



แบบฝึกปฏิบัติ ครั้งที่ 1

เรื่อง การประกาศ คำสั่งกำหนดค่าตัวแปร ตัวดำเนินการต่าง ๆ การรับค่า และแสดงผล
วัตถุประสงค์ เพื่อฝึกฝนการประกาศ คำสั่งกำหนดค่าตัวแปร ตัวดำเนินการต่าง ๆ การรับค่า และแสดงผล

1. ให้นักศึกษากำหนดชนิดข้อมูล (data type) ในภาษาจาวาให้เหมาะสมสำหรับการใช้จัดเก็บข้อมูลต่อไปนี้

1.1. จำนวนคนบนรถโดยสารประจำทาง

ตอบ.....int.....

1.2. น้ำหนักของอาหารที่ซื้อขายกันในตลาด

ตอบ.....double.....

1.3. เกรดของนักศึกษา ตัวอย่างเช่น เกรด A, B, C, D, F เท่านั้น

ตอบ.....char.....

1.4. เลขบัตรประชาชน

ตอบ.....string.....

1.5. ชื่อหมวดหมู่สินค้า

ตอบ.....string.....

1.6. ลำดับผู้ได้รับรางวัล อาทิเช่น ที่ 1, 2, และ 3

ตอบ.....int.....

2. ให้นักศึกษาประกาศตัวแปรในภาษาจาวาให้สอดคล้องกับข้อกำหนดต่อไปนี้

ตัวแปรที่มีชื่อว่า name ใช้จัดเก็บชื่อนักงาน

String name;

ตัวแปรที่มีชื่อว่า salaryPerMonth ใช้จัดเก็บเงินเดือน

double salaryPerMonth;

ตัวแปรที่มีชื่อว่า bodyweight ใช้จัดเก็บน้ำหนัก

double bodyweight;

ตัวแปรที่มีชื่อว่า absentDaysMonthly ใช้จัดเก็บจำนวนวันที่ขาดงานต่อเดือน

int absentDaysMonthly;

ตัวแปรที่มีชื่อว่า deptName ใช้จัดเก็บชื่อแผนกที่ทำงาน เช่น IT, Manager, Engineer, Labor

String deptName;

3. จงประกาศตัวแปรและกำหนดค่าในภาษา Java ให้สอดคล้องกับข้อกำหนดที่ระบุไว้ด้านล่าง

3.1. ตัวแปรที่มีชื่อว่า i มีชนิดข้อมูลเป็น int มีค่าเริ่มต้นเท่ากับ 3

`int i = 3;`

3.2. ตัวแปรที่มีชื่อว่า l มีชนิดข้อมูลเป็น long มีค่าเริ่มต้นเท่ากับ 1000

`long l = 1000;`

3.3. ตัวแปรที่มีชื่อว่า f มีชนิดข้อมูลเป็น float มีค่าเริ่มต้นเท่ากับ 3.14

`float f = 3.14f;`

3.4. ตัวแปรที่มีชื่อว่า d มีชนิดข้อมูลเป็น double มีค่าเริ่มต้นเท่ากับ 34.4

`double d = 34.4;`

3.5. ตัวแปรที่มีชื่อว่า c มีชนิดข้อมูลเป็น char มีค่าเริ่มต้นเท่ากับ 4

`char c = '4';`

3.6. ตัวแปรที่มีชื่อว่า b มีชนิดข้อมูลเป็น boolean มีค่าเริ่มต้นเท่ากับ true

`boolean b = true;`

3.7. ตัวแปรที่มีชื่อว่า title มีชนิดข้อมูลเป็น String และมีค่าเริ่มต้นเท่ากับ Java Programming

`String title = "Java Programming";`

4. ข้อใดต่อไปนี้เป็น การประกาศตัวแปรที่ถูกต้อง

ตัวแปร	คำตอบ	ตัวแปร	คำตอบ
Java	/	How about this	X
3rd	X	_Yes_	/
\$50	/	Default	X
IsThisOK?	X	Num9	/
final	X	aaa	/

5. ในภาษา Java มีชนิดข้อมูลแบบพื้นฐานทั้งหมดกี่ชนิด และชนิดข้อมูลเหล่านั้นประกอบด้วยอะไรบ้าง

