

1) โปรแกรมพิมพ์ค่า \rightarrow หานนี้แล้ว แสดงผลการบวกของตัวแปรที่ได้รับมาจากการรับค่า

(1) วิธีการ: ห้ามหลีกเลี่ยง

input

- รับค่าตัวแปรตัวที่ 1 เก็บชื่อตัวแปร num 1 ไว้ \rightarrow num 1 : int input()
- รับค่าตัวแปรตัวที่ 2 เก็บชื่อตัวแปร num 2 ไว้ \rightarrow num 2 : int input()

process

ผ่านมุขหลักกระบวนการ ให้ num = num 1 + num 2

$$\text{num} = \text{num} 1 + \text{num} 2$$

output

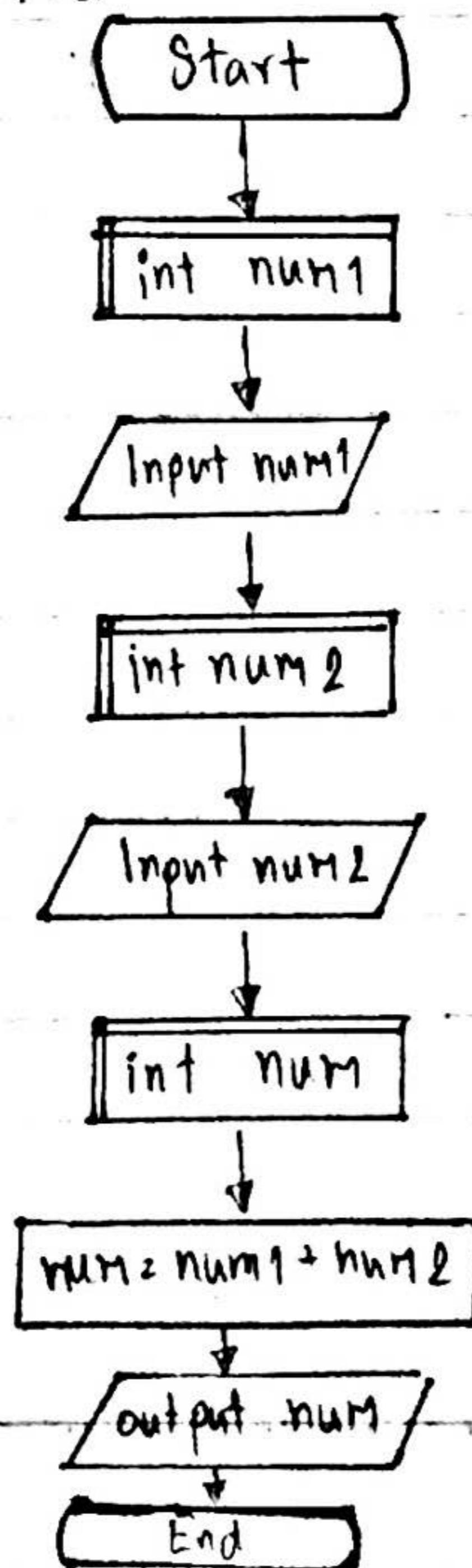
พิมพ์ค่าตัวแปร num ผลการทำงานจดภายนอก
print (num)

variable

การกำหนดตัวแปร

- เก็บตัวแปรค่าตัวที่ 1 ไว้ในตัวแปร num 1 ชื่อ ms input
- เก็บตัวแปรค่าตัวที่ 2 ไว้ในตัวแปร num 2 ชื่อ ms input
- นำค่าที่ได้มาบวกกันแล้วเก็บไว้ในตัวแปร num

(2) เขียนฟังก์ชันภาษา C วิธีเดียวกัน



(3) ឈុយនករាជប្រាជក្រារនករាជប្រាជក្រារ និងអគ្គនាយករដ្ឋបាល

```
num1 = int(input())
num2 = int(input())
num = num1 + num2
print(num)
```

(1) ជាក់ស្តីពីការបង្កើតរបស់ខ្លួន

Input

ตรีกุณลักษณ์ ark สามัญมรุณ Triangle w/o Square

```
ark = input ("Triangle or Square: ")
```

ការបង្កើតគម្រោងក្នុងការ ឪន Triangle $\theta = \text{input}$ នាយករដ្ឋមន្ត្រី

```
long = float(input("answer = "))
```

ମନ୍ଦିରରେ ପ୍ରଥମ ଶିଖାରେ ଏହାରେ

```
high = float(input("navig = "))
```

in ark = Square

မြန်မာနိုင်ငြန်မှုပေးသွေးမှုမြန်မာနိုင်ငြန်

```
matf = float(input("numyagorun = ")))
```

process9

process Navigation in ark = Triangle of currents of the
Tide

Triangle = 0.5 * long * high

11M of a^2k^2 = Square a^2, a^2, a^2 with $2a^2$

$$\text{area} = \text{matt} * \text{matt}$$

Output

ກົມ ກາກ = Triangle ກໍາລັງລາຍລຳພົມໃຫຍ່
print (Triangle)

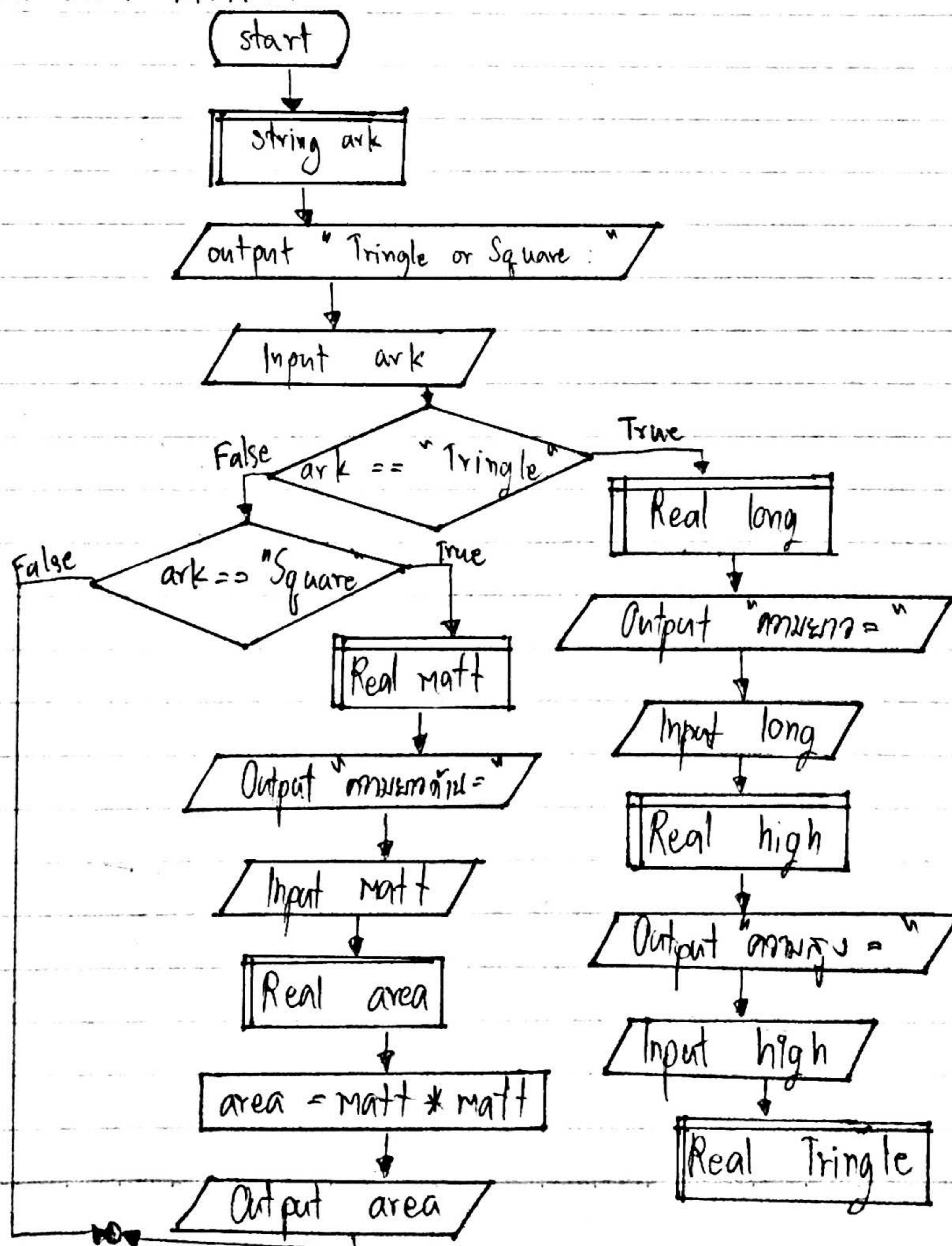
ii Ark = Square print (area)

