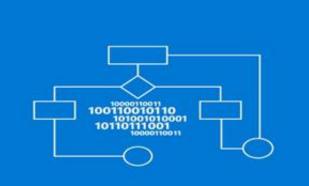


Coding The Future



Algorithm

Agenda

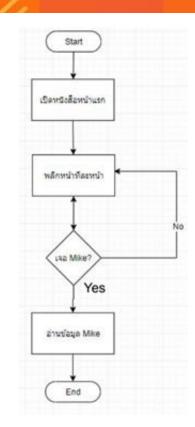


- 1. วิทยาการคอมพิวเตอร์คืออะไร
- 2. ใบนารี
- 3. การแสดงผลข้อมูล
- 4. อัลกอริทึม
- 5. รหัสเทียม (Pseudo code)
- 6. สแคช (Scratch)
- 7. คำจำกัดความของเทคโนโลยี
- 8. ทฤษฎี และการออกแบบ อัลกอริทึม

อัลกอริทึม รู้ไปทำไม?



หากรู้/เขียนอัลกอริทึม (Algorithm)
จะทำให้ผู้พัฒนาโปรแกรมเห็นและเข้าใจขั้นตอน
การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายขึ้น
โดยขั้นตอน ก็คือ ลำดับการประมวลผล
ในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่ง



อัลกอริทึม



 เมื่อเราจะทำงานใดๆ ให้เริ่มจาก คิดถึง Input Output ก่อน แล้วค่อยคิด กล่องดำตรงกลางๆ - กล่องดำตรงกลาง นั่นแหละคือ Algorithms

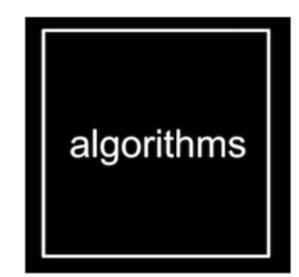


สมมติว่าเราต้องการหาเพื่อนชื่อ Mike Smith ในสมุดโทรศัพท์





Mike Smith



Output

- ที่อยู่
 - เบอร์โทร

สร้างอัลกอริทึม เพื่อหา mike กันเถอะ !

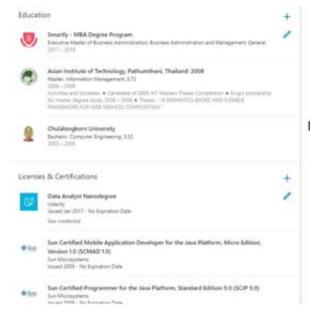


สมมติว่าเราต้องการหาเพื่อนชื่อ Mike Smith ในสมุดโทรศัพท์

- วิธีที่ 1 พลิกดูหนังสือทีละหน้าจนกว่าเราจะพบ Mike Smith หรือจนถึงหนังสือหน้า สุดท้าย
- วิ่ธีที่ 2 เราสามารถพลิกหน้าได้ครั้งละสองหน้า แต่ถ้าพลิกเกินเราจะต้องรู้ว่าจะต้อง ย้อนกลับหน้า (เร็วขึ้นมาหน่อย)
- วิธีที่ 3 วิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุด คือ การเปิดสมุดโทรศัพท์ตรงกลางตัดสินใจว่าไมค์ จะ อยู่ในครึ่งซ้าย หรือครึ่งขวาของหนังสือ (เพราะสมุดโทรศัพท์เรียงลำดับตามตัวอักษร) และทิ้งครึ่งหนึ่งของปัญหาทันที เราสามารถทำสิ่งนี้ซ้ำ โดยแบ่งปัญหาออกเป็นสองส่วน ในแต่ละครั้ง

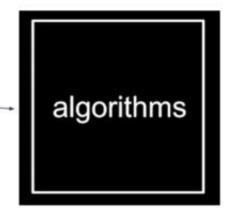
ทำเว็บไซต์แนะนำประวัติตนเอง





Input

- ประวัติการศึกษา
- ประวัติการทำงาน
- ชื่อ นามสกุล
- email



Output

- เว็บไซต์

Algorithm ของการทำเว็บไซต์

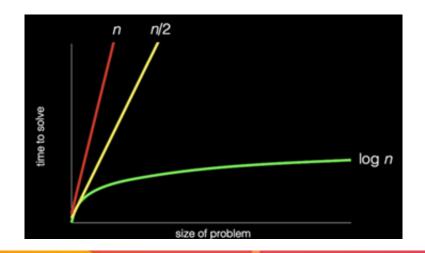


- เขียน Requirement ว่าต้องการให้เว็บไซต์มีอะไรบ้าง
- ออกแบบเว็บไซต์
- เขียน HTML ทุกหน้า
- เขียน Code NodeJS ส่วนเรียกการทำงาน
- เรียก Database
- แสดงผลข้อมูล