6. ให้ยกตัวอย่างชนิดข้อมูลแบบอ้างอิงในภาษา Java จำนวน 3 ชนิด

7. จงกำหนดชนิดข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับตัวแปร x เพื่อให้นิพจน์ต่อไปนี้สามารถทำงานได้อย่างถูกต้อง

นิพจน์	คำตอบ
<code>x = "Hello World";</code>	String
<code>x = 10;</code>	int
<code>x = 3.2;</code>	double
<code>x = 'c';</code>	char
<code>x = 2L;</code>	long
<code>x = 5 + 3.2;</code>	double
<code>x = 3.2 + "Hello";</code>	string

8. ให้นักศึกษาคำนวณหาผลลัพธ์ของนิพจน์ต่อไปนี้ โดยกำหนดให้แต่ละข้อเป็นอิสระต่อกัน โดยกำหนดให้ตัวแปร x มีชนิดข้อมูลเป็น int มีค่าเท่ากับ 1 และ ตัวแปร y มีชนิดข้อมูลเป็น double มีค่าเท่ากับ 1.0

$$\begin{aligned} 8.1. \quad x &= (46 \% 9) + (4 * 4) - 2; \\ &= 1 + 16 - 2 \\ &= 15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 8.2. \quad x &= 45 + (43 \% 5) * ((23 * 3) \% 2); \\ &= 45 + 3 * (69 \% 2) \\ &= 48 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 8.3. \quad y &= (1.5 * 3) + (++y); \\ &= 4.5 + 2.0 \\ &= 6.5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 8.4. \quad y &= (1.5 * 3) + y++; \\ &= 4.5 + 2.0 \\ &= 5.5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 8.5. \quad x & \% = 3 / x + 3; \\ x &= x \% (3 / x + 3) \\ &= 1 \% [(3 / 1) + 3] \\ &= 1 \end{aligned}$$

9. ให้นักศึกษาคำนวณค่าของตัวแปร x ตามลำดับการดำเนินการทางคณิตศาสตร์ที่ถูกต้อง

$$\begin{aligned} \bullet \quad \text{int } x &= 5 + (2 * 3) \\ &= 11 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bullet \quad \text{int } x &= 8 - (6 / 2); \\ &= 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bullet \quad \text{int } x &= 10 + (4 - 1); \\ &= 13 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bullet \quad \text{int } x &= 2 + (3 * 4) - (7 + 2); \\ &= 2 + 12 - 9 \\ &= 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bullet \quad \text{int } x &= (8 + 2) * (6 - 4); \\ &= 20 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bullet \quad \text{int } x &= 18 / (3 + 3) + 5 * 2; \\ &= 13 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bullet \quad \text{int } x &= (2 + 3)^5 * (4 + (1 + 1))^6; \\ &= 30 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bullet \quad \text{int } x &= (20 - (3 * 2))^6 * ((4 + 1)^2 - 3); \\ &= 28 \end{aligned}$$

10. ให้นักศึกษาค้นหาและทำการขีดคร่อมชุดคำสั่งที่เขียนไม่ถูกต้อง โดยให้เขียนใหม่ทั้งหมดลงด้านล่างต่อไป

10.1. Class labJava

public class labJava

10.2. Public static void _____ [String[] args] {

public static void main(String[] args) {

10.3. Float PI = 3.145f, radius, Perimeter, Area;

float PI = 3.145F, radius, Perimeter, Area;

10.4. radius = 5.0f;

radius = 5.0f;

10.5. area = PI * RADIus * RADIus;

area = PI * radius * radius;

10.6. System.out.print("Circle area is" + radius)

System.out.print("Circle area is" + radius)

10.7. int perimeter = PI * radius * 2;

int Perimeter = PI * radius * 2;

10.8. system.out.print("Perimeter is " + Perimeter);

System.out.print("Perimeter is " + perimeter);

10.9. }

}
}

11. ให้นักศึกษาเขียนผลลัพธ์ของโปรแกรมต่อไปนี้

```

public class Calculate {
    public static void main(String[] args) {
        int a = 9, b = 4, c, d;
        c = b++ * ++a ;  $\Rightarrow 4 \times (1+9)$  bf  $b=5$ 
        d = ++b * a++ ;  $\Rightarrow (1+5) \times 10$  bf  $a=11$ 
        System.out.println("C is " + c);
        System.out.println("D is " + d);
    }
}