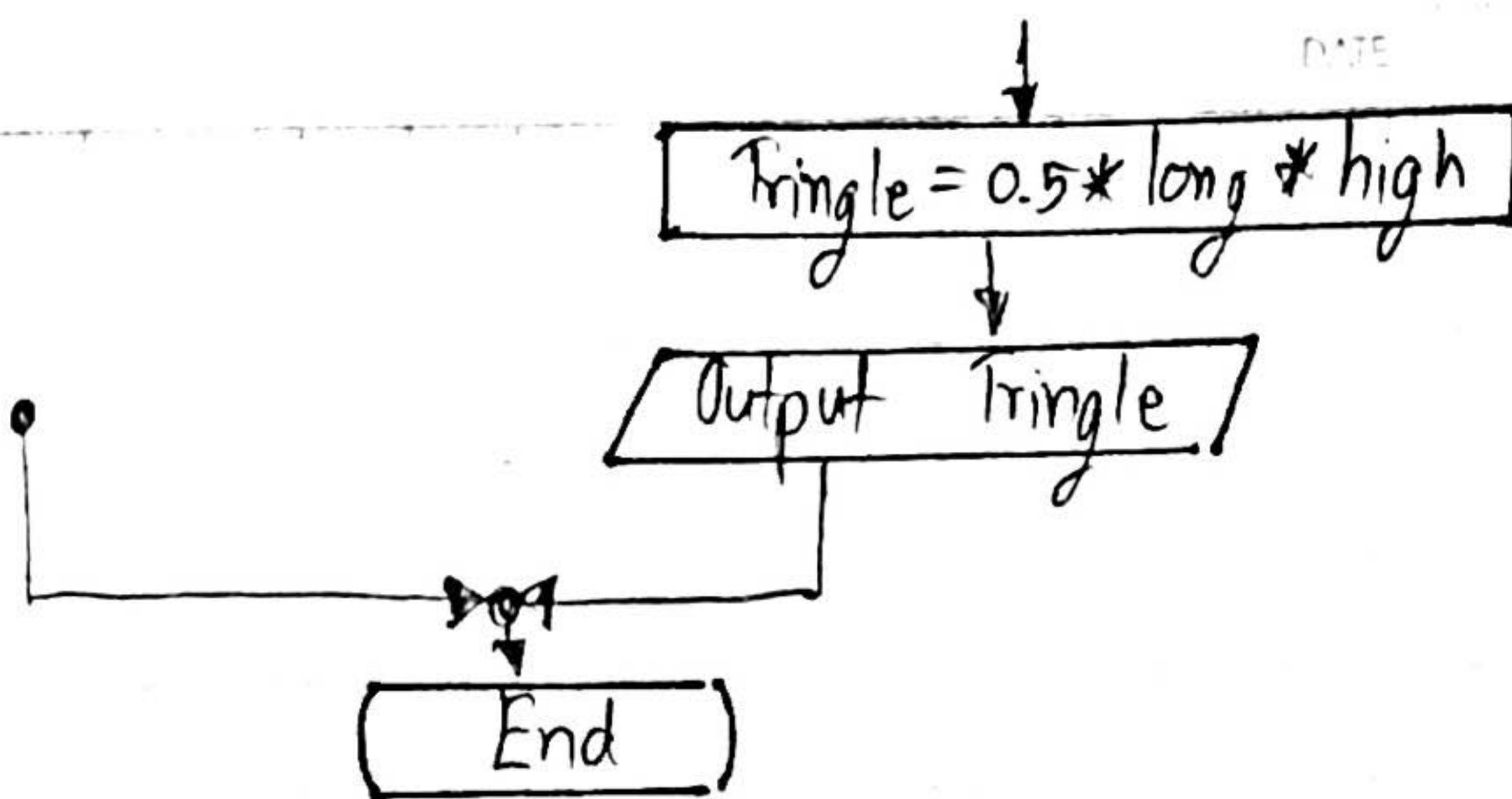
variable

มีรากฐานมาจาก

- ให้ค่ารากฐานเป็น String กำหนด ark ให้ ark คือ Triangle หรือ Square
- รากฐานต่อไปนี้เป็น input ที่รากฐานจะ long (รากฐานต่อไป)
- รากฐานต่อไปนี้เป็น input ที่รากฐานจะ high (รากฐานต่อไป)
- คำนวณต่อไปนี้เป็น ark ที่รากฐานคำนวณต่อไปนี้เป็น Triangle
- คำนวณต่อไปนี้เป็น matt (รากฐานคำนวณต่อไปนี้)
- คำนวณต่อไปนี้เป็น area ที่รากฐานคำนวณต่อไปนี้เป็น Square

(2) การคำนวณพื้นที่ของรากฐาน





(3) เขียนโปรแกรมคำนวณพื้นที่

ark = input("Triangle or Square: ")

if ark == "Triangle":

long = float(input("Length = "))

high = float(input("Width = "))

Triangle = 0.5 * long * high

print(Triangle)

elif ark == "Square":

matt = float(input("Length = "))

area = matt * matt

print(area)

5) ฟังก์ก์น์คำนวณพื้นที่วงกลมที่อยู่ในสี่เหลี่ยมจัตุรัส คือคำนวณพื้นที่วงกลม "Circle in the Square" ซึ่งพื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัสจะถูกกำหนดให้เป็น 100% ของพื้นที่วงกลม

(1) วิธีการคำนวณ

input

- รัศมีวงกลม r เก็บรุ่นตัวหนา r

process

- คำนวณพื้นที่วงกลม ให้กับสูตร πr^2 ค่า π ที่ได้รับมา

$$\text{Circle} = \text{math.pi} * (r**2)$$

- คำนวณพื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส ให้กับสูตร $R = r + r$

- NOT
DATE
- ห้ามการคณิตศาสตร์ในภาษา C ทางภาษา C ไม่สามารถคำนวณได้
 - $\text{Square} = R * R$
 - ห้ามใช้ลูปที่ไม่จำเป็นมาคำนวณค่าพื้นที่ของวงกลม ให้หาค่าพื้นที่ image = Square - Circle

Output

พื้นที่วงกลมที่หักยกเว้นพื้นที่ของสี่เหลี่ยมจัตุรัส

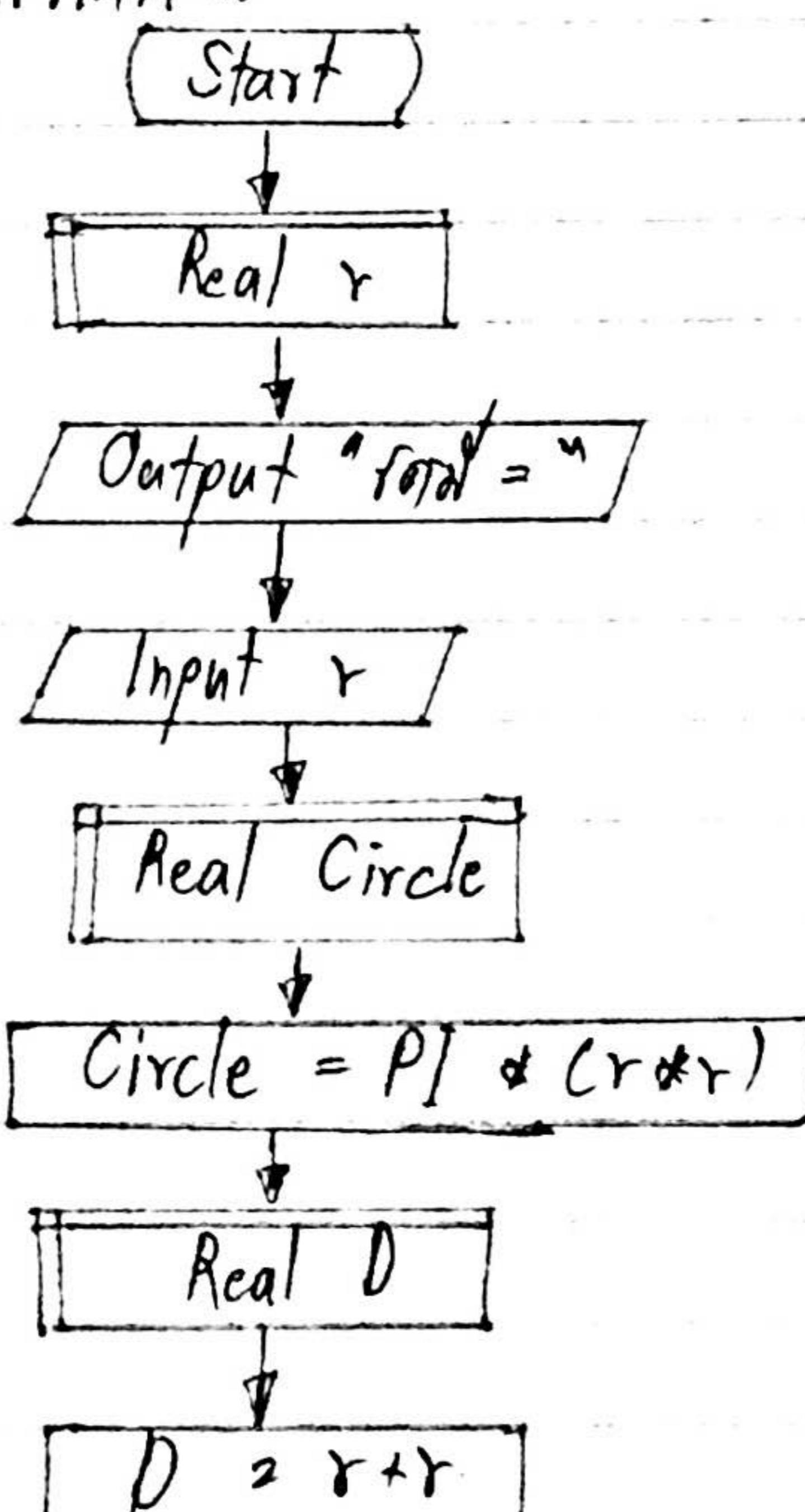
print ("พื้นที่วงกลมที่หักยกเว้นพื้นที่ของสี่เหลี่ยมจัตุรัส = ", image)

