

แบบฝึกปฏิบัติ JavaScript ตอนที่ 1

1. เขียนโปรแกรม JavaScript เพื่อแสดงข้อความ "สวัสดี ชาวโลก!" แสดงผลบนหน้าจอคอนโซล

```
<script>
  console.log("สวัสดี ชาวโลก!");
</script>
```

2. สร้างตัวแปรชื่อ myName พร้อมกำหนดค่าให้เป็นชื่อของนักศึกษาเอง โดยแสดงผลด้วยวิธี HTML

Output

```
<script>
  let myName = "Jirayu Chomthong";
  document.write(myName);
</script>
```

3. สร้างตัวแปรชนิด constant กำหนดชื่อ pi และกำหนดให้มีค่า 3.14 โดยแสดงผลด้วยวิธี HTML Output

```
<script>
  const pi = 3.14;
  document.write(pi);
</script>
```

4. ประกาศตัวแปร age และใส่ค่าตัวเลขอายุของนักศึกษา แสดงผลบนหน้าจอคอนโซล

```
let age = 20;
console.log(age);
```

5. สร้างตัวแปรชื่อ isCorrect สำหรับเก็บค่า True แสดงผลผ่านหน้าต่างแจ้งเตือน

```
let isCrrect = true;
alert(isCrrect);
```

6. เขียนโค้ดเพื่อรวมตัวเลขสองจำนวน เช่น 7 และ 3 แล้วแสดงผลรวม แสดงผลผ่านหน้าต่างแจ้งเตือน

```
alert(7+3);
```

7. เขียนโปรแกรมที่ใช้ตัวดำเนินการทางตรรกะ && เพื่อตรวจสอบว่าจำนวนทั้งสองคือค่าบวก โดยแสดงผล

ด้วยวิธี HTML Element

```
<p id="positive-numbers">number</p>
<script>
  let sum = ((40 && 50) >= 0) ? 'All Positive value' : 'Not all Positive value';
  document.getElementById('positive-numbers').innerHTML = sum;
</script>
```

8. ใช้ตัวดำเนินการเพิ่มเพื่อลดค่าของตัวแปร count ลงทีละ 1 แสดงผลบนหน้าจอคอนโซล

```
for(let count = 10; count >= 0; count--){
  console.log(count);
}
```

9. เขียนโค้ดที่ใช้ตัวดำเนินการ % ในการหาค่าที่เหลือจากการหารของ 10 ด้วย 3 แสดงผลบนหน้าจอคอนโซล

```
console.log(10%3);
```

10. ใช้คำสั่ง `if` statement เพื่อตรวจสอบว่าค่าในตัวแปร `number` มากกว่า 0 หรือไม่ แสดงผลบนหน้าจอคอนโซล

```
let number = 15;
let checkNumber = (number > 10) ? 'number มากกว่า 10' : 'number น้อยกว่า 10';
console.log(checkNumber);
```

11. เขียนโปรแกรมที่ใช้ `if...else` เพื่อตรวจสอบว่าจำนวนเป็นจำนวนคู่หรือจำนวนคี่ แสดงผลบนหน้าจอคอนโซล

```
let number = 15;
let checkNumber = ((number % 2) == 0) ? 'Even' : 'Odd';
console.log(checkNumber);
```

12. ใช้ `for` loop เพื่อแสดงตัวเลขตั้งแต่ 1 ถึง 5 โดยแสดงผลด้วยวิธี HTML Output

```
for(let i = 1; i < 6; i++){ document.write(i + " "); }
```

13. เขียนโค้ด `switch` เพื่อตรวจสอบวันในสัปดาห์ โดยพิจารณาจากค่าที่อยู่ในตัวแปร `day` ตัวอย่าง 0=วันอาทิตย์, 1=วันจันทร์ 6 = วันเสาร์ หากนอกเหนือจากนี้ ให้แสดงข้อความ “ไม่พบข้อมูล” แสดงผลบนหน้าจอคอนโซล

```
let num = 6;
let day = "";
switch (num){
  case num = 0:
    day = "วันอาทิตย์";
    break;
  case num = 1:
    day = "วันจันทร์";
    break;
  case num = 2:
    day = "วันอังคาร";
    break;
  case num = 3:
    day = "วันพุธ";
    break;
  case num = 4:
    day = "วันพฤหัสบดี";
    break;
  case num = 5:
    day = "วันศุกร์";
    break;
  case num = 6:
    day = "วันเสาร์";
    break;
  default:
    day = "ไม่พบข้อมูล";
}
console.log(day);
```

14. สร้างอาร์เรย์ชื่อ fruits ที่มีค่าเริ่มต้นเป็นชื่อผลไม้ 3 ชนิด เช่น "Apple", "Banana", และ "Mango" จากนั้นให้แสดงผลไม้ชนิดที่สองในอาร์เรย์นั้น แสดงผลบนหน้าจอคอนโซล

```
let fruits = ["Apple", "Banana", "Mango"];
console.log(fruits[1]);
```

15. สร้าง Object ชื่อ person ที่มีคุณสมบัติดังนี้: ชื่อ (fullname) เป็น "John", อายุ (age) เป็น 30, และอาชีพ (job) เป็น "Developer" จากนั้นให้แสดงชื่อ และอายุของบุคคลนี้ แสดงผลบนหน้าจอคอนโซล

```
let person = {
  fullname: "John",
  age: 30,
  job: "Developer"
}
console.log(`Name: ${person.fullname}`)
console.log(`Age: ${person.age}`)
console.log(`Job: ${person.job}`)
```