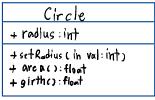
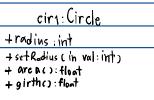
1. อธิบายการทำงานที่ละบรรทัดของโปรแกรม

```
#include <iostream>
     using namespace std;
2.
    class Circle {
     public:
              int radius;
5.
    public:
6.
              void setRadius (int val) { radius = val;};
7.
              float area (void) { return 3.14*radius*radius; };
8.
              float girth (void) { return 3.14*2*radius; };
10. };
11. main ()
12. {
              Circle cir1;
13.
14.
              int val,n_val;
15.
              cout << "Enter circle radius: ";</pre>
16.
              cin >> val;
17.
              cir1.setRadius(val);
18.
              n val = cir1.radius;
              cout << "radius " << n val << endl;
19.
20.
              cout << "Area " << cir1.area() << endl;
21.
              cout << "Girth " << cir1.girth() << endl;
22. }
```

1.ประกาศให้คอมไพเลอร์นำ library iostream มาใช้ 2.เป็นการกำหนดให้ใช้ prefix std เติมหน้ากับวัตถุ ทกตัวที่ต้องมีการระบตัวเติมหน้า 3.ประกาศ class ชื่อ Circle 4.กำหนดสิทธิ์การเข้าถึง 5.ประกาศ Attribute แบบ int ชื่อ radius 6.กำหนดสิทธิ์เข้าถึง method 7.ประกาศ method ชื่อ setRadius และรับค่า val เข้า มาจาก input และนำ radius = val 8.ประกาศ method แบบ float ชื่อ area แบบใม่รับค่า แต่ส่งค่า 3.14*radius*radius กลับ (radius รับจาก input) 9.ประกาศ method แบบ float ชื่อ girth แบบไม่รับ ค่าแต่ส่งค่า 3.14*2*radius กลับ (radius รับจาก 11.ประกาศฟังก์ชัน main 13.ประกาศ object จาก class Circle ชื่อ cirl 14.ประกาศตัวแปรชื่อ val,n val แบบ integer 15.แสดงผลทางหน้าชื่อจอว่า Enter circle radius 16.รับค่า input เข้าตัวแปร val 17.ส่งค่า val ไปที่ obj cirl ไปที่ method setRadius 18.ให้ตัวแปร n val มีค่าเท่ากับ attribute radius ของ obj cirl 19.แสดงผลทางหน้าจอว่า radius ตามค้วยค่าของ n val และขึ้นบรรทัดใหม่ 20.แสดงผลทางหน้าจอว่า Area ตามด้วยค่าจาก method area VOI obj cirl 21.แสดงผลทางหน้าจอว่า Girth ตามด้วยค่าจาก method girth VOI obj cirl

2. Capture ผลลัพธ์หน้าจอ Enter circle radius: 5 radius 5 Area 78.5 Girth 31.4 3. เขียน Class diagram จากโปรแกรมด้านบน (class, object)





นายบุญทกานต์ ศิริกมลทิพย์ รหัสนิสิต 6430200418