ประสิทธิภาพของอัลกอริทึม



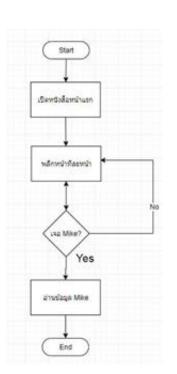
- วิธีที่ 1 (พลิกทีละหน้า)ของเราทีละหน้าก็เหมือนเส้นสีแดง: เวลาของเราในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้นเป็นเส้นตรงตามขนาดของ ปัญหาที่เพิ่มขึ้น
- 🖣 วิธีที่ 2 (พลิกครั้งละสองหน้า) เป็นเหมือนเส้นสีเหลือง: ความลาดชันของเราน้อยกว่าที่ลาดชัน แต่ยังคง เป็นแบบเชิงเส้น
- วิธีที่ 3 ก็เหมือนเส้นสีเขียว: ลอการิทึมเนื่องจากเวลาของเราในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้นช้าลงเมื่อขนาดของ ปัญหาเพิ่มขึ้น กล่าวอีกนัยหนึ่งถ้าสมุดโทรศัพท์



หลักการเขียนอัลกอริทึม



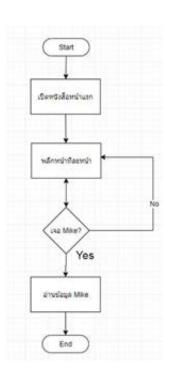
- 1. กระบวนการสำคัญเริ่มต้นที่จุดจุดเดียว (ถ้าการมีจุดเริ่มต้นหลายที่ จะทำให้กระบวนการวิธีสับสน จนในที่สุดอาจทำให้ผลลัพธ์ที่ได้ไม่ ตรงกับความต้องการ หรืออาจทำให้อัลกอริทึมนั้น ไม่สามารถทำ งานได้เลย)
- 2. กำหนดการทำงานเป็นขั้นเป็นตอนอย่างชัดเจน (การกำหนด อัลกอริทึมที่ดี ควรมีขั้นตอนที่<mark>ชัดเจนไม่คลุมเครือ</mark> เสร็จจากขั้นตอนหนึ่ง ไป ยังขั้นตอนที่สองมีเงื่อนไข การทำงานอย่างไร ควรกำหนดให้ชัดเจน)



หลักการเขียนอัลกอริทึม (ต่อ)



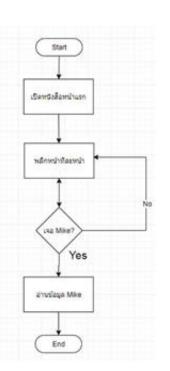
- 3. การทำงานแต่ละขั้นตอนควรสั้นกระชับ เพราะการกำหนดขั้นตอนการทำ งานให้สั้นกระชับนอกจาก จะทำให้โปรแกรมทำงานได้รวดเร็วแล้ว ยังเป็น ประโยชน์ต่อผู้อื่นที่มาพัฒนาโปรแกรมต่อด้วย เพราะสามารถศึกษาอัลกอรทึม จากโปรแกรมที่เขียนไว้ได้ง่าย
- 4. ผลลัพธ์ในแต่ละขั้นตอนควรต่อเนื่องกัน การออกแบบขั้นตอนที่ดีนั้น ผลลัพธ์ จากขั้นตอนแรกควรเป็นข้อมูลสำหรับนำเข้า ให้กับข้อมูลในขั้นต่อไป ต่อเนื่องกันไปจนกระทั่ง ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ



หลักการเขียนอัลกอริทึม (ต่อ)