```

12. ให้นักศึกษาเขียนผลลัพธ์ของโปรแกรมต่อไปนี้ เมื่อ user กรอกค่า 10 ผ่านทางคีย์บอร์ด

```

import java.util.*;
public class Calculate {
    public static void main(String[] args){
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        int num1, num2 = 6 ;
        System.out.print("Enter value ");
        num1 = sc.nextInt();  $\text{ใส่ } 10$ 
        num1 = num1 + 2;  $10 + 2 = 12$ 
        num2 = num1 / num2;  $12 / 6$ 
        System.out.println("result = " + num2);
    }
}

```

13. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมต่อไปนี้ให้สมบูรณ์ เพื่อคำนวณค่าของ y จากสมการ $y = 3x^3 + 4x^2 + 8$ โดยกำหนดให้ $x = 0.25$

```

public class Calculate {
    public static void main(String[] args){
        double x = 0.25, y ;

        Y is 8.296875

        System.out.print("Y is "+y);
    }
}

```

```

public class Calculate2 {
    public static void main(String[] args) {
        double x = 0.25, y;
        y = (3 * Math.pow(x, 3)) + (4 * Math.pow(x, 2)) + 8;
        System.out.println("Y is " + y);
    }
}

```

14. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมภาษาจาวาเพื่อคำนวณหาคำรากที่สองของสมการต่อไปนี้

$$ax^2 + bx + c = 0$$

แล้วพิมพ์ผลลัพธ์ออกทางจอภาพโดยกำหนดให้

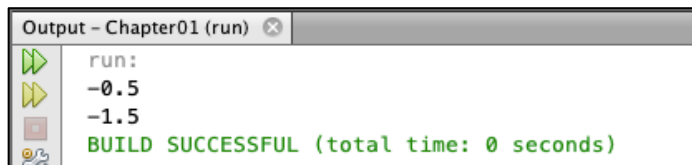
- เขียนคลาสที่ชื่อ SolutionFinder
- กำหนดเมธอดที่ชื่อ main() ในคลาส
- เขียนคำสั่งประกาศและกำหนดค่าตัวแปรที่ชื่อ a, b และ c ให้เป็นชนิดข้อมูลแบบ double และให้มามีค่าเป็น 4, 8 และ 3 ตามลำดับ
- เขียนคำสั่งกำหนดค่าเพื่อคำนวณหาคำรากที่สองของสมการที่มีค่าเป็น

$$x_1 = \frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

$$x_2 = \frac{-b - \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

โดยที่ คำรากที่สองของ x สามารถหาได้จากการเรียกใช้เมธอด Math.sqrt(x) และเขียนคำสั่งเพื่อแสดงคำตอบของ x_1 และ x_2 ออกมาโดยใช้คำสั่ง System.out.println()

ตัวอย่างผลลัพธ์



```

Output - Chapter01 (run)
run:
-0.5
-1.5
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
  
```

15. ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมเพื่อคำนวณจำนวนแสตมป์ที่ลูกค้าจะได้รับ โดยทุก ๆ การใช้จ่าย ครบ 50 บาท ลูกค้าจะได้รับ 1 ดวง ตัวอย่างเช่น

- กรณีลูกค้าใช้จ่าย 35 บาท จะได้รับ 0 แสตมป์
- กรณีลูกค้าใช้จ่าย 55.50 บาท จะได้รับ 1 แสตมป์
- กรณีลูกค้าใช้จ่าย 120.25 บาท จะได้รับ 2 แสตมป์

ตัวอย่างที่ 1 การทำงานของโปรแกรม

```
Total Price : 35
You got 0 stamp(s)
```

ตัวอย่างที่ 2 การทำงานของโปรแกรม

```
Total Price : 125.25
You got 2 stamp(s)
```

16. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมภาษาจาวาเพื่อคำนวณหาค่าพื้นที่ของวงกลม โดยมีการรับค่ารัศมี (radius) เข้ามาทางคีย์บอร์ด แล้วพิมพ์ผลลัพธ์ที่ได้ออกทางจอภาพ โดยกำหนดให้