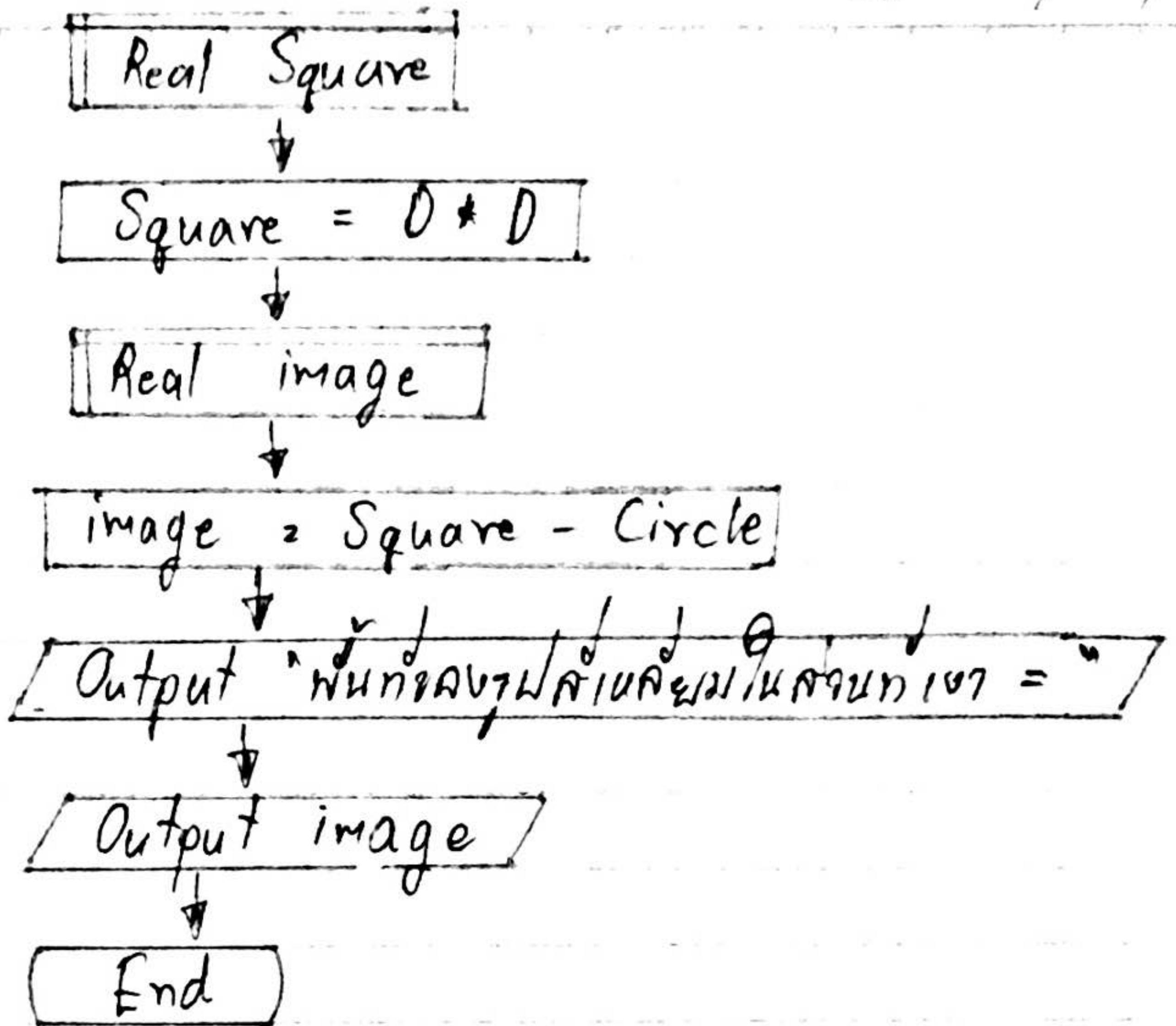
Variable

การกำหนดตัวแปร

- ตัวแปร r เมื่อตัวแปรมีค่าเป็นตัวแปรที่จะคำนวณพื้นที่ของวงกลม
- ตัวแปร Circle เมื่อตัวแปรที่คำนวณค่าพื้นที่ของวงกลม
- ตัวแปร R เมื่อตัวแปรค่ารั้งค่าพื้นที่ของสี่เหลี่ยมจัตุรัส
- ตัวแปร Square เมื่อการคำนวณค่าพื้นที่ของสี่เหลี่ยมจัตุรัส
- ตัวแปร image เมื่อการคำนวณหาค่าพื้นที่ของวงกลมที่หักยกเว้น

(2) ร่างแผนผังงานทางตรีigonometric





(3) ធម្មនាក់អាជីវកម្ម ការពានី ធម្មនាក់

```
import math
r = float(input("Radius = "))
Circle = math.pi * (r**2)
D = r+r
Square = D*D
image = Square - Circle
print("Remaining area = ", image)
```

(1) គិត្យាន់បំពាណិជ្ជកម្ម

input

- សមត្ថក្មោះនៅលើនៃ និងការកំណត់លទ្ធផល នូវ
num = int(input("និងនៅក្នុង = "))

process

- process
→ ប្រាសាគរកប្រើប្រាស់នូវលេខាន់ ការការគ្រប់ប្រើប្រាស់នូវលេខាន់ ដែលត្រូវ 10 នូវលេខ់
if num < 10 :

```
if num < 10:
```

```
print ("Less than range")
```



```
elif num > 100:
```

print ("More than range")

- ฝ่ามานาคพศ แม่ต่านันดย์ จ.นราธิวาส 10-100 ปีชีวิต 11 ศตวรรษ ปัจจุบัน
กบจีวรน้ำตก ตั้งอยู่ในหุบผุบานแม่มาหาพาร ปัจจุบันพื้นที่หุบผุบาน
มาเป็นสถานที่ ๑๗๐

if $10 \leq \text{num} \leq 100$:

if num % 2 == 0 :

```
print ("It is an even number")
```

else :

```
print ("It is an odd number")
```

output

- ក្រុងនាមនៃការប្រើប្រាស់នឹងការសម្រេចក្នុងការ ១០ ៩. ១១២៣

```
print ("less than range")
```

- សំគាល់នៅក្រោមហ៊ុនរៀននាមការណី 100 រៀលក្នុង

```
print ("More than range")
```



```
printf ("It's an even number")
```

- ດີ ເຄມັດ ອົງ ແລະ ດົງ

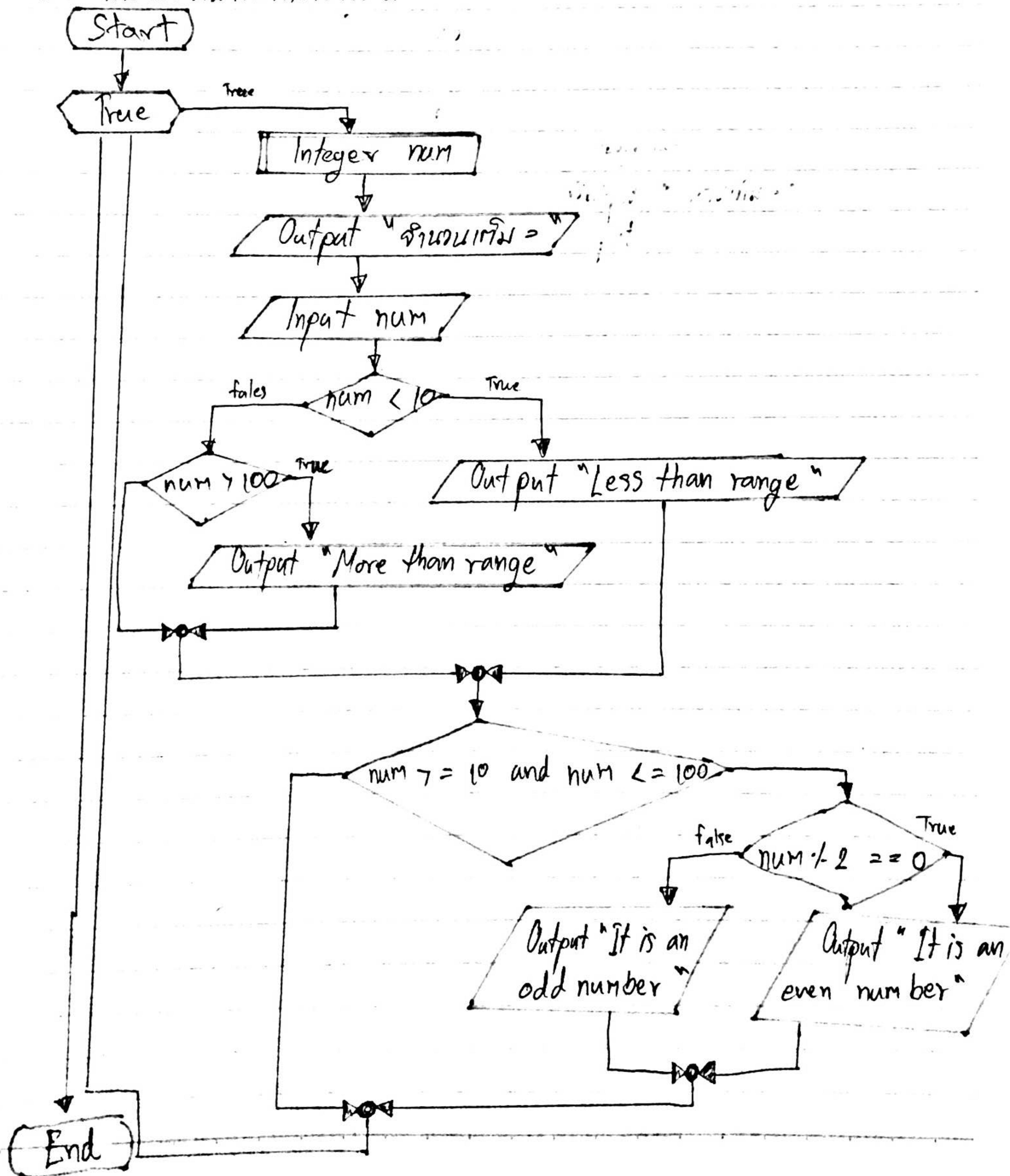
```
print ("It is an odd number")
```

Variable

សម្រាប់រាយការ

- អាយុវត្ថុ num ដើម្បីប្រើបានការពិនិត្យការងាររបស់ខ្លួន

(2) របៀបបង្ការការងារទី២



(3) โปรแกรมการคำนวณหาผลบวก

While (True):

num = int(input("รับตัวเลข = "))

if num < 10:

print("Less than range")

elif num > 100:

print("More than range")

if 10 <= num <= 100:

if num % 2 == 0:

print("It is an even number")

else:

print("It is an odd number")

