

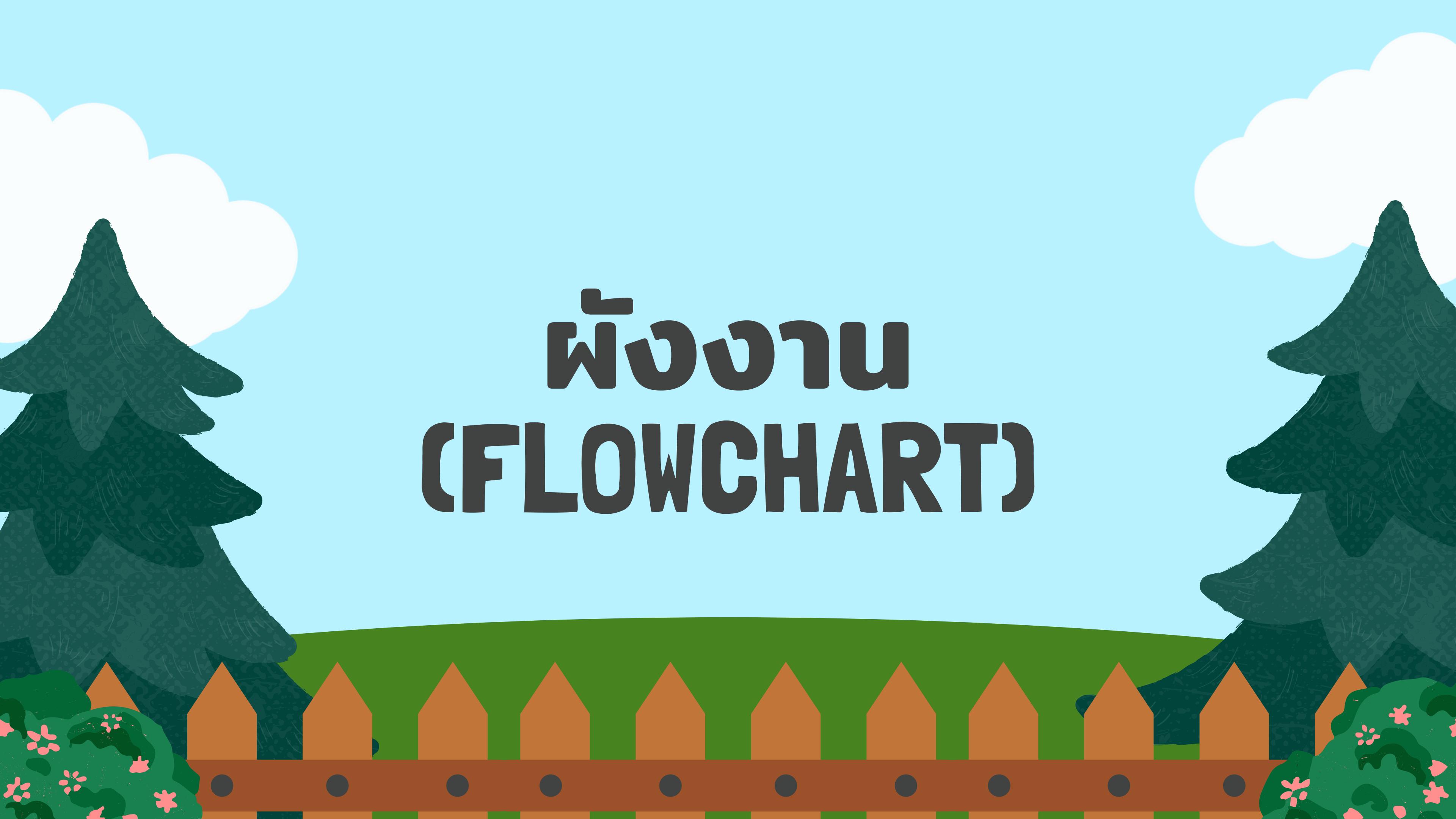
บทที่ 2

# การอ่านแบบบุลเลต เขียนไปสักรุ



# ការវាគແນ អ៊លកវទីកំណែ





# ผังงาน (FLOWCHART)

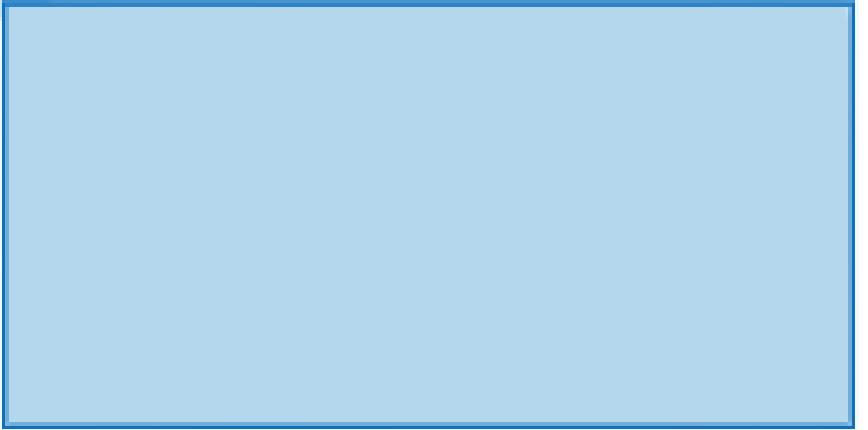
**แผนภาพแสดงการทำงานของโปรแกรม โดยใช้สัญลักษณ์  
แสดงขั้นตอน และลักษณะการทำงานแบบต่างๆ  
สัญลักษณ์เหล่านี้จะถูกเชื่อมโยงด้วยลูกศรเพื่อแสดง  
ลำดับการทำงาน**

