การเข้าใช้งาน Programming Laboratory 2

- 1. ให้ผู้เรียนทำการลงทะเบียน หรือ เข้าสู่ระบบในหน้าเว็บไซต์หลัก https://www.borntodev.com/my-account/
- 2. เมื่อเสร็จสิ้นให้ไปยังเมนูด้านบนตรงส่วน "บัญชีของฉัน" และ คลิ๊กไปยัง Programming Laboratoty



3. หากผู้เรียนไม่เคยลงทะเบียนระบบ Programming Laboratory 2 ให้ทำการคลิ๊ก ไปยังลิงก์ "เพิ่มคอร์สเรียนของฉัน"

เลือกคอร์สเรียนของคุณ * กรุณาเลือกคอร์สเรียนของคุณ 💠 เพิ่มคอร์สเรียนของฉัน		
แบบฝึกหัดเชิงปฏิบัติ	แบบฝึกหัดเชิงทฤษฎี	การส่งโครงการ
กรุณาเลือกคอร์สเรียนของคุณ		

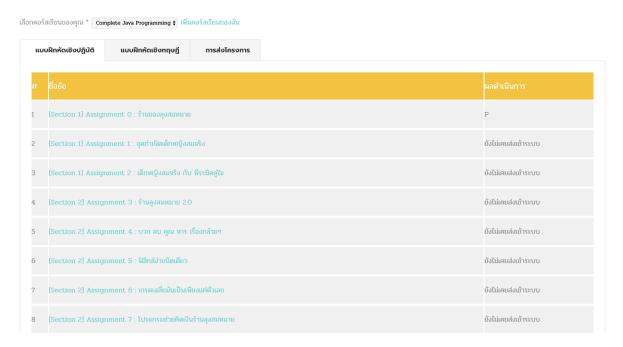
4. ให้ทำการใส่คอร์สเรียนที่ต้องการลงทะเบียน พร้อม รหัสการเข้าเรียนของผู้เรียน หาก เรียบร้อยแล้วให้กด เพิ่มคอร์สเรียนนี้ โดยระบบจะแสดงข้อความต่างๆ เพื่อเป็นการยืนยัน ผู้เรียนหากผู้เรียนกดตกลงระบบจะทำการลงทะเบียนพร้อมเริ่มจับเวลาการเข้าใช้งาน โดยขึ้นอยู่กับโปรโมชันที่ผู้เรียนได้ทำการลงทะเบียนไว้ก่อนหน้า

เริ่มทำแบบฝึกหัดแรกในระบบ

1. ระบบจะปรากฏรายละเอียดของคอร์สเรียนของท่านขึ้น หากท่านได้เคยลงทะเบียนการ เข้าใช้งาน Programming Laboratory 2 ไว้แล้วโดยสามารถเลือกคอร์สเรียนที่ ต้องการเข้าทำแบบฝึกหัดได้ที่ช่อง เลือกคอร์สเรียนของคุณ

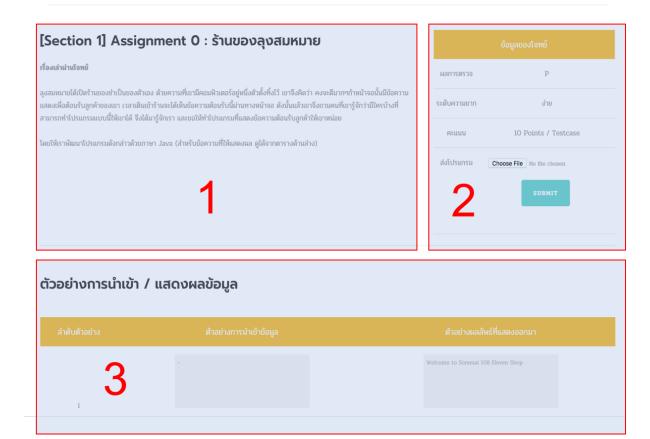


2. เมื่อเลือกคอร์สเรียนเสร็จสิ้นจะพบรายการโจทย์ทั้งหมด ให้ผู้เรียนเริ่มทำจากโจทย์แรกสุด เพื่อเป็นการปรับความเข้าใจ และ กระบวนการคิดตามแผนการเรียนรู้ที่เราได้ออกแบบไว้ โดยคลีกที่ชื่อแบบฝึกหัดแรกที่อยู่ด้านบนสุด



BorntoDev Programming Laboratory 2

ระบบปฏิบัติการพัฒนาโปรแกรมออนไลน์ (รุ่นเบต้า)