5. โปรแกรนนี้ทำการคำนวณหาผลบวกของเลข 3 จำนวนที่ป้อนเข้ามาแล้ว
 แล้วก็จะพิมพ์ผลลัพธ์คือผลบวก ถ้าผลลัพธ์ที่ได้เป็นเลข 1 หลัก บันทึกว่า "One-Digit" ถ้าเป็นเลข 2 หลัก บันทึกว่า "Two-Digit" ถ้าเป็นเลข 3 หลัก บันทึกว่า "Three-Digit" นิยมบันทึกว่า "Over-Three-Digit"

(1) วิเคราะห์แบบทั่วไป

input

- ตัวแปร num 1 เก็บตัวเลขที่ป้อนเข้ามาแล้วคือตัวที่ 1
- ตัวแปร num 2 เก็บตัวเลขที่ป้อนเข้ามาแล้วคือตัวที่ 2
- ตัวแปร num 3 เก็บตัวเลขที่ป้อนเข้ามาแล้วคือตัวที่ 3

process

- โปรแกรนจะคำนวณหาผลบวกของ 3 ตัวเลขที่ป้อนเข้ามาแล้ว

$$\text{Num} = \text{num1} + \text{num2} + \text{num3}$$

- ถ้าผลลัพธ์ Num ใช้พื้นที่ 1 หลัก ให้บันทึกว่า "Over-Three-Digit"

```
if Num < 10:
```

- ถ้าผลลัพธ์ Num เป็นเลข 2 หลัก ให้บันทึกว่า "Over-Three-Digit"

```
elif Num < 100:
```

NO. / / /
DATE / / /

- ก้าวผลรวม Num ให้ครั้ง ๓ แล้ว ให้รีเซ็ตให้เป็น ๐
 - elif Num < 1000 :
 - ถ้า ก้าวผลรวม AV Num มีครั้ง มากกว่า ๓ แล้ว ให้รีเซ็ต
 else :
 print ("Over - Three - Digit")

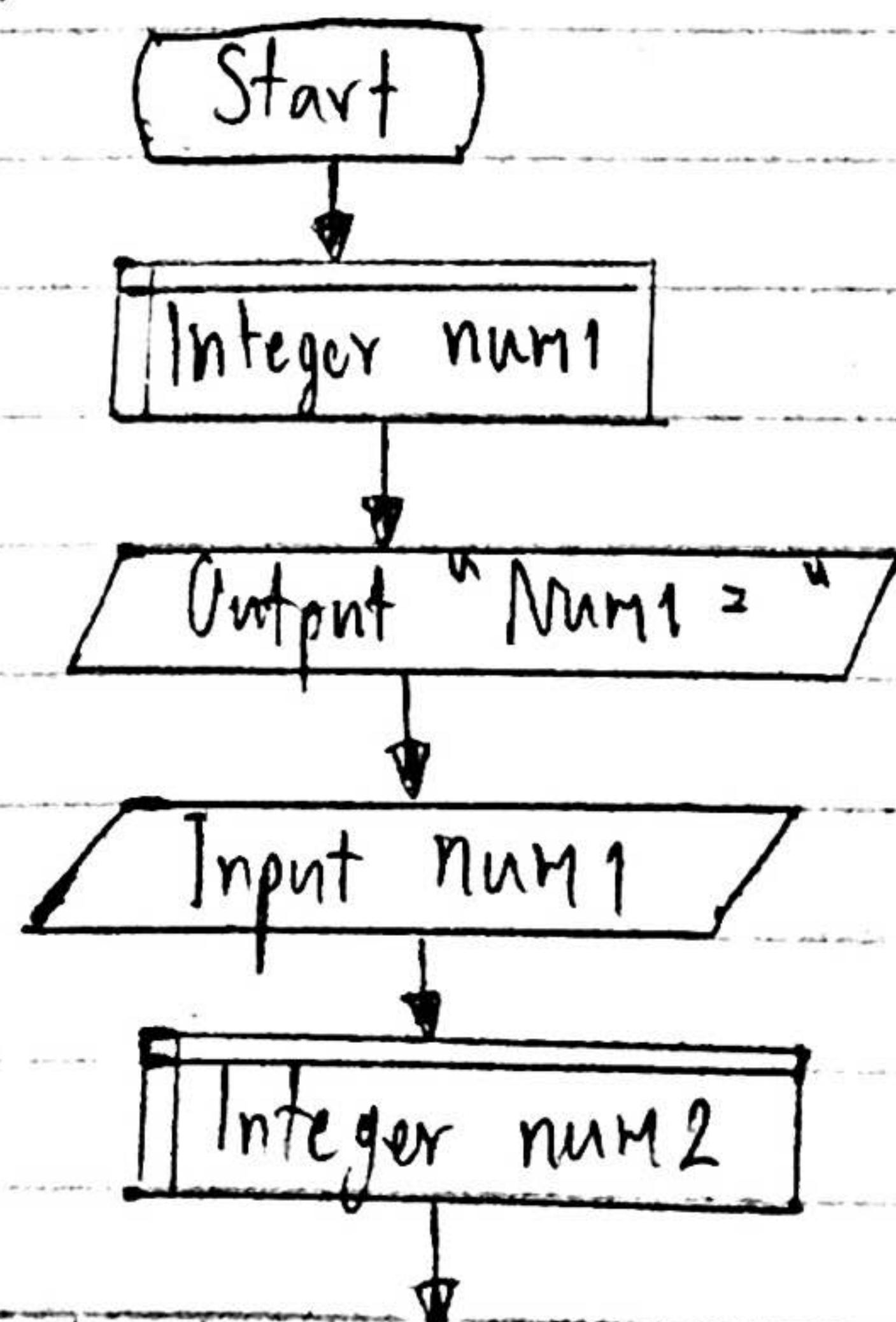
Output

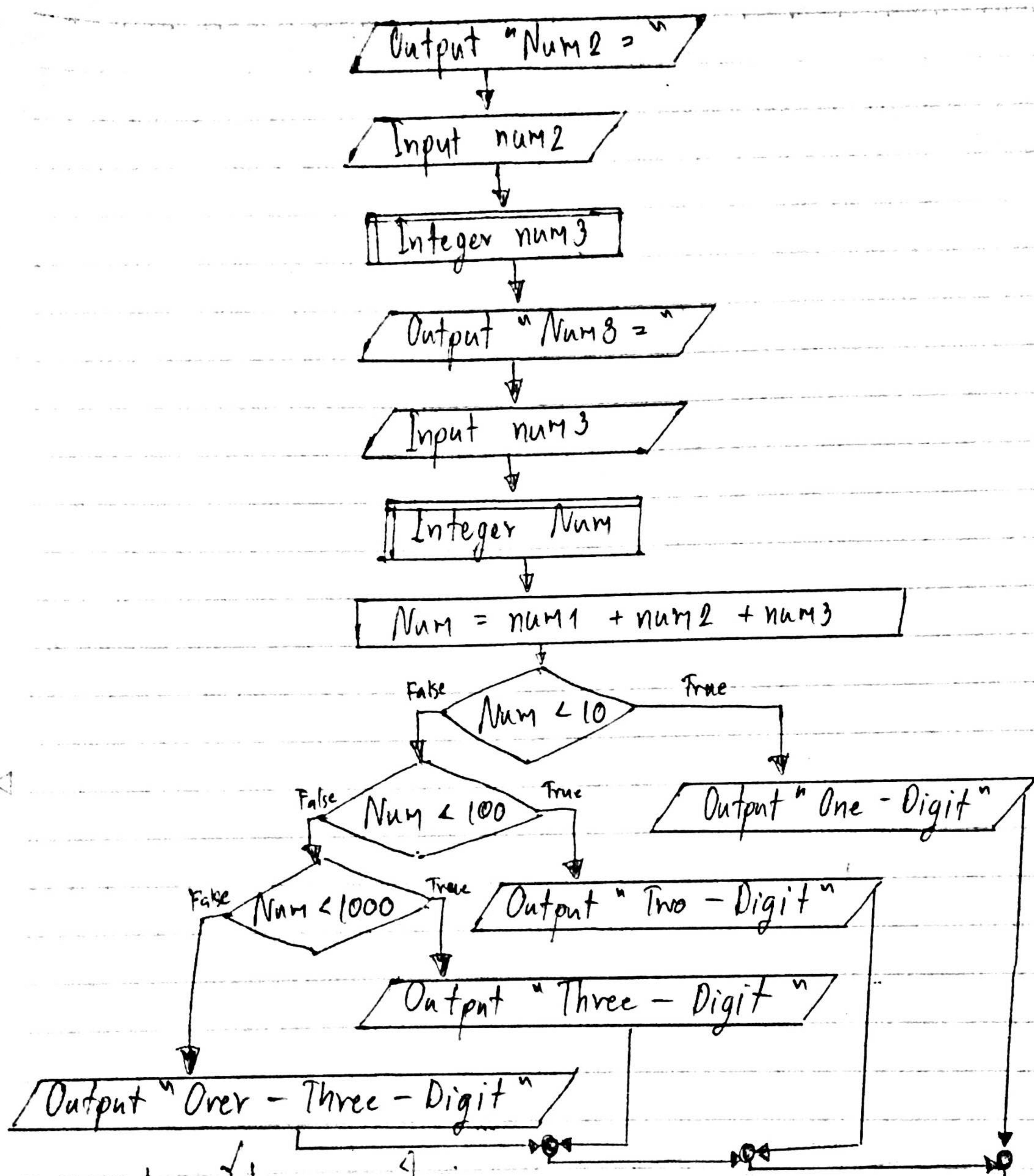
- ถ้า Num ให้ครั้ง ๑ แล้ว ให้รีเซ็ต
 print ("One - Digit")
 - ถ้า Num ให้ครั้ง ๒ แล้ว ให้รีเซ็ต
 print ("Two - Digit")
 - ถ้า Num ให้ครั้ง ๓ แล้ว ให้รีเซ็ต
 print ("Three - Digit")
 - ถ้า Num ยังไม่ได้ผลรวมมากกว่า ๓ แล้ว ให้รีเซ็ต
 print ("Over - Three - Digit")