# สัญลักษณ์สำคัญ

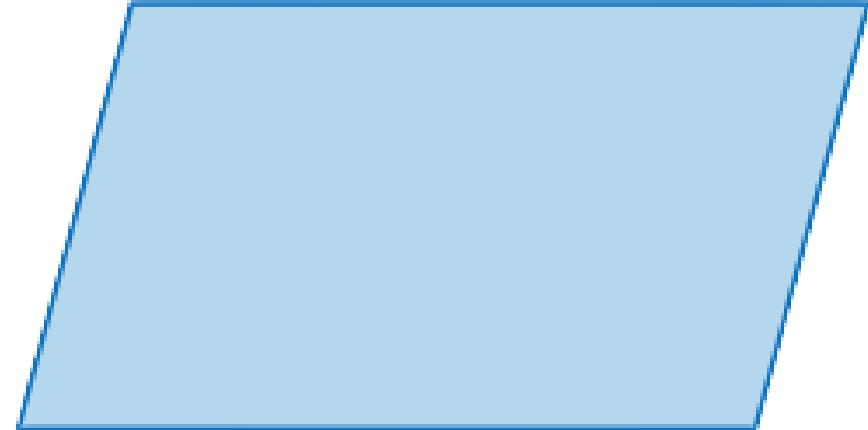
## ที่ควรรู้



สัญลักษณ์  
เริ่มต้น/จบ



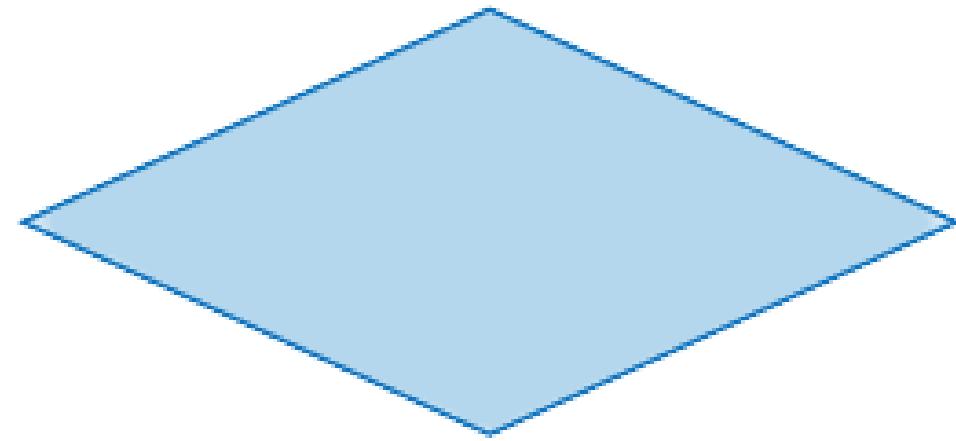
สัญลักษณ์  
การประเมินผล



สัญลักษณ์  
การรับเข้า/  
แสดงผล

# ສ້າງລັກບ່ນສໍາຄັນ

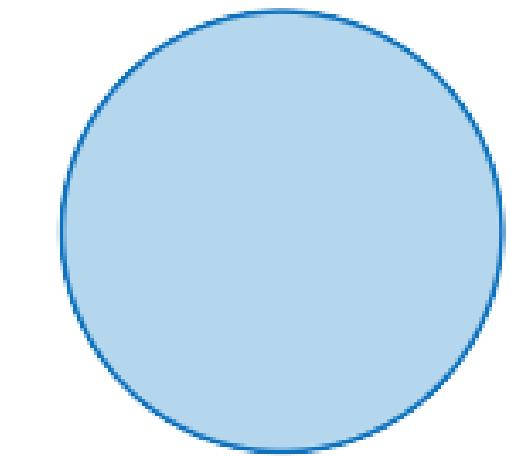
## ທີ່ຄວຽຮຮູ້



ສ້າງລັກບ່ນ  
ກາຣຕັດສິນໃຈ



