL)
2.) else if( p1 == 3 )
3.) char    szAppName[];
4.) HWND    g_hWnd;
5.) return 1.5f;
6.) if (update_done)
7.) public static void main(String args[])
8.) int update_done = 0;
9.) position.x = x;
10.) SDL_Event event;
11.) player2;
12.) temp++;
13.) "P1 = กระดาษ P2=ก้อน :Player1Win"
14.) position.w = w;
15.) int controlbar = 1;
16.) keysym.sym == SDLK_RIGHT
17.) SAFEDELETE( img2 );
18.) else if( p1 == 2 )
19.) back_color.b = back_b;
20.) SDL_SetTimer(0, NULL);
21.) else if( p2 == 2 )
22.) i <= max;
23.) int seeking = 0;
24.) CDXScreen * Screen = 0;
25.) HINSTANCE g_hInst;
26.) SDL_EnableKeyRepeat( );
27.) Integer.parseInt( player1 );
28.) x_off = x_offset;
29.) max_length = maxLength;

```

```

30.) position.h = h;
31.) (char*)text1.c_str( );
32.) Movie* Movie_No_1 = 0;
33.) back_color.g = back_g;
34.) FILE* fp = fopen( "c1t.ACT", "rb" );
35.) import javax.swing.JOptionPane;
36.) max = Integer.parseInt( msg );
37.) "P1=กระดาษP2=กระดาษ :YouDraws"
38.) SAFEDELETE( img );
39.) set_repeat = false;
40.) SMPEG_scaleXY(mpeg, w, h);
41.) System.out.print("");
42.) DWORD count = 0;
43.) Movie_No_1->Play( );
44.) j <=i;
45.) SDL_Color* img_current = img_pal;
46.) String player1;
47.) border_size = borderSize;
48.) return "quit";
49.) "P1=กรรไกร P2=กระดาษ:Player1
Win"
50.) int max;
51.) text2 = "";
52.) player1 =
JOptionPane.showInputDialog ( "ผู้เล่นที่
1 เลือกข้อ: " );
53.) SDL_UpdateRects(surface, 1, &r);
54.) Screen = new CDXScreen();
55.) "P1 = ก้อน P2 = ก้อน : You Draws"

```

```

56.) System.out.println(" ");
57.) if( p2 == 3 )
58.) font = Font;
59.) PAL p[256];
60.) on = true;
61.) SDL_mutexV(surflock);
62.) r.x += w + r.w;
63.) p[i].g = (unsigned char)fgetc( fp );
64.) back_color.r = back_r;
65.) int j=1;
66.) BOOL cdx_Init()
67.) JOptionPane.showInputDialog ( "ผู้
เล่นที่ 2 เลือกชื่อย: " );
68.) SDL_mutexP(surflock);
69.) char szClassName[];
70.) p2 == 1
71.) CDXSnd* snd = 0;
72.) p[i].b = (unsigned char)fgetc( fp );
73.) p2 = Integer.parseInt( player2 );
74.) cdx_DeInit();
75.) if( p2 == 1 )
76.) int xit = 0;
77.) SDL_FillRect( );
78.) timer = SDL_GetTicks( );
79.) float cdx_Init()
80.) "P1 = ค้อน P2 = กรรไกร : Player 1
Win"
81.) if( key_repeat )
82.) int controlbar_height;
83.) set_repeat = true;
84.) p[i].r = (unsigned char)fgetc( fp );

```

```

85.) SMPEG_move(mpeg, 0, r.h);
86.) "P1 = กรรไกร P2 = กรรไกร : You
Draws"
87.) char* temp;
88.) SDL_TimerID my_timer_id;
89.) r.w = surface->w - r.x;
90.) active = false;
91.) SDL_UpdateRects(surface );
92.) position.y = y;
93.) text1 = start_text;
94.) p2 == 3
95.) almost_active = false;
96.) #define PREFIX16 0x66
97.) #define STORE_BYTE 0xAA
98.) p2 == 2
99.) SDL_FillRect(surface );
100.) msg =
JOptionPane.showInputDialog ( "กรุณา
ใส่จำนวนบรรทัด: " );

```

ชื่อ-นามสกุล..... รหัส.....

1.) 10 คะแนน

จงเขียนโปรแกรมพิมพ์ตัวอักษร * (ดอกจันทร์) มีเงื่อนไขดังนี้

- มีการรับค่าจำนวนบรรทัดที่จะพิมพ์ทางหน้าจอ
- จำนวนตัวอักษร * เมื่อพิมพ์เสร็จจะเรียงตัวเป็น 3 เหลี่ยม เช่น
- ใส่จำนวนบรรทัดเป็น 3 จะได้ผลลัพธ์เป็น

*

**

- ใส่จำนวนบรรทัดเป็น 5 จะได้ผลลัพธ์เป็น

*

**

1.1) ...

```
public class reads {
```

1.2) ...

```
{
```

1.3) ...

```
String msg;
```

1.4) ...

1.5) ...

```
for (int i=1; 1.6) ... i++)
```

```
for (1.7)... 1.8)... j++)
```

1.9) ...

1.10) ...

```
} // end main
```

```
} // end class
```

2.) 10 คะแนน

จงเขียนเกมเป่า ยิง จูบ ให้ผู้เล่นเลือกช้อย 3 ตัวคือ

หมายเลข 1.) ค้อน

หมายเลข 2.) กรรไกร

หมายเลข 3.) กระดาษ

โดยรับค่าอินพุตทางหน้าจอจากผู้เล่นคนที่ 1 ก่อนจากนั้นรับค่าอินพุตทางหน้าจอจากผู้เล่นคนที่ 2 กำหนดให้เกมมีเงื่อนไขตามกติกาเป่า ยิง จูบ หากฝ่ายใดชนะให้แสดงข้อความว่า Player Win. หากเสมอให้แสดงข้อความว่า You Draws.

```
import javax.swing.JOptionPane;

public class reads
{
    public static void main(String args[])
    {
        2.1) ...
        String 2.2) ...
        int p1;
        int p2;
        2.3) ...
        player2 = 2.4) ...
        p1 = 2.5) ...
        2.6) ...
        if( p1 == 1 )
        {
            2.7) ...
            JOptionPane.showMessageDialog(null,2.8) ... );
            else if( 2.9) ... )
                JOptionPane.showMessageDialog(null,2.10) ... );
        }
    }
}
```

```

else if( p2 == 3 )
    JOptionPane.showMessageDialog(null,"P1 = ค้อน P2 = กระดาก :
                                   Player 2 Win");
}
2.11) ...
{
    if( p2 == 1 )
        JOptionPane.showMessageDialog(null,"P1 = กรรไกร P2 = ค้อน :
                                   Player 2 Win");

    2.12) ...
        JOptionPane.showMessageDialog(null,2.13) ... );
    else 2.14) ...
        JOptionPane.showMessageDialog(null,2.15) ... );
}
2.16) ...
{
    if( 2.17) ... )
        JOptionPane.showMessageDialog(null,2.18) ... );
    else if( p2 == 2 )
        JOptionPane.showMessageDialog(null,"P1 = กระดาก P2 =
                                   กรรไกร :Player 2 Win");

    else if( 2.19) ... )
        JOptionPane.showMessageDialog(null,2.20) ... );
}
} // end main
} // end class

```