Variable

- ตัวแปร num ๑ เป็นตัวแปรที่รับ ๒ ค่า คือ ผลรวมกี่ครั้งและตัวเลข
 - ตัวแปร num ๒ เป็นตัวแปรที่รับค่าที่รับเข้ามา ๒ ค่า คือ ตัวเลข
 - ตัวแปร num ๓ เป็นตัวแปรที่รับค่าที่รับเข้ามา ๒ ค่า คือ ตัวเลข
 - ตัวแปร Num เป็นตัวแปรที่รับค่าที่รับเข้ามา ๒ ค่า

(2) ผังผังงานวิเคราะห์





(3) Iterating with while loop

```

num1 = int(input("Num1 = "))
num2 = int(input("Num2 = "))
num3 = int(input("Num3 = "))
Num = num1 + num2 + num3
if Num < 10:
    print("One - Digit")
elif Num < 100:
    print("Two - Digit")
  
```

```

    elif Num < 1000 :
        print ("Three-Digit")
    else :
        print ("Over-Three-Digit")

```

6. ให้โปรแกรมคำนวณเกรดโดยรับคะแนนเป็น input แล้วพิมพ์ผลลัพธ์ตามต่อไปนี้
 เก็บไว้ในตัวแปร score ที่มีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 100 หรือมากกว่า
 1. ให้ตัวแปร score ตั้งแต่ 0 ถึง 40 ให้พิมพ์ผลลัพธ์เป็น F
 2. ให้ตัวแปร score ตั้งแต่ 41 ถึง 49 ให้พิมพ์ผลลัพธ์เป็น D
 3. ให้ตัวแปร score ตั้งแต่ 50 ถึง 54 ให้พิมพ์ผลลัพธ์เป็น D+
 4. ให้ตัวแปร score ตั้งแต่ 55 ถึง 59 ให้พิมพ์ผลลัพธ์เป็น C
 5. ให้ตัวแปร score ตั้งแต่ 60 ถึง 69 ให้พิมพ์ผลลัพธ์เป็น C+
 6. ให้ตัวแปร score ตั้งแต่ 70 ถึง 79 ให้พิมพ์ผลลัพธ์เป็น B
 7. ให้ตัวแปร score ตั้งแต่ 80 ถึง 89 ให้พิมพ์ผลลัพธ์เป็น B+
 8. ให้ตัวแปร score ตั้งแต่ 90 ถึง 100 ให้พิมพ์ผลลัพธ์เป็น A

(1) ตัวอย่างทั่วไป

input

- รับตัวแปร score แล้วจึงรับค่า score ที่ต้องการพิมพ์

$$Score = \text{int}(\text{input}("score = "))$$

process

- รับตัวแปร score แล้วจึงรับค่า score ที่ต้องการพิมพ์

- ให้ตัวแปร score ตั้งแต่ 0 ถึง 100 หรือมากกว่า

if $0 \leq score \leq 100 :$

if $score < 40 :$

print ("F")

elif $40 \leq score \leq 49 :$

print ("D")

```

elif 50 <= score <= 54:
    print ("D+")
elif 55 <= score <= 59:
    print ("C")
elif 60 <= score <= 69:
    print ("C+")
elif 70 <= score <= 79:
    print ("B")
elif 80 <= score <= 89:
    print ("B+")
elif score >= 90:
    print ("A")
break

```

Output

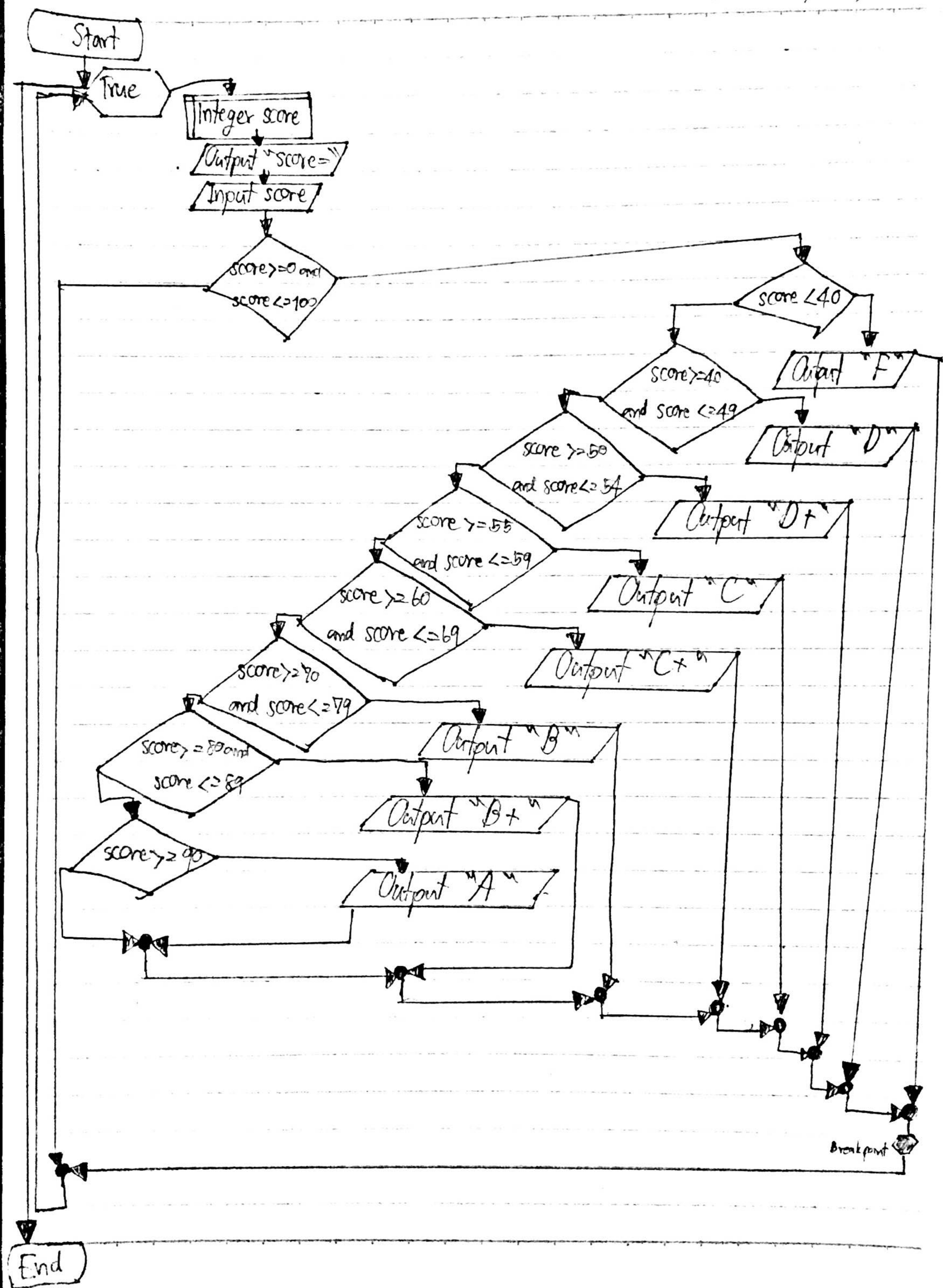
ผลลัพธ์ที่ได้รับ คือ 90 คะแนน

เมื่อกรอก 40 print ("F") เมื่อกรอก 40 ถึง 49 print ("D")
 เมื่อกรอก 50 ถึง 54 print ("D+"), เมื่อกรอก 55 ถึง 59 print ("C")
 เมื่อกรอก 60 ถึง 69 print ("C+"), เมื่อกรอก 70 ถึง 79 print ("B")
 เมื่อกรอก 80 ถึง 89 print ("B+"), เมื่อกรอก 90 ถึง 99 print ("A")

Variable

การกำหนดตัวแปร
 - ตัวแปร score เป็นตัวเก็บตัวเลขเกรดที่ได้รับจากการพิมพ์

(2) กำหนดฟังก์ชันการคำนวณเกรด



(3) โปรแกรมการคำนวณ

While True :

```

score = int(input("score = "))
if 0 <= score <= 100 :
    if score < 40 :
        print("F")
    elif 40 <= score <= 49 :
        print("D")
    elif 50 <= score <= 54 :
        print("D+")
    elif 55 <= score <= 59 :
        print("C")
    elif 60 <= score <= 69 :
        print("C+")
    elif 70 <= score <= 79 :
        print("B")
    elif 80 <= score <= 89 :
        print("B+")
    elif score >= 90 :
        print("A")
    break