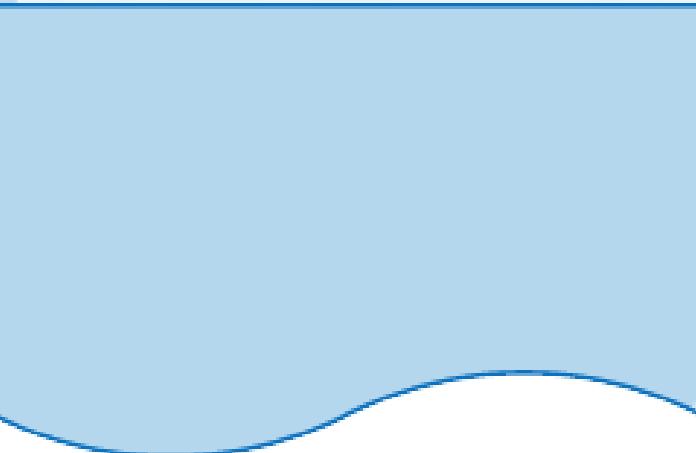
ສ້າງລັກບ່ນ  
ລຳດັບກາ  
ກຳຈານ



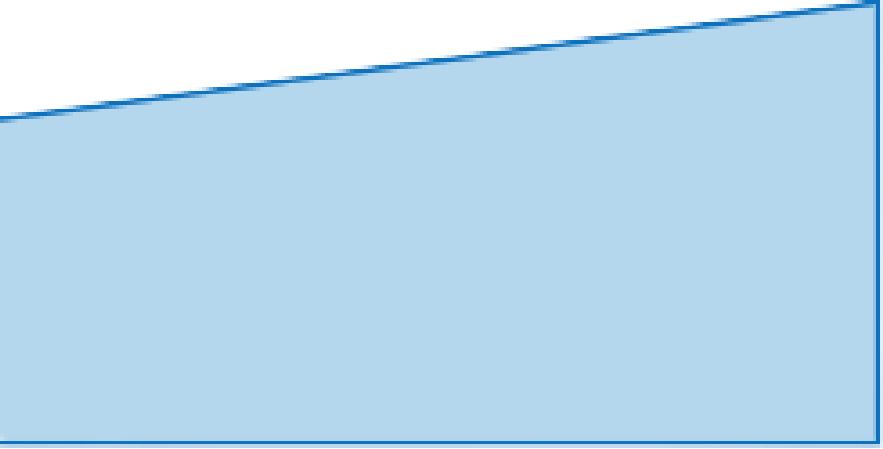
ສ້າງລັກບ່ນ  
ຈຸດເຊື່ອມຕ່ວ

# ສັງລັກບໍນໍສຳຄັງ

## ທີ່ຄວຽຮ້ວ້າ

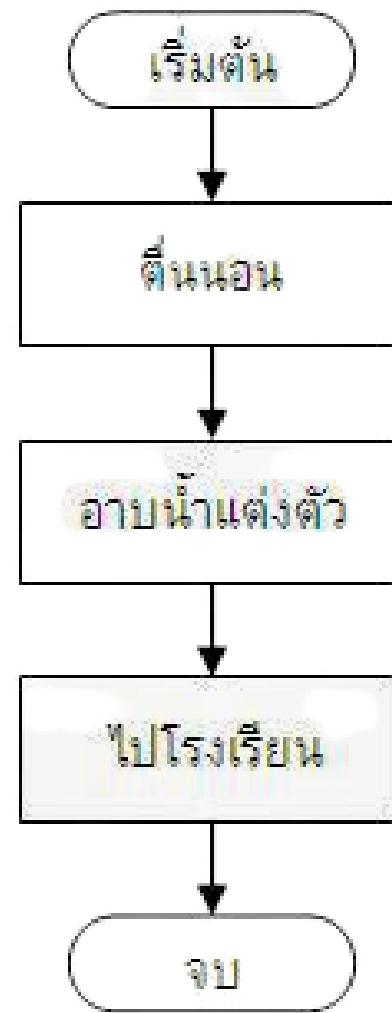


ສັງລັກບໍນໍ  
ກາຣແສດງພລບນ  
ກຣະດາຍ/ເຄຣືອງພິມພົ



ສັງລັກບໍນໍ  
ກາຣນຳບັວນຸລເບ້າ  
ດ້ວຍມື່ວ