- เขียนคลาสที่ชื่อ CircleArea และ กำหนดเมธอดที่ชื่อ main() ในคลาส
- กำหนดตัวแปร radius เพื่อเก็บค่ารัศมีของวงกลม และตัวแปร area เพื่อเก็บค่าพื้นที่ของวงกลม
- ใช้คำสั่ง

```
Scanner input = new Scanner(System.in);
double radius = input.nextDouble();
```

เพื่อรับค่าที่มีชนิดข้อมูลเป็นแบบ double เข้ามาทางคีย์บอร์ด แล้วกำหนดค่าให้กับตัวแปร radius

- เขียนนิพจน์เพื่อกำหนดค่าให้กับตัวแปร area ทั้งนี้ค่า π สามารถนำมาจากคุณลักษณะของคลาส Math ที่ชื่อ PI ดังนี้ Math.PI
- คอมไพล์และรันโปรแกรมโดยต้องระบุค่าของรัศมี อาทิเช่น 3.2
- ทดลองเปลี่ยนค่าของรัศมีเป็นจำนวนลบ และจงระบุว่าผลที่ได้จากการรันเป็นอย่างไร

17. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมเพื่อรับจำนวนวินาทีที่ใช้ในการออกกำลังกาย 2 ครั้ง แล้วแสดงผลรวมในรูปแบบ ชั่วโมง นาที และวินาที โดยมีวิธีคิดดังนี้

- ขั้นที่ 1 นำค่าวินาทีที่ใช้ในการออกกำลังกาย 2 ครั้งมาบวกกัน $345+440$ จะได้ผลลัพธ์เป็น 785 วินาที
- ขั้นที่ 2 แปลงเป็น ชั่วโมง นาที และวินาที จะพบว่าได้ 0 ชั่วโมง 13 นาที 5 วินาที โดยที่ 1 ชั่วโมงเท่ากับ 3,600 นาที และ 1 นาทีเท่ากับ 60 วินาที

ตัวอย่างที่ 1 การทำงานของโปรแกรม

```
Enter your exercise time 1: 345
Enter your exercise time 2: 440
It is 0 hours 13 minutes and 5 seconds.
```

แบบฝึกหัดทบทวน

18. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมรับค่าปี พ.ศ. จากผู้ใช้งานผ่านทางคีย์บอร์ดและดำเนินการแปลงไปเป็นระบบปี ค.ศ. จากนั้นให้แสดงผลลัพธ์ทางจอภาพ (พ.ศ. = ค.ศ. + 543)
19. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมรับคะแนนสอบ (คะแนนอยู่ในช่วง 0 - 10) ของนักศึกษาจำนวน 3 คนผ่านทางคีย์บอร์ดจากผู้เข้ามาเก็บไว้ในตัวแปร x, y, และ z ตามลำดับ จากนั้นให้แสดงค่าเฉลี่ยออกทางจอภาพ
20. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมคำนวณค่าน้ำมันที่ต้องชำระจากปริมาณน้ำมันที่ผู้ใช้เติมผ่านทางคีย์บอร์ด (หน่วยเป็นลิตร) และแสดงผลออกทางจอภาพ โดยกำหนดให้ราคาน้ำมันต่อลิตรเท่ากับ 30 บาท
21. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมคำนวณพื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส โดยผู้ใช้จะกำหนดความกว้างของสี่เหลี่ยมผ่านทางคีย์บอร์ดแสดงผลออกทางจอภาพ (สูตร คือ พื้นที่ = ด้าน x ด้าน)
22. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมคำนวณภาษีมูลค่าเพิ่ม (Vat 7%) โดยผู้ใช้จะกำหนดราคาสินค้าที่ซื้อผ่านทางคีย์บอร์ด จากนั้นโปรแกรมจะคำนวณราคาสินค้าบวกภาษีมูลค่าเพิ่ม 7 % และแสดงผลทางจอภาพ
23. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมแปลงหน่วยจาก ชั่วโมงและนาที ให้เป็นวินาทีเพื่อแสดงผลทางจอภาพ โดยกำหนดให้รับจำนวนชั่วโมงและนาทีผ่านทางคีย์บอร์ด

ตัวอย่าง

Input :	Hours :	<u>2</u>	.
	Mins :	<u>42</u>	.
Output :	Secs =	<u>9720</u>	