```

7. โปรแกรมนี้ตั้งค่ามาต่ำๆ แรก ให้คุณเขียน 1 ตั้ง 2 แล้ว A แล้ว 2 เท่านั้น
 รีสัลล์จะคือ A ไม่ใช่ A ดูแล้วคุณไม่รู้ต้องทำอะไร ให้รีสัลล์คือ A ต้องการ
 รีสัลล์จะต้องมี A ต้องการให้รีสัลล์เป็น A ไม่ใช่ A ดูแล้วคุณต้องทำ
 a. ถ้าเพิ่มตัวอักษรต่อไป 1 ตัว ก็จะมีตัวอักษรทั้งหมด 2 ตัว
 b. ถ้าเพิ่มตัวอักษรต่อไป 1 ตัว ก็จะมีตัวอักษรทั้งหมด 3 ตัว ก็จะมีตัวอักษร A

(1) ភូមិភាគនំពាណិជ្ជកម្ម

input

process

process of synthesizing if

if Letter == "a" or Letter == "b" or Letter == "c" or
Letter == "d" or Letter == "e" or Letter == "f" or Letter == "g"
or Letter == "h" or Letter == "i" or Letter == "j" or Letter ==
"k" or Letter == "l" or Letter == "m" or Letter == "n" or
Letter == "o" or Letter == "p" or Letter == "q" or Letter ==
"r" or Letter == "s" or Letter == "t" or Letter == "u" or
Letter == "v" or Letter == "w" or Letter == "x" or Letter ==
"y" or Letter == "z":

S = (Small . index (Letter, 0, 26)) ; မျမှော်မျမှော်မျမှော်စာဖုန်း

print(Small[s:2b]) //ສັບປຸນແລດ່ວຍເພື່ອນັ້ນ ຈະໄດ້ກຳລັງໂດຍໄວ້

ឧសម្រាប់ Small ស្រុកសាស្ត្រិយាជនស ១-២

else:

Output

```
print CSmall[s':26]
```

ກຳນົດຕົວຢ່າງໃຫຍ່ ກົດລາຍລະອຽດໃຫຍ່ input ໃຫ້ກຳນົດໃຫຍ່ "A"

```
print(cyo)
```

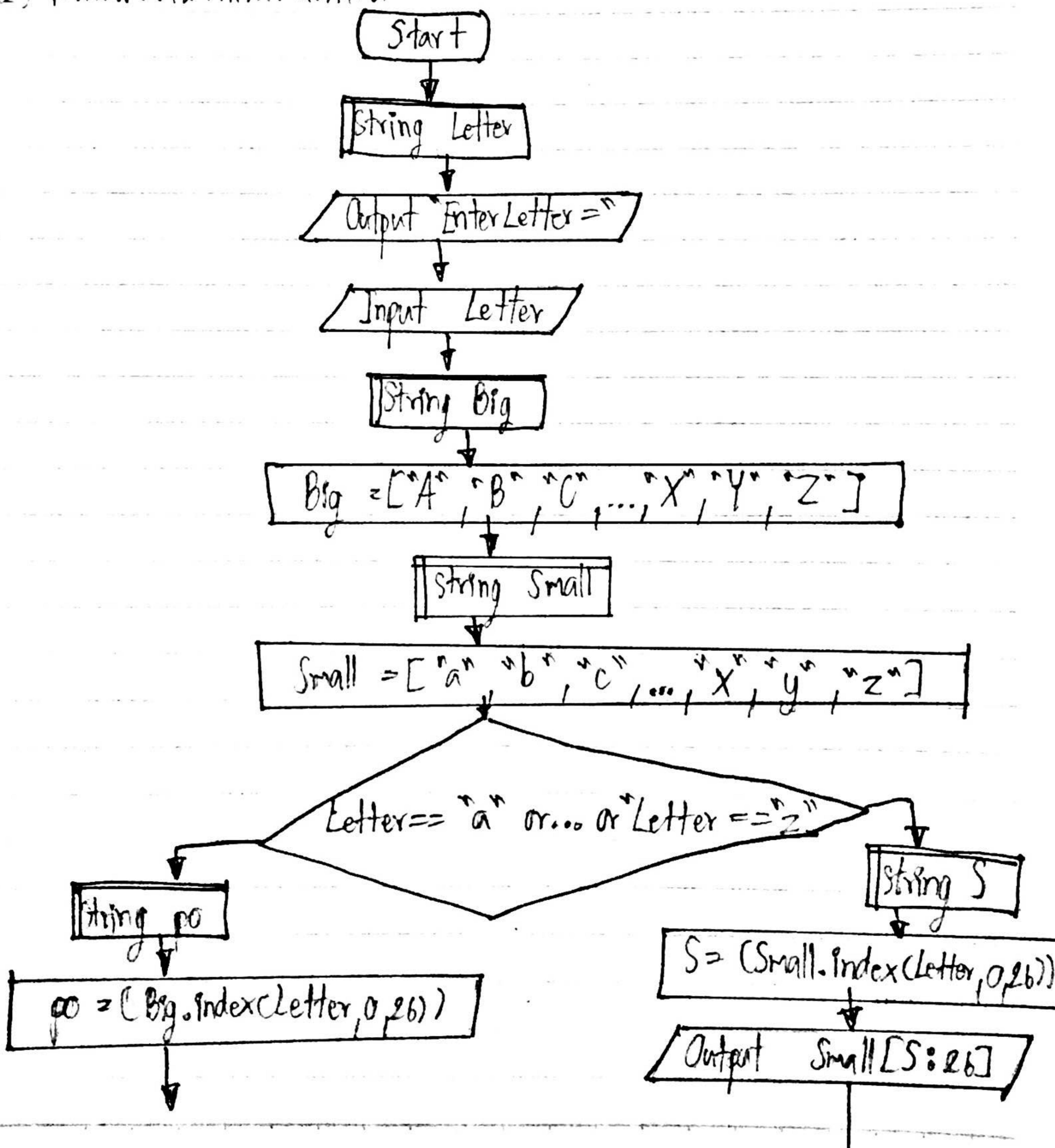
Variable

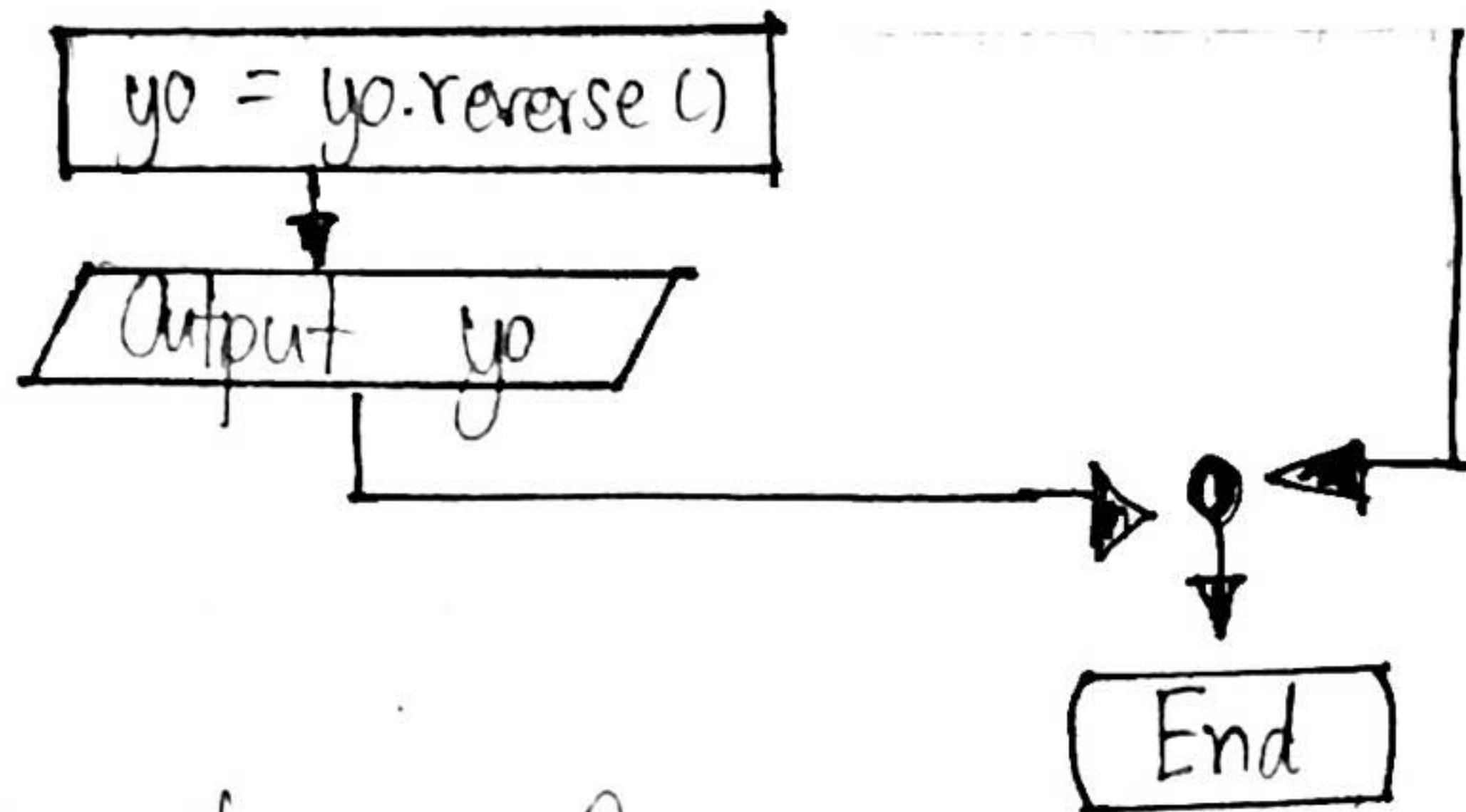
- ມາ ໄມ້ Letter ໃຫ້ນານີ້ດີ string ໃຫ້ນາໃຫ້ນານີ້

