

# เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 477-201 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์



## การเขียนโปรแกรมภาษา Python เบื้องต้น (Basic Python Programming)

โดย ดร.จันทวรรณ ปิยะวัฒน์

สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ  
ภาควิชาบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์  
ภาคการศึกษาที่ 1/2562

## คำนำ

เอกสารประกอบการสอนเล่มนี้ จัดทำขึ้นสำหรับการสอนรายวิชา 477-201 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Programming) ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งเป็นรายวิชาบังคับของนักศึกษาหลักสูตรระบบสารสนเทศทางธุรกิจ ชั้นปีที่ 2 ภาควิชาบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวน 3 หน่วยกิต 3(2-2-5) เป็นการสอนทฤษฎี 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และนักศึกษาควรศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

วิชา 477-201 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาได้มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในหลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นด้วยภาษา Python ส่วนประกอบต่างๆของโปรแกรมคอมพิวเตอร์และภาษา Python สามารถเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน ด้วยภาษา Python ได้ตามการวิเคราะห์และออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมอย่างมีระบบ สามารถเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไขเพื่อการตัดสินใจ เขียนคำสั่งเพื่อให้โปรแกรมทำงานวนซ้ำได้ และเข้าใจการใช้งานโมดูลส่วนเสริมต่างๆ ของโปรแกรมภาษา Python เพื่อนำความรู้เหล่านี้ไปใช้ในการเขียนโปรแกรมระดับในระดับที่ยากขึ้น ซึ่งได้แก่ การเขียนโปรแกรมแบบฟังก์ชันและการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุได้

หนังสือเล่มนี้ได้จัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น 11 บท ในแต่ละบทจะมีแบบฝึกหัดท้ายบทเพื่อให้ผู้เรียนได้ลองวิเคราะห์และออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหาและพัฒนาออกมาเป็นโปรแกรมด้วยภาษา Python ที่ได้เรียนรู้ไปแล้วได้ ทั้งนี้ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารประกอบการสอนฉบับนี้จะให้ความรู้และเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนและผู้อ่านทุกๆ ท่าน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในการฝึกเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นให้ดียิ่งขึ้น หากมีข้อเสนอแนะประการใด ผู้จัดทำขอรับไว้ด้วยความขอบพระคุณยิ่ง

(ดร.จันทวรรณ ปิยะวัฒน์)

สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ  
ภาควิชาบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

## สารบัญ

คำนำ	1
สารบัญ	2
สารบัญรูป	6
สารบัญตาราง	10
แผนการสอน	11
บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ PYTHON	22
1.1 PYTHON คืออะไร	22
1.2 PYTHON ทำงานอย่างไร	23
1.3 อัลกอริทึม (ALGORITHM) และ ฟังงาน (FLOWCHART)	23
1.4 การติดตั้งโปรแกรม PYTHON RUNTIME	25
บทที่ 2 ส่วนประกอบต่างๆ ของภาษา PYTHON	29
2.1 ตัวแปร (VARIABLES)	29
2.2 การตั้งชื่อตัวแปร	29
2.3 ประเภทของข้อมูล (TYPES)	30
2.4 เครื่องหมายสำหรับการคำนวณ	32
2.4.1 การคำนวณทางคณิตศาสตร์ (ARITHMETIC OPERATORS)	32
2.4.2 รูปแบบการเขียนการคำนวณทางคณิตศาสตร์	33
2.4.3 การจัดการข้อความด้วยเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์	34
2.5 EXPRESSIONS และ STATEMENTS	34
2.6 การเขียนข้อความประกอบคำอธิบายโปรแกรมโดยใช้ COMMENT	34
2.7 SOURCE CODE	35
2.8 คำสั่ง PRINT (ตัวแปรหรือข้อมูล)	36
2.9 การใช้คำสั่ง INPUT() รับค่าจากแป้นพิมพ์	36
2.10 แบบฝึกหัด	37
บทที่ 3 ประโยคเงื่อนไขในภาษา PYTHON (CONDITIONAL STATEMENTS)	38

3.1	การเปรียบเทียบค่า (BOOLEAN EXPRESSIONS).....	38
3.2	ตัวดำเนินการทางตรรกศาสตร์ (LOGICAL OPERATORS).....	38
3.3	การใช้คำสั่ง IF เพื่อเลือกเงื่อนไข.....	39
3.4	การใช้ IF กับ ELSE .....	40
3.5	CHAINED EXPRESSIONS.....	41
3.6	NESTED EXPRESSIONS.....	41
3.7	แบบฝึกหัด .....	42

## บทที่ 4 การเขียนและใช้งานฟังก์ชัน (FUNCTIONS) ในภาษา PYTHON.....43

4.1	การเรียกใช้ฟังก์ชัน .....	43
4.2	การเรียกใช้โมดูล (MODULES).....	43
4.3	ฟังก์ชันซ้อน (COMPOSITION).....	44
4.4	การสร้างฟังก์ชัน .....	44
4.5	พารามิเตอร์ของฟังก์ชัน (PARAMETERS) .....	45
4.6	ฟังก์ชัน RETURN.....	46
4.7	การคืนค่าจากฟังก์ชัน .....	47
4.8	การเขียนโปรแกรมเชิงฟังก์ชัน (FUNCTIONAL PROGRAMMING).....	47
4.9	แบบฝึกหัด .....	48

## บทที่ 5 การใช้ประโยคสั่งทำงานวนซ้ำ.....49

5.1	ฟังก์ชัน RANGE().....	49
5.2	คำสั่ง FOR.....	49
5.3	คำสั่ง WHILE.....	49
5.4	คำสั่ง BREAK .....	50
5.5	ฟังก์ชันที่เรียกตัวเอง (RECURSION) .....	51
5.6	แบบฝึกหัด .....	52

## บทที่ 6 การใช้งาน STRING ในภาษา PYTHON.....53

6.1	ฟังก์ชัน LEN().....	53
6.2	การเดินทางตามตัวชี้ของ STRING.....	53
6.3	การตัดค่าใน STRING .....	54
6.4	โครงสร้างข้อมูลที่ไม่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ .....	55
6.5	การค้นหาตัวอักษรใน STRING.....	56
6.6	เมธอดของ STRING (STRING METHODS).....	56
6.7	IN OPERATOR.....	57
6.8	การเปรียบเทียบ STRING .....	57
6.9	การจัดวางรูปแบบของ STRING (STRING FORMATTING) .....	57

6.10	แบบฝึกหัด .....	58
บทที่ 7	ลิสต์ (LISTS) ในภาษา PYTHON .....	60
7.1	ความหมายของลิสต์ .....	60
7.2	การเข้าถึงค่าในลิสต์.....	61
7.3	การแบ่งข้อมูลในลิสต์ (LIST SLICING) .....	61
7.4	LISTS เปลี่ยนแปลงค่าได้.....	61
7.5	การใช้ IN กับลิสต์.....	62
7.6	การเดินทางไปในลิสต์ (LIST TRAVERSAL).....	62
7.6.1	การใช้ FOR LOOP และตัวดำเนินการ IN ในการเดินทางไปในลิสต์ .....	62
7.6.2	การใช้ฟังก์ชัน RANGE() กับลิสต์ .....	63
7.7	ตัวดำเนินการของลิสต์ (LIST OPERATORS).....	63
7.8	เมธอดของลิสต์ (LIST METHODS) .....	63
7.9	MAP, REDUCE, AND FILTER .....	64
7.10	LISTS กับ STRING .....	66
7.11	OBJECTS AND VALUES .....	66
7.12	แบบฝึกหัด .....	67
บทที่ 8	ดิกชันนารี (DICTIONARY) ในภาษา PYTHON.....	69
8.1	ความหมายของดิกชันนารี .....	69
8.2	การอ่านค่าในดิกชันนารี.....	69
8.3	การหาค่าของคีย์ (KEY) ใน DICTIONARY.....	70
8.4	DICTIONARY AND LIST .....	70
8.5	ฟังก์ชันที่รับ PARAMETERS ได้ไม่จำกัดจำนวน .....	70
8.6	แบบฝึกหัด .....	71
บทที่ 9	ทูเปิล (TUPLE).....	73
9.1	ความหมายของ TUPLE .....	73
9.2	การสลับค่าของ TUPLE .....	73
9.3	การเก็บค่าการดำเนินการใน TUPLE .....	74
9.4	ฟังก์ชัน LIST() เปลี่ยน TUPLE ให้เป็น LIST .....	75
9.5	DICTIONARY และ TUPLE .....	75
9.6	แบบฝึกหัด .....	75
บทที่ 10	การจัดการไฟล์ (FILES) .....	77

<b>10.1</b>	การทำงานกับ DIRECTORIES .....	<b>77</b>
<b>10.2</b>	การเปิดไฟล์ .....	<b>78</b>
<b>10.3</b>	การอ่านไฟล์.....	<b>78</b>
<b>10.4</b>	การจัดการข้อผิดพลาด (ERROR).....	<b>78</b>
<b>10.5</b>	ฐานข้อมูลแบบ KEY-VALUE.....	<b>80</b>
<b>10.6</b>	การให้ PYTHON เรียกใช้โปรแกรมอื่น.....	<b>82</b>
<b>10.7</b>	แบบฝึกหัด .....	<b>83</b>
 บทที่ 11 OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING (OOP).....		<b>84</b>
<b>11.1</b>	OOP (OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING) .....	<b>84</b>
<b>11.2</b>	คลาส (CLASSES) และ ออบเจกต์ (OBJECTS).....	<b>84</b>
<b>11.3</b>	การสร้างคลาส .....	<b>84</b>
<b>11.4</b>	การสร้างออบเจกต์ .....	<b>84</b>
<b>11.5</b>	THE __INIT__() FUNCTION.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
<b>11.6</b>	การสร้างเมธอดของออบเจกต์.....	<b>85</b>
<b>11.7</b>	การแก้ไขค่าของแอตทริบิวต์ของออบเจกต์.....	<b>86</b>
<b>11.8</b>	การลบแอตทริบิวต์ของออบเจกต์ .....	<b>86</b>
<b>11.9</b>	การลบออบเจกต์.....	<b>87</b>
<b>11.10</b>	การสืบทอดคลาส (CLASS INHERITANCE) .....	<b>87</b>
<b>11.11</b>	แบบฝึกหัด .....	<b>88</b>
 บรรณานุกรม.....		<b>89</b>

## สารบัญรูป

รูปที่ 1 TIOBE Index for Python ในปี 2562 (TIOBE, 2019) .....	22
รูปที่ 2 ตัวอย่างการเขียนผังงาน .....	25
รูปที่ 3 การ Download Python 3.7.0 .....	26
รูปที่ 4 เลือก Add Python 3.7 to PATH.....	26
รูปที่ 5 โฟลเดอร์ Python 3.7 .....	27
รูปที่ 6 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม Idle หน้า Editor .....	27
รูปที่ 7 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม Idle หน้า Python Shell.....	28
รูปที่ 8 การตั้งค่าตัวแปร.....	30
รูปที่ 9 เลขประจำตำแหน่งของตัวแปร.....	30
รูปที่ 10 ประเภทของข้อมูล .....	31
รูปที่ 11 ประเภทของข้อมูล .....	31
รูปที่ 12 ลำดับในการคำนวณ.....	32
รูปที่ 13 ตัวอย่างคำนวณทางคณิตศาสตร์.....	33
รูปที่ 14 การจัดการข้อความด้วยเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ .....	34
รูปที่ 15 Expressions.....	34
รูปที่ 16 Statements.....	34
รูปที่ 17 การใช้ Comment ในบรรทัดเดียว .....	35
รูปที่ 18 การใช้ Comment ในหลายบรรทัด .....	35
รูปที่ 19 ตัวอย่าง Python source code.....	36
รูปที่ 20 ตัวอย่างผลลัพธ์ที่ได้จากการประมวลผล Source code.....	36
รูปที่ 21 คำสั่ง print().....	36
รูปที่ 22 คำสั่ง input().....	36
รูปที่ 23 การใช้สัญลักษณ์เปรียบเทียบค่า.....	38
รูปที่ 24 ตัวอย่างการใช้ and or not.....	39
รูปที่ 25 ตัวอย่างการใช้ if...else.....	41
รูปที่ 26 ตัวอย่างการเขียน Chained Expressions.....	41
รูปที่ 27 Nested Expressions .....	42
รูปที่ 28 ตัวอย่างฟังก์ชันของ Python .....	43
รูปที่ 29 การเรียกใช้โมดูล math .....	43
รูปที่ 30 การใช้งานโมดูลแบบ Dot notation.....	44

รูปที่ 31 การเรียกใช้ฟังก์ชันแบบ Composition .....	44
รูปที่ 32 การเรียกใช้ฟังก์ชันที่สร้างขึ้นมาเอง.....	45
รูปที่ 33 การสร้างฟังก์ชันแบบ Local variables.....	45
รูปที่ 34 การใช้ Global variables.....	46
รูปที่ 35 การใช้ return แบบ void .....	47
รูปที่ 36 การใช้ return ที่มีการส่งค่ากลับ.....	47
รูปที่ 37 Functional programming .....	47
รูปที่ 38 การใช้ For statement .....	49
รูปที่ 39 การเขียน While statement .....	50
รูปที่ 40 การใช้ Break ใน While statement .....	51
รูปที่ 41 การใช้ Recursion.....	51
รูปที่ 42 การใช้ฟังก์ชัน len() และการใช้สัญลักษณ์ก้ามปู [ ].....	53
รูปที่ 43 การเดินทางตามตัวชี้ของ String.....	54
รูปที่ 44 การทำ String slices .....	55
รูปที่ 45 การเขียน String slices แบบไม่ระบุต้นหรือปลาย .....	55
รูปที่ 46 การสร้าง String ใหม่.....	55
รูปที่ 47 การสร้างโปรแกรมเพื่อค้นหาตัวอักษรใน string.....	56
รูปที่ 48 การใช้ String methods.....	57
รูปที่ 49 การใช้ in operator.....	57
รูปที่ 50 การเปรียบเทียบ String สองชุด .....	57
รูปที่ 51 การเปลี่ยนการจัดวางของ String โดยใช้ %s .....	58
รูปที่ 52 การเปลี่ยนการจัดวางของ String โดยใช้ %d.....	58
รูปที่ 53 การจัดวาง String โดยใช้ .format().....	58
รูปที่ 54 การสร้าง List เปล่า .....	60
รูปที่ 55 การกำหนดค่าใน List.....	60
รูปที่ 56 การแสดงค่า Index ของลิสต์ .....	61
รูปที่ 57 List slicing.....	61
รูปที่ 58 การเปลี่ยนค่าในลิสต์.....	62
รูปที่ 59 การใช้ in กับลิสต์.....	62
รูปที่ 60 การใช้ for loop และตัวดำเนินการ in ในการเดินทางไปในลิสต์.....	62
รูปที่ 61 การใช้ฟังก์ชัน range() กับลิสต์.....	63
รูปที่ 62 List operators.....	63



รูปที่ 63 การใช้ list.extend()	63
รูปที่ 64 การใช้ list.append()	64
รูปที่ 65 การใช้คำสั่ง list.insert()	64
รูปที่ 66 การใช้คำสั่ง list.remove()	64
รูปที่ 67 การสร้าง map ฟังก์ชัน	65
รูปที่ 68 การสร้าง reduce ฟังก์ชัน	65
รูปที่ 69 การสร้าง filter ฟังก์ชัน	66
รูปที่ 70 การเปลี่ยนแปลงค่ากลับไปมาระหว่าง list and string	66
รูปที่ 71 Objects and values ของ strings	67
รูปที่ 72 Objects and Values ของ Lists	67
รูปที่ 73 การสร้าง Dictionary	69
รูปที่ 74 การใช้ Dictionary เป็น Iterator	69
รูปที่ 75 การสร้างฟังก์ชัน Reverse lookup สำหรับ Dictionary	70
รูปที่ 76 keys() และ values() methods	70
รูปที่ 77 Keyword argument dictionary	71
รูปที่ 78 List argument	71
รูปที่ 79 การสร้าง Tuple	73
รูปที่ 80 Tuple ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้	73
รูปที่ 81 Tuple assignment	74
รูปที่ 82 Tuple as return values	74
รูปที่ 83 Tuple as return values	74
รูปที่ 84 ฟังก์ชัน list()	75
รูปที่ 85 items() ของ Dictionary จะให้ค่าเป็น List ของ Tuples	75
รูปที่ 86 os.getcwd() และ os.chdir()	77
รูปที่ 87 ตัวอย่างผลของคำสั่งในโมดูล OS	78
รูปที่ 88 การสร้างไฟล์	78
รูปที่ 89 FileNotFoundError	79
รูปที่ 90 Finally statement	79
รูปที่ 91 Raise exception	80
รูปที่ 92 Key/Value Databases	81
รูปที่ 93 การ Pickling	82
รูปที่ 94 การให้ Python เรียกใช้โปรแกรมอื่นได้	82

รูปที่ 95 คลาสและออบเจกต์ .....	84
รูปที่ 96 การสร้างคลาส .....	84
รูปที่ 97 การสร้างออบเจกต์.....	85
รูปที่ 98 The <code>__init__()</code> Function.....	85
รูปที่ 99 การสร้างเมธอดของออบเจกต์ .....	86
รูปที่ 100 การแก้ไขค่าของแอตทริบิวต์ของออบเจกต์ .....	86
รูปที่ 101 การลบแอตทริบิวต์ของออบเจกต์.....	87
รูปที่ 102 การลบออบเจกต์.....	87
รูปที่ 103 การสืบทอดคลาส.....	88

## สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart) .....	Error! Bookmark not defined.
ตารางที่ 2 คำสงวนในภาษา Python .....	29
ตารางที่ 3 สัญลักษณ์การคำนวณทางคณิตศาสตร์ .....	32
ตารางที่ 4 สัญลักษณ์การคำนวณทางคณิตศาสตร์แบบย่อ .....	33
ตารางที่ 5 สัญลักษณ์ตัวดำเนินการเปรียบเทียบ .....	38
ตารางที่ 6 ตารางผลการใช้ and .....	39
ตารางที่ 7 ตารางผลการใช้ or .....	39
ตารางที่ 8 ตารางผลการใช้ not .....	39

## แผนการสอน

### รายวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Programming)

รหัสวิชา 477-201

เริ่มสอนเมื่อ 5 สิงหาคม 2562

จบ Course เมื่อ 22 พฤศจิกายน 2562

จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วย

สอนโดยการบรรยาย

สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง

รวมทั้งสิ้น 30 ชั่วโมง

สอนภาคปฏิบัติ

สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง

รวมทั้งสิ้น 30 ชั่วโมง

#### 1. คำอธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์ตามที่ระบุไว้ในหลักสูตร

แนวความคิดเรื่องการเขียนโปรแกรม ขั้นตอนวิธีในการแก้ไขปัญหา การสร้างคำสั่งสำหรับเขียนขั้นตอนวิธีการ เขียนผังงาน นิพจน์ คำสั่งในการเขียนโปรแกรม หลักไวยากรณ์ของภาษาโปรแกรมระดับสูง การเขียนโปรแกรมสมัยใหม่ การทดสอบ การแก้ไขโปรแกรม การติดตั้ง และการเขียนเอกสารประกอบโปรแกรม

