

523232 - Object-Oriented Technology 2559

กลุ่ม 3, 4

ชื่อ - นามสกุล.....รหัส.....

Lab 1 Introduction to Java Programming

1. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมต่อไปนี้ด้วย Notepad ทดสอบการคอมไพล์และรัน เพื่อสังเกตผล

```
package oot.lab1_3;

import java.io.Console;

public class Hour {
    public static void main(String args[]) {
        Console console = System.console();
        System.out.print("Enter Fahrenheit: ");
        String str = console.readLine();
        int degree = Integer.valueOf(str);
        double c = (degree - 32)/1.80;
        console.printf("Fahrenheit : %d\n", degree);
        console.printf("Celsius: %.3f\n", c);
    }
}
```

2. จากโปรแกรมในข้อ 1 จงตอบคำถามต่อไปนี้

2.1 โปรแกรมนี้อยู่ใน package.....

2.2 โปรแกรมนี้อยู่ใน class

2.3 ประโยค import java.io.Console คือ.....

2.4 นอกจากการรับค่าด้วย console.readLine() เราสามารถทำได้ด้วย.....

2.5 ประโยค Integer.valueOf() ใช้สำหรับ

2.6 ชื่อคลาสในภาษา Java ต้องเขียนอย่างไร

2.7 ชื่อเมธอด และ ตัวแปรในภาษา Java ต้องเขียนอย่างไร

3. จงเขียนโปรแกรมเพื่อแสดงผลดังนี้ (สามารถใช้ Scanner รับค่าได้)

รับค่า 3 ค่าโดยค่าที่ 1 และ 2 เป็นตัวเลข และค่าที่ 3 เป็นข้อความ

ถ้าค่าที่ 1 เป็นเลขคู่ให้แสดง

“ค่าที่ 1 greater than ค่าที่ 2 : (true หรือ false)”

“ค่าที่ 2 equals to ค่าที่ 1: (true หรือ false)”

ถ้าไม่เป็นไปตามเงื่อนไขดังกล่าวให้แสดง

“ค่าที่ 2 not greater than ค่าที่ 1: (true หรือ false)”

ถ้าค่าที่ 3 เป็นตัวอักษร B ให้พิมพ์ //\\ B //\\ ถ้าไม่ใช่ให้พิมพ์ \\ NO //

ตัวอย่าง

Enter first number: 6 (รับจากคีย์บอร์ด)

Enter second number: 5 (รับจากคีย์บอร์ด)

Enter character: B (รับจากคีย์บอร์ด)

ผลลัพธ์ :

6 greater than 5 : true

5 equals to 6 : false

//\\ B //\\

ตัวอย่างเพิ่มเติม

Enter first number: 7 (รับจากคีย์บอร์ด)

Enter second number: 4 (รับจากคีย์บอร์ด)

Enter character: A (รับจากคีย์บอร์ด)

ผลลัพธ์ :

4 not greater than 7 : true

\\ NO //

ตัวอย่างเพิ่มเติม

Enter first number: 3 (รับจากคีย์บอร์ด)

Enter second number: 4 (รับจากคีย์บอร์ด)

Enter character: B (รับจากคีย์บอร์ด)

ผลลัพธ์ :

4 not greater than 3 : false

\\ NO //