

# LAB 2:

នៅក្នុងម៉ោង Lab 1 ប្រើបាសាអ៊ូរិយីដែលបានដឹងអំពីជំហាននៃការបង្កើតកម្មវិធីដោយប្រើ Java និងបង្កើតកម្មវិធី Java មួយដើម្បីបង្ហាញលទ្ធផលមកលើអេក្រង់។ នៅក្នុង Lab 2 នេះប្រើបាសាអនុវត្តក្នុងការបង្កើតកម្មវិធី ដើម្បីធ្វើប្រមាណវិធី មូលដ្ឋាន។

- a) បើកកម្មវិធី Netbean ឬ Eclipse ឬ IDE ដែលអ្ននាំប្រើសមាប់សេវា Java បង្កើត Project ម្មយោង។

b) នៅក្នុង .java ចូរសរសេរក្នុងដើម្បីបង្កើតកម្មវិធីដែលមាន Menu 3 ដូចខាងក្រោម៖

  1. Arithmetic
  2. Bitwise
  3. Money Change
  - នៅពេលអ្នកប្រើប្រាស់ប្រើសនឹសដប្រើសទី១ សូមអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់បញ្ហាលតំលៃដើម្បីធ្វើប្រមាណវិធី ឬក ធម្មាន ថែក និង ថែកយកសំណាល់ (Modulus) រួចបង្ហាញលិទ្ធផលប្រមាណវិធីទាំងអស់លើ screen។
  - នៅពេលអ្នកប្រើប្រាស់ប្រើសនឹសដប្រើសទី២ សូមអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់បញ្ហាលតំលៃដើម្បីធ្វើប្រមាណវិធី Bitwise AND, Bitwise OR, Bitwise XOR, និង Bit Inversion រួចបង្ហាញលិទ្ធផលប្រមាណវិធីទាំងអស់លើ screen។
  - នៅពេលអ្នកប្រើប្រាស់ប្រើសនឹសដប្រើសទី៣ សូមឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់ប្រើសនឹសបង្កើតកម្មវិធីដែលបានរាយការណ៍ឡើង។

- នៅពេលអ្នកប្រើប្រាស់ ត្រីសវិសជត្រីស Riel to Other Currencies សូមអនុញ្ញាតឱ្យ  
អ្នកប្រើប្រាស់ បញ្ចូលចំនួន លុយ Riel ដែលគេចង់ដូរ រួចបង្កាល្បន្ទរឹកប្រាក់ ដែលអ្នក

សាកលវិទ្យាល័យភ្នំពេញ  
មហាផ្ទៃបាសកម្ម  
ឆ្នាំទី២ សមាសទី១

Java Programming  
លោកគ្រឹះ កៅ សុខជា  
Lab2

ដូរ អាជីវនាបានជា ដុល្លារ ( $1\$ = 4050\text{₹}$ ) ដោន ( $1\text{ដោន} = 6000\text{₹}$ ) ហ្វួង ( $1\text{ហ្វួង} = 4500\text{₹}$ )  
បាតចំ (1បាត = 100₹)។

- នៅពេលអ្នកប្រើប្រាស់ ត្រូវប្រើប្រាស់តម្លៃផ្សេងៗតាមតម្លៃផ្សេងៗនៃបាតចំ ដូរ ហ្វួង ឬបាតចំ ដែលត្រូវបានបង្ហាញ និងបង្ហាញបាន។