

(POSTTEST001) Array Sum and Average:

```
Enter the size of the array: 3
Enter number #1: 10
Enter number #2: 16
Enter number #3: 20
Sum of the numbers: 46
Average of the numbers: 15.333333333333334

Process finished with exit code 0
```

1.1 ให้เขียนโปรแกรม Java ที่รับขนาดของ Array จากผู้ใช้ และใส่ตัวเลขลงใน Array.

1.2 ให้โปรแกรมคำนวณและแสดงผลรวมและค่าเฉลี่ยของตัวเลขใน Array

(POSTTEST002) Number Guessing Game:

```
Welcome to the Number Guessing Game!
I've selected a number between 1 and 100. Try to guess it.
Enter your guess: 50
Too low! Try again.
Enter your guess: 70
Too high! Try again.
Enter your guess: 60
Too high! Try again.
Enter your guess: 55
Too high! Try again.
Enter your guess: 53
Too high! Try again.
Enter your guess: 52
Congratulations! You guessed the number 52 correctly.
It took you 6 attempts.

Process finished with exit code 0
```

2.1 ให้เขียนโปรแกรม Java ที่สร้างเลขสุ่มในช่วง 1-100.

2.2 ให้ผู้ใช้ทายเลข และโปรแกรมแสดงข้อความว่ามากกว่าหรือน้อยกว่าเลขที่ถูกต้อง

(POSTTEST003) CatJourneySimulator:

สร้างระบบที่ให้ผู้เล่นจำลองการเลี้ยงแมว ให้ผู้ใช้ตั้งชื่อแมวโดยแมวมีสถานะเริ่มต้นดังนี้

- ความสุข(happiness) 50
- ความหิว(hunger) 100
- พลังงาน(energy) 100

โดยสถานะทั้งหมดนี้ไม่สามารถต่ำกว่า 0 และมากกว่า 100

```
Enter the cat's name: Jony
Cat's Updated Status:
Name: Jony
Happiness: 50
Hunger: 100
Energy: 100
```

จากนั้นให้ผู้เล่นเลือกกิจกรรมที่ต้องการทำกับแมว โดยมีเมนูทั้งหมด ได้แก่ Play, Sleep, Feed, Exit

```
Choose an activity:
1. Play
2. Sleep
3. Feed
3. Exit
Enter your choice (1-4): 1
```

- Play เพิ่มความสุข 10, ลดพลังงาน 20, ลดความหิว 10  
เมื่อสามารถทำกิจกรรมได้ ให้ขึ้นข้อความว่า Playing with (ชื่อแมว)...  
เมื่อพลังงานหรือความหิวไม่เพียงพอ ให้ขึ้นข้อความว่า CAN NOT PLAY!!
- Sleep เพิ่มพลังงาน 20, ลดความหิว 10  
เมื่อสามารถทำกิจกรรมได้ ให้ขึ้นข้อความว่า (ชื่อแมว) is sleeping...  
เมื่อความหิวไม่เพียงพอ ให้ขึ้นข้อความว่า CAN NOT SLEEP!!

- **Feed** เพิ่มความหิว 10  
เมื่อสามารถทำกิจกรรมได้ ให้ขึ้นข้อความว่า **Feeding** (ชื้อแมว)...
- **Exit** ออกจากโปรแกรม

กรณีทำกิจกรรมสำเร็จ

```
Choose an activity:
1. Play
2. Sleep
3. Feed
3. Exit
Enter your choice (1-4): 1
Playing with Jony...
Cat's Updated Status:
Name: Jony
Happiness: 60
hunger: 90
Energy: 80
```

กรณีทำกิจกรรมไม่สำเร็จ

```
Choose an activity:
1. Play
2. Sleep
3. Feed
4. Exit
Enter your choice (1-4): 1
CAN NOT PLAY!!
```

(POSTTEST004) Student program:

4.1 .ให้เขียนโปรแกรม Java ที่มีเมนูให้เลือก 4 ตัวเลือกตามนี้

```
Student Management Program
1. Add Student
2. Display All Students
3. Save to File
4. Exit
Enter your choice:
```

เมื่อเลือกข้อ 1 ให้ผู้ใช้กรอกข้อมูลดังนี้

```
Student Management Program
1. Add Student
2. Display All Students
3. Save to File
4. Exit
Enter your choice: 1
Enter Student ID: COOP01
Enter Student Name: Jeen
Enter Student Score: 82
Student added successfully.
```

เมื่อเลือกข้อ 2 ให้แสดงข้อมูลนักเรียนทั้งหมดดังนี้

```
Student Management Program
1. Add Student
2. Display All Students
3. Save to File
4. Exit
Enter your choice: 2
All Students:
ID: COOP01, Name: Jeen, Score: 82, Grade: B
ID: COOP02, Name: Nada, Score: 79, Grade: C
```

โดยคำนวณเกรดจากคะแนนที่กรอกดังนี้

A >= 90


B >= 80

C >= 70

D >= 60

F < 60

เมื่อเลือกข้อ 3 ให้เขียนไฟล์ โดยมีชื่อไฟล์ว่า student\_data.txt โดยมีเนื้อหาในไฟล์ดังนี้

 student\_data - Notepad  
File Edit Format View Help  
ID: COOP01, Name: Jeen, Score: 82, Grade: B  
ID: COOP02, Name: Nada, Score: 79, Grade: C

เมื่อเลือกข้อ 4 ให้ทำการออกจากโปรแกรมดังนี้

```
Student Management Program
1. Add Student
2. Display All Students
3. Save to File
4. Exit
Enter your choice: 4
Exiting program. Goodbye!

Process finished with exit code 0
```