

ใบงานการทดลองที่ 11  
เรื่อง ฟังก์ชัน

1. จุดประสงค์ทั่วไป

- 2.1. รู้และเข้าใจหลักภาษาที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 2.1.29. บอกและอธิบายฟังก์ชัน  
2.1.30. ฝึกหัดและทดลองใช้ฟังก์ชัน  
2.1.31. ออกแบบแนวทางการใช้ฟังก์ชันเพื่อให้ทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น  
2.1.32. แนะนำแนวทางการใช้ฟังก์ชันอย่างเป็นระบบ

3. เครื่องมือและอุปกรณ์

เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องที่ติดตั้งโปรแกรม Dev-C

4. ทฤษฎีการทดลอง

- 4.1. จงบอกและอธิบายความหมายของ "ฟังก์ชัน"

คือชุดคำสั่งที่คำนวณถูกแก้ไขงานหรือในหนังสือคำศัพท์ได้  
ประกอบด้วยพารามิเตอร์ Out put

- 4.2. จงระบุประโยชน์ของ "ฟังก์ชัน"

ในการใช้คือร่วมกันคำนวณกัน จงระบุใช้เพื่อใช้งานโปรแกรม  
จึงแปลผลได้

- 4.3. จงยกตัวอย่างการสร้างโครงสร้างของฟังก์ชัน พร้อมวาดรูปประกอบการอธิบาย  
วาดรูปประกอบ

ชนิดของรูป	ชื่อตัว (ตัวแปร 1, ตัวแปร 2, ..., ตัวแปร N)
{	ตัวแปร
	return ค่าที่ต้องการและไปส่งคืน
}	

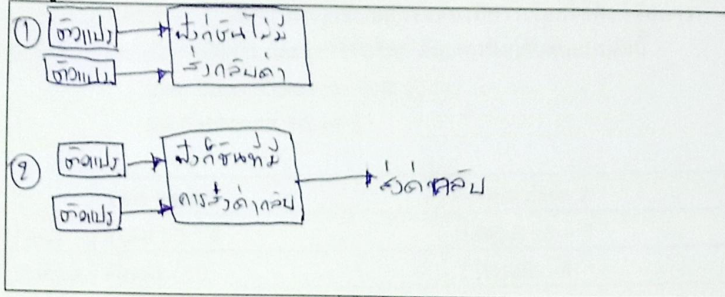
คำอธิบาย

ชนิดของรูปคือ ชนิดที่ใช้ในการ return หรือส่งคืนค่าที่ต้องการ return ค่า  
รวมการใช้ void แทนที่ชนิดของรูป ชื่อตัว คือชื่อที่ใช้เรียกใช้งาน  
Function ตัวแปรคือ parameter ที่ส่งค่าไปให้ตัว return ส่ง  
กลับค่าที่ได้จากการทำงาน



4.4. ฟังก์ชันที่มีการส่งกลับค่า และไม่มีการส่งกลับค่าแตกต่างกันอย่างไร อธิบายพร้อมวาดรูปประกอบคำอธิบาย และเขียนโค้ดตัวอย่างประกอบการอธิบาย

วาดรูปประกอบ



คำอธิบาย

ฟังก์ชัน 1 คือฟังก์ชันที่ไม่มีการส่งกลับค่าหรือค่าที่ส่งกลับไปยังโปรแกรมเมอร์

ฟังก์ชัน 2 คือฟังก์ชันที่มีการส่งกลับค่าหรือค่าที่ส่งกลับไปยังโปรแกรมเมอร์

โค้ดโปรแกรมตัวอย่างประกอบคำอธิบาย

```

1 ฟังก์ชันไม่มีการส่งกลับค่า
void Doit (Para1, Para2) {
    //คำสั่ง;
}

2 ฟังก์ชันที่มีการส่งกลับค่า
int Doit (Para1, Para2) {
    int a
    //คำสั่ง;
    return a;
}

void Doit (Para1, Para2) {
    //คำสั่ง;
    Para1 = 2; // ส่งค่าใน parameter;
}

```



## 6. สรุปผลการปฏิบัติงาน

.....

## 7. คำถามทางการทดลอง

### 7.1. จงอธิบายความหมายของฟังก์ชันต้นแบบ (Prototype function)

.....

7.2. จงอธิบายลักษณะการจัดวางโค้ดโปรแกรมที่ดีของฟังก์ชันต้นแบบ และคำอธิบายฟังก์ชัน

.....

7.3. จงอธิบายว่าผู้เรียนจะเลือกสร้างและฟังก์ชันเมื่อใด เพราะเหตุใด?

.....

7.4. จงอธิบายว่าหากต้องการสร้างตัวแปรเพื่อรับค่าที่ได้จากฟังก์ชัน ควรสร้างฟังก์ชันลักษณะใด

เพราะเหตุใด ?

.....