Concept of programming, algorithm to solve the problem, flowchart, expression and instruction, high-level language syntax, modern programming, testing, debugging, installation and software documentation

#### 2. วัตถุประสงค์ของวิชา

มีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษาได้มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในหลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นด้วยภาษา Python ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์และภาษา Python สามารถเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างง่ายด้วยภาษา Python ได้ตามการวิเคราะห์และออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมอย่างมีระบบ และมีความรู้ความเข้าใจในการเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไขเพื่อการตัดสินใจ การเขียนคำสั่งเพื่อการทำงานซ้ำ และโมดูลส่วนเสริมต่างๆ ของโปรแกรมภาษา Python เพื่อเรียนรู้เรื่องการเขียนโปรแกรมแบบฟังก์ชันและการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุได้

### 3. เนื้อหาวิชา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง บรรยาย	จำนวน ชั่วโมง ปฏิบัติ	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
1	<p><u>เค้าโครงรายวิชา</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>วัตถุประสงค์ของรายวิชา</li> <li>รายละเอียดเนื้อหาวิชา</li> <li>การวัดผลและประเมินผล</li> <li>เงื่อนไขและข้อตกลงอื่น</li> <li>วิธีการเรียนการสอน</li> <li>เว็บไซต์และหนังสืออ่านประกอบ</li> </ul> <p><u>ระบบจัดการการเรียนรู้ (ClassStart.org)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ระบบในภาพรวม</li> <li>การสมัครสมาชิก</li> <li>การเข้าห้องเรียนออนไลน์ของรายวิชา</li> <li>การใช้งานระบบ</li> <li>การเข้าอ่านเอกสารการสอนและคลิป</li> <li>การส่งแบบฝึกหัดทางออนไลน์</li> <li>การทำข้อสอบออนไลน์</li> <li>การตรวจสอบคะแนนเก็บ</li> <li>การบันทึกการเรียนรู้ (Reflections)</li> <li>การสนทนาสื่อสารออนไลน์</li> </ul> <p><u>เว็บไซต์ Code.org</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>สมัครสมาชิก</li> <li>ฝึกการเขียนโปรแกรมง่ายๆ (Game-based learning) แบบ Block-based programming</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>บรรยาย</li> <li>ปฏิบัติการใช้ระบบ ClassStart.org</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรมทางออนไลน์ที่ Code.org</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
2	<p><u>บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Python</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Python คืออะไร</li> <li>Python ทำงานอย่างไร</li> <li>อัลกอริทึมและผังงาน</li> <li>การติดตั้งโปรแกรม Python Runtime</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ฝึกการเขียนผังงาน</li> <li>ปฏิบัติการติดตั้ง Python Runtime</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง บรรยาย	จำนวน ชั่วโมง ปฏิบัติ	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
3	<u>บทที่ 2 ส่วนประกอบของ Python</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>ตัวแปร</li> <li>ประเภทของข้อมูล</li> <li>การคำนวณ</li> <li>Expressions และ Statements</li> <li>Comments</li> <li>Source Code</li> <li>คำสั่ง print()</li> <li>คำสั่ง input()</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
4	<u>บทที่ 3 ประโยคเงื่อนไข</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Boolean Expressions</li> <li>การใช้ if กับ else</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
5	<u>บทที่ 3 ประโยคเงื่อนไข (ต่อ)</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Chained Expressions</li> <li>Nested Expressions</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
6	<u>บทที่ 4 การเขียนและใช้งานฟังก์ชัน</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>การเรียกใช้ฟังก์ชัน</li> <li>การเรียกใช้โมดูล</li> <li>ฟังก์ชันซ้อน</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง บรรยาย	จำนวน ชั่วโมง ปฏิบัติ	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
7	บทที่ 4 การเขียนและใช้งานฟังก์ชัน (ต่อ) <ul style="list-style-type: none"> <li>การสร้างฟังก์ชัน</li> <li>การคืนค่าของฟังก์ชัน</li> <li>การเขียนโปรแกรมเชิงฟังก์ชัน</li> <li>การเขียนคำอธิบายโปรแกรม</li> </ul> <u>ทบทวนเนื้อหาก่อนสอบกลางภาค</u>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
8	บทที่ 5 การใช้ประโยคสั่งทำงานวนซ้ำ <ul style="list-style-type: none"> <li>ฟังก์ชัน range()</li> <li>คำสั่ง for</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
9	บทที่ 5 การใช้ประโยคสั่งทำงานวนซ้ำ <ul style="list-style-type: none"> <li>คำสั่ง while</li> <li>คำสั่ง break</li> <li>ฟังก์ชันที่เรียกตัวเอง</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
10	บทที่ 6 การใช้งาน String <ul style="list-style-type: none"> <li>ฟังก์ชัน len()</li> <li>การเดินทางตามตัวชี้ของ String</li> <li>การตัดคำใน String</li> <li>โครงสร้างข้อมูลที่ไม่เปลี่ยนแปลงไม่ได้</li> <li>การค้นหาคำใน String</li> <li>String Methods</li> <li>การใช้ in</li> <li>การเปรียบเทียบ String</li> <li>การจัดวางรูปแบบของ String</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง บรรยาย	จำนวน ชั่วโมง ปฏิบัติ	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
11	<b>บทที่ 7 ลิสต์ (List)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>การเข้าถึงค่าในลิสต์</li> <li>การแบ่งข้อมูลในลิสต์</li> <li>การใช้ in กับลิสต์</li> <li>การเดินทางในลิสต์</li> <li>ตัวเนิการของลิสต์</li> <li>List Methods</li> <li>Map, reduce, and filter</li> <li>Lists กับ String</li> <li>Objects กับ values</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
12	<b>บทที่ 8 ดิกชันนารี (Dictionary)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>การอ่านค่าใน Dictionary</li> <li>การหาค่าของ Key ใน Dictionary</li> <li>Dictionary and List</li> <li>ฟังก์ชันที่รับ Parameters ได้ไม่จำกัด</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
13	<b>บทที่ 9 ทูเปิล (Tuple)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ความหมายของ Tuple</li> <li>การสลับค่าของ Tuple</li> <li>การเก็บค่าการดำเนินการใน Tuple</li> <li>ฟังก์ชัน list()</li> <li>Dictionary และ Tuple</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์
14	<b>บทที่ 10 การจัดการไฟล์ (Files)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>การทำงานกับ Directories</li> <li>การเปิดไฟล์</li> <li>การอ่านไฟล์</li> <li>การจัดการข้อผิดพลาด</li> <li>ฐานข้อมูลแบบ Key-Value</li> <li>การเรียกใช้โปรแกรมอื่น</li> </ul>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์



สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง บรรยาย	จำนวน ชั่วโมง ปฏิบัติ	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
15	<p><u>บทที่ 11 Object Oriented Programming</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• คลาสและออบเจกต์</li> <li>• การสร้างคลาส</li> <li>• การสร้างออบเจกต์</li> <li>• ฟังก์ชัน <code>__init__()</code></li> <li>• การสร้างเมธอดของออบเจกต์</li> <li>• การแก้ไขค่าแอตทริบิวต์ของออบเจกต์</li> <li>• การลบแอตทริบิวต์ของออบเจกต์</li> <li>• การลบออบเจกต์</li> <li>• การสืบทอดคลาส</li> </ul> <p><u>ทบทวนเนื้อหาก่อนสอบปลายภาค</u></p>	2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทดสอบทบทวนความรู้</li> <li>• บรรยายและยกตัวอย่างการเขียนโปรแกรม</li> <li>• ถามตอบในชั้นเรียน</li> <li>• ปฏิบัติการเขียนโปรแกรม</li> <li>• บันทึกการเรียนรู้</li> </ul>	จันทวรรณ ปิยะวัฒน์

#### 4. การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้

- บรรยายและถ่ายทอดประสบการณ์แก่ผู้เรียน
- ถามตอบในชั้นเรียน
- ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม
- ฝึกนำเสนอผลงานการเขียนโปรแกรมที่พัฒนาด้วยตนเอง
- บันทึกสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้
- ทดสอบย่อยเพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจในแต่ละบท
- สอบปฏิบัติเขียนโปรแกรมเพื่อการบูรณาการความรู้ที่ได้รับทั้งกลางภาคและปลายภาค
- ใช้เอกสารประกอบการสอนเพื่อใช้ในการทบทวนความรู้ที่ได้รับและฝึกทำแบบฝึกหัดท้ายบท

#### 5. สื่อการเรียนรู้

- เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 477-201 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- คลิปวิดีโอออนไลน์สื่อการสอนรายวิชา 477-201 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
  - <https://bit.ly/2RoqtI9>
- ชั้นเรียนออนไลน์รายวิชา 477-201 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
  - <https://classstart.org>
- เว็บไซต์
  - <https://www.python.org/>
  - <https://code.org/>

○ <https://www.tutorialspoint.com/python3/index.htm>

○ <https://www.w3schools.com/python/>

## 6. การประเมินผล

- สอบกลางภาคแบบปฏิบัติการเขียนโปรแกรม ร้อยละ 30
- สอบปลายภาคแบบปฏิบัติการเขียนโปรแกรม ร้อยละ 30
- ทดสอบย่อยแบบปฏิบัติการเขียนโปรแกรม 10 ครั้ง ร้อยละ 20
- แบบทดสอบย่อย 10 ครั้ง ร้อยละ 20

ลำดับ	วัตถุประสงค์การประเมิน	วิธีการประเมิน
3	เมื่อฟังการบรรยาย ถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 1-2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Python และ ส่วนประกอบต่างๆ ของ Python แล้ว ผู้เรียนสามารถ <ul style="list-style-type: none"> <li>- อธิบายหลักการหน้าที่ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้</li> <li>- อธิบายการทำงานของ Python ได้</li> <li>- วิเคราะห์อัลกอริทึมและเขียนผังงานได้</li> <li>- ติดตั้งโปรแกรมจัดการ Python Runtime และ IDE ได้</li> <li>- ใช้ตัวแปรและเครื่องหมายคำนวณทางคณิตศาสตร์ในการเขียนโปรแกรมได้</li> <li>- ใช้คำสั่งพื้นฐาน print และ input ในการเขียนโปรแกรมได้</li> <li>- เขียนโปรแกรม Python ที่มีโครงสร้างตามลำดับได้</li> </ul>	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด
5	เมื่อฟังการบรรยาย ถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 3 ประโยคเงื่อนไขในภาษา Python แล้ว ผู้เรียนสามารถ <ul style="list-style-type: none"> <li>- อธิบายหลักการของ Boolean Expression ได้</li> <li>- เขียนโปรแกรม Python ที่มีโครงสร้างทางเลือกโดยมีเงื่อนไขได้</li> </ul>	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด
7	เมื่อฟังการบรรยาย ถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 4 การเขียนฟังก์ชันในภาษา Python แล้ว ผู้เรียนสามารถ <ul style="list-style-type: none"> <li>- อธิบายหลักการของฟังก์ชันหรือโปรแกรมย่อย</li> </ul>	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าใจวิธีการแบ่งโปรแกรมใหญ่เป็นโปรแกรมน้อยและเรียกใช้โปรแกรมน้อยได้</li> <li>- เขียนฟังก์ชันในภาษา Python ได้</li> </ul>	
8	<p>เมื่อฟังการบรรยาย ถาถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 5 การใช้ประโยคสั่งทำงานซ้ำในภาษา Python แล้ว ผู้เรียนสามารถ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าใจกระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ</li> <li>- เขียนโปรแกรม Python โดยใช้โครงสร้างการทำงานซ้ำแบบ for และ while ได้</li> <li>- เขียนโปรแกรม Python โดยใช้ฟังก์ชัน range() ได้</li> <li>- เขียนโปรแกรม Python สร้างฟังก์ชันที่เรียกตัวเองได้</li> </ul>	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด
สอบกลางภาคเชิงปฏิบัติการ เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจทั้งหมดของเนื้อหาบทที่ 1-5		
10	<p>เมื่อฟังการบรรยาย ถาถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 6 ชนิดข้อมูล String แล้ว ผู้เรียนสามารถ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อธิบายหลักการใช้และจัดการกับ String และตัวชี้</li> <li>- อธิบายโครงสร้างข้อมูลที่สามารถเปลี่ยนแปลงไม่ได้</li> <li>- เขียนโปรแกรม Python เพื่อจัดการกับ String ได้</li> <li>- อธิบายและใช้เมธอดของ String ได้</li> </ul>	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด
11	<p>เมื่อฟังการบรรยาย ถาถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 7 ชนิดข้อมูล List แล้ว ผู้เรียนสามารถ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อธิบายหลักการใช้และจัดการกับ List และตัวชี้</li> <li>- อธิบายโครงสร้างข้อมูลที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้</li> <li>- เขียนโปรแกรม Python เพื่อจัดการกับ List ได้</li> <li>- อธิบายและใช้เมธอดของ List ได้</li> </ul>	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด
12	<p>เมื่อฟังการบรรยาย ถาถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 8 ชนิดข้อมูล Dictionary แล้ว ผู้เรียนสามารถ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อธิบายหลักการใช้และจัดการกับ Dictionary และตัวชี้</li> <li>- เขียนโปรแกรม Python เพื่อจัดการกับ Dictionary ได้</li> </ul>	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด

	- อธิบายและใช้เมธอดของ Dictionary ได้	
13	เมื่อฟังการบรรยาย ถาถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 9 ชนิดข้อมูล Tuple แล้ว ผู้เรียนสามารถ - อธิบายหลักการใช้และจัดการกับ Tuple และตัวชี้ - เขียนโปรแกรม Python เพื่อจัดการกับ Tuple ได้ - อธิบายและใช้เมธอดของ Tuple ได้	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด
14	เมื่อฟังการบรรยาย ถาถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 10 การจัดการ Files แล้ว ผู้เรียนสามารถ - อธิบายหลักการใช้และจัดการกับ Files ใน Python ได้ - เขียนโปรแกรม Python เพื่อจัดการกับ Files ได้ - เขียนโปรแกรม Python เพื่อจัดการกับฐานข้อมูลแบบ Key-Value ได้	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด
15	เมื่อฟังการบรรยาย ถาถามตอบในชั้นเรียน และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม Python เกี่ยวกับเนื้อหาบทที่ 11 Object-oriented programming (OOP) แล้ว ผู้เรียนสามารถ - อธิบายหลักการพื้นฐานเขียนโปรแกรม Python แบบ OOP ได้ - อธิบายหลักการทำงานของคลาสและออบเจ็กต์ - อธิบายหลักการทำงานแบบ Inheritance และ Polymorphism ได้ - เขียนโปรแกรม Python แบบ OOP พื้นฐานได้	ทำแบบทดสอบย่อย และแบบฝึกหัด
สอบปลายภาคเชิงปฏิบัติการ เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจทั้งหมดของเนื้อหาบทที่ 6-11		

## 7. เอกสารอ้างอิงที่ใช้ในการสอน

- Barry, P. (2016). Head First Python: A Brain-Friendly Guide. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Beazley, D., & Jones, B. K. (2013). Python Cookbook. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Bouras, A. S. (2019). Python and Algorithmic Thinking for the Complete Beginner (2nd Edition): Learn to Think Like a Programmer. Independently published.

- Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., & Stein, C. (2009). Introduction to Algorithms. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Downey, A. B. (2015). Think Python: How to Think Like a Computer Scientist. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Foundation, P. S. (2019, January 15). Download the latest version for Windows. Retrieved from <https://www.python.org/>
- Guido, V. R. (2019, January 2). Retrieved from Guido van Rossum - Personal Home Page: <https://gvanrossum.github.io//help.html>
- Lubanovic, B. (2015). Introducing Python: Modern Computing in Simple Packages. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Lutz, M. (2011). Programming Python: Powerful Object-Oriented Programming. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Lutz, M. (2013). Learning Python. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Lutz, M. (2014). Python Pocket Reference: Python In Your Pocket. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Ramalho, L. (2015). Fluent Python: Clear, Concise, and Effective Programming. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Shuup. (2019, April 1). 25 of the Most Popular Python and Django Websites. Retrieved from <https://www.shuup.com/django/25-of-the-most-popular-python-and-django-websites/>
- TIOBE. (2019, August 15). The Python Programming Language. Retrieved from <https://www.tiobe.com/tiobe-index/python/>

## 8. นักศึกษา

- นักศึกษาที่เรียนวิชานี้เป็นนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ ภาควิชาบริหารธุรกิจ สาขาวิชาระบบสารสนเทศ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 42 คน

## 9. ผลการสอน

ระดับคะแนน	ช่วงคะแนน	จำนวนผู้เรียน	ร้อยละ
A	80 - 100	13	30.95
B+	75 - 79.99	6	14.29
B	70 - 74.99	4	9.52

C+	65 - 69.99	7	16.67
C	60 - 64.99	2	4.76
D+	55 - 59.99	2	4.76
D	50 - 54.99	6	14.29
E	0 - 49.99	2	4.76

ลงชื่อ

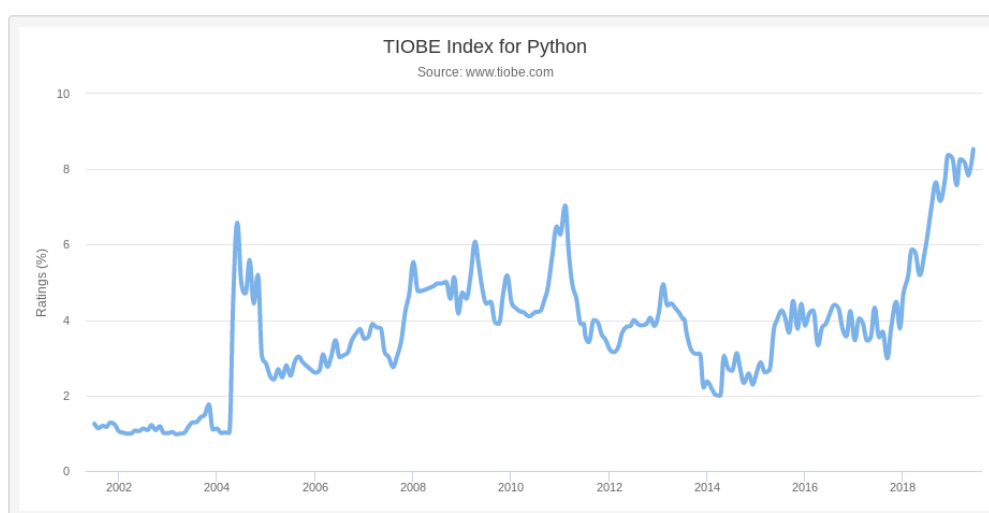
(ดร.จันทวรรณ ปิยะวัฒน์)