— ມາແນວ ດີກ ໄກສະເໜີນກົມພະ ດີກ List ກອນກົມຜົກມະ A-Z

- ត្រូវក្នុង Small ដើម្បីកំណត់ឈុទម្រង់ List ទូទៅក្នុងកំណត់អត្ថបទ, a - z
- ត្រូវក្នុង S ដើម្បីកំណត់តាមរយៈលក្ខណៈការសម្រេចការងារ ក្នុងអត្ថបទ
- ត្រូវក្នុង List ទូទៅក្នុង Small
- ក្នុងក្នុង po ដើម្បីកំណត់តាមរយៈលក្ខណៈការងារ ក្នុងក្នុងការងារ
- ក្នុងក្នុង go ត្រូវកំណត់តាមរយៈលក្ខណៈការងារ

(2) រូបនាមធនការការវិភាគ





(๓) ใช้แผนตัว ฟังก์ชัน คำสั่ง ไฟล์ คุณ

```

✓ letter = str(input("Enter Letter = "))
✓ Big = ['A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'H', 'I', 'J',
         'K', 'L', 'M', 'N', 'O', 'P', 'Q', 'R', 'S', 'T', 'U',
         'V', 'W', 'X', 'Y', 'Z']
✓ Small = ['a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'h', 'i',
            'j', 'k', 'l', 'm', 'n', 'o', 'p', 'q', 'r', 's',
            't', 'u', 'v', 'w', 'x', 'y', 'z']
✓ if letter == 'a' or letter == 'b' or ... or letter == 'z'
    S = Small.index(letter, 0, 26)
    print(Small[S:26])
    else:
        p0 = Big.index(letter, 0, 26)
        y0 = Big[0:p0+1]
        y0.reverse()
        print(y0)

```

(1) វិធាន វិធានអេក្រង់

Input

- សំណើវិនាទេនកំណើនទូទៅនូវលេខ number

number = int(input("Enter Number = "))

process

- ជាមានរាយរាយការណ៍ និង នាយកដែលត្រូវបានបង្កើតឡើង
តាមលក្ខណៈនៃការសម្រេចការណ៍កីឡា

if 10 <= number <= 99:

- ឱ្យកើតឡើងការពិនិត្យនិងបង្ហាញនូវលេខដែលបានបង្កើតឡើង

if even_or_odd(number) != 0:

print("It is an even number")

else:

print("It is an odd number")

ឱ្យកើតឡើងការពិនិត្យនិងបង្ហាញនូវលេខដែលបានបង្កើតឡើង

Output

- ការបង្ហាញនៃ "even_or_odd(number) != 0"

និង

print("It is an even number")

ការបង្ហាញនៃ

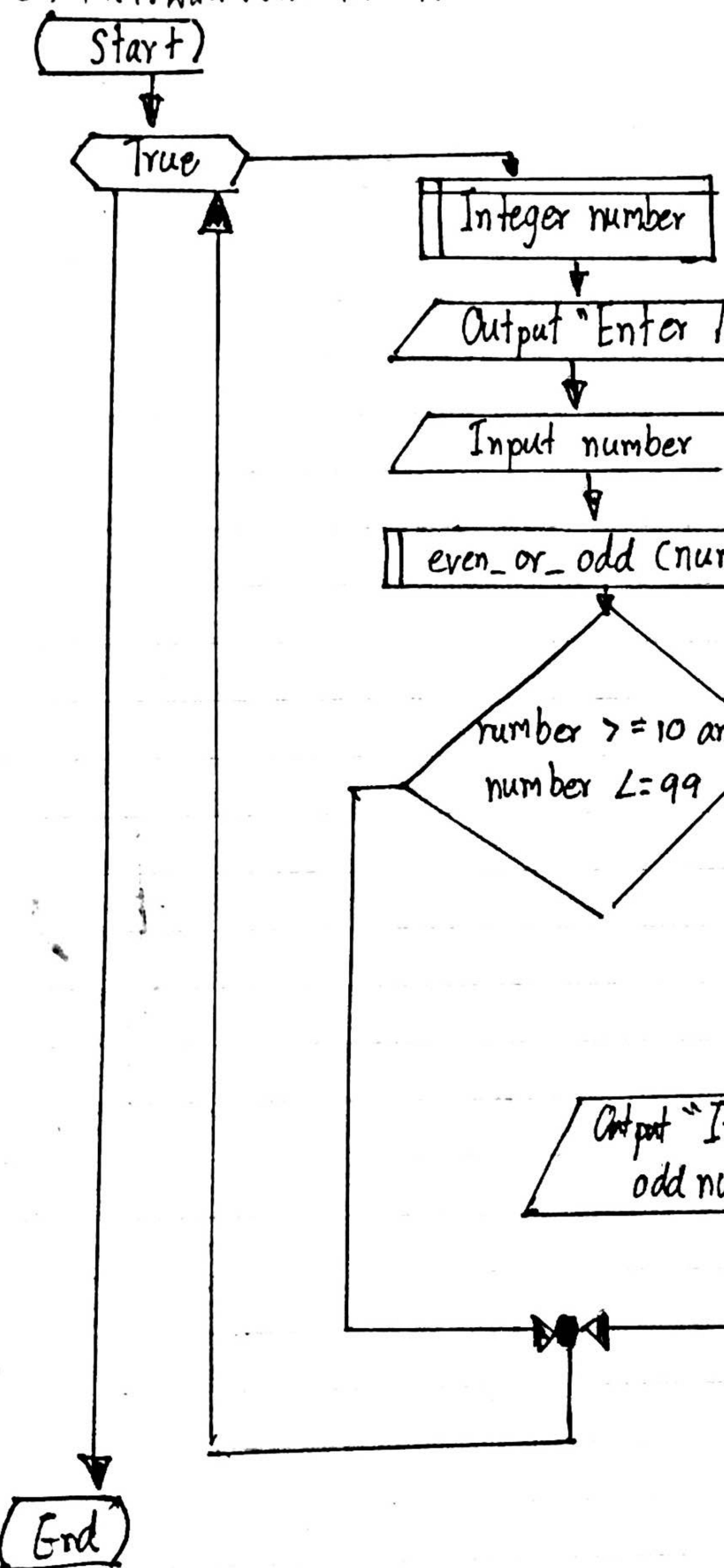
និង

print("It is an odd number")

Variable

លេខ number ដែលមានតម្លៃជាលីមប៉ុណ្ណោះនិងបានបង្កើតឡើង
នូវលេខ num ដែលកំណើនតាមលទ្ធផល number % 2

(2) मिस्रामानुग्रहानि निर्माण



(3) निम्नानुग्रहानि निर्माण

while True :

```
    number >= int(input("Enter Number="))
```

```
    def even_or_odd(number):
```

```
        num >= number % 2
```

```
        return num
```

```
    if 10 <= number <= 99:
```

```
        if even_or_odd(number) == 0:
```

```
            print("It is an even number")
```

```
    else:
```

```
        print("It is an odd number")
```

```
    break
```

(1) ភាគទី១: វិធាននិភ័យ

input

- ฟังก์ชัน input รับ input ค่า num 1
num1 = int(input("Num 1 = "))
 - ฟังก์ชัน input รับ input ค่า num 2
num2 = int(input("Num 2 = "))

process

- សៀវភៅអនុវត្តន៍មុនពេលបង្កើតការណ៍សម្រាប់បញ្ជីតម្រូវការក្នុងកិច្ចការបង្កើតឯកសារ
Quantitative
if $1 < num1 < 100$ and $1 < num2 < 100$:
 print("find_Sum = %.d" % find_Sum(num1, num2))
ព័ត៌មាននេះ នឹងបង្កើតការណ៍សម្រាប់បញ្ជីតម្រូវការក្នុងកិច្ចការបង្កើតឯកសារ