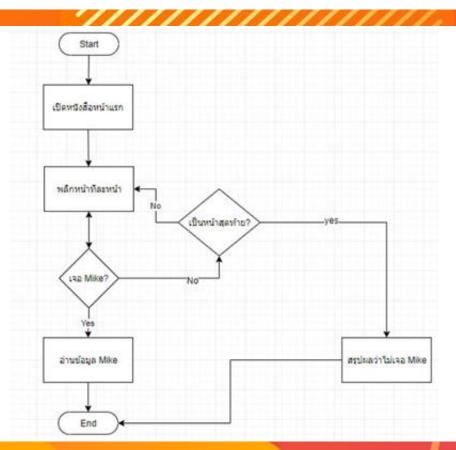


5. การออกแบบอัลกอริทึมที่ดีควรออกแบบให้ ครอบคลุมการทำงานในหลายรูปแบบ เช่น การออก แบบโดยคิดไว้ล่วงหน้าว่าหากผู้ใช้โปรแกรมป้อนข้อมูล เข้าผิดประเภท โปรแกรมจะมีการเตือนว่าผู้ใช้งานมีการ ใส่ข้อมูลที่ผิดประเภทโดยโปรแกรมจะไม่รับข้อมูลนั้น เพื่อให้ใส่ข้อมูลใหม่อีกครั้ง เพื่อป้องกันการเกิดจุด บกพร่องของโปรแกรมได้



ปรับแก้ให้ครอบคลุมเงื่อนไขที่มากขึ้น





สัญลักษณ์ Flow Chart



สัญลักษณ์ในการเขียน Flow Chart เบื้องต้น

| ภาพสัญสักษณ์ | ความหมาย |
|-------------------|--|
| | เริ่มต้องชื่นสุด, |
| Stan End Symbol | การเริ่มด้าเครือการองท้าย |
| Connection Symbol | จุดเชื่อมต่อในหน้าเดียวกัน |
| Connection Symbol | จุดเชื่อมค่อคนละหน้า |
| Monitor | sonnuaren |
| | การประมวลผลทั่วไป |
| | ยกเว็นการอำนจ้อมูลและ |
| Processing | การแสดงขอด้าเริ่ |
| | รับหรือแสดงข้อมูต |
| Input Output Data | โดยไม่ระบุชนิดภูปกรณ์ |
| - | การคัดสินใจ การเปรียบเทียบ |
| \Diamond | (จะมีที่สหางออก 2 ที่สหาง |
| Decision Symbol | คือกรณีใหลดรวจสอบเงื่อนไขเป็นเพิ่งและเป็นจริง) |
| | การรับข้อมูล |
| Manual input | เข้าทางแบ้นกินท์ |
| | ienansilanana, |
| Document Output | การแสดงของกาแครื่องพิมพ์ |
| | ใช้กำหนดคำต่างๆตัวงหน้า |
| $\overline{}$ | ซึ่งเป็นการทำงาน |
| Preparation | ภายในช่วงหนึ่งที่ซ้ำๆกัน |
| Flow line | เต็นแสดงอำศับกิจกรรม |

รูปแบบของอัลกอริทึม



<u>รูปแบบของอัลกอริทึม</u>

แบบลำดับ

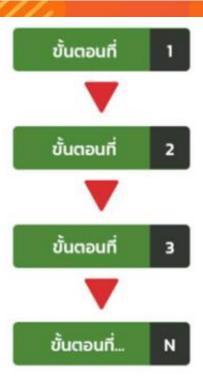
แบบทางเลือก

แบบทำซ้ำ

อัลกอริทึม - แบบลำดับ (Sequential)



มีลักษณะการทำงานจะเป็นไปตามขั้นตอน ก่อน-หลัง ต่อเนื่องกันไปเป็นลำดับ โดยการทำงาน แต่ละขั้นตอนต้องทำให้เสร็จก่อน แล้วจึงไปทำขั้นตอนต่อไป



อัลกอริทึม - แบบลำดับ (Sequential)



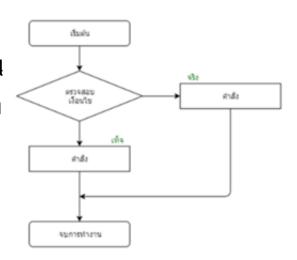
อัลกอริทึม การทอดไข่เจียว

- 1. หยิบไข่ไก่
- 2. ตอกไข่ไก่ใส่ภาชนะ
- 3. ปรุงรส ด้วยเครื่องปรุง
- 4. ตีไข่ด้วยช้อนส้อม
- 5. ตั้งกระทะบนเตา
- 6. เปิดแก๊ส และติดไฟ
- 7. ใส่น้ำมันพืช
- 8. นำไข่ที่ปรุงรสแล้วใส่ลงในกระทะที่ร้อน
- 9. ทอดจนสุก
- 10. ตักขึ้นใส่จานที่เตรียมไว้