ผู้สอน

# บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Python

## 1.1 Python คืออะไร

ในปี ค.ศ. 1980 นาย Guido van Rossum ได้พัฒนาภาษาโปรแกรมมิ่งขึ้นมาและให้ชื่อว่าภาษา Python และเผยแพร่ให้ใช้งานสู่สาธารณชนในปี ค.ศ. 1991 (Guido, 2019) Python เป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ระดับสูงซึ่งไวยากรณ์ของภาษาระดับสูงนี้จะใกล้เคียงคำในภาษาอังกฤษทั่วไป (Downey, 2015) Python ถูกใช้ในการสร้างโมบายแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ เว็บแอปพลิเคชัน ออนไลน์เซอร์วิส รวมทั้งใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและคำนวณ ทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์อย่างแพร่หลาย ตัวอย่างออนไลน์เซอร์วิสที่พัฒนาขึ้นด้วยภาษา Python ได้แก่ Instagram, Uber, Pinterest, Reddit, Spotify และ Dropbox (Shuup, 2019) โดยในระยะหลายปี ที่ผ่านมา Python ได้รับความนิยมสูงขึ้นเรื่อยๆ โดยในเดือนมิถุนายน 2562 ดัชนีความนิยมภาษาโปรแกรมมิ่ง TIOBE ได้แสดงให้เห็นว่า Python เป็นภาษาโปรแกรมมิ่ง ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 3 เทียบกับภาษาโปรแกรมมิ่งอื่นๆ และมีความนิยมสูงสุดในรอบ 19 ปี (TIOBE, 2019)



รูปที่ 1 TIOBE Index for Python ในปี 2562 (TIOBE, 2019)

หากเปรียบเทียบกับภาษาโปรแกรมมิ่งอื่นๆ แล้ว Python มีไวยากรณ์ภาษา (Syntax) ที่สามารถอ่านง่าย เข้าใจได้ง่าย และเรียนรู้ง่าย Python จึงเป็นภาษาที่เหมาะสมสำหรับการสอนการเขียนโปรแกรมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับเบื้องต้น อีกทั้งยังเป็นภาษาที่ยืดหยุ่นสามารถพัฒนาได้บนระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย อาทิ Windows, Linux, OS/2, MacOS, iOS และ Android นอกจากนี้ โปรแกรมเมอร์ทั่วโลกได้พัฒนาไลบรารี (Libraries) ขึ้นมาจำนวนมากสำหรับต่อยอด การทำงานของภาษา Python พื้นฐาน เช่น Django, Numpy, Pandas, Matplotlib, Flask, Web2py เป็นต้น (Foundation, 2019)

## 1.2 Python ทำงานอย่างไร

ภาษาโปรแกรมมีระดับสูงจะต้องถูกโปรแกรมแปลภาษา เช่น คอมไพเลอร์ (Compiler) หรือ อินเทอร์พรีเตอร์ (Interpreter) ทำการแปลภาษาระดับสูงให้กลายเป็นภาษาเครื่องที่คอมพิวเตอร์เข้าใจก่อน (Lutz, 2013) ภาษาตระกูลที่ต้องใช้ Compiler เพื่อแปลงเป็นภาษาคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นภาษาที่มนุษย์อ่านไม่ออกแล้วจึงจะทำงานได้ เช่น ภาษา JAVA ภาษา C หรือภาษา C++ ภาษาพวกนี้จะได้โปรแกรมที่ทำงานรวดเร็วมาก แต่ก็ยากที่จะเรียนรู้ในช่วงการฝึกฝนการเขียน Programming ใหม่ ๆ (Barry, 2016)

แต่สำหรับภาษา Python เมื่อได้ Source code ที่เป็นนามสกุลไฟล์ .py แล้ว โปรแกรมจะถูกคอมไพล์โดยคอมไพเลอร์ของ Python เพื่อแปลคำสั่ง Python ให้เป็นคำสั่งแบบ Bytecode และบันทึกไว้ในไฟล์นามสกุล .pyc ต่อมาเมื่อผู้ใช้ต้องการ Run ไฟล์นี้ อินเทอร์พรีเตอร์ (Interpreter) ก็จะแปลง Bytecode เป็นภาษาเครื่องสำหรับการดำเนินการโดยตรงบนฮาร์ดแวร์ (Beazley & Jones, 2013) อาจเรียกได้ว่า Python เป็นภาษาลูกครึ่งและเรียนรู้ได้ง่าย เหตุผลที่ Python ทำการคอมไพล์เป็น Bytecode เป็นรหัสกลางไว้ก่อนหน้านั้นก็เพราะ Python ถูกออกแบบมาให้เป็นภาษาการเขียนโปรแกรมที่ไม่ขึ้นกับแพลตฟอร์ม ซึ่งหมายความว่ามีการเขียนโปรแกรมหนึ่งครั้ง แต่สามารถเรียกใช้งานบนอุปกรณ์ใดก็ได้ แต่จะต้องติดตั้ง Python เวอร์ชันที่เหมาะสม

## 1.3 อัลกอริทึม (Algorithm) และ ผังงาน (Flowchart)

อัลกอริทึม (Algorithm) หมายถึง กระบวนการทีละขั้นตอนเพื่อแก้ไขปัญหาที่กำหนดอย่างชัดเจน โดยทั่วไปจะมีสามขั้นตอนหลัก คือ มีการนำเข้าสู่ข้อมูลหรืออินพุต แล้วนำมาประมวลผล และแสดงผลลัพธ์ออกมา (Bouras, 2019) ตัวอย่างเช่น โจทย์ให้หาค่าเฉลี่ยของตัวเลขที่รับมาจากผู้ใช้จำนวนสามค่า จะสามารถเขียนเป็นขั้นตอนได้ดังนี้คือ

ขั้นตอนที่หนึ่ง การนำเข้าสู่ข้อมูล

1. แจ้งให้ผู้ใช้ป้อนหมายเลขที่หนึ่ง
2. แจ้งให้ผู้ใช้ป้อนหมายเลขที่สอง
3. แจ้งให้ผู้ใช้ป้อนหมายเลขที่สาม

ขั้นตอนที่สอง การประมวลผลข้อมูล

4. คำนวณผลรวมของเลขทั้งสามจำนวน
5. หาค่าเฉลี่ยด้วยสาม

ขั้นตอนที่สาม การแสดงผลลัพธ์

6. แสดงผลลัพธ์ออกทางหน้าจอ

ส่วนผังงาน (Flowchart) เป็นการนำเสนอการไหลของอัลกอริทึมในรูปแบบของสัญลักษณ์จากคำสั่งหนึ่งไปยังอีกต่อไปจนถึงจุดสิ้นสุดของอัลกอริทึม (Cormen, Leiserson, Rivest, & Stein, 2009) สัญลักษณ์ที่ใช้อยู่สำหรับผังงานมีดังต่อไปนี้





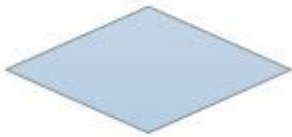
จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของโปรแกรม



การประมวลผล



การแสดงผลทางพรีนเตอร์



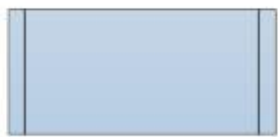
การตัดสินใจ



การรับข้อมูลหรือการส่งออกข้อมูล



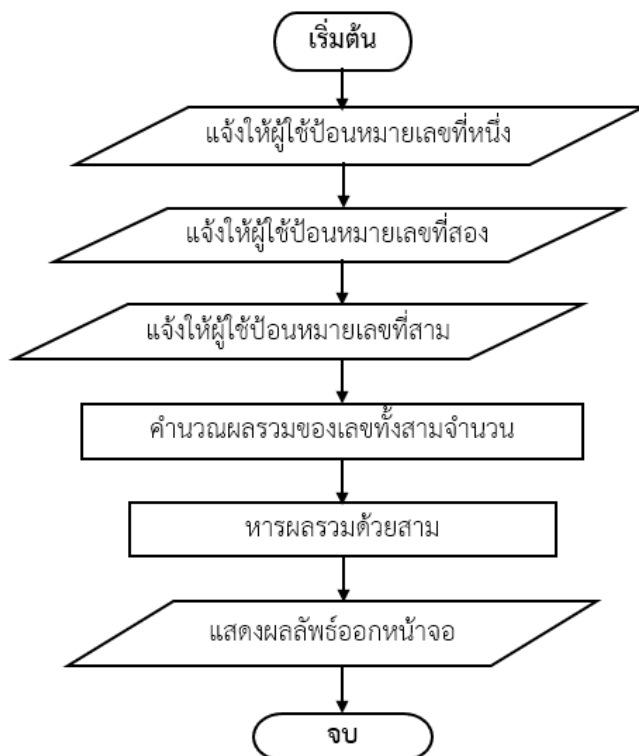
จุดเชื่อมต่อของการทำงานของโปรแกรม



โปรแกรมหรือฟังก์ชันย่อย

รูปที่ 2 สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart)

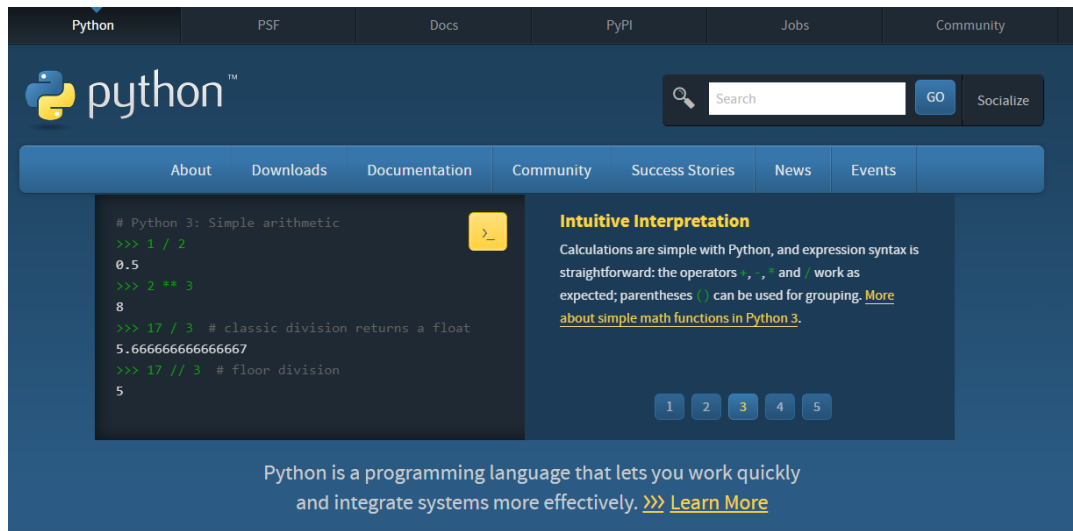
ตัวอย่างการเขียนผังงานจากอัลกอริทึมด้านบนสามารถเขียนได้ดังนี้



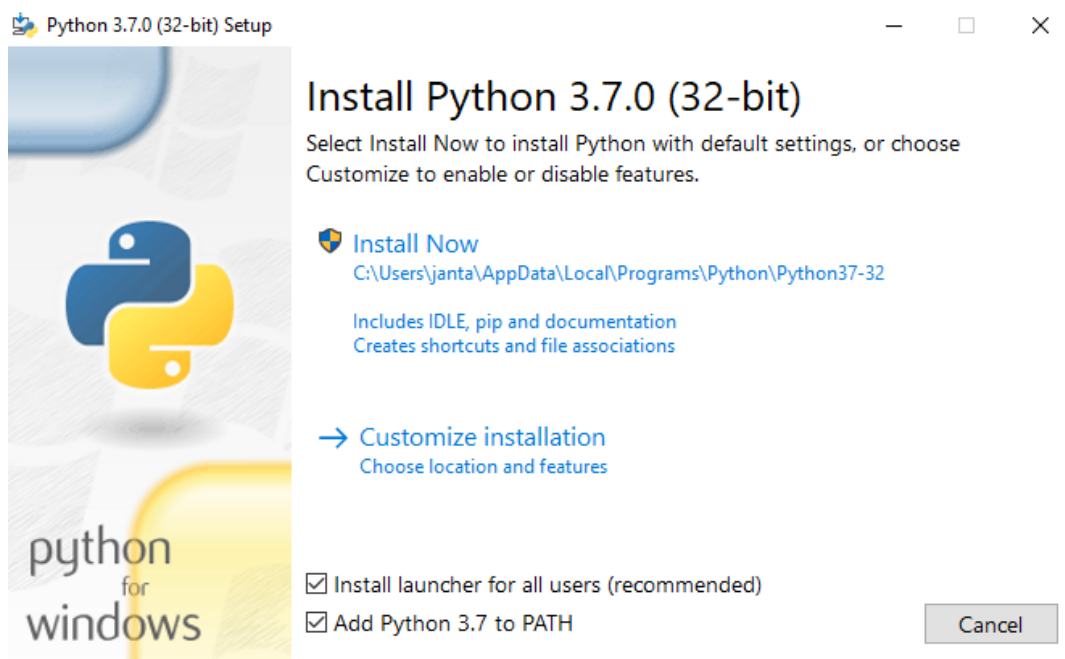
รูปที่ 3 ตัวอย่างการเขียนผังงาน

## 1.4 การติดตั้งโปรแกรม Python Runtime

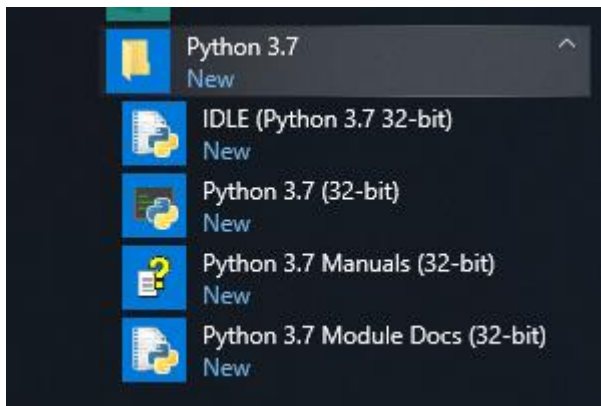
การติดตั้งโปรแกรม Python Runtime คือการติดตั้งโปรแกรมที่ทำให้นักพัฒนาซอฟต์แวร์สามารถใช้งานโปรแกรมที่เขียนขึ้นด้วยภาษา Python เองได้ ให้เข้าไปที่เว็บไซต์ <https://www.python.org/> (Foundation, 2019) ไปที่ Download for Windows แล้วเลือก Python 3.7.0 แล้วทำการติดตั้งให้เรียบร้อยลงในเครื่อง และให้เลือก Add Python 3.7 To Path เพื่อที่จะสามารถใช้ Python ได้ที่ Command Line หลังจากนั้นจะเห็นได้ว่าที่สตาร์ทเมนูโปรแกรม Python 3.7 จะถูกสร้างขึ้น ในโฟลเดอร์นี้จะมีโปรแกรมชื่อว่า Idle ซึ่งเป็น Integrated Development Environment หรือ เครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาโปรแกรมที่ใช้งานง่าย ๆ เหมาะแก่การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น โดยจะมีทั้ง Text Editor และ Interactive Shell เวลาใช้งานควรเปิดไว้ 2 หน้าต่าง ด้านซ้ายมือเป็น Source code ด้านขวามือเป็น Python Shell เพื่อใช้ดูผลลัพธ์ในการ Run โปรแกรมที่เขียนขึ้น



รูปที่ 4 การ Download Python 3.7.0



รูปที่ 5 เลือก Add Python 3.7 to PATH



รูปที่ 6 โฟลเดอร์ Python 3.7

```
*dict.py - C:\Users\janta\Desktop\temp4\Python dict\dict.py (3.7.4)*
File Edit Format Run Options Window Help
for x in range(1,n+1): d[x]=x*x

print(d)

#หาผลรวมของ values

pets={'cats':100,'dogs':60,'pigs':300}
print(sum(pets.values()))

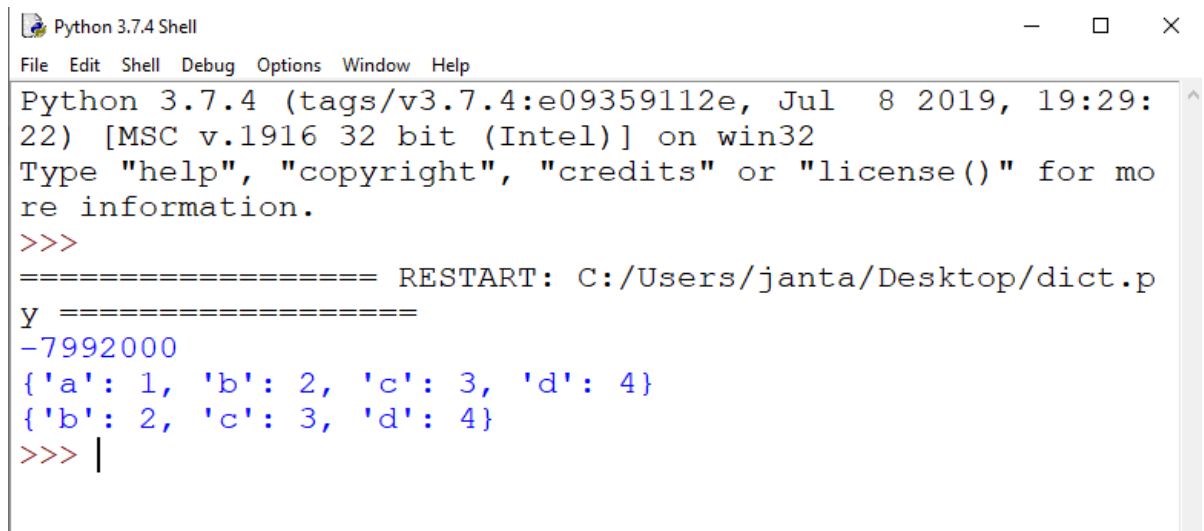
#ตรวจสอบว่ามี key นี้อยู่ใน dict หรือไม่

d = {1: 10, 2: 20, 3: 30, 4: 40, 5: 50, 6: 60}
def is_key_present(x):
    if x in d:
        print('Key is present in the dictionary')
    else:
        print('Key is not present in the dictionary')
is_key_present(5)
is_key_present(9)

#แสดงผล dict ที่ keys มีค่าตั้งแต่ 1-15 และ values เป็น keys ยกกำลังสอง

d=dict()
for x in range(1,16):
    d[x] = x**2
print(d)
```

รูปที่ 7 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม Idle หน้า Editor



```
Python 3.7.4 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.7.4 (tags/v3.7.4:e09359112e, Jul 8 2019, 19:29:
22) [MSC v.1916 32 bit (Intel)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for mo
re information.
>>>
===== RESTART: C:/Users/janta/Desktop/dict.p
y =====
-7992000
{'a': 1, 'b': 2, 'c': 3, 'd': 4}
{'b': 2, 'c': 3, 'd': 4}
>>> |
```

