

### แบบฝึกหัดเรื่อง function (จากตัวอย่างข้อสอบเก่า)

3) จงเขียนโปรแกรมต่อไปนี้ให้สมบูรณ์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ดังต่อไปนี้ (5 คะแนน)

โดยให้ใช้โครงสร้าง for และ if-else ประกอบ รวมถึงการเรียกใช้ฟังก์ชันจาก table1 และ table2

```
#include<stdio.h>
void table1()
{
    printf("* * * * * \n ");
}
void table2()
{
    printf(" + + + + + \n");
}
```

ผลลัพธ์

```
* * * * *
+ + + + +
* * * * *
+ + + + +
* * * * *
+ + + + +
* * * * *
+ + + + +
* * * * *
```

4) จงหาผลลัพธ์ของโปรแกรมต่อไปนี้ (5 คะแนน)

```
#include<stdio.h>
void one(int l)
{
    int i;
    printf("function one\n");
    for(i=l; i>0; i--)
        printf("level #%d\n", i);
}
void two(int l)
{
    printf("function two\n");
    one(++l);
}
void three(int l)
{
    two(++l);
    printf("function three\n");
}
int main()
{
    three(0);
    return 0;
}
```



2. จากต้นแบบของฟังก์ชันต่อไปนี้ จงแสดงวิธีการเรียกใช้ฟังก์ชัน จาก main() ที่เหมาะสม กำหนดให้มีการประกาศตัวแปรภายใน main() และประกาศค่าคงที่ในส่วน of preprocessor ดังนี้ (10 คะแนน)

```
#define INTCONST 20
#define FLTCONST 10.5
int my_int1 = 3, my_int2 = 5, my_int3;
float my_float1 = 3.5, my_float2 = 7, my_float;
```

2.1 float first\_func(void);

.....

.....

2.2 float second\_func(int, int);

.....

.....

2.3 void show\_data(float, float, int);

.....

.....

2.4 int fourth\_func(int, int, int);

.....

.....

2.5 void fifth\_func(float, float, float);

.....

.....

3. จากต้นแบบฟังก์ชันที่กำหนดให้ในแต่ละข้อย่อย จงเขียนส่วนของการเรียกใช้งานฟังก์ชันนั้นๆ สำหรับฟังก์ชันที่ต้องการค่าพารามิเตอร์ ให้เลือกใช้ตัวแปรต่อไปนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียกใช้งานฟังก์ชันตามความเหมาะสม (5 คะแนน)

```
int intvalue1 = 1 , intvalue2 = 2 , intvalue3;
```

```
float floatvalue1 = 1.0 , floatvalue2 ;
```

3.1        void print\_number(int );

---

3.2        int maximum( int , int );

---

3.3        float get\_area(float);

---

3.5        int get\_x(void);

---