โดยระบบถูกออกแบบให้เรียบง่ายซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วนหลักดังนี้

- ส่วนที่ 1 : ส่วนของชื่อโจทย์ และ รายละเอียด รวมถึงเนื้อเรื่องของโจทย์ดังกล่าว เป็น การอธิบายเพื่อให้ทราบว่าโจทย์ต้องการให้พัฒนาสิ่งใดขึ้นมา
- ส่วนที่ 2 : ส่วนของข้อมูลโจทย์ซึ่งประกอบด้วย
 - การตรวจ: โดยโจทย์หนึ่งโจทย์อาจจะประกอบไปด้วยรูปแบบการทดสอบที่ หลากหลาย เช่น "หากระบบต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาโปรแกรมบวกเลขโดย ทำการรับเลขจำนวนเต็ม 2 จำนวนเพื่อบวกกัน" ระบบจะทำการสุ่มตัวเลข 2 จำนวนดังกล่าวในการ Input เข้าสู่โปรแกรมที่ผู้ใช้งานพัฒนา ซึ่งในที่นี้จะ เรียกว่า Test case หรือ กรณีทดสอบ โดยผู้ใช้งาน อาจจะพัฒนาโปรแกรม แล้วให้คำตอบที่ถูกต้องทั้งหมด หรือ ถูกต้องแค่บางกรณีก็ได้ เช่น ผู้เรียน อาจจะเขียนโปรแกรม 1+1=2 ได้ถูกต้องในกรณีแรก แต่ให้ผลลัพธ์ที่ผิดใน

กรณี 2+2=5 (ซึ่งมันผิด) และระบบจะแสดงผลการตรวจในรูปแบบตัวอักษร ดังนี้

- P = โปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นให้ผลลัพธ์ถูกต้องในการตรวจของ Test case หรือ กรณีทดสอบนั้นๆ
- = โปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นให้ผลลัพธ์ผิดในการตรวจของ Test
 case หรือ กรณีทดสอบนั้นๆ
- E = โปรแกรมเกิด Error หรือ ไม่สามารถทำงานได้ ให้ผู้เรียนลอง เช็คการทำงาน คำสั่ง หรือ รูปแบบของไฟล์อีกครั้ง
- โดยผู้เรียนอาจได้รับผลลัพธ์เป็น P ทั้งหมดในกรณีที่ได้พัฒนา
 โปรแกรมถูกต้อง หรือ อาจจะได้รับสลับกันไปเช่น P - ในกรณีที่ ถูกต้องแค่บางการทดสอบผู้เรียนจะต้องทบทวนว่ามีกรณีใดบางที่ ผิดสำหรับโปรแกรมที่พัฒนาขึ้น
- ส่วนการอัปโหลด : ให้ผู้เรียนทำการอัปโหลดไฟล์หลักเข้าสู่ระบบ
 - กรณีภาษา Python ให้อัปโหลดไฟล์โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นกับ โจทย์นั้นๆ ตั้งชื่อไฟล์เป็นภาษาอังกฤษ พร้อมนามสกุล .py
 - กรณีภาษา **C** ให้อัปโหลดไฟล์โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นกับโจทย์นั้นๆ ตั้งชื่อไฟล์เป็นภาษาอังกฤษ พร้อมนามสกุล .c
 - กรณีภาษา Java ให้อัปโหลดไฟล์โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นกับโจทย์
 นั้นๆ ตั้งชื่อไฟล์เป็นภาษาอังกฤษ พร้อมนามสกุล .java (ต้องชื่อ เดียวกับ Class)
- O ส่วนที่ 3 : ส่วนแสดงตัวอย่างการนำเข้า / ส่งออก ที่โปรแกรมต้องการอาจจะ มีมากกว่า 1 ตัวอย่าง เช่น ตัวอย่างแรกแสดงให้เห็นว่าโปรแกรมมีการ Input ข้อมูลมา 2 ข้อมูล และ จะมีตัวอย่างสำหรับให้ทราบว่าหาก Input ข้อมูล เหล่านั้นมา จะต้อง Output สิ่งใดออกไป โดยตัวอย่างที่ 1 2 หรือ 3 จะแยก ออกจากกัน เหมือนการรันโปรแกรมคนละครั้งกัน

เมื่อผู้เรียนทำการ Upload โปรแกรมขึ้นระบบตรวจแล้วให้รอสักครู่ แล้วทำการ Refresh หน้าดังกล่าวใหม่อีกครั้งเพื่อดูผลการตรวจล่าสุด