รูปที่ 8 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม Idle หน้า Python Shell

## บทที่ 2 ส่วนประกอบต่างๆ ของภาษา Python

### 2.1 ตัวแปร (Variables)

ตัวแปร (Variables) คือชื่อที่กำหนดขึ้นสำหรับใช้เก็บค่าในหน่วยความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์

### 2.2 การตั้งชื่อตัวแปร

การตั้งชื่อตัวแปรมีเงื่อนไขดังนี้

- 1) ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวภาษาอังกฤษตัวใหญ่หรือตัวเล็กตั้งแต่ Aa ถึง Zz เท่านั้น
- 2) ประกอบด้วยตัวอักษรหรือตัวเลข 0 ถึงเลข 9 หรือตัวขีดกลาง Underscore ( \_ ) แต่ห้ามมีช่องว่าง
- 3) ตัวเลข 0-9 จะนำหน้าชื่อตัวแปรไม่ได้
- 4) ตัวพิมพ์เล็กและตัวพิมพ์ใหญ่เป็นตัวแปรคนละตัวกัน (Case-Sensitive) เช่น Name ไม่ใช่ตัวแปรเดียวกันกับ name

และจะใช้ใส่เครื่องหมาย = ในการตั้งตัวแปรหรือให้ค่าแก่ตัวแปร นอกจากนี้การตั้งชื่อตัวแปรควรตั้งอย่างสมเหตุสมผล อีกทั้ง ภาษา Python จะมีคำที่ถูกสงวนไว้ในการเขียนโปรแกรม หรือ Keywords ซึ่งห้ามนำมาใช้ในการตั้งชื่อตัวแปร ชื่อฟังก์ชัน หรือ ชื่อคลาส มีดังต่อไปนี้ (Lutz, 2014)

False	class	finally	is	return
None	continue	for	lambda	try
True	def	from	nonlocal	while
and	del	global	not	with
as	elif	if	or	yield
assert	else	import	pass	break
except	in	raise		

ตารางที่ 1 คำสงวนในภาษา Python

```
>>> a = 1
>>> a
1
>>> b = 2
>>> b
2
>>> a + b
3
>>> vat = 7
>>> vat
7
```

## รูปที่ 9 การตั้งค่าตัวแปร

ตัวแปรจะชี้ไปที่หน่วยความจำในเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งเก็บค่าของตัวแปรหรือ Value นั้นๆ อยู่ ฉะนั้นเมื่อเราพิมพ์ a ดังในตัวอย่าง คอมพิวเตอร์จึงแสดงเลข 1 ออกมา นอกจากนี้พื้นที่ที่เก็บค่านั้นนั้นจะมีที่อยู่อยู่บนหน่วยความจำมีหมายเลขประจำตำแหน่งอีกด้วย โดยใช้คำสั่ง id() เพื่อแสดงเลขประจำตำแหน่ง

```
>>> a
1
>>> id(a)
1538021648
```

## รูปที่ 10 เลขประจำตำแหน่งของตัวแปร

### 2.3 ประเภทของข้อมูล (Types)

สิ่งที่อยู่ในหน่วยความจำมีประเภทของข้อมูลหรือ Type อยู่ด้วย โดยใช้คำสั่ง type() เพื่อดูประเภทของข้อมูล ในภาษา Python มีประเภทของข้อมูลหลายๆ แบบ (Ramalho, 2015)

- 1) none คือ Nothing ไม่มีอะไร
- 2) int หรือ Integer คือตัวเลข เช่น 50 หรือ 630 เป็นต้น
- 3) bool หรือ Boolean คือค่าถูกผิด เช่น True หรือ False เป็นต้น
- 4) float หรือ floating Point คือจำนวนทศนิยม เช่น 5.6 หรือ 4.23 เป็นต้น
- 5) str หรือ String ซึ่งคือข้อความ ซึ่งข้อความจะอยู่ในเครื่องหมาย "" (ฟั่นหนู) หรือ " (ฝนทอง) เช่น "This is my dog. " หรือ 'Jantawan'

```
>>> a = 1
>>> a
1
>>> type(a)
<class 'int'>
>>> firstname = 'Jantawan'
>>> firstname
'Jantawan'
>>> lastname = 'Piyawat'
>>> lastname
'Piyawat'
>>> id(firstname)
67626832
>>> type(firstname)
<class 'str'>
>>> |
```

รูปที่ 11 ประเภทของข้อมูล

```
>>> n = None
>>> n
None
>>> id(n)
263420692
>>> type(n)
<class 'NoneType'>
>>> yes = True
>>> no = False
>>> type(yes)
<class 'bool'>
>>> degree = 1.1
>>> id(degree)
72213072
>>> type(degree)
<class 'float'>
>>> |
```

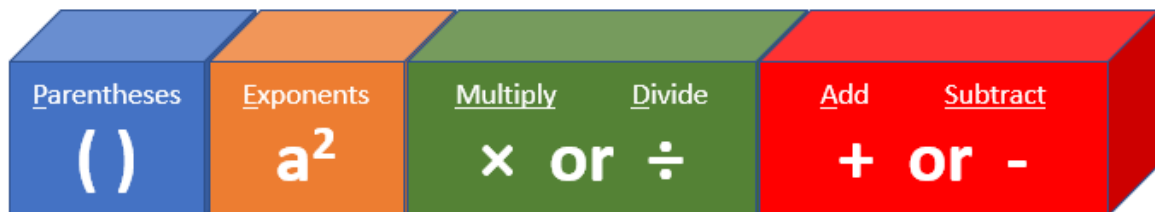
รูปที่ 12 ประเภทของข้อมูล



## 2.4 เครื่องหมายสำหรับการคำนวณ

### 2.4.1 การคำนวณทางคณิตศาสตร์ (Arithmetic Operators)

เครื่องหมายสำหรับการคำนวณเรียกว่า Arithmetic Operators เช่น เครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร การยกกำลัง การหารเอาเศษ การหารเอาจำนวนเต็ม เป็นต้น การคำนวณทางคณิตศาสตร์แบบซับซ้อนจะต้องมีลำดับในการคำนวณซึ่งเหมือนกับกับการคำนวณคณิตศาสตร์ทั่วไป คือ ในการแก้สมการทางคณิตศาสตร์จะต้องทำในวงเล็บก่อน ตามด้วยเลขยกกำลัง แล้วจึงตามด้วยคูณหรือหารโดยคำนวณจากซ้ายไปขวา แล้วตามด้วยบวกหรือลบโดยคำนวณจากซ้ายไปขวาเช่นกัน โดยให้จำคำว่า PEMDAS ซึ่งเป็นตัวอักษร ภาษาอังกฤษตัวแรกของคำว่า Parentheses (วงเล็บ), Exponents (ยกกำลัง), Multiply (คูณ), Divide (หาร), Add (บวก), และ Subtract (ลบ)



รูปที่ 13 ลำดับในการคำนวณ

ภาษา Python ใช้สัญลักษณ์คำนวณทางคณิตศาสตร์ดังนี้ (Lubanovic, 2015)

สัญลักษณ์คำนวณ	ชื่อการคำนวณ	ตัวอย่าง
+	บวก	$a + b$
-	ลบ	$a - b$
*	คูณ	$a * b$
/	หาร	$a / b$
//	หารปัดเศษทิ้ง	$a // b$
%	เศษของการหาร	$a \% b$
**	ยกกำลัง	$a ** b$

ตารางที่ 2 สัญลักษณ์การคำนวณทางคณิตศาสตร์

```
>>> a
1
>>> b
2
>>> a + b
3
>>> a - b
-1
>>> b - a
1
>>> c = a - b
>>> c
-1
>>> a * b
2
>>> a * c
-1
>>> b * b
4
>>> b / a
2.0
>>> b
2
>>> b ** 2
4
```

รูปที่ 14 ตัวอย่างคำนวณทางคณิตศาสตร์

#### 2.4.2 รูปแบบการเขียนการคำนวณทางคณิตศาสตร์

การคำนวณ	ตัวอย่าง	เทียบเท่ากับ
+=	c += a	c = c + a
-=	c -= a	c = c - a
*	c *= a	c = c * a
/	c /= a	c = c / a
//	c //= a	c = c // a
%	c %= a	c = c % a
**	c **= a	c = c ** a

ตารางที่ 3 สัญลักษณ์การคำนวณทางคณิตศาสตร์แบบย่อ

### 2.4.3 การจัดการข้อความด้วยเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์

เครื่องหมายที่เป็นการคำนวณทางคณิตศาสตร์เมื่อถูกนำมาใช้กับข้อความ (String) จะเป็นอีกความหมายหนึ่ง เช่น การใช้เครื่องหมายบวกเชื่อมต่อระหว่างสตริง 2 ตัว หรือ การใช้เครื่องหมายคูณเป็นการเพิ่มสตริงเดียวกันตามจำนวนครั้งของการคูณ

```
>>> first_name
'Thawatchai'
>>> last_name
'Piyawat'
>>> first_name + last_name
'ThawatchaiPiyawat'
>>> first_name + ' ' + last_name
'Thawatchai Piyawat'
>>> first_name * 3
'ThawatchaiThawatchaiThawatchai'
```

รูปที่ 15 การจัดการข้อความด้วยเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์

## 2.5 Expressions และ Statements

Expressions หมายถึงการใช้เครื่องหมายคำนวณและการใช้ตัวแปรและค่าของตัวแปรเพื่อหาผลลัพธ์ออกมา เอา Expression มาประกอบกันจะเรียกว่า Statement ดังนั้น Statement ก็คือคำสั่งเรียงต่อกันนั่นเองเพื่อใช้ในการสั่งงานคอมพิวเตอร์ด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

```
>>> 1+2
3
```

รูปที่ 16 Expressions

```
>>> c = a + b
>>> c
3
>>> print("hello world!!")
hello world!!
```

รูปที่ 17 Statements

## 2.6 การเขียนข้อความประกอบคำอธิบายโปรแกรมโดยใช้ Comment

Comment คือสิ่งที่เราเขียนใน Source Code ของโปรแกรมแต่คอมพิวเตอร์ไม่ต้องแปลผล เพื่อใช้ในการเขียนข้อความประกอบคำอธิบายในการสื่อสารระหว่างโปรแกรมเมอร์ด้วยกัน หรือเป็นการเตือนความจำของโปรแกรมเมอร์เอง โดย Comment ในภาษา Python นำหน้าด้วยเครื่องหมายชาร์ป (#) แล้วหลังจากนั้น

ตามด้วยข้อความอะไรก็ได้ ถ้าจะเขียน Comment หลายๆ บรรทัดจะต้องใช้เครื่องหมายฟันทนุ (""") หรือฟนทอง (') 3 ตัว แล้วก็พิมพ์ข้อความแล้วจึงปิดด้วยฟันทนุ (""") หรือฟนทองทั้ง 3 ตัวอีกครั้ง (') ผลที่ได้จะมีเครื่องหมาย Backslash n (\n) หมายถึงการขึ้นบรรทัดใหม่

```
>>> print("hello world!!")
hello world!!
>>> # hello how are you doing?
```

รูปที่ 18 การใช้ Comment ในบรรทัดเดียว

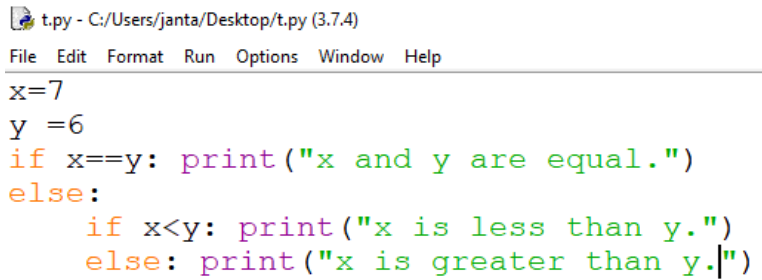
```
>>> x = """
hello
1
2
3
"""
>>> x
'\nhello\n1\n2\n3\n'
>>> print(x)

hello
1
2
3
I
```

รูปที่ 19 การใช้ Comment ในหลายบรรทัด

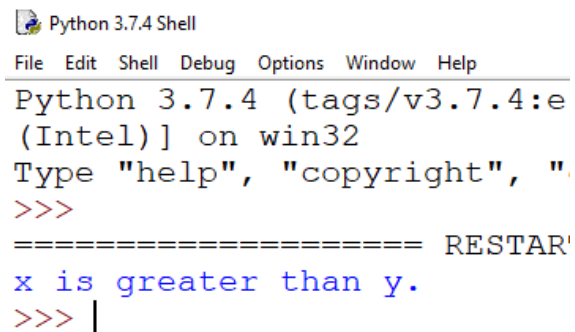
## 2.7 Source code

ที่ผ่านมาเป็นการเขียนโปรแกรมแบบ Interactive คือเขียนบน Python Shell แล้วโปรแกรมจะแสดงผลออกมาได้เลย ซึ่งเรียกว่าการทำงานแบบ Interpreter เป็นการใส่คำสั่งไปที่ Prompt และ Python จะแสดงผลของคำสั่งนั้นออกมาเลย แต่ในความเป็นจริงแล้วจะเขียนโปรแกรมหลายๆ บรรทัดแล้วสั่งโปรแกรมทำงานทีเดียวพร้อมกัน เราจะเขียนไว้ในไฟล์นั้นเรียกว่า Source Code โดยที่ Source Code ของภาษา Python นามสกุลจะเป็น .py เวลาใช้ที่โปรแกรม Idle ให้กดที่เมนู File เลือก New เขียน Source Code แล้วให้กด Run ถ้าหากจะกดรันโปรแกรมอีกสักครั้งให้กด F5



```
t.py - C:/Users/janta/Desktop/t.py (3.7.4)
File Edit Format Run Options Window Help
x=7
y =6
if x==y: print("x and y are equal.")
else:
    if x<y: print("x is less than y.")
    else: print("x is greater than y.")
```

รูปที่ 20 ตัวอย่าง Python source code

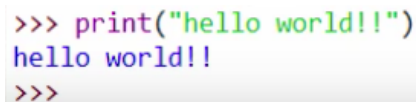


```
Python 3.7.4 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.7.4 (tags/v3.7.4:eb80805, Oct 9 2019, [AMD64] on win32)
Type "help", "copyright", "credits()" or "quit()" for more
>>>
===== RESTART: Python 3.7.4 Shell =====
x is greater than y.
>>> |
```

รูปที่ 21 ตัวอย่างผลลัพธ์ที่ได้จากการประมวลผล Source code

## 2.8 คำสั่ง print (ตัวแปรหรือข้อมูล)

print() เป็นฟังก์ชันที่ใช้ในการแสดงผลตัวแปรหรือข้อมูลออกทางหน้าจอ

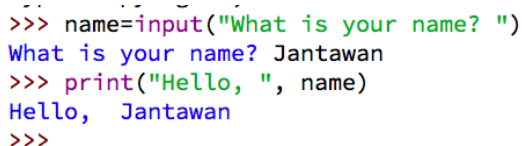


```
>>> print("hello world!!")
hello world!!
>>>
```

รูปที่ 22 คำสั่ง print()

## 2.9 การใช้คำสั่ง input() รับค่าจากแป้นพิมพ์

คำสั่ง input(ข้อความ prompt) เป็นคำสั่งสำหรับรับข้อมูลจากผู้ใช้ด้วยการพิมพ์ผ่านแป้นพิมพ์



```
>>> name=input("What is your name? ")
What is your name? Jantawan
>>> print("Hello, ", name)
Hello, Jantawan
>>>
```

รูปที่ 23 คำสั่ง input()

## 2.10 แบบฝึกหัด

1. จงหาเลขประจำตำแหน่งของข้อมูลต่อไปนี้
  - a. love = 2
  - b. mom = "Jan"
  - c. wed = True
  - d. fah = 39.2
2. จงหาประเภทของข้อมูลต่อไปนี้
  - a. love = 2
  - b. mom = "Jan"
  - c. wed = True
  - d. fah = 39.2
  - e. money = "22"
3. จงแสดงผลต่อไปนี้
  - a. ตั้งค่าตัวแปร dog, cat
  - b. แสดงข้อความ I have 3 dogs and 2 cats.
4. จงรับค่าจากผู้ใช้และแสดงผลต่อไปนี้
  - a. ตั้งตัวแปร name
  - b. รับค่าด้วยข้อความว่า "กรุณาใส่ชื่อของคุณ:"
  - c. แสดงข้อความ "สวัสดีค่ะคุณ \_\_\_\_\_"
5. จงคำนวณหาค่าตัวเลขต่อไปนี้
  - a. หาค่าพื้นที่สี่เหลี่ยม กว้าง 5 เมตร ยาว 3 เมตร
  - b. หาค่าพื้นที่สามเหลี่ยม สูง 5 เมตร ฐาน 3 เมตร
6. ให้ a=3 b=4 c=5 จงหาค่าต่อไปนี้
  - a. a==a\*1
  - b. a!=b
  - c. a>b
  - d. b<c
  - e. a+1>=c
  - f. c<=a+b

## บทที่ 3 ประโยคเงื่อนไขในภาษา Python (Conditional Statements)

### 3.1 การเปรียบเทียบค่า (Boolean Expressions)

Boolean Expressions คือ การดำเนินการเปรียบเทียบค่าเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นถูก (True) หากเงื่อนไขเป็นจริง หรือผิด (False) หากเงื่อนไขเป็นเท็จ เช่น ค่าของ  $x$  มากกว่าค่าของ  $y$  ใช่หรือไม่ ซึ่งผลลัพธ์จะออกมาเป็นถูกหรือผิด

$x == y$	$x$ เท่ากับ $y$
$x != y$	$x$ ไม่เท่ากับ $y$
$x > y$	$x$ มากกว่า $y$
$x < y$	$x$ น้อยกว่า $y$
$x >= y$	$x$ มากกว่าหรือเท่ากับ $y$
$x <= y$	$x$ น้อยกว่าหรือเท่ากับ $y$

ตารางที่ 4 สัญลักษณ์ตัวดำเนินการเปรียบเทียบ

ตัวอย่างการใช้สัญลักษณ์เปรียบเทียบค่าใน Python

```
>>> a = 5
>>> b = 6
>>> a == b
False
>>> 5 > 6
False
>>> 5 < 6
True
>>> 5 >= 6
False
```

รูปที่ 24 การใช้สัญลักษณ์เปรียบเทียบค่า

### 3.2 ตัวดำเนินการทางตรรกศาสตร์ (Logical Operators)

การเปรียบเทียบค่ามากกว่าหนึ่งครั้งเชื่อมต่อกันสามารถดำเนินการได้โดยใช้ตัวดำเนินการทางตรรกศาสตร์ (Logical Operators) ซึ่งได้แก่ และ (and) หรือ (or) ไม่ (not) เช่น  $a > 2$  or  $c > b$  and  $c > 2$

