

การเข้าใช้งาน Programming Laboratory 2

1. ให้ผู้เรียนทำการลงทะเบียน หรือ เข้าสู่ระบบในหน้าเว็บไซต์หลัก
<https://www.borntodev.com/my-account/>
2. เมื่อเสร็จสิ้นให้ไปยังเมนูด้านบนตรงส่วน “บัญชีของฉัน” และ คลิกไปยัง Programming Laboratory

บทความ • บัญชีของฉัน • เกี่ยวกับเรา 🔍

🖥️ Programming Laboratory 2.0 (NEW!!)

3. หากผู้เรียนไม่เคยลงทะเบียนระบบ Programming Laboratory 2 ให้ทำการคลิกไปยังลิงก์ “เพิ่มคอร์สเรียนของฉัน”

เลือกคอร์สเรียนของคุณ * กรุณาเลือกคอร์สเรียนของคุณ ⌵ **เพิ่มคอร์สเรียนของฉัน**

แบบฝึกหัดเชิงปฏิบัติ

แบบฝึกหัดเชิงทฤษฎี

การส่งโครงการ

กรุณาเลือกคอร์สเรียนของคุณ

4. ให้ทำการใส่คอร์สเรียนที่ต้องการลงทะเบียน พร้อม รหัสการเข้าเรียนของผู้เรียน หากเรียบร้อยแล้วให้กด เพิ่มคอร์สเรียนนี้ โดยระบบจะแสดงข้อความต่างๆ เพื่อเป็นการยืนยัน ผู้เรียนหากผู้เรียนกดตกลงระบบจะทำการลงทะเบียนพร้อมเริ่มจับเวลาการเข้าใช้งาน โดยขึ้นอยู่กับโปรโมชั่นที่ผู้เรียนได้ทำการลงทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้

เริ่มทำแบบฝึกหัดแรกในระบบ

- ระบบจะปรากฏรายละเอียดของคอร์สเรียนของท่านขึ้น หากท่านได้เคยลงทะเบียนการเข้าใช้งาน Programming Laboratory 2 ไว้แล้วโดยสามารถเลือกคอร์สเรียนที่ต้องการเข้าทำแบบฝึกหัดได้ที่ช่อง เลือกคอร์สเรียนของคุณ

เลือกคอร์สเรียนของคุณ * กรุณาเลือกคอร์สเรียนของคุณ  [เพิ่มคอร์สเรียนของฉัน](#)

แบบฝึกหัดเชิงปฏิบัติ	แบบฝึกหัดเชิงทฤษฎี	การส่งโครงการ
กรุณาเลือกคอร์สเรียนของคุณ		

- เมื่อเลือกคอร์สเรียนเสร็จสิ้นจะพบรายการโจทย์ทั้งหมด ให้ผู้เรียนเริ่มทำจากโจทย์แรกสุดเพื่อเป็นการปรับความเข้าใจ และ กระบวนการคิดตามแผนการเรียนรู้ที่เราได้ออกแบบไว้โดยคลิกที่ชื่อแบบฝึกหัดแรกที่อยู่ด้านบนสุด

เลือกคอร์สเรียนของคุณ * Complete Java Programming  [เพิ่มคอร์สเรียนของฉัน](#)