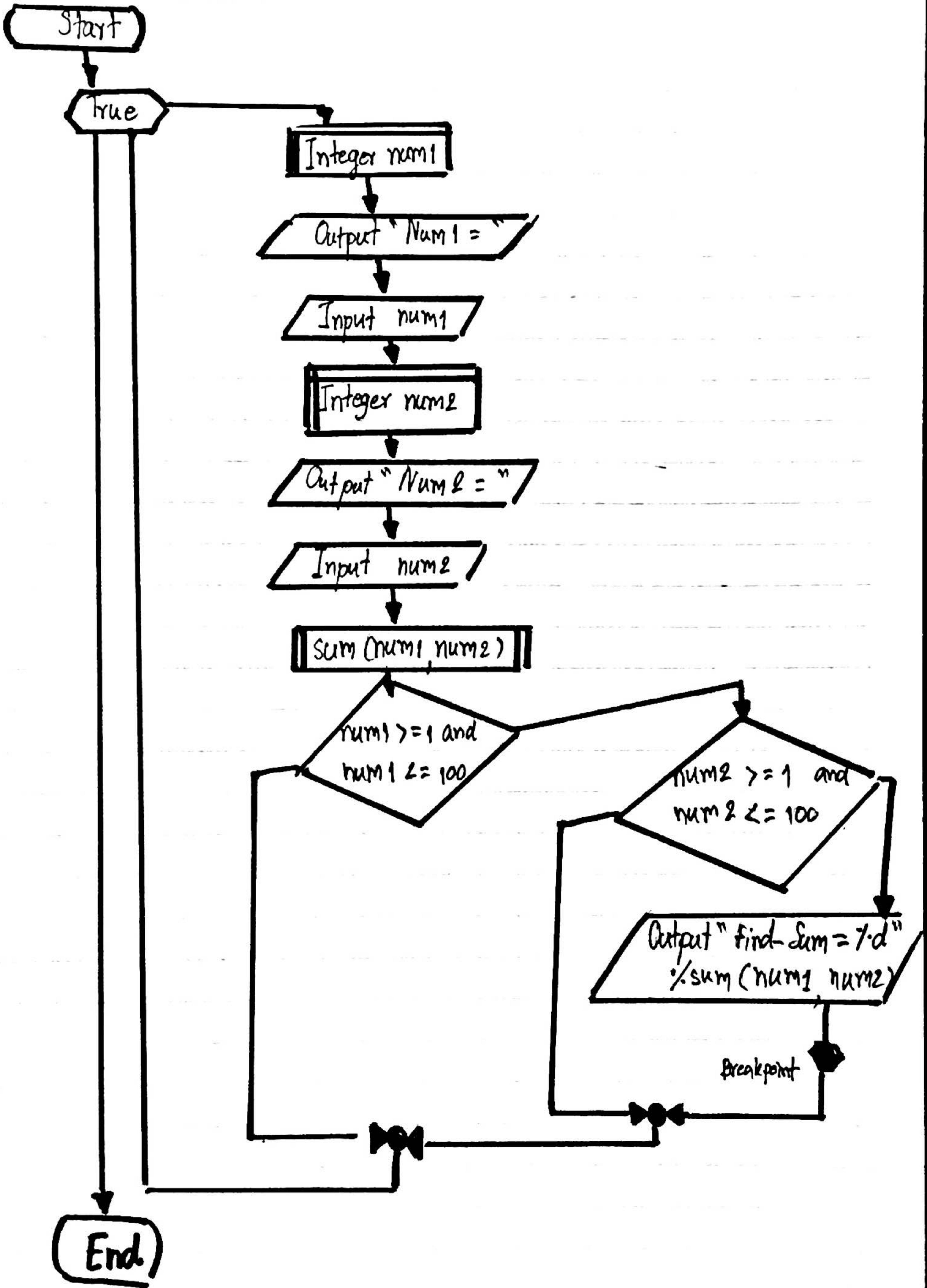
Output

- գործությունների մասին լ գույքը օւրի
print("find_Sum 2 %.d" % find_Sum(num1, num2))

Variable

- ការແນ័ត នាម 1 កែងការអគ្គាល់ការគោលដៅនិងវិធានការដំណឹង
 - ការແន័រ នាម 2 កែងការអគ្គាល់ការគោលដៅនិងវិធានការដំណឹង
 - ការແន័រ នាម 3 លើការការពារការងារក្នុងក្រសួង នាម 1 + នាម 2

(1) ពិនិត្យលទ្ធផលរបស់លេខបិត្ត



(3) Անդամակցության վեհականություն

while True:

```
num1 = int(input("Num1 = "))
```

```
num2 = int(input("Num2 = "))
```

```
def find_sum(num1, num2):
```

num , num1 + num2

return num

if $1 \leq \text{num1} \leq 100$ and $1 \leq \text{num2} \leq 100$;

```
print("find_Sum z-1.d" ./ find_Sum(num1, num2))
```

break

10. ໄຟຣາກຣານໂຄຣ ຊັ້ນໜູນເຕີນ 2 ຊຳນອນໜາກຟູ້ໄຟຣ ຜົນປ່ອງຂໍຕົວກັບໄທ 1 - 100 ເທົ່ານີ້
ກົງໄຟຣານີ້ແມ່ນສູງ ໃຟຣາກຣານຊົ່ວນກົມພູມຕໍ່ກົນ ເພີ້ມໄຟຣາສົມບັກ ແລ້ວ ດັກ່ານີ້ສົມບັກ
ກົບ 2 ຊຳນອນນີ້ໄຟຣາກຣານ find-average () ຜົນພູ້ກົມນີ້ find-average ()
ເຊື່ອກຳທຽບທາງກ່າວໄຟຣາກຣານ 2 ຊຳນອນໄຟຣາກຣານ ແລ້ວ ດັກ່ານີ້ສົມບັກ

(1) កិឡាន់អំពានអាគរ

input

input = សេចក្តីថ្លែងជាមុនក្នុង កន្លែងទូទាត់ num1 និងនិរន័យ
num1 = int(input("Enter Num1 = "))

```
num2 = int(input("Enter Num2 = "))
```

process

- វិធានការបង្ហាញការសរុបរបស់ពីរតម្លៃ ការសរុបរបស់ពីរតម្លៃ
def find_average(num1, num2):

num $\leftarrow \lceil \frac{\text{num1} + \text{num2}}{2} \rceil$

return num

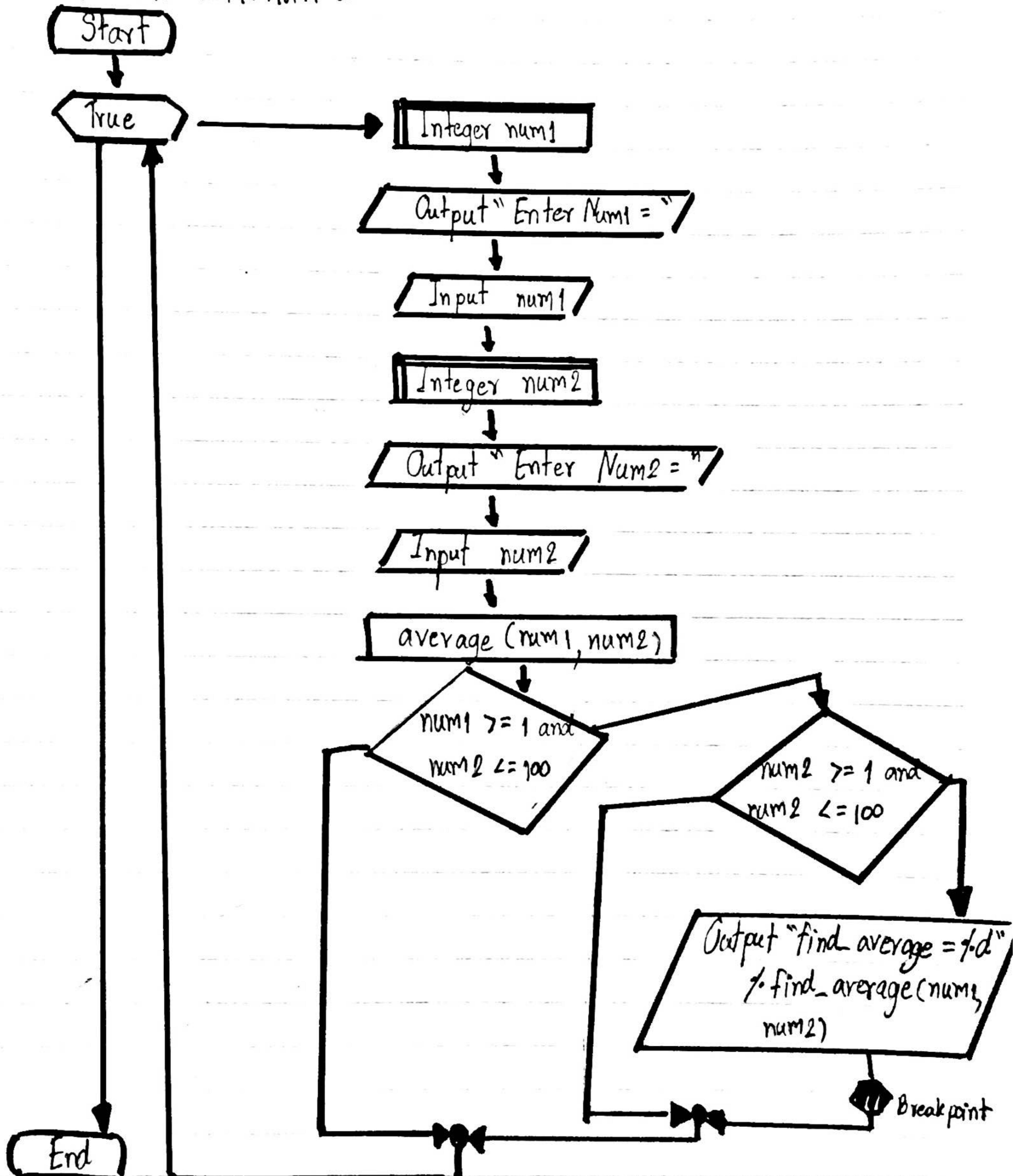
Output

ນີ້ແມ່ນຫຼວກຕົວຢ່າງ 2 ດີນວຽກທີ່ຈະນຳໃຫຍ່ ແລ້ວກົດລົງທຶນ

Variable

- ตัวแปร num1 เก็บตัวเลขจำนวนเต็ม ให้ผู้ใช้ป้อนเข้ามาเพื่อคำนวณ
- ตัวแปร num2 เก็บตัวเลขจำนวนเต็ม ให้ผู้ใช้ป้อนเข้ามาเพื่อคำนวณ
- ตัวแปร num เก็บตัวเลขค่าเฉลี่ยของ ตัวแปร num1 และ num2

(2) ไวยากรณ์ทางภาษาโปรแกรม



(9) โปรแกรมหาค่าเฉลี่ยของสองตัวเลข

while True:

 num1 = int(input("Enter Num1 = "))

 num2 = int(input("Enter Num2 = "))

 def find_average (num1, num2):

 num = (num1 + num2) / 2

 return num

 if 1 <= num1 <= 100 and 1 <= num2 <= 100:

 print ("find_average = %.d" % find_average
(num1, num2))

 break