อัลกอริทึม - แบบทางเลือก (Decision)



อัลกอริทึมรูปแบบนี้มีเงื่อนไขเป็นตัวกำหนดเส้น ทาง การทำงานของกระบวนการแก้ปัญหา โดยตัวเลือก นั้นอาจจะมีตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป เช่น สอบข้อเขียน คะแนนเต็ม 50 ได้คะแนน 30 สอบผ่าน ถ้าต่ำกว่า 30 สถบไม่ผ่าน



อัลกอริทึม - แบบทางเลือก (Decision)



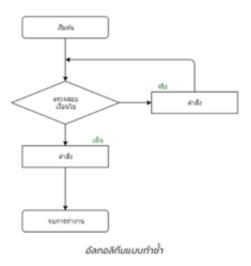
อัลกอริทึมตัดเกรดวิชาคอมพิวเตอร์

- 1. คะแนนสอบของนักเรียน
- 2. ตรวจสอบคะแนน (คะแนนที่สอบผ่าน 50 คะแนน)
- 3. ถ้ามากกว่า 50 คะแนน สอบผ่าน
- 4. ถ้าน้อยกว่า 50 คะแนน สอบตก
- ประกาศผล

อัลกอริทึม - แบบทำซ้ำ (Repetition)



อัลกอริทึมแบบนี้คล้ายกับแบบทางเลือก คือ มีการตรวจสอบเงื่อนไข แต่แตกต่างกันตรงที่ ถ้าการทำงานตรงตามเงื่อนไขที่กำหนด โปรแกรม จะกลับไปทำงานอีกครั้งวนการทำงานแบบนี้เรื่อยๆ จนกระทั่งไม่ตรงกับเงื่อนไขที่กำหนดไว้จึงหยุดการ ทำงานหรือทำงานในขั้นต่อไป



อัลกอริทึม - แบบทำซ้ำ (Repetition)



อัลกอริทึมการซื้อมังคุด 1 กิโลกรัม

- 1. หยิบถุงพลาสติก
- 2. หยิบมังคุดมาเลือก โดยกดที่เปลือกที่นิ่มๆ
- 3. ตรวจสอบเงื่อนไข (น้อยกว่า 1 กิโลกรัม)
- 4. ถ้าจริง เลือกมังคุดต่อ
- 5. ถ้าเท็จ หยุดเลือก
- 6. จ่ายเงินให้กับผู้ที่ขาย

การออกแบบอัลกอริทึม



ในการเขียนอธิบายอัลกอริทึมนั้น เราสามารถคิด อัลกอริทึม เพื่อมาแก้ปัญหาได้หลายแบบ ซึ่งใน แต่ละแบบเครื่องคอมพิวเตอร์ก็จะใช้ในหน่วยความจำ และเวลาในการประมวลผลไม่เท่ากัน ดังนั้น การจะเปรียบเทียบว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ใครเก่งกว่ากันนั้นจึงใช้การเปรียบเทียบ และประสิทธิภาพของอัลกอริทึมนั่นเอง



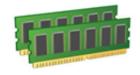
อัลกอริทึมของใครใช้เวลาในการประมวลผลและหน่วยความจำน้อยกว่า ถือว่าอัลกอริทึมนั้นฉลาดกว่า

ประสิทธิภาพของอัลกอริทึม



พิจารณาอยู่ 2 ส่วนหลักๆ ดังนี้

หน่วยความจำ (Memory)
 ที่ต้องใช้ในการประมวลผล



• เวลา(Time)ที่ใช้ในการประมวลผล





อัลกอริทึมที่ดีต้องมีความถูกต้อง (Correctness)





อัลกอริทึมที่ดีต้องง่ายต่อการอ่าน (Readability)





อัลกอริทึมที่ดีต้องสามารถ ปรับปรุงได้ง่ายต่ออนาคต (Ease of Modification)





อัลกอริทึมที่ดีต้องสามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้(Reusability)





อัลกอริทึมที่ดีต้องมีประสิทธิภาพ (Efficiency)



Ex. อัลกอริทึมเพื่อทำการบวกราคาโดยใช้เครื่องคิดเลข



คิดพร้อมๆ กัน

- 1. Input + Output คืออะไร ?
- 2. Flowchart หน้าตาเป็นอย่างไร ?