ตัวอย่างการใช้ตัวดำเนินการทางตรรกศาสตร์ในภาษา Python

```
>>> a = -4
>>> b = -2
>>> c = -9
>>> a > 2 or c > b and c > 2
False
>>> |
```

รูปที่ 25 ตัวอย่างการใช้ and or not

Boolean Expression 1 (BE1)	Boolean Expression 2 (BE2)	BE1 and BE2
False	False	False
False	True	False
True	False	False
True	True	True

ตารางที่ 5 ตารางผลการใช้ and

Boolean Expression 1 (BE1)	Boolean Expression 2 (BE2)	BE1 or BE2
False	False	False
False	True	True
True	False	True
True	True	True

ตารางที่ 6 ตารางผลการใช้ or

Boolean Expression	Not BE
False	True
True	False

ตารางที่ 7 ตารางผลการใช้ not

### 3.3 การใช้คำสั่ง if เพื่อเลือกเงื่อนไข

เงื่อนไขที่ใช้ในภาษา Python คือ if Statement สิ่งที่มาหลัง if คือ Boolean Expression เรียกว่า Statement ใหญ่ และใน Statement ใหญ่ ก็มี Statement ย่อย การดูว่า Statement ย่อยอยู่ใน if



Statement ใดให้ดูที่การย่อหน้าหรือ Indentation ในภาษา Python การย่อหน้าสำคัญมากจะเป็นการบอกว่าอะไรอยู่ภายในอะไร

รูปแบบของการใช้งานคำสั่ง if ในภาษา Python โดยถ้าหากเงื่อนไขเป็นจริง ตัวโปรแกรมจะประมวลผลในคำสั่ง if หลังเครื่องหมาย :

```
if expression:  
    # statements
```

ตัวอย่างเช่น ให้แสดงข้อความว่า อายุต่ำกว่าเกณฑ์ ถ้าหากค่าอายุที่รับเข้ามาต่ำกว่า 18 ปี

Source code

```
age = int(input("Enter your age: "))  
  
if age < 18:  
    print("You are underage!")
```

Result

```
>>> age = int(input("Enter your age: "))  
Enter your age: 15  
>>> if age < 18: print("You are underage.")  
  
You are underage.  
>>>
```

### 3.4 การใช้ if กับ else

โครงสร้างคำสั่ง if...else จะดำเนินในบล็อกคำสั่ง else ถ้าหากเงื่อนไขในคำสั่ง if นั้นเป็นเท็จ โดยมีรูปแบบการเขียนดังนี้

```
if expression:  
    # statements  
  
else:  
    # statements
```

```
x = 15
y = 6

if x > y: print("x is greater than y.")
else: print("x is negative.")
|

>>>
=====
x is greater than y.
>>> |
```

รูปที่ 26 ตัวอย่างการใช้ if...else

### 3.5 Chained Expressions

การใช้ Chained Expressions คือ การใส่ elif ไปเรื่อยๆ และเงื่อนไขสุดท้ายจะต้องใช้ else โดยไม่ต้องการระบุ Boolean Expressions ใดๆ อีกแล้วหลังจากที่ใส่ else

```
x = 6
y = 6

# chained conditional
if x > y:
    print("x is greater than y.")
elif x < y:
    print("x is less than y.")
else:
    print("x and y are equal.")

===== RESTART: C:/Users/thawa/OneDrive/Documents/conditi
onals.py =====
x and y are equal.
>>>
```

รูปที่ 27 ตัวอย่างการเขียน Chained Expressions

### 3.6 Nested Expressions

if มี Statement อยู่ข้างในได้และ else ก็มี Statement อยู่ข้างในได้เช่นกัน เรียกว่า Nested Expressions

```
x = 7
y = 6

# Nested conditional
if x == y:
    print("x and y are equal.")
else:
    if x < y:
        print("x is less than y.")
    else:
        print('x is greater than y.')
```

```
>>>
=====
x is greater than y.
>>> |
```

รูปที่ 28 Nested Expressions

### 3.7 แบบฝึกหัด

1. จงเขียน code ต่อไปนี้
  - a. ให้ถามว่า “Are you bored? ” ให้ตอบว่า y หรือ n
  - b. ถ้าตอบ y ให้พิมพ์ข้อความว่า “Let’s go outside.”
2. จงเขียน code ต่อไปนี้
  - a. ตั้งค่าตัวแปร var รับค่าเป็นตัวเลขจำนวนเต็มจากผู้ใช้
  - b. ถ้า var > 100 ให้แสดงผลว่า “The value is over 100.”
  - c. ถ้า เป็นกรณีอื่นๆ ให้แสดงผลว่า “The value is less than or equal 100.”
3. จงเขียน code ต่อไปนี้
  - a. รับค่า a, b เป็นจำนวนเต็ม
  - b. แสดงผลว่า a>b หรือ a<b หรือ a=b
4. จงเขียน code ต่อไปนี้
  - a. รับค่า score เป็นจุดทศนิยม
  - b. ถ้าคะแนน 81-100 แสดงผลว่า เกรด A
  - c. ถ้าคะแนน 61-80 แสดงผลว่า เกรด B
  - d. ถ้าคะแนน 41-60 แสดงผลว่า เกรด C
  - e. ถ้าคะแนน 0-40 แสดงผลว่า เกรด F
  - f. เมื่อแสดงผลดังกล่าวแล้ว ให้แจ้งด้วยว่า “ตัดเกรดแล้ว”

## บทที่ 4 การเขียนและใช้งานฟังก์ชัน (Functions)

### 4.1 การเรียกใช้ฟังก์ชัน

การใช้ฟังก์ชันในภาษา Python ก็เหมือนฟังก์ชันทางคณิตศาสตร์ คือ กำหนดชื่อฟังก์ชันตามด้วยสิ่งที่อยู่ในวงเล็บซึ่งเรียกว่า arguments ซึ่งอาจจะมีได้มากกว่า 1 และในภาษา Python มีการกำหนดฟังก์ชันมาให้เรียกใช้ได้เลยอยู่บ้างแล้ว เช่น `type(42)` คือ การแสดงค่าประเภทของเลข 42 หรือ `id(42)` คือการแสดงตำแหน่งที่อยู่ของเลข 42 ในหน่วยความจำ

```
>>> type(42)
<class 'int'>
>>> a = 1
>>> id(a)
1538021648
```

รูปที่ 29 ตัวอย่างฟังก์ชันของ Python

### 4.2 การเรียกใช้โมดูล (Modules)

โมดูล (Modules) คือ ฟังก์ชันที่รวมกันไว้เป็นหมวดหมู่ และสามารถดึงมาใช้ได้ในโปรแกรมได้ด้วยการ import เช่น `import math` และหากเรียกใช้ฟังก์ชัน `dir(math)` จะแสดงฟังก์ชันในโมดูล `math` ออกมา

```
>>> import math
>>> type(math)
<class 'module'>
>>> id(math)
56337632
```

รูปที่ 30 การเรียกใช้โมดูล `math`

การใช้งานโมดูลจะมีการใช้งานแบบ Dot Notation หากเห็นการเขียนโมดูล `math` ในลักษณะนี้ เช่น `math.pi` ตัว `pi` เรียกว่าเป็นตัวแปรที่อยู่ในโมดูล `math` ซึ่งไม่ใช่ฟังก์ชัน แต่ถ้าเขียน `math.pow(2,2)` คือ สองยกกำลังสอง ลักษณะนี้จะเป็นการเรียกใช้ฟังก์ชันที่อยู่ในโมดูล

```
>>> math.pi
3.141592653589793
>>> math.pow(2, 2)
4.0
>>> |
```

รูปที่ 31 การใช้งานโมดูลแบบ Dot notation

### 4.3 ฟังก์ชันซ้อน (Composition)

การใช้ฟังก์ชันไม่จำเป็นต้องใช้ฟังก์ชันแบบฟังก์ชันเดียว ฟังก์ชันใช้ฟังก์ชันซ้อนกันก็ได้ คือ การรวมฟังก์ชันหลายๆ อันซ้อนกัน เรียกต่อกันไป

```
>>> math.exp(math.log(3+2))
4.999999999999999
>>>
```

รูปที่ 32 การเรียกใช้ฟังก์ชันแบบ Composition

### 4.4 การสร้างฟังก์ชัน

การเขียนฟังก์ชันหรือสร้างฟังก์ชันขึ้นมาเองเพื่อทำงานเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง ต้องใช้ def Statement ซึ่งย่อมาจาก define

```
def function_name(args...):
```

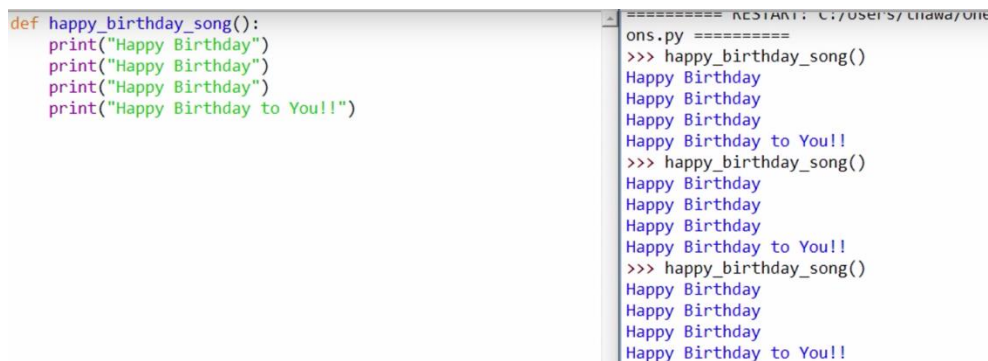
```
    # statements
```

```
def function_name(args...):
```

```
    # statements
```

```
    return value
```

เมื่อเขียนฟังก์ชันไว้ใน Source Code แล้วทำการ Run ฟังก์ชันนั้นจะถูก Define ไว้ในระบบแล้วถูกเรียกใช้ขึ้นมาได้เลย ด้วยการเรียกชื่อฟังก์ชันนั้นก็ครั้งต่อครั้งก็ได้ โดยการเรียกใช้คือ เรียกชื่อฟังก์ชันนั้นตามด้วยวงเล็บซึ่งจะมี Arguments หรือไม่ก็แล้วแต่ฟังก์ชันที่กำหนดไว้



```
def happy_birthday_song():
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday to You!!")

===== RESTART: C:/Users/thawa/One
ons.py =====
>>> happy_birthday_song()
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday to You!!
>>> happy_birthday_song()
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday to You!!
>>> happy_birthday_song()
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday to You!!
```

รูปที่ 33 การเรียกใช้ฟังก์ชันที่สร้างขึ้นมาเอง

## 4.5 พารามิเตอร์ของฟังก์ชัน (Parameters)

ในวงเล็บ () เป็นการกำหนด Argument ของฟังก์ชัน ซึ่งจะกลายเป็นพารามิเตอร์ (Parameters) หรือตัวแปรที่ใช้ในฟังก์ชันนั้นๆ เท่านั้น หรือเรียกว่า Local Variables

Source code

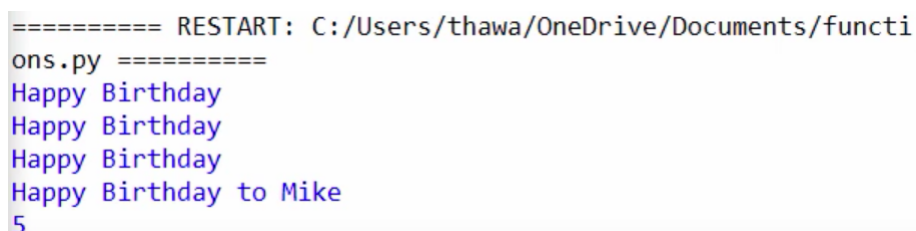
```
# name is argument -> parameter -> local variable

x = 5

def happy_birthday_song(name):
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday to " + name)
    print(x)

happy_birthday_song("Mike")
```

Result



```
===== RESTART: C:/Users/thawa/OneDrive/Documents/functions.py =====
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday to Mike
5
```

รูปที่ 34 การสร้างฟังก์ชันแบบ Local variables

ตัวแปรใดก็ตามที่จะใช้เป็น Local ให้ใส่คำว่า global ไปด้านหน้าตัวแปรที่ถูกเรียกใช้ในฟังก์ชัน อันที่จริงแล้วจะไม่เขียนคำว่า global ก็ได้หากชื่อตัวแปรไม่ซ้ำกันเลย

Source code

```
x = 5

def happy_birthday_song(name):
    global x
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday to " + name)
    print(x)

happy_birthday_song("Mike")
```

Result

```
===== RESTART: C:/Us
ons.py =====
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday
Happy Birthday to Mike
5
>>> |
```

รูปที่ 35 การใช้ Global variables

## 4.6 ฟังก์ชัน return

ฟังก์ชันทุกอันจะต้อง return คือสิ้นสุดการทำงาน แต่ได้เว้นไว้ในฐานที่เข้าใจ เมื่อโปรแกรมใส่การทำงานมาถึงจุด return โปรแกรมจะหยุดทำงานทันทีที่ทุกๆ ที่ยังมีคำสั่งอื่นตามมาหลังจาก return อีกก็ตามฟังก์ชัน return ซึ่งไม่ได้ return ค่าอะไรออกมาเรียกว่า Void

Source code

```
x = 5

def happy_birthday_song(name):
    print("Happy Birthday")
    return
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday to " + name)

happy_birthday_song("Mike")
```

Result

```
===== RESTART:
ons.py =====
Happy Birthday
>>>
```

รูปที่ 36 การใช้ return แบบ void

#### 4.7 การคืนค่าจากฟังก์ชัน

ฟังก์ชันสามารถ return ค่าได้ด้วย ดังเช่นตัวอย่างการหาพื้นที่สี่เหลี่ยม โดยกำหนดฟังก์ชันชื่อ `def rectangle_area(width, height)` และฟังก์ชันมีพารามิเตอร์สองตัวสำหรับความกว้างและความยาวของสี่เหลี่ยม และฟังก์ชันทำการ return ผลลัพธ์ที่เป็นพื้นที่กลับไปด้วยคำสั่ง `return`

```
# void function definition
def happy_birthday_song(name):
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday")
    print("Happy Birthday to " + name)
    return name

def rectangle_area(width, height):
    return width * height

# function call
# birthday_man = happy_birthday_song("Mike")
# print(birthday_man)

x = rectangle_area(4,3)
print("the area of rectangle is " + str(x))
```

รูปที่ 37 การใช้ return ที่มีการส่งค่ากลับ

#### 4.8 การเขียนโปรแกรมเชิงฟังก์ชัน (Functional Programming)

การเขียนโปรแกรมเชิงฟังก์ชัน (Functional Programming) เป็นรูปแบบการเขียนโปรแกรมที่เก่าแก่ที่สุดและเป็นรูปแบบที่กลับมาได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน คือสร้างฟังก์ชันแล้วให้ฟังก์ชันทำงานร่วมกันโดยไม่มีการใช้ Global Variables เลย ฟังก์ชันหนึ่งทำงานส่งผลลัพธ์แก่อีกฟังก์ชันหนึ่งต่อๆ กันไปเรื่อยๆ ซึ่งภาษา Python สามารถใช้เขียนโปรแกรมแบบนี้ได้ ฟังก์ชันแล้ว return ค่าเป็นผลลัพธ์แก่อีกฟังก์ชันหนึ่งไปเรื่อยๆ

จากรูป  $x=f(g(h(x)))$  ทำงานเหมือนกันกับ  $x = h(x)$  แล้ว  $x = g(x)$  แล้ว  $x = f(x)$

```
# functional programming
x = f(g(h(x)))

x = h(x)
x = g(x)
x = f(x)
```

รูปที่ 38 Functional programming



## 4.9 แบบฝึกหัด

1. ตั้งชื่อฟังก์ชัน hello เพื่อแสดงผลว่า “สวัสดีคุณ \_\_\_\_\_”
2. สร้างฟังก์ชันคำนวณพื้นที่ รับค่า ความกว้าง และ ความยาว
3. สร้างฟังก์ชันชื่อ maximal\_2 รับ arguments 2 ค่า และ return ค่าที่มากที่สุดออกมา
4. สร้างฟังก์ชันชื่อ maximal\_3 รับ arguments 3 ค่า และ return ค่าที่มากที่สุดออกมา
5. สร้างฟังก์ชันรับ arguments 3 ค่า และ return ผลคูณออกมา
6. สร้างฟังก์ชันรับค่าตัวเลขในหน่วยเมตรต่อวินาที แล้ว return ผลในหน่วยกิโลเมตรต่อชั่วโมง
7. สร้างฟังก์ชันหาผลต่างของรายรับกับรายจ่าย และส่งผลกลับมา

## บทที่ 5 การใช้ประโยคสั่งทำงานวนซ้ำ

### 5.1 ฟังก์ชัน range()

ฟังก์ชัน range() คือ ระบุตั้งแต่เริ่มต้นถึงก่อนระยะสิ้นสุด มักจะใช้ในการควบคุมการทำงานของโปรแกรมเป็นจำนวนรอบ มีวิธีการเขียนดังนี้ range(start, end)

### 5.2 คำสั่ง for

คำสั่ง for statement เป็นการทำงานซ้ำๆ ตามจำนวนครั้งที่ระบุไว้ เช่น การใช้ for statement ร่วมกัน range() โดยมีรูปแบบการเขียนดังนี้

```
for var in sequence:
```

```
    # statements
```

Source code

```
# for statement
for x in range(0,5):
    print(x)
```

Result

```
>>>
=====
0
1
2
3
4
>>> |
```

รูปที่ 39 การใช้ For statement

### 5.3 คำสั่ง while

while Statement เป็นคำสั่งให้โปรแกรมทำงานวนซ้ำในขณะที่เงื่อนไขของการวนซ้ำนั้นยังคงเป็นจริงอยู่ และเมื่อเงื่อนไขเป็นเท็จจะสิ้นสุดการทำงานวนซ้ำนั้นทันที ดังนั้นจึงต้องมีตัวควบคุมในการเพิ่มค่าไปเรื่อยๆ จนเงื่อนไขเป็นเท็จ มีลักษณะการเขียนดังนี้

while expression:

# statements

Source code

```
# while statement
x = 0
while x < 10:
    print(x)
    x = x + 1
```

Result

```
===== RESTART:
tion.py =====
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
>>> |
```

รูปที่ 40 การเขียน While statement

## 5.4 คำสั่ง break

คำสั่ง break เพื่อให้หลุดการทำงานในลูป

Source code

```
# while statement
x = 0
while True:
    print(x)
    if x != 19:
        break
    x = x + 1
```

Result

```

===== RESTART:
tion.py =====
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
>>>

```

รูปที่ 41 การใช้ Break ใน While statement

## 5.5 ฟังก์ชันที่เรียกตัวเอง (Recursion)

Recursion คือการเรียกใช้ฟังก์ชันซ้อนฟังก์ชันนั้นๆ เอง หรือ ฟังก์ชันเรียกใช้ตัวมันเอง จากฟังก์ชัน countdown() ในตัวอย่าง เมื่อมีการเรียกฟังก์ชัน countdown(5) โปรแกรมจะทำงานลดหลั่นลงไปเรื่อยๆ คือตั้งแต่ 5, 4, 3, 2, 1 ตราบเท่าที่ n ยังมากกว่า 0 แต่เมื่อเงื่อนไขเป็นเท็จแล้ว โปรแกรมจะแสดงคำว่า Go! แทน

Source code

```

# Recursion
def countdown(n):
    if n > 0:
        print(n)
        countdown(n-1)
    else:
        print("Go!")