แบบฝึกหัดเชิงปฏิบัติ			แบบฝึกหัดเชิงทฤษฎี	การส่งโครงการ
#	ชื่อบท	ผลดำเนินการ		
1	[Section 1] Assignment 0 : ร้านของลุงสมหมาย	P		
2	[Section 1] Assignment 1 : จุดกำเนิดเด็กหญิงสมจริง	ยังไม่เคยส่งเข้าระบบ		
3	[Section 1] Assignment 2 : เด็กหญิงสมจริง กับ พี่ระมัดสุใจ	ยังไม่เคยส่งเข้าระบบ		
4	[Section 2] Assignment 3 : ร้านลุงสมหมาย 2.0	ยังไม่เคยส่งเข้าระบบ		
5	[Section 2] Assignment 4 : บวก ลบ คูณ หาร เรื่องกล้วยๆ	ยังไม่เคยส่งเข้าระบบ		
6	[Section 2] Assignment 5 : ฟิลิปปินส์ง่ายๆนิดเดียว	ยังไม่เคยส่งเข้าระบบ		
7	[Section 2] Assignment 6 : การดเจสียังมันเป็นเพียงแค่ตัวเลข	ยังไม่เคยส่งเข้าระบบ		
8	[Section 2] Assignment 7 : โปรแกรมช่วยคิดเงินร้านลุงสมหมาย	ยังไม่เคยส่งเข้าระบบ		

BorntoDev Programming Laboratory 2

ระบบปฏิบัติการพัฒนาโปรแกรมออนไลน์ (รุ่นเบต้า)

[Section 1] Assignment 0 : ร้านของลุงสมหมาย

เรื่องเล่าผ่านโจทย์

ลุงสมหมายได้เปิดร้านของชำเป็นของตัวเอง ด้วยความที่เขามีคอมพิวเตอร์อยู่หนึ่งตัวตั้งทิ้งไว้ เขาจึงคิดว่า คงจะดีหากถ้าหน้าจอนั้นมีข้อความแสดงเพื่อต้อนรับลูกค้าของเขา เวลาเดินเข้าร้านจะได้เห็นข้อความต้อนรับนี้ผ่านทางหน้าจอ ดังนั้นแล้วเขาจึงถามคนที่เขารู้จักว่ามีใครบ้างที่สามารถทำโปรแกรมแบบนี้ให้เขาได้ จึงได้มารู้จักเรา และขอให้ทำโปรแกรมที่แสดงข้อความต้อนรับลูกค้าให้เขาหน่อย

โดยให้เราพัฒนาโปรแกรมดังกล่าวด้วยภาษา Java (สำหรับข้อความที่ให้แสดงผล ดูได้จากตารางด้านล่าง)

1

ข้อมูลของโจทย์

ผลการตรวจ	P
ระดับความยาก	ง่าย
คะแนน	10 Points / Testcase
ส่งโปรแกรม	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
	<input type="button" value="SUBMIT"/>

2

ตัวอย่างการนำเข้า / แสดงผลข้อมูล

ลำดับตัวอย่าง	ตัวอย่างการนำเข้าข้อมูล	ตัวอย่างผลลัพธ์ที่แสดงออกมา
3		Welcome to Sommai 108 Eleven Shop

โดยระบบถูกออกแบบให้เรียบง่ายซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วนหลักดังนี้

- **ส่วนที่ 1 :** ส่วนของชื่อโจทย์ และ รายละเอียด รวมถึงเนื้อเรื่องของโจทย์ดังกล่าว เป็นการอธิบายเพื่อให้ทราบว่าโจทย์ต้องการให้พัฒนาสิ่งใดขึ้นมา
- **ส่วนที่ 2 :** ส่วนของข้อมูลโจทย์ซึ่งประกอบด้วย
 - การตรวจ : โดยโจทย์หนึ่งโจทย์อาจจะประกอบไปด้วยรูปแบบการทดสอบที่หลากหลาย เช่น “หากระบบต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาโปรแกรมบวกเลขโดยทำการรับเลขจำนวนเต็ม 2 จำนวนเพื่อบวกกัน” ระบบจะทำการสุ่มตัวเลข 2 จำนวนดังกล่าวในการ Input เข้าสู่โปรแกรมที่ผู้ใช้งานพัฒนา ซึ่งในที่นี้จะเรียกว่า Test case หรือ กรณีทดสอบ โดยผู้ใช้งาน อาจจะพัฒนาโปรแกรมแล้วให้คำตอบที่ถูกต้องทั้งหมด 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 (**ต้องชื่อเดียวกับ Class**)
- 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