เฉลย Input + output



- 1. วิเคราะห์ผลลัพธ์ : ยอดรวมราคา (Output)
- 2. กำหนดข้อมูลเข้า : ยอดเงิน (Input)

เฉลย Algorithm



- 1. เปิดเครื่องคิดเลข
- 2. พิมพ์ยอดเงิน
- 3. กดเครื่องหมาย (+)
- 4. กลับไปที่ข้อ 2 ท่ำจนกระทั่งราคาทั้งหมด ถูกพิมพ์เข้าเครื่องและกดเครื่องหมาย =
- 1. เขียนยอดรวมราคา
- 2. ปิดเครื่องคิดเลข



อัลกอริทึม

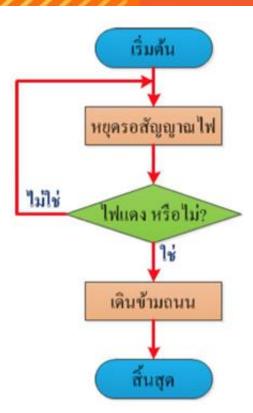


- 1. วิเคราะห์ผลลัพธ์ : ยอดรวมราคา (Output)
- 2. กำหนดข้อมูลเข้า : ยอดเงิน (Input)
- 3. การประมวลผล
 - 1 เปิดเครื่องคิดเลข
 - 2. พิมพ์ยอดเงิน
 - 3. กดเครื่องหมาย (+)
 - 4. กลับไปที่ข้อ 2 ท้ำจนกระทั่งราคาทั้งหมดถูกพิมพ์เข้าเครื่องและกดเครื่องหมาย =
 - 5. เขียนยอดรวมราคา
 - 6. ปิดเครื่องคิดเลข

้อัลกอริทึม



ตัวอย่างเพิ่มเติม ผังงานแสดงการเดินข้าม ถนน ที่มีสัญญาณไฟจราจร

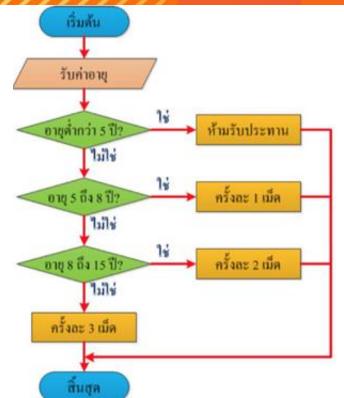


อัลกอริทึม



ตัวอย่างเพิ่มเติม ผังงานพิจารณาการใช้ยาตามฉลากยา ที่ปิดข้างขวดแยกตามขนาดการใช้ดังนี้

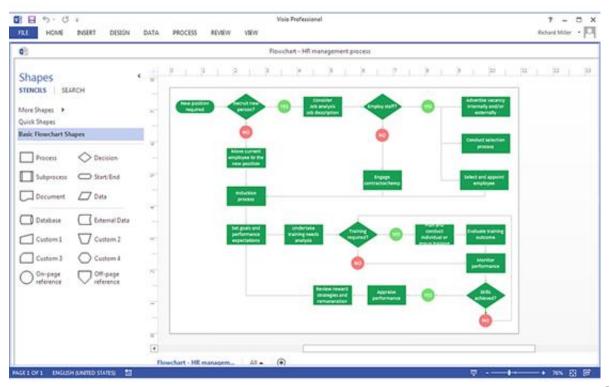
- อายุต่ำกว่า 5 ปี ห้ามรับประหาน
- อายุ 5-7 ปี ครั้งละ 1 เม็ด
- อายุ 8-14 ปี ครั้งละ 2 เม็ด
- อายุ์ 15 ปีขึ้นไป ครั้งละ 3 เม็ด



โปรแกรมช่วยเขียนผังงาน



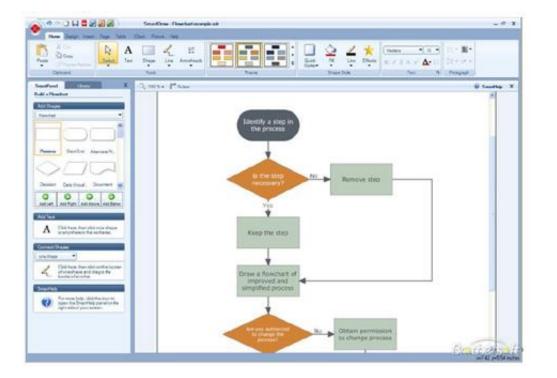
Microsoft Visio



โปรแกรมช่วยเขียนผังงาน



SmartDraw



โปรแกรมช่วยเขียนผังงาน



draw.io