```

Result

```

>>>
===== RESTART:
tion.py =====
>>> countdown(5)
5
4
3
2
1
Go!
>>>

```

รูปที่ 42 การใช้ Recursion

## 5.6 แบบฝึกหัด

1. สร้างฟังก์ชันหาค่าของ  $3^1 + 3^2 + 3^3 + 3^4 + 3^5$  โดยใช้ For loop
2. สร้างฟังก์ชันให้ผู้ใช้ป้อนค่า  $x$  แล้วนำค่า  $x$  มาคำนวณ  $x^1 + x^2 + x^3 + x^4 + x^5$
3. สร้างฟังก์ชันให้ผู้ใช้ป้อนค่า  $n$  และให้แสดงเลขเริ่มที่  $n$  โดยลดลงทีละหนึ่ง โดยใช้ While loop
4. สร้างฟังก์ชันให้ผู้ใช้ป้อนตัวเลข แล้วหาว่ามีเลขใดที่สามารถหารเลขที่ผู้ใช้ป้อนได้ลงตัว เช่น ผู้ใช้ป้อนตัวเลข 4 จะมี 1 2 4 ที่หารเลข 4 ลงตัว
5. สร้างฟังก์ชันคำนวณปีเกิด คศ. เป็น 12 ราศีปีนักษัตร
6. สร้างฟังก์ชันรับจำนวนเงินมาหนึ่งค่า แล้วแลกเปลี่ยนธนบัตร 100 บาท 50 บาท 20 บาท เหรียญ 10 บาท 5 บาท และ 1 บาท

## บทที่ 6 การใช้งาน String

### 6.1 ความหมายของ String

String คือ ข้อความหรือตัวอักษรที่เรียงต่อกันที่อยู่ในเครื่องหมายคำพูดแบบ Double Quotes เช่น “How are you?” หรือ Single Quotes เช่น ‘How are you?’

### 6.2 ฟังก์ชัน len()

มีฟังก์ชันสำหรับ String อยู่หลายฟังก์ชัน เช่น ฟังก์ชัน len() มีวัตถุประสงค์เพื่อหาความยาวของ String นั้น และสำหรับการระบุตำแหน่งของตัวอักษรแต่ละตัวใน String จะใช้สัญลักษณ์ก้ามปู [ ] โดยตัวชี้หรือ Index จะเริ่มต้นจาก 0 เช่น fruit[0]

```
.>>> fruit = 'banana'>>> fruit'banana'>>> len(fruit)6>>> type(fruit)<class 'str'>>> fruit[0]'b'>>> fruit[1]'a'>>> fruit[2]'n'>>> |
```

รูปที่ 43 การใช้ฟังก์ชัน len() และการใช้สัญลักษณ์ก้ามปู [ ]

### 6.3 การเดินทางตามตัวชี้ของ String

การเดินทางไปเรื่อยๆ ตามตัวชี้ของ String โดยในตัวอย่างแรกจะเป็นการใช้ while ส่วนในตัวอย่างถัดมาจะใช้ตัวแปร string เป็น Iterator ซึ่งผลลัพธ์จะออกมาเหมือนกัน

Source code

```

fruit = 'banana'
i = 0
while i < len(fruit):
    print(fruit[i])
    i += 1

for character in fruit:
    print(character)
|

```

Result

```

Python 3.7.4
(Intel)] on w
Type "help",
>>>
=====
b
a
n
a
n
a
b
a
n
a
n
a
>>> |

```

รูปที่ 44 การเดินทางตามตัวชี้ของ String

## 6.4 การตัดคำใน String

การตัดคำใน String ด้วยตัวชี้ (Index) โดยการตัดคำเป็นส่วนย่อยๆ จะมีรูปแบบการเขียนเป็น [start:end] โดยที่ start เป็นตำแหน่งของ Index เริ่มต้นที่ต้องการ และ end นั้นเป็นตำแหน่งก่อนหน้าตำแหน่งสุดท้ายของตัวอักษรที่ต้องการ

```
>>> s = 'Monty Python'
>>> s
'Monty Python'
>>> len(s)
12
>>> s[0:1]
'M'
>>> s[0]
'M'
>>> s[0:2]
'Mo'
>>> |
```

รูปที่ 45 การทำ String slices

หากเขียนเป็น [start:] ระบุจุดเริ่มต้นที่ start ผลลัพธ์จะแสดงยาวไปจนถึงจุดสิ้นสุด และหากเขียนเป็น [:end] ผลลัพธ์ที่ได้จะแสดงอักขรตั้งแต่ตัวแรกหรือตัวชี้ที่ศูนย์ไปจนถึงตัวสิ้นสุดที่ระบุไว้

```
>>> s[1:]
'onty Python'
>>> s[:5]
'Monty'
>>> |
```

รูปที่ 46 การเขียน String slices แบบไม่ระบุต้นหรือปลาย

## 6.5 โครงสร้างข้อมูลที่ไม่เปลี่ยนแปลงไม่ได้

String เป็นโครงสร้างข้อมูลที่ไม่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ ดังนั้นถ้าหากต้องการสร้าง String ใหม่ก็ต้องสร้างเป็น Object ใหม่เท่านั้น

```
>>> s
'Monty Python'
>>> s[0] = 'J'
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#19>", line 1, in <module>
    s[0] = 'J'
TypeError: 'str' object does not support item assignment
>>> id(s)
62723320
>>> a = 'J' + s[1:]
>>> a
'Jonty Python'
>>> id(a)
62737048
```

รูปที่ 47 การสร้าง String ใหม่



## 6.6 การค้นหาตัวอักษรใน String

การเขียนโปรแกรมเพื่อค้นหาตัวอักษรใน String แล้วส่งค่าออกมาเป็นค่าตัวชี้ตัวอักษรใน String สามารถเขียนเป็นตัวอย่างฟังก์ชันดังนี้ คือ

- ให้ฟังก์ชันชื่อว่า find มีการส่งค่า str เป็น string และค่า char เป็น character
- ตั้งตัวนับ i เริ่มต้นที่ 0
- ขณะที่ i ยังน้อยกว่าจำนวนตัวอักษรใน string ที่ชื่อว่า str ให้ดำเนินการดังนี้คือ
  - ตรวจสอบว่า ถ้าตัวชี้ของตัวอักษรเท่ากับตัวอักษรที่ต้องการแล้ว ให้ส่งค่าตัวนับออกมา
- เมื่อ while เป็นเท็จแล้ว หรือเมื่อค้นจนครบ character ใน string แล้วให้ส่งค่ากลับคือ -1

Source code

```
# find character in string; return index

def find(str, char):
    i=0
    while i < len(str):
        if str[i] == char:
            return i
        i += 1
    return -1
```

Result

```
>>>
=====
>>> find('Mike', 'c')
-1
>>> find('Mike', 'e')
3
>>> |
```

รูปที่ 48 การสร้างโปรแกรมเพื่อค้นหาตัวอักษรใน string

## 6.7 เมธอดของ String (String Methods)

การดำเนินการกับ String สามารถศึกษาฟังก์ชันได้ที่ <https://docs.python.org/2.4/lib/string-methods.html> เช่น str.upper() ใช้ทำงานเพื่อแปลงตัวอักษรภาษาอังกฤษเป็นตัวพิมพ์ใหญ่

```
>>> s = 'Monty Python'
>>> s
'Monty Python'
>>> s.count('t')
2
>>> s.capitalize()
'Monty python'
>>> s.upper()
'MONTY PYTHON'
```

รูปที่ 49 การใช้ String methods

## 6.8 in โอเปอเรเตอร์

ใช้ในการพิสูจน์ค่าแบบ Boolean Expression เช่น 't' in s แปลว่า ตัวอักษรตัว t อยู่ใน string ชื่อว่า s หรือไม่ หรือในทางตรงข้ามเพื่อตรวจสอบว่าไม่มีหรือไม่ให้ใส่ not in

```
>>> 't' in s
True
```

รูปที่ 50 การใช้ in operator

## 6.9 การเปรียบเทียบ String

การเปรียบเทียบ String สามารถใช้สัญลักษณ์ ( > , < , <= , <= , == , != ) เพื่อเปรียบเทียบค่าของ String สองชุด โดยผลลัพธ์ของการเปรียบเทียบค่าของ ASCII value นั้นๆ

```
>>> 'banana' == 'banana'
True
>>> 'banana' != 'banana'
False
>>> 'banana' > 'banana'
False
>>> 'banana' < 'banana'
False
>>> 'banana' > 'Banana'
True
>>> 'banana' > 'bazooka'
False
```

รูปที่ 51 การเปรียบเทียบ String สองชุด

## 6.10 การจัดวางรูปแบบของ String (String Formatting)

การเปลี่ยนการจัดวางรูปแบบของ String มีสองวิธีคือ แบบ Classic ซึ่งทำได้โดยใส่สัญลักษณ์ + แต่สัญลักษณ์นี้จะมีข้อจำกัดคือไม่สามารถแทรกข้อความระหว่างกันได้ แต่หากใช้สัญลักษณ์ % จะช่วยแก้ไขข้อจำกัดนี้ได้ เช่น %s สำหรับ string และ %d สำหรับตัวเลข

```
>>> 'Hello' + 'Mike'
'HelloMike'
>>> 'Hello %s' % 'Mike'
'Hello Mike'
>>> 'Hello %s!!' % 'Mike'
'Hello Mike!!'
>>> |
```

รูปที่ 52 การเปลี่ยนการจัดวางของ String โดยใช้ %s

```
>>> "Total is %d baht" % 12
'Total is 12 baht'
>>> |
```

รูปที่ 53 การเปลี่ยนการจัดวางของ String โดยใช้ %d

ส่วนการเปลี่ยนการจัดวางของ String แบบ Modern คือ ใช้ .format และระบุ Parameters ได้มากกว่า 1 ตัว อีกทั้งยังสามารถจัดเรียงลำดับ Parameters สลับก่อนหลังได้ตามสะดวก สามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ <https://docs.python.org/3/library/string.html#format-examples>

```
>>> x = 12
>>> "Total is {0} baht".format(x)
'Total is 12 baht'
>>> "Total is {1} baht. Mr. {0}".format("Thawatchai", x)
'Total is 12 baht. Mr. Thawatchai'
>>> |
```

รูปที่ 54 การจัดวาง String โดยใช้ .format()

## 6.11 แบบฝึกหัด

1. เขียนฟังก์ชันต่อไปนี้
  - a. รับค่าข้อความ “James had had had the cat.”
  - b. นับจำนวนคำว่า had
2. เขียนฟังก์ชันต่อไปนี้
  - a. รับค่าข้อความ “I intend to live forever, or die trying.”
  - b. แทนค่าคำว่า to ด้วย three
3. เขียนฟังก์ชันต่อไปนี้
  - a. คำนวณความยาวของ string ที่รับมาจากผู้ใช้
4. เขียนฟังก์ชันต่อไปนี้

- a. รับ string มาแล้วเปลี่ยนค่ากลับกันระหว่างตัวอักษรตัวแรกกับตัวสุดท้ายของ string นั้น

## บทที่ 7      ลิสต์ (Lists)

### 7.1 ความหมายของลิสต์

ลิสต์ (List) เป็นโครงสร้างข้อมูลที่สำคัญมากของภาษา Python คล้ายคลึงกับ Array ในภาษาอื่นๆ คือชุดของข้อมูลที่เรียงลำดับต่อกัน จะเป็นค่าของอะไรก็ได้ การสร้าง list โดยกำหนดสัญลักษณ์ [ ] เช่น `t = [ ]` หรือ `t=list()`

```
>>> t = [ ]
>>> t
[ ]
>>> type(t)
<class 'list'>
>>> id(t)
55105976
>>> t = list()
```

รูปที่ 55 การสร้าง List เปล่า

ตัวอย่างของการกำหนดค่าใน List เช่น `t = [1, 2, 3, 4]` เป็น list ของตัวเลข `t = [1, "yes", "no", 1.1]` เป็นลิสต์ผสมของตัวเลขและข้อความ และ `t = [1, 2, 3, ['yes', 'no'], [ ]]` เป็นลิสต์ที่มีลิสต์เป็นองค์ประกอบอยู่ด้วย กล่าวได้ว่าเราสามารถเอาค่าของหลายๆ ประเภทมาอยู่รวมกันในลิสต์เดียวกันได้

```
>>> t = [1,2,3,4,5]
>>> len(t)
5
>>> x = [1, 'Mike', 1.1, True]
>>> x
[1, 'Mike', 1.1, True]
>>> len(x)
4
>>> y = [1, ['a', 'b'], True]
>>> y
[1, ['a', 'b'], True]
>>> len(y)
3
>>> |
```

รูปที่ 56 การกำหนดค่าใน List

## 7.2 การเข้าถึงค่าในลิสต์

ค่าในลิสต์จะเรียงตามตัวชี้หรือ Index ที่เริ่มต้นที่ 0 เช่น `t=[0]` และหากมีลิสต์ซ้อนอยู่ในลิสต์จะสามารถแสดงตัวชี้ได้ด้วยการกำหนดตัวชี้หลักตามด้วยตัวชี้ย่อย เช่น `t=[1][0]`

```
>>> y = [1, ['a', 'b'], True]
>>> y
[1, ['a', 'b'], True]
>>> len(y)
3
>>> t
[1, 2, 3, 4, 5, 6]
>>> t[0]
1
>>> t[1]
2
>>> t[2]
3
>>> y[0]
1
>>> y[1]
['a', 'b']
>>> y[1][0]
'a'
```

รูปที่ 57 การแสดงค่า Index ของลิสต์

## 7.3 การแบ่งข้อมูลในลิสต์ (List Slicing)

List slicing หรือการแบ่งข้อมูลในลิสต์เป็นชุดข้อมูลย่อยๆ จะเขียนในรูปแบบ `[a:b]` เมื่อ `a` เป็น Index เริ่มต้นและ `b` เป็น Index ก่อนสมาชิกตัวสุดท้ายที่ต้องการตัด

```
>>> t
[1, 2, 3, 4, 5, 6]
>>> t[1:3]
[2, 3]
>>> t[2:]
[3, 4, 5, 6]
>>> t[:4]
[1, 2, 3, 4]
>>>
```

รูปที่ 58 List slicing

## 7.4 Lists เปลี่ยนแปลงค่าได้

ลิสต์สามารถเปลี่ยนแปลงค่าได้

```
>>> t
[True, 2, 3, 4, 5, 6]
>>> t[1] = "Hello World!"
>>> t
[True, 'Hello World!', 3, 4, 5, 6]
>>> t[1]
'Hello World!'
```

รูปที่ 59 การเปลี่ยนค่าในลิสต์

## 7.5 การใช้ in กับลิสต์

การดำเนินการด้วย in สามารถใช้กับลิสต์ได้

```
>>> t
[True, 2, 3, 4, 5, 6]
>>> t[1] = "Hello World!"
>>> t
[True, 'Hello World!', 3, 4, 5, 6]
>>> t[1]
'Hello World!'
>>> 3 in t
True
```

รูปที่ 60 การใช้ in กับลิสต์

## 7.6 การเดินทางไปในลิสต์ (List Traversal)

### 7.6.1 การใช้ for loop และตัวดำเนินการ in ในการเดินทางไปในลิสต์

Source code

```
fruits = ['banana', 'orange', 'mango']
for fruit in fruits:
    print(fruit)
```

Result

```
>>>
=====
banana
orange
mango
>>> |
```

รูปที่ 61 การใช้ for loop และตัวดำเนินการ in ในการเดินทางไปในลิสต์

## 7.6.2 การใช้ฟังก์ชัน range() กับลิสต์

สำหรับ range() ของความยาวของตัวแปร จะถูกนำมาใช้ในการเดินทางด้วย index ในลิสต์

Source code

```
for i in range(len(fruits)):
    print("{0} = {1}".format(i, fruits[i]))
```

Result

```
=====
0=banana
1=orange
2=mango
>>> |
```

รูปที่ 62 การใช้ฟังก์ชัน range() กับลิสต์

## 7.7 ตัวดำเนินการของลิสต์ (List Operators)

ถ้าต้องการเอาลิสต์มารวมกันให้ใช้เครื่องหมายบวก (+) ถ้าต้องการขยายลิสต์ให้มีค่าชุดเดิมเพิ่มเป็นกี่เท่าตัวให้ใช้เครื่องหมายดอกจัน (\*)

```
>>> a = [1,2,3]
>>> b = [4,5,6]
>>> a
[1, 2, 3]
>>> b
[4, 5, 6]
>>> a + b
[1, 2, 3, 4, 5, 6]
>>> a * 2
[1, 2, 3, 1, 2, 3]
>>>
```

รูปที่ 63 List operators

## 7.8 เมธอดของลิสต์ (List Methods)

การขยายลิสต์ด้วยอีกลิสต์หนึ่ง ให้ใช้คำสั่ง list.extend()

```
>>> a
[1, 2, 3]
>>> b
[4, 5, 6]
>>> a.extend(b)
>>> a
[1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

รูปที่ 64 การใช้ list.extend()



การเพิ่มค่าในลิสต์ทำได้ด้วยคำสั่ง `list.append()` ค่าใหม่ที่ได้จะต่อท้ายตัวสุดท้ายในลิสต์

```
>>> a.append(7)
>>> a
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
```

รูปที่ 65 การใช้ `list.append()`

การเพิ่มค่าในลิสต์โดยกำหนดตำแหน่งของ index ให้ใช้คำสั่ง `list.insert()`

```
>>> a.insert(0, 0)
>>> a
[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
```

รูปที่ 66 การใช้คำสั่ง `list.insert()`

การลบค่าในลิสต์ทำได้ด้วยคำสั่ง `list.remove()`

```
>>> a.remove(7)
>>> a
[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

รูปที่ 67 การใช้คำสั่ง `list.remove()`

นอกจากนี้สามารถลบค่าในลิสต์ได้ด้วยคำสั่ง `del` โดยจะต้องระบุค่า Index ของตัวที่ต้องการลบ เช่น `del a[0]` เป็นการลบค่าลิสต์ที่มี index 0 หรือถ้าลบเป็นช่วงให้ระบุตำแหน่งเริ่มต้นที่จะลบจนถึงตำแหน่งตัวก่อนสุดท้ายที่จะลบ `del a[2:4]` จะลบตัวที่ 2 และ 3 ในลิสต์ และถ้าลบค่าในลิสต์ออกทั้งหมดให้ใช้คำสั่ง `del a[:]`