# ตัวอย่าง

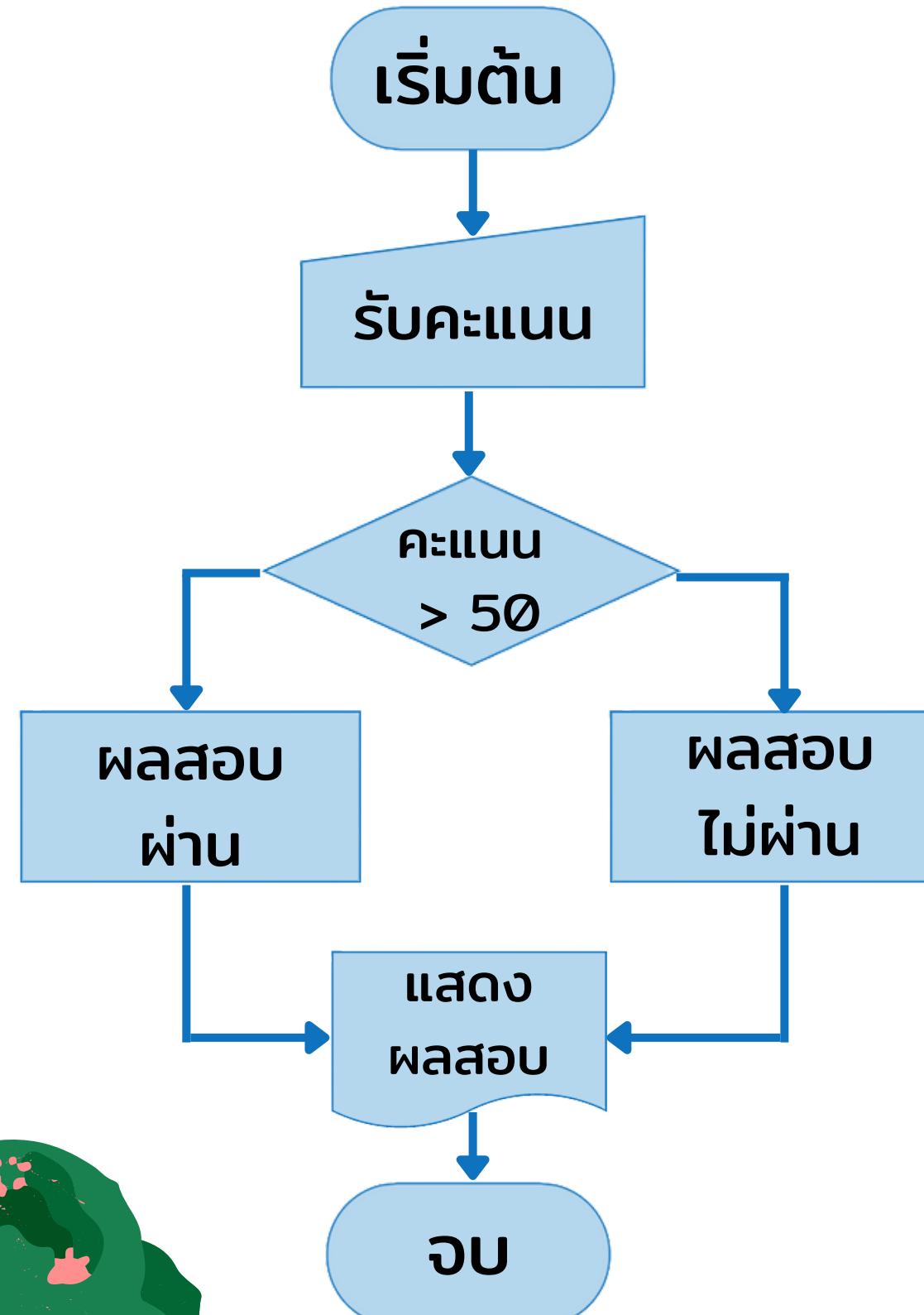


ตัวอย่างผังงานแสดงลำดับกิจกรรมที่กำ โดยเริ่มจาก

ตื้นนอน > อาบน้ำแต่งตัว > ไปโรงเรียน

และจบกิจกรรมในผังงานนี้

# ตัวอย่าง



ตัวอย่างผังงานแสดงลำดับ การประมวลผลการ  
สอบ โดยคะแนนเต็ม 100 คะแนน

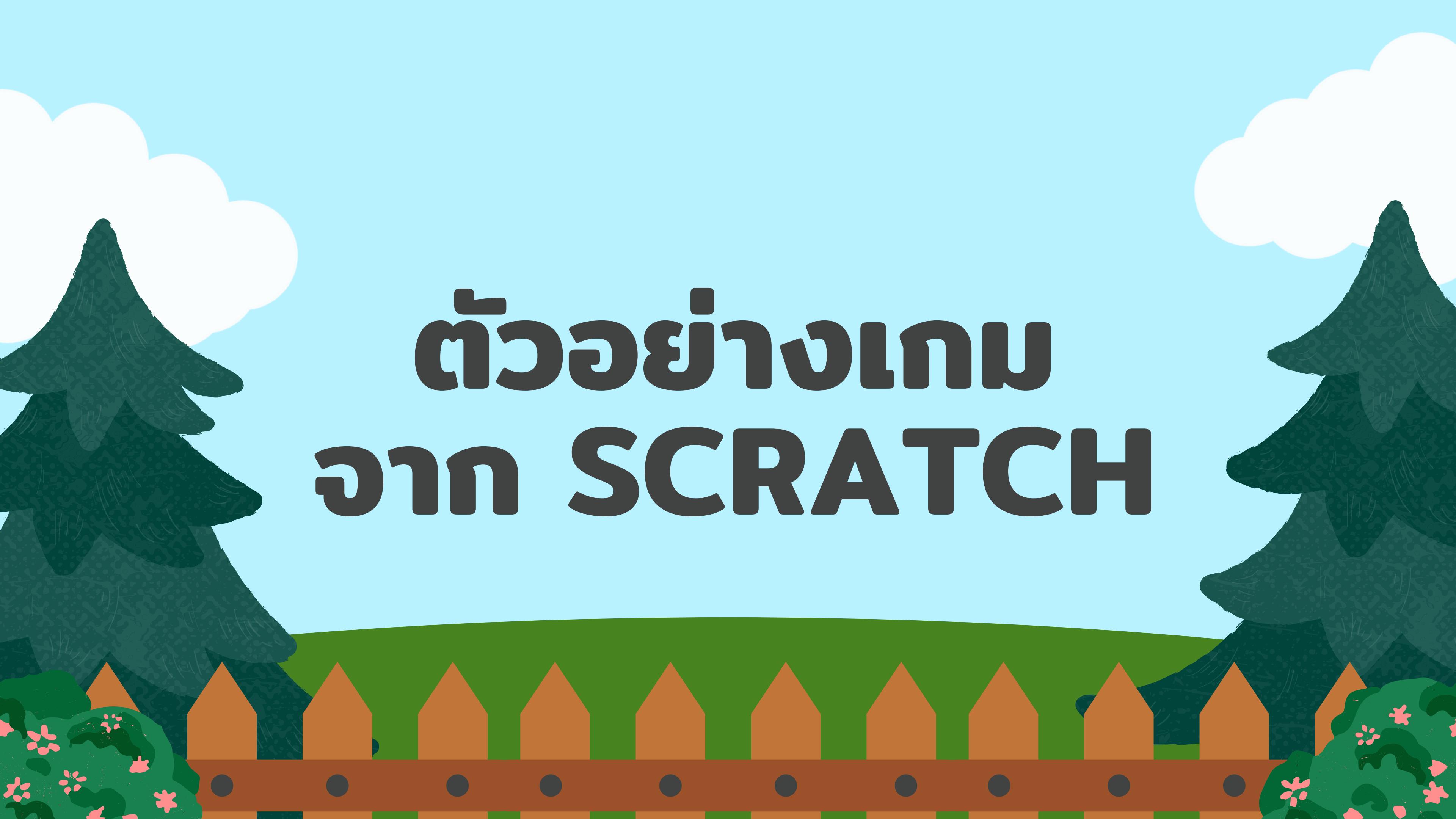
เริ่มจากรับค่าคะแนน => เปรียบเทียบคะแนนถ้า  
มากกว่า 50 : ผลสอบ = ผ่าน  
ถ้าน้อยกว่าหรือเท่ากับ 50 : ผลสอบ = ไม่ผ่าน  
=> ทำการแสดงผลสอบ  
และจบการทำงานของโปรแกรม

# การเขียน โปรแกรม คอมพิวเตอร์



เป็นการสร้างลำดับของคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ โดยทั่วไปการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะต้องออกแบบอัลกอริทึมก่อน และนำมาเขียนเป็นคำสั่งคอมพิวเตอร์ โดยอัลกอริทึมจะต้องมีการตรวจสอบเงื่อนไขในทุกกรณี

โดยการเขียนคำสั่งให้โปรแกรมทำงาน สามารถทำได้หลายวิธี  
เช่น เว็บไซต์ฝึกเขียนโปรแกรม เช่น [www.code.org](http://www.code.org)  
หรือซอฟต์แวร์ เช่น Scratch



# ຕົວອຍ່າງເກມ ຈາກ SCRATCH

