

1. จงหาผลลัพธ์ที่โปรแกรมจะแสดงจากส่วนของโปรแกรมต่อไปนี้ (ลองคาดการณ์ผลลัพธ์ก่อนแล้วจึงนำไป Run ดู)

Expression	Result	Expression	Result
std::cout << 10/2;		std::cout << 5.5555555555;	
std::cout << 2/10;		float x = 5. 555555555; std::cout << x;	
std::cout << 2.0/10;		<pre>int x = 2; std::cout << x/10;</pre>	
std::cout << 2/10.0;		<pre>int x = 2; std::cout << x/10.0;</pre>	
<pre>int x = 5; x = 69; std::cout << x;</pre>		<pre>double x = 2; std::cout << x/10;</pre>	
int x = 5, y = 7.5; std::cout << x << y;		<pre>double x = 5, y = 7.5; std::cout << x << y;</pre>	
<pre>std::cout << "x\ny";</pre>		<pre>double x = 5, y = 7.5; std::cout << y/x;</pre>	

2. จงเขียนโปรแกรมเพื่อแสดงข้อความด้านล่างนี้

261102 Computer Programming (> <)b

- 3. จงประกาศตัวแปรชื่อ num ไว้เก็บเลขจำนวนเต็มและกำหนดค่าให้เท่ากับ 100
- 4. จงประกาศตัวแปรชื่อ temp ไว้เก็บเลขทศนิยมและกำหนดค่าให้เท่ากับ -7.65

5. จงเขียนโปรแกรมที่รับตัวเลขมาสองตัวเป็นความสูงและความยาวฐานของสามเหลี่ยม โดยโปรแกรมจะคำนวน พื่นที่ของสามเหลี่ยม โดยมีรูปแบบการแสดงผลดังนี้ (ตัวอักษรที่ขีดเส้นใต้ คือ อินพุตจากผู้ใช้)

```
Enter height: 2.36
Enter base: 4.8
Area = 5.664
```

Self-study

- 6. ตัวแปรชนิด int, float, และ double มีความแตกต่างกันหรือใช้งานต่างกันอย่างไร จงเปรียบเทียบขนาดพื้นที่ (bit) ใน Memory ที่ต้องใช้ในการเก็บค่าตัวแปรทั้ง 2 ชนิดนี้
- 7. ตัวแปรชนิด char กับ string มีความแตกต่างกันหรือใช้งานต่างกันอย่างไร
- 8. จงประกาศตัวแปรประเภทอักขระ (Character) ชื่อ grade และกำหนดค่าให้เป็นตัวอักษร A
- 9. จงประกาศตัวแปรประเภทสายอักขระ (String) ชื่อ name และกำหนดค่าให้เป็นข้อความ Mondey D. Luffy
- 10. จงหาผลลัพธ์ของการคำนวณจากส่วนของโปรแกรมต่อไปนี้ (ทำความเข้าใจลำดับขั้นตอนในการคำนวณ)

Expression	Result
10/5%2+10/2*10	
2*2/2+2/2*2-2	
69%10%5%3	

11. จงหาผลลัพธ์ที่โปรแกรมจะแสดงจากส่วนของโปรแกรมต่อไปนี้ (พร้อมทำความเข้าใจการใช้ if-else)

```
int x = 2;
if(x < 2) {
    std::cout << x;
}else{
    std::cout << 2*x;
}</pre>
```

12. จงหาผลลัพธ์ของการคำนวณจากส่วนของโปรแกรมต่อไปนี้ (พร้อมทำความเข้าใจการใช้ while loop)

```
int x = 0;
while(x < 3) {
    std::cout << x << "\n";
    x = x + 1;
}</pre>
```