ศึกษาเรื่อง list methods เพิ่มเติมได้ที่ <https://docs.python.org/3/tutorial/datastructures.html>

## 7.9 Map, reduce, and filter

การสร้าง Map ฟังก์ชัน เป็นการทำให้ลิสต์หนึ่งเป็นอีกลิสต์หนึ่ง ให้ฟังก์ชันชื่อ `capitalize()` รับลิสต์ `t` มา แล้ว return ลิสต์ `r` แล้วทำการเดินทางในค่าแต่ละค่า เมื่อเจอค่าก็ให้ทำการประมวลผลเป็นตัวพิมพ์ใหญ่แล้วเก็บไว้ในลิสต์ `r`

Source code

```
# map = list -> list
def capitalize(t):
    r = []
    for s in t:
        r.append(s.capitalize())
    return r
```

Result

```
>>> capitalize(['a', 'b', 'c', 'd'])
['A', 'B', 'C', 'D']
>>> |
```

รูปที่ 68 การสร้าง map ฟังก์ชัน

การสร้าง Reduce ฟังก์ชันเป็นการประมวลผลลิสต์เพื่อการผลสรุป ให้ฟังก์ชันชื่อ sum() รับลิสต์ t มา แล้ว return ค่า sum โดยกำหนดตัวแปรชื่อ sum ให้ค่าเป็น 0 แล้วเดินทางไปในลิสต์ทีละค่า แล้วนำค่าเมื่อบวกกัน เมื่อบวกจนครบทุกตัวแล้วให้ส่งค่ากลับมาเป็น sum

Source code

```
# reduce = list -> value
def sum(t):
    sum = 0
    for x in t:
        sum += x
    return sum
```

Result

```
>>> sum([1,2,3,4,5])
15
```

รูปที่ 69 การสร้าง reduce ฟังก์ชัน

ฟังก์ชันอีกประเภทหนึ่งเรียกว่า filter ฟังก์ชัน คือการ search แบบรับลิสต์มาแล้ว return ค่า คือมีการค้นหาแล้วทำการประมวลผลค่านั้นๆ หรืออาจจะ return มาเป็นลิสต์ก็ได้ แล้วก็ทำการประมวลผลกับข้อมูลที่อยู่ในลิสต์นั้น เช่น ฟังก์ชันรับลิสต์ t เข้าไป แล้ว return ลิสต์ที่เป็น integer เท่านั้น โดยตั้งต้นสร้างลิสต์ r

แล้วเดินทางไปในค่าแต่ละค่าของลิสต์ `t` ถ้าเจอว่าประเภทของค่าเป็น `int` ให้ทำการแทรกค่าในลิสต์ `r` เมื่อทำครบแล้วให้ส่งค่าลิสต์ `r` ออกมา

Source code

```
# filter = list -> result
def only_int(t):
    r = []
    for x in t:
        if type(x) == int:
            r.append(x)
    return r
```

Result

```
>>> only_int([1,2,3,True, "hello", 4, "abcdef", 1.1])
[1, 2, 3, 4]
>>> |
```

รูปที่ 70 การสร้าง filter ฟังก์ชัน

## 7.10 Lists กับ String

String เปลี่ยนแปลงค่าไม่ได้ แต่ List เปลี่ยนแปลงค่าได้ ทั้ง String และ List เป็นการเรียงลำดับและเปลี่ยนแปลงค่ากลับกันไปมาได้ด้วยการใช้ฟังก์ชันของลิสต์ เช่น `split()`, `join()`

```
>>> s = "Mink is a cat."
>>> s
'Mink is a cat.'
>>> t = s.split()
>>> t
['Mink', 'is', 'a', 'cat.']
>>> ' '.join(t)
'Mink is a cat.'
>>> p = '081-123-4567'
>>> p
'081-123-4567'
>>> t = p.split('-')
>>> t
['081', '123', '4567']
>>> '-'.join(t)
'081-123-4567'
>>> |
```

รูปที่ 71 การเปลี่ยนแปลงค่ากลับมาระหว่าง list and string

## 7.11 Objects and values

ภาษา Python เพื่อประหยัดพื้นที่ในหน่วยความจำ สำหรับ String ซึ่งไม่สามารถเปลี่ยนแปลงค่าได้ หรือ Immutable Data Structure ภาษา Python จะชี้ชื่อตัวแปรไปที่ที่เดียวกันสำหรับค่าที่เหมือนกัน

```
>>> a = 'banana'
>>> b = 'banana'
>>> id(a)
67486272
>>> id(b)
67486272
>>> a is b
True
```

รูปที่ 72 Objects and values ของ strings

แต่สำหรับลิสต์ซึ่งเปลี่ยนแปลงค่าได้ หรือ Mutable Data Structure ภาษา Python จะเก็บไว้คนละที่ ในหน่วยความจำ แต่สามารถสร้างชื่อตัวแปรต่อๆ กันมาได้ สำหรับตำแหน่งหนึ่งๆ เรียกว่า การทำ Aliasing

Objects อยู่ในหน่วยความจำมี Values แต่ไม่มีชื่อ แต่มี id หรือหมายเลขกำกับ สร้างตัวแปรเพื่อชี้ไปยัง Objects เหล่านั้น ตั้งตัวแปรหลายตัวหรือตัวเดียวก็ได้

```
>>> a = [1,2,3]
>>> b = [1,2,3]
>>> a is b
False
>>> id(a)
67462368
>>> id(b)
67464088
>>> c = a
>>> id(c)
67462368
>>> c is a
True
```

รูปที่ 73 Objects and Values ของ Lists

## 7.12 แบบฝึกหัด

1. กำหนดคะแนนของนักเรียน 5 คน เก็บไว้ใน list คือ 75 80 68 82 62 ต้องการหาคะแนนรวม คะแนนเฉลี่ย คะแนนมากที่สุด คะแนนน้อยสุด
2. ให้ข้อมูลเป็น list มีค่าคือ 3 4 12 31 ให้หาจำนวนสมาชิกใน list และพิมพ์สมาชิกทุกตัวตัวละบรรทัด
3. ให้ข้อมูลเป็น list มีค่าคือ 25 4 3 15 21 นำมาเรียงจากน้อยไปหามาก พร้อมหาผลคูณของสมาชิกทุกตัว
4. ให้ข้อมูลเป็น list มีค่าคือ 6 9 8 7 10 ให้ลบข้อมูลตัวแรกทิ้งแล้วเพิ่มข้อมูลตัวแรกไปที่ตำแหน่งสุดท้าย

5. จงสร้างข้อมูลเป็น list ชื่อ a มีค่าคือ 1-10 และ list ชื่อ b มีค่าคือ 11-20 โดยใช้ for และใช้ฟังก์ชัน append เพื่อเพิ่มสมาชิกใน list แล้วหาค่า a+b

## บทที่ 8 ดิกชันนารี (Dictionary)

### 8.1 ความหมายของดิกชันนารี

ดิกชันนารี (Dictionary) คือประเภทข้อมูลที่เก็บข้อมูลเป็นคู่ๆ ของ Key และ Value โดยที่ Key ใช้สำหรับเป็น Index ในการเข้าถึงข้อมูล Value ของ Key นั้นๆ การสร้าง Dictionary เปลา่จะเขียนอยู่ภายในวงเล็บปีกกา { } หรือ dict() ส่วนการใส่ค่าใน Dictionary จะเขียนอยู่ในวงเล็บปีกกา แต่ละคู่จะขึ้นต้น key ตามด้วย : แล้วตามด้วย value และคั่นคู่ด้วยเครื่องหมาย comma (,)

```
>>> stocks = {'scb': 160, 'ptt': 360}
>>> stocks
{'scb': 160, 'ptt': 360}
```

รูปที่ 74 การสร้าง Dictionary

### 8.2 การอ่านค่าในดิกชันนารี

การอ่านค่าใน Dictionary ด้วยคำสั่ง for หรือการใช้ Dictionary เป็น Iterators เมื่อมีการประกาศค่าของ Dictionary แล้ว for จะวนอ่านค่าใน Dictionary ทีละตัว เช่น for key in stocks: print(key, stocks[key])

Source code

```
stocks = {'scb': 160, 'ptt': 360}

for key in stocks:
    print("{0} = {1}".format(key, stocks[key]))
```

Result

```
===== RESTART: C:/User:
nary.py =====
ptt = 360
scb = 160
```

รูปที่ 75 การใช้ Dictionary เป็น Iterator

### 8.3 การหาค่าของคีย์ (Key) ใน Dictionary

การหาค่าของคีย์ในดิกชันนารีเมื่อรู้ value เช่น สร้างฟังก์ชัน reverse\_lookup() มีการส่ง Parameters สองตัวคือ Dictionary กับ Value สำหรับ Key แต่ละตัวใน Dictionary นี้ ถ้า ค่าของ Dictionary เท่ากับ Value ที่ต้องการ ให้ส่งค่า Key กลับมา แต่ถ้าไม่มีก็จะไม่ต้องส่งอะไรออกมา

Source code

```
def reverse_lookup(d, v):
    for key in d:
        if d[key] == v:
            return key
    return None
```

Result

```
>>> reverse_lookup(stocks, 160)
'scb'
```

รูปที่ 76 การสร้างฟังก์ชัน Reverse lookup สำหรับ Dictionary

### 8.4 Dictionary และ List

keys() method จะแสดง keys ออกมา ส่วน values() method จะแสดง values ออกมา

```
>>> stocks.keys()
dict_keys(['ptt', 'scb'])
>>> stocks.values()
dict_values([360, 160])
```

รูปที่ 77 keys() และ values() methods

ดังนั้น stocks.keys() และ stocks.values() คือ ลิสต์สองตัว ตัวหนึ่งเป็น keys อีกตัวเป็น values ที่ map เข้าหากัน จำไว้ว่า ค่าของลิสต์หรือ dictionary สามารถเป็นได้ทั้งลิสต์และ dictionary ด้วย

### 8.5 ฟังก์ชันที่รับ Parameters ได้ไม่จำกัดจำนวน

เมื่อไรก็ตามที่ต้องการสร้างฟังก์ชันที่รับ Parameters ได้ไม่จำกัดจำนวนและบอก Keywords ได้ด้วย ให้ใส่เครื่องหมายดอกจัน (\*) สองครั้งไว้หน้า Parameters หมายความว่าสิ่งที่ผ่านเข้ามาทาง Parameters จะเป็น Dictionary

Source code

```
def printall(**kwargs):
    for key in kwargs:
        print (key + ' ' + str(kwargs[key]))
```

Result

```
===== RESTART: C:/Users
nary.py =====
>>> printall(x=1, y=2, z=3)
y 2
z 3
x 1
```

รูปที่ 78 Keyword argument dictionary

แต่หากต้องการให้ Arguments หรือ Parameters ที่รับเข้ามาเป็น list ให้ใส่เครื่องหมายดอกจัน (\*) หนึ่งครั้งไว้หน้า Parameters

Source code

```
def printall(*args):
    for x in args:
        print(x)
```

Result

```
>>> printall(1,2,3,4,5)
1
2
3
4
5
```

รูปที่ 79 List argument

## 8.6 แบบฝึกหัด

1. ให้ dictionary มีค่าคือ {0: 10, 1: 20} เขียนโปรแกรมให้เพิ่มค่าอีกคู่เข้าไป คือ 2:30
2. ทำการรวมค่าทั้งหมดใน dictionary นี้ {'cats':100,'dogs':60,'pigs':300}
3. ทำการเชื่อมต่อ dictionary ทั้ง 3 ชุดนี้ให้เป็นชุดเดียว
  - a. dic1={1:10, 2:20} dic2={3:30, 4:40} dic3={5:50,6:60}
4. จงดำเนินการต่อไปนี้
  - a. สร้าง dictionary ชื่อ stock มีค่าคือ
    - i. "banana": 40, "apple": 10, "orange": 15, "pear": 33



- b. สร้าง dictionary ชื่อ prices มีค่าคือ
    - i. "banana": 4, "apple": 2, "orange": 1.5, "pear": 3
  - c. ให้คำนวณว่าถ้าขายผลไม้ได้ทั้งหมดจะได้เงินเท่าไร
5. เขียนฟังก์ชันตรวจสอบว่ามีค่าตัวเลขที่รับมาให้ key ของ dictionary หรือไม่ โดยให้ d คือ dictionary มีค่าคือ {1: 10, 2: 20, 3: 30, 4: 40, 5: 50, 6: 60}

## บทที่ 9 ทูเปิล (Tuple)

### 9.1 ความหมายของ Tuple

Tuple จะคล้ายกับ List แต่สิ่งที่แตกต่างกันคือ Tuple นั้นเป็นประเภทข้อมูลที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อไม่ต้องการให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของโปรแกรมเผลอไปเปลี่ยน Value ก็ควรใช้ Tuple การสร้าง Tuple นั้น จะอยู่ภายในวงเล็บ ( ) และคั่นค่าแต่ละตัวด้วยเครื่องหมายคอมมา (,) ส่วนการเข้าถึงค่าใน Tuple ใช้ index เหมือนกับ list

```
>>> t = 'a', 'b', 'c'
>>> t
('a', 'b', 'c')
>>> t = 'a',
>>> t
('a',)
>>>
```

รูปที่ 80 การสร้าง Tuple

```
>>> t = ('a', 'b', 'c')
>>> t[0]
'a'
>>> t[1]
'b'
>>> t[1:]
('b', 'c')
>>> t[0] = 'z'
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#16>", line 1, in <module>
    t[0] = 'z'
TypeError: 'tuple' object does not support item assignment
>>> |
```

รูปที่ 81 Tuple ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้

### 9.2 การสลับค่าของ Tuple

การสลับค่าของ Tuple สามารถเขียน `a, b = b, a` และสามารถกำหนดค่าจาก String มาเป็น Tuple ได้ด้วยคำสั่ง `split()` เช่น `username, domain = 'support@classstart.org'.split('@')`

```
>>> username, domain = 'support@classstart.org'.split('@')
>>> username
'support'
>>> domain
'classstart.org'
>>>
```

รูปที่ 82 Tuple assignment

### 9.3 การเก็บค่าการดำเนินการใน Tuple

เราสามารถใช้ Tuple ในการเก็บค่าที่ได้จากการดำเนินการได้โดยตรง เช่น `floor, remainder = divmod(7, 3)` โดยที่ `floor` คือ ค่าจำนวนเต็มที่ได้จากการหาร ส่วน `remainder` คือค่าของเศษที่ได้จากการหาร

```
>>> t = divmod(7, 3)
>>> t
(2, 1)
>>> t
(2, 1)
>>> floor, remainder = divmod(7, 3)
>>> floor
2
>>> remainder
1
```

รูปที่ 83 Tuple as return values

Source code

```
def split_email(email):
    return email.split('@')
```

Result

```
>>> username, domain = split_email('support@classstat.org')
>>> username
'support'
>>> domain
'classstat.org'
>>>
```

รูปที่ 84 Tuple as return values

## 9.4 ฟังก์ชัน list() เปลี่ยน tuple ให้เป็น list

```
>>> t = (1,2,3,4,5)
>>> t
(1, 2, 3, 4, 5)
>>> type(t)
<class 'tuple'>
>>> l = list(t)
>>> l
[1, 2, 3, 4, 5]
>>>
```

รูปที่ 85 ฟังก์ชัน list()

## 9.5 Dictionary และ Tuple

เมธอด items() ของ Dictionary จะให้ค่าเป็น List ของ Tuples โดย Tuples แต่ละตัวคือ Key และ Value

```
>>> d = {'ptt': 360, 'scb': 160}
>>> d
{'scb': 160, 'ptt': 360}
>>> d.items()
dict_items([('scb', 160), ('ptt', 360)])
>>>
```

รูปที่ 86 items() ของ Dictionary จะให้ค่าเป็น List ของ Tuples

สรุปความแตกต่างในการใช้ Data Types คือถ้าหากต้องการลำดับของอักษร จะใช้ String ถ้าต้องการลำดับของค่าที่เปลี่ยนแปลงได้จะใช้ List ถ้าต้องการลำดับของค่าที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้จะใช้ Tuple ถ้าต้องการคู่ลำดับของ Key กับ Value จะใช้ Dictionary

## 9.6 แบบฝึกหัด

1. จงเขียนโปรแกรมสร้าง Tuple มีค่าดังต่อไปนี้ ("tuple", False, 3.2, 1) และแสดงค่าออกมา
2. จงเขียนโปรแกรมสร้าง Tuple มีค่าดังต่อไปนี้ 4 8 3 แล้วทำการแยกค่าแต่ละค่าให้เป็นตัวแปรแต่ละตัว แล้วให้คำนวณผลรวมของตัวแปรทั้งหมด
3. จงเขียนโปรแกรมสร้าง Tuple มีค่าดังต่อไปนี้ 4 6 2 8 3 1 แล้วให้แปลง Tuple เป็น List และการเพิ่มเลข 30 เข้าไป แล้วให้แปลง list กลับมาเป็น Tuple ทำการ Print Tuple นั้น
4. จงเขียนโปรแกรมแปลง Tuple ให้เป็น String โดยให้ Tuple มีค่าคือ ('e', 'x', 'e', 'r', 'c', 'i', 's', 'e', 's')

5. จงเขียนโปรแกรมตรวจสอบว่ามีข้อมูลอยู่ใน Tuple หรือไม่ โดยให้ Tuple มีค่าคือ ("w", 3, "r", "e", "s", "o", "u", "r", "c", "e")

## บทที่ 10 การจัดการไฟล์ (Files)

### 10.1 ความหมายของไฟล์

ไฟล์คือพื้นที่เก็บข้อมูลบนคอมพิวเตอร์ ไฟล์มีหลายประเภทตามการใช้งาน เช่น ไฟล์ Microsoft Word ไฟล์เพลง และไฟล์ VDO เป็นต้น โดยทั่วไปไฟล์มี 2 ประเภท คือ Text files และ Binary files โดย Text files เป็นไฟล์ที่เก็บชุดข้อความซึ่งเปิดอ่านได้ ส่วน Binary files จะอยู่ในรูปแบบของ Binary form เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงาน

การเขียนโปรแกรมเพื่อใช้งานไฟล์ เช่น อ่านไฟล์ เขียนไฟล์ สร้างไฟล์ และแก้ไขไฟล์ โดยในภาษา Python จะต้องเรียกใช้โมดูล os คือ ระบบปฏิบัติการ (Operating Systems) os module มีความสามารถหลายอย่าง ศึกษาเพิ่มเติมที่ <https://docs.python.org/3.5/library/os.html>

