

CS102 การบ้าน 1 (อ่านกำหนดการ และวิธีส่งการบ้านในคอร์สเว็บประกอบด้วย)


ข้อ 1 ให้เขียนโปรแกรมเพื่อรับเลขจำนวนเต็ม 3 ตัวจากผู้ใช้ แล้วทำการแสดงเลขทั้งสามจำนวนโดยให้เรียงลำดับจากน้อยไปมาก

ตัวอย่าง **input/output**

Enter 3 integers: 39 200 -81

Sorted Output: -81 <= 39 <= 200

ข้อ 2 คุณปู่ที่ใช้โทรศัพท์มือถือยี่ห้ออามา ซึ่งเป็นโทรศัพท์ที่มีแป้นตัวเลขขนาดใหญ่ต่อการรับสายและกดหมายเลขโทรออก แต่อามาไม่มี QWERTY keypad ทำให้เวลาที่คุณปู่ต้องการพิมพ์ตัวอักษรเพื่อแก้ไข phone book หรือ ส่ง SMS จะต้องพิมพ์แป้นตัวเลขที่มีตัวอักษรนั้นๆ ปรากฏอยู่ ด้วยจำนวนครั้งตามลำดับของตัวอักษร (ตามภาพในตารางด้านล่าง)

	<table><tr><th>ตัวอักษร</th><th>แป้นตัวเลขที่ต้องพิมพ์</th></tr><tr><td>A</td><td>2</td></tr><tr><td>B</td><td>22</td></tr><tr><td>C</td><td>222</td></tr><tr><td>D</td><td>3</td></tr><tr><td>E</td><td>33</td></tr><tr><td>F</td><td>333</td></tr><tr><td>↓</td><td>↓</td></tr><tr><td>P</td><td>7</td></tr><tr><td>Q</td><td>77</td></tr><tr><td>R</td><td>777</td></tr><tr><td>S</td><td>7777</td></tr><tr><td>↓</td><td>↓</td></tr><tr><td>Y</td><td>999</td></tr><tr><td>Z</td><td>9999</td></tr><tr><td>ช่องว่าง</td><td>0</td></tr></table>	ตัวอักษร	แป้นตัวเลขที่ต้องพิมพ์	A	2	B	22	C	222	D	3	E	33	F	333	↓	↓	P	7	Q	77	R	777	S	7777	↓	↓	Y	999	Z	9999	ช่องว่าง	0
ตัวอักษร	แป้นตัวเลขที่ต้องพิมพ์																																
A	2																																
B	22																																
C	222																																
D	3																																
E	33																																
F	333																																
↓	↓																																
P	7																																
Q	77																																
R	777																																
S	7777																																
↓	↓																																
Y	999																																
Z	9999																																
ช่องว่าง	0																																

ให้เขียนโปรแกรมเพื่อช่วยคุณปู่แปลงข้อความตัวอักษรให้เป็นชุดของตัวเลขที่จะต้องพิมพ์เพื่อให้เครื่องอามารับข้อความเข้าไปได้

โดยโปรแกรมจะรับชุดของตัวอักษรซึ่งเป็นพยัญชนะภาษาอังกฤษ ตัวเล็กหรือตัวใหญ่ก็ได้ (โดยใช้ตัวอักษร # เป็นตัวบ่งบอกจุดสิ้นสุดของชุดตัวอักษร) แล้วทำการแสดงชุดของตัวเลขสำหรับตัวอักษรแต่ละตัว และแสดงตัวอักษรขีดกลาง (-) ก่อนที่จะแสดงชุดตัวเลขของตัวอักษรตัวถัดไป

ตัวอย่าง **input/output**

Enter string: **miss u#**

Key combination: 6-444-7777-7777-0-88-

ถ้าในข้อมูลที่ได้รับเข้ามามีตัวอักษรที่ไม่ใช่พยัญชนะภาษาอังกฤษ โปรแกรมจะไม่ทำการแปลงตัวอักษรตัวนั้น ตัวอย่างเช่น

Enter string: **TGIF! bye#**

Key combination: 8-4-444-333--22-999-33-

ข้อ 3 คือเกมทำนายตัวเลขจากตัวเลขมงคล โดยจะนำตัวเลขในหมายเลขตัว (ซึ่งมีห้าหลัก) แต่ละตัวมาบวกกัน จนกว่าจะได้ผลลัพธ์เป็นเลขหลักเดียว (เช่นหมายเลขตัว 32592 จะได้ $3+2+5+9+2 = 21$, $2+1 = 3$) แล้วจึงนำไปดูคำทำนายซึ่งมีอยู่สิบคำทำนายด้วยกัน ดังต่อไปนี้

เลขที่ได้	คำทำนาย
0	Bad luck
1	Good luck :)
2	Will meet your soul-mate soon ^__^
3	Should make merit
4	Lucky in love
5	Need more rest!
6	Beware of an accident @_@
7	Lucky in game
8	Looking good
9	Will get some money soon.

จงเขียนโปรแกรมเพื่อรับหมายเลขตัวเลขมงคลจากผู้ใช้ (กำหนดให้รับข้อมูลเข้าเป็นเลขจำนวนเต็มห้าหลักหนึ่งจำนวน) จากนั้นคำนวณตัวเลขคำทำนายจากหมายเลขตัวเลขมงคลดังกล่าว และแสดงคำทำนายที่ได้

ตัวอย่าง **input/output**

Please enter your ticket number <xxxxx>: **99497**

Your number is: **2**

Your prediction is: Will meet your soul-mate soon ^__^