### 10.2 การทำงานกับ Directories

การเรียกใช้โมดูล os ต้องใช้คำสั่ง import os ก่อนแล้วจะสามารถใช้คำสั่งในโมดูลได้ เช่น os.getcwd() ใช้แสดง Directory ที่กำลังทำงานอยู่ ส่วนคำสั่ง os.chdir() คือการเปลี่ยนตำแหน่งการทำงานของ Directory

```
Python 3.7.4 (tags/v3.7.4:e09359112e, Jul 8 2019, 19:29:22) [MSC v
.1916 32 bit (Intel)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more informa
tion.
>>> import os
>>> os.getcwd()
'C:\Users\janta\AppData\Local\Programs\Python\Python37-32'
>>> os.chdir('C:\Users\janta\Desktop')
>>> os.getcwd()
'C:\Users\janta\Desktop'
>>> |
```

รูปที่ 87 os.getcwd() และ os.chdir()

คำสั่งอื่นๆ เช่น

- os.path.abspath('file.txt')
- os.path.exists('file.txt')
- os.path.isdir('file.txt')
- os.path.isdir(os.getcwd())
- os.listdir(os.getcwd())

```
>>> os.path.isdir(os.getcwd())
True
>>> os.listdir(os.getcwd())
['DLLs', 'Doc', 'include', 'Lib', 'libs', 'LICENSE.txt', 'NEWS.txt', 'python.exe', 'python3.dll', 'python35.dll', 'pythonw.exe', 'README.txt', 'Scripts', 'tcl', 'Tools', 'vcruntime140.dll']
>>>
```

รูปที่ 88 ตัวอย่างผลของคำสั่งในโมดูล OS

### 10.3 การเปิดไฟล์

ฟังก์ชัน `open()` มีไว้เพื่อเปิดไฟล์ ก่อนที่จะเริ่มทำงานกับไฟล์ทุกครั้งจะต้องทำการเปิดไฟล์ก่อน โดยมีรูปแบบการเขียนคือ `fout = open(filename, flag)` ซึ่ง Filename คือ ชื่อไฟล์ที่ต้องการเปิด ส่วน Flag คือ รูปแบบในการเปิดไฟล์ ซึ่งมีหลายแบบ เช่น `r` ใช้อ่านข้อมูลอย่างเดียว `w` ใช้เขียนข้อมูลลงในไฟล์ใหม่ที่ไม่ได้สร้างไว้ก่อนหน้านี้ `a` ใช้เขียนต่อท้ายไฟล์เดิม เป็นต้น และทุกครั้งหลังใช้งานไฟล์เสร็จแล้ว จะต้องทำการปิดไฟล์ด้วยคำสั่ง `close()`

```
import os

os.chdir("C:\\Users\\thawa\\Desktop")

fout = open('file.txt', 'w')
fout.write("The first line.\n")
fout.write("The second line.\n")
fout.write("The third line.\n")
fout.close()
```

รูปที่ 89 การสร้างไฟล์

### 10.4 การอ่านไฟล์

คำสั่ง `read()` จะทำการอ่านข้อมูลทั้งหมดในไฟล์เพียงครั้งเดียว และข้อมูลที่จะอ่านได้จะเป็น String ส่วนคำสั่ง `readline()` จะทำการอ่านข้อมูลที่ละบรรทัดแล้วเก็บไว้เป็น String ที่ละบรรทัดใน List

### 10.5 การจัดการข้อผิดพลาด (Error)

การเขียนโปรแกรมเพื่อให้สามารถจัดการเหตุการณ์ที่คาดไม่ถึงได้ อาทิ เปิดไฟล์ไม่ได้เพราะ Hard disk มีปัญหา หรือ Network มีปัญหา สามารถเขียนโปรแกรมให้แสดง Error message ออกมาได้ โดยใช้ Try and Except statements สำหรับ `FileNotFoundError` เช่น ในการเปิดไฟล์ที่ยังไม่ได้สร้างไฟล์ไว้ก่อนหน้านี้ แล้วต้องการให้ Error message แสดงออกมาว่า File not found!

Source code

```
try:
    fin = open("abcdef.txt")
except FileNotFoundError:
    print("File not found!!")
```

Result

```
===== RESTART: C:
s.py =====
File not found!!
```

รูปที่ 90 FileNotFoundError

นอกจากนี้ยังมี finally statement จะทำงานท้ายสุดไม่ว่าจะประสบความสำเร็จหรือไม่ก็ตาม อ่านเพิ่มเติมเรื่อง exception handling ได้ที่ <https://docs.python.org/3/library/exceptions.html#builtin-exceptions>

Source code

```
##fin = open("abcdef.txt")
try:
    fin = open("file.txt")
except:
    print("File not found!!")
finally:
    print("finally... everything is ok.")
```

Result

```
===== RESTART: C:/User
s.py =====
finally... everything is ok.
```

รูปที่ 91 Finally statement



Source code

```
def print_james(name):
    if name == "James":
        print("Hello James")
    else:
        raise Exception("name isn't James")

print_james("Jake")
```

Result

```
s.py =====
Traceback (most recent call last):
  File "C:/Users/thawa/OneDrive/Documents/f
, in <module>
    print_james("Jake")
  File "C:/Users/thawa/OneDrive/Documents/f
in print_james
    raise Exception("name isn't James")
Exception: name isn't James
```

รูปที่ 92 Raise exception

## 10.6 ฐานข้อมูลแบบ Key-Value

Databases คือ ไฟล์แบบ Binary ที่เก็บข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เก็บในลักษณะ Key และ Value เหมือน Dictionary โดยจะต้องมีการ import โมดูล dbm ก่อนซึ่งเป็นการจัดการเกี่ยวกับ Database และผลลัพธ์ที่ได้จากการอ่านไฟล์ Database จะมีการแสดงตัวอักษร b ไว้ด้านหน้าเพื่อแสดงความเป็น Binary

Source code

```
# Key/Value Database

import dbm
db = dbm.open("stocks.db", "c")

##db['ptt'] = '360'
##db['scb'] = '160'

print(db['ptt'])
print(db['scb'])

db.close()
```

Result

```
=====
s.py =====
b'360'
b'160'
```

รูปที่ 93 Key/Value Databases

การ Pickling เซฟข้อมูลเป็นอย่างอื่นนอกจาก text ดังนั้นให้แปลงอย่างอื่นให้เป็น text แล้วแปลงเป็น object เพื่อดึงกลับขึ้นมา

เริ่มต้นด้วยการ import pickle เช่น ให้ list ชื่อว่า t1 แล้วทำการ dumps(t1) ให้กลายเป็น string ตอนนี้ก็จะสามารถเอา string ไปเก็บในไฟล์ข้อมูลหรือเก็บใน key-value database ก็ได้ และเมื่อต้องการเรียกนำกลับมาใช้ในสภาพเดิมให้ใช้คำสั่ง loads(s)

```
>>> import pickle
>>> t = [1,2,3,4,5,6,7]
>>> t
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
>>> t1 = t
>>> t1
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
>>> s = pickle.dumps(t1)
>>> s
b'\x80\x03]q\x00(K\x01K\x02K\x03K\x04K\x05K\x06K\x07e.'
>>> t2 = pickle.loads(s)
>>> t2
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
>>> id(t1)
66507840
>>> id(t2)
63748456
```

รูปที่ 94 การ Pickling

## 10.7 การให้ Python เรียกใช้โปรแกรมอื่น

การให้ Python เรียกใช้โปรแกรมอื่นได้ (Piping) โดยใช้โมดูล os และใช้ฟังก์ชัน popen() อาทิ ตั้งตัวแปรชื่อ cmd เรียกใช้คำสั่ง dir ของ Windows OS ด้วยคำสั่ง popen แล้วนำผลจากคำสั่งนั้นมาเก็บเป็น String ไว้ในตัวแปรชื่อ result

Source code

```
import os
os.chdir("C:\\Users\\thawa\\Desktop")

cmd = "dir"
fp = os.popen(cmd)
result = fp.read()
fp.close()
print(result)
```

Result

```
===== RESTART: C:/Users/thawa/OneDrive/Documents/fil
s.py =====
Volume in drive C has no label.
Volume Serial Number is F26A-BA1F

Directory of C:\Users\thawa\Desktop

08/16/2016  11:21 AM    <DIR>          .
08/16/2016  11:21 AM    <DIR>          ..
08/16/2016  09:47 AM    <DIR>          Downloads
08/16/2016  10:05 AM                52 file.txt
08/16/2016  11:19 AM                32 stocks.db.bak
08/16/2016  11:18 AM                515 stocks.db.dat
08/16/2016  11:21 AM                32 stocks.db.dir
08/13/2016  10:29 AM    <DIR>          Waiting for backup
                4 File(s)                631 bytes
                4 Dir(s)  359,022,702,592 bytes free
```

รูปที่ 95 การให้ Python เรียกใช้โปรแกรมอื่นได้

## 10.8 แบบฝึกหัด

1. เขียนฟังก์ชันอ่าน text file ทั้งไฟล์
2. เขียนฟังก์ชันอ่านไฟล์ n บรรทัดแรกใน text file
3. เขียนฟังก์ชันอ่านไฟล์ทีละบรรทัดแล้วเก็บไว้ใน list
4. สร้าง text file ขึ้นมา แล้วเพิ่มบรรทัดใหม่หนึ่งบรรทัดว่า “Welcome to my class.” แล้ว print เนื้อหาออกมาทั้งหมด

## บทที่ 11 Object-Oriented Programming (OOP)

### 11.1 ความหมายของ OOP (Object-Oriented Programming)

OOP (Object-Oriented Programming) หมายถึงการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุหรือเขียนโปรแกรมแบบ ออบเจกต์ ซึ่งมีวิธีการของการจัดโครงสร้างโปรแกรมเพื่อให้คุณสมบัติและพฤติกรรมหรือการกระทำรวมอยู่ใน แต่ละวัตถุ (Lutz, Programming Python: Powerful Object-Oriented Programming, 2011) ตัวอย่างเช่น วัตถุอาจเป็นตัวแทนของบุคคลที่มีคุณสมบัติ คือ ชื่อ นามสกุล อายุ ที่อยู่ และมีพฤติกรรม เช่น การเดิน การ พุด การหายใจ และการวิ่ง เป็นต้น

### 11.2 คลาส (Classes) และ ออบเจกต์ (Objects)

คลาส (Classes) เปรียบเสมือนแบบพิมพ์เขียวหรือแม่พิมพ์ที่ใช้สร้างออบเจกต์ (Objects) ในคลาสจะ กำหนดรูปแบบของข้อมูลหรือแอตทริบิวต์หรือตัวแปร (Attributes/Properties/Characteristics) และเมธอด (Methods/Behaviors) ตัวอย่างเช่น คลาสชื่อ pet มีแอตทริบิวต์คือ legs ส่วน wolf คือ ออบเจกต์ที่สร้างขึ้น มาจากคลาส pet

```
class Pet: # define a class pet
    legs = 0 # a property for the class
wolf = Pet() # create an object of the class
wolf.legs # access to a property of the object
```

รูปที่ 96 คลาสและออบเจกต์

### 11.3 การสร้างคลาส

การสร้างคลาสในภาษา Python ต้องใช้คำสั่ง class ตามด้วยชื่อคลาส เช่น

```
class Pet: # define a class pet
    legs = 0 # a property for the class
```

รูปที่ 97 การสร้างคลาส

### 11.4 การสร้างออบเจกต์

หลังจากที่สร้างคลาสแล้วก็จะสามารถสร้างตัวแปรออบเจกต์จากคลาสได้ เช่น wolf = Pet() โดยออบเจกต์นี้จะมีแอตทริบิวต์คือ legs และสามารถเข้าถึงแอตทริบิวต์ของออบเจกต์ได้โดยใช้เครื่องหมายจุด (.)

```
wolf = Pet() # create an object of the class
print(wolf.legs) # access to a property of the object
```

รูปที่ 98 การสร้างออบเจ็กต์

## 11.5 ฟังก์ชัน \_\_init\_\_()

ฟังก์ชัน \_\_init\_\_() เรียกว่าเป็นคอนสตรัคเตอร์ (Constructor) ซึ่งถูกเรียกใช้อัตโนมัติทุกครั้งในการกำหนดค่าให้แก่แอตทริบิวต์ของออบเจ็กต์และการดำเนินการต่างๆที่จำเป็นเมื่อต้องสร้างออบเจ็กต์ขึ้นมา และสำหรับพารามิเตอร์ self มีไว้เพื่อการเข้าถึงตัวแปรต่างๆ ที่เป็นของคลาส โดยที่ไม่จำเป็นต้องใช้คำว่า self ก็ได้ สามารถตั้งเป็นคำอื่นได้

```
class Person:
    name = None
    gender = None

    #Define the constructor
    def __init__(self, n, g):
        self.name = n
        self.gender = g

#Main code starts here
p1 = Person("Mike", "male") #Create object p1
p2 = Person("Jan", "female") #Create object p2
```

รูปที่ 99 The \_\_init\_\_() Function

## 11.6 การสร้างเมธอดของออบเจ็กต์

เมธอดในออบเจ็กต์ก็คือฟังก์ชันที่เป็นของออบเจ็กต์นั้น ในตัวอย่างเป็นการสร้างเมธอด foo เพื่อทำการ print คำว่า Hello แล้วตามด้วยชื่อ เมื่อออบเจ็กต์จะเรียกใช้เมธอดก็ให้เขียนชื่อออบเจ็กต์นั้นตามด้วยจุดแล้วจึงตามด้วยชื่อเมธอด

Source Code

```
class Person:
    name = None
    gender = None

    #Define the constructor
    def __init__(self, n, g):
        self.name = n
        self.gender = g

    #Define a method
    def foo(self):
        print("Hello " + self.name)

#Main code starts here
p1 = Person("Mike", "male")    #Create object p1
p2 = Person("Jan", "female")   #Create object p2
p1.foo()
p2.foo()
```

Result

```
Hello Mike
Hello Jan
>>>
```

รูปที่ 100 การสร้างเมธอดของออบเจกต์

## 11.7 การแก้ไขค่าของแอตทริบิวต์ของออบเจกต์

การแก้ไขค่าของแอตทริบิวต์ของออบเจกต์สามารถทำได้เหมือนการกำหนดค่าของตัวแปร

Source Code

```
p1.name = "Tonmike"
p1.foo()
```

Result

```
Hello Mike
Hello Jan
Hello Tonmike
```

รูปที่ 101 การแก้ไขค่าของแอตทริบิวต์ของออบเจกต์

## 11.8 การลบแอตทริบิวต์ของออบเจกต์

การลบแอตทริบิวต์ของออบเจกต์ให้ใช้คำสั่ง del ตามด้วยแอตทริบิวต์ของออบเจกต์นั้น

Source Code

```
del p1.name  
p1.foo()
```

Result

```
Hello Mike  
Hello Jan  
Hello Tonmike  
Traceback (most recent call last):  
  File "C:/Users/janta/Desktop/01.py", line 34, in <module>  
    p1.foo()  
  File "C:/Users/janta/Desktop/01.py", line 22, in foo  
    print("Hello " + self.name)  
TypeError: can only concatenate str (not "NoneType") to str  
>>>
```

รูปที่ 102 การลบแอตทริบิวต์ของออบเจกต์

## 11.9 การลบออบเจกต์

การลบออบเจกต์ทำได้โดยใช้คำสั่ง `del` ตามด้วยชื่อของออบเจกต์ได้เลย

Source Code

```
del p1
```

รูปที่ 103 การลบออบเจกต์

## 11.10 การสืบทอดคลาส (Class Inheritance)

การสืบทอดคลาส (Class Inheritance) คือการที่คลาสหนึ่งสามารถสืบทอดเมธอดและแอตทริบิวต์ของคลาสนั้นไปยังคลาสนั้นได้ เรียกคลาสที่เป็นฐานหรือให้การสืบทอดนั้นว่าคลาสแม่ (Parent class) และเรียกคลาสที่ได้รับการสืบทอด ว่าคลาสลูก (Child class) ตัวอย่าง คลาสแม่คือ `SchoolMember` ได้มีการสืบทอดเมธอดและ แอตทริบิวต์ ไปยังคลาสลูกคือคลาส `Teacher` หลังจากนั้นคลาสลูกก็จะสามารถใช้เมธอดและแอตทริบิวต์ของคลาสแม่ได้



## Source Code

```
#Define the class SchoolMember
class SchoolMember:
    def __init__(self, name, age):
        self.name = name
        self.age = age

#Define the class Teacher. It inherits class SchoolMember
class Teacher(SchoolMember):
    def __init__(self, name, age, salary):
        SchoolMember.__init__(self, name, age)
        self.salary = salary

#Main code
teacher1 = Teacher("Mr. Mike Piyawat", 47, 50000)
teacher2 = Teacher("Mrs. Jane Doe", 55, 120000)

print(teacher1.name)
print(teacher1.age)
print(teacher1.salary)

print(teacher2.name)
print(teacher2.age)
print(teacher2.salary)
```

## Result

```
Mr. Mike Piyawat
47
50000
Mrs. Jane Doe
55
120000
```

รูปที่ 104 การสืบทอดคลาส

## 11.11 แบบฝึกหัด

1. เขียนคลาสชื่อว่า Pet ประกอบด้วย
  - a. คอนสตรัคเตอร์ (Constructor)
  - b. แอตทริบิวต์ genre
  - c. แอตทริบิวต์ legs
  - d. เมธอด start\_running แสดงผลทางหน้าจอว่า “Start running”
  - e. เมธอด stop\_running แสดงผลทางหน้าจอว่า “Stop running”
2. จากข้อ 1 ให้เขียนโปรแกรมเพื่อสร้างออบเจกต์จากคลาส Pet สองออบเจกต์ แล้วเรียกใช้เมธอดที่มี

## บรรณานุกรม

- Barry, P. (2016). *Head First Python: A Brain-Friendly Guide*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Beazley, D. (n.d.).
- Beazley, D., & Jones, B. K. (2013). *Python Cookbook*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Bouras, A. S. (2019). *Python and Algorithmic Thinking for the Complete Beginner (2nd Edition): Learn to Think Like a Programmer*. Independently published.
- Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., & Stein, C. (2009). *Introduction to Algorithms*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Downey, A. B. (2015). *Think Python: How to Think Like a Computer Scientist*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Foundation, P. S. (2019, January 15). *Download the latest version for Windows*. Retrieved from <https://www.python.org/>
- Guido, V. R. (2019, January 2). Retrieved from Guido van Rossum - Personal Home Page: <https://gvanrossum.github.io//help.html>
- Lubanovic, B. (2015). *Introducing Python: Modern Computing in Simple Packages*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Lutz, M. (2011). *Programming Python: Powerful Object-Oriented Programming*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Lutz, M. (2013). *Learning Python*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Lutz, M. (2014). *Python Pocket Reference: Python In Your Pocket*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Ramalho, L. (2015). *Fluent Python: Clear, Concise, and Effective Programming*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Shuup. (2019, April 1). *25 of the Most Popular Python and Django Websites*. Retrieved from <https://www.shuup.com/django/25-of-the-most-popular-python-and-django-websites/>
- TIOBE. (2019, August 15). *The Python Programming Language*. Retrieved from <https://www.tiobe.com/tiobe-index/python/>