

Homework 1.

(1) โปรแกรมหาผลบวกตัวเลข 2 ตัวนับไปแล้ว และแสดงผลการบวกตัวเลขทั้งสองตัวนี้

(1) รีวิว: ขั้นตอนลักษณะ (input)

- รับค่าตัวเลขตัวที่ 1 เก็บในตัวแปร NUM1 \rightarrow `NUM1 = int(input("NUMBER1:"))`

- รับค่าตัวเลขตัวที่ 2 เก็บในตัวแปร NUM2 \rightarrow `NUM2 = int(input("NUMBER2:"))`

(process)

นำผลลัพธ์มาบวก $NUM1 + NUM2$

$NUM = NUM1 + NUM2$

(output)

แสดงผลลัพธ์ NUM ด้วยการพิมพ์

`print("TOTAL:", NUM)`

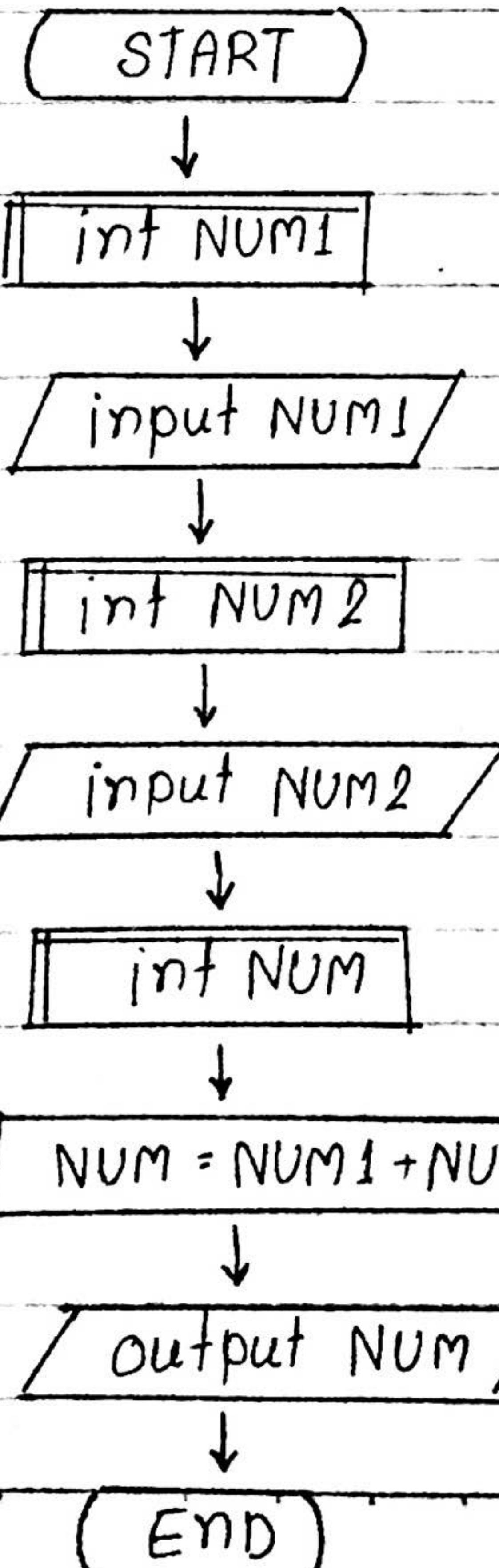
(Variable) นำค่านับตัวแปร

- เก็บค่าตัวเลขตัวเดียวตัวที่ 1 ไว้ในตัวแปร NUM1 โดย用 input รับค่าเข้ามา

- เก็บค่าตัวเลขตัวที่ 2 ไว้ในตัวแปร NUM2 โดย用 input รับค่าเข้ามา

- นำค่านับตัวเลขตัวเดียวตัวที่ 2 ร่วมบวกกับค่าที่เก็บไว้ในตัวแปร NUM.

(2) رسمผังงานภาษาคณิตศาสตร์



(3) โปรแกรมภาษา Python

```

NUM1 = int(input("NUMBER1 : "))
NUM2 = int(input("NUMBER2 : "))
NUM = NUM1 + NUM2
print ("TOTAL = ", NUM)

```

(2) โปรแกรมคำนวณ $\frac{1}{2} \times \text{ฐาน} \times \text{สูง}$ สำหรับรูปสามเหลี่ยม
 คำนวณต้องทราบพื้นที่ของสามเหลี่ยม ไม่ใช่การคำนวณความกว้าง
 และความสูง แต่ต้องทราบพื้นที่ของสามเหลี่ยมจะต้องใช้สูตร $\frac{1}{2} \times \text{ฐาน} \times \text{สูง}$
 ดังตัวอย่าง ต้นน้ำเมื่อไหร่ก็ต้องการแล้วให้โปรแกรมคำนวณ $\text{ผล} = \frac{1}{2} \times \text{ฐาน} \times \text{สูง}$

(1) จุดเด่นของโปรแกรม (input)

ค่าที่ได้จากการ AskMe จะต้องทราบ Tringle (สามเหลี่ยม) หรือ Square (สี่เหลี่ยม)

AskMe = input("Tringle or Square:")

กำหนดชื่อช่องทางคู่มือชื่อ long ของ input กรณีสามเหลี่ยม

long = float(input("ความกว้าง = "))

กำหนดชื่อช่องทางคู่มือชื่อ high กรณีสามเหลี่ยม

high = float(input("ความสูง = "))

กำหนดชื่อช่องทางคู่มือชื่อ matt กรณีสี่เหลี่ยม

matt = float(input("ความกว้าง = ")).

(process)

บริการคำนวณ กรณี AskMe เป็น Tringle คือคำนวณ $\frac{1}{2} \times \text{base} \times \text{height}$

Tringle = 0.5 * long * high

บริการคำนวณ AskMe เป็น Square คือคำนวณ $\text{base} \times \text{height}$

area = matt * matt

(output)

กรณี AskMe เป็น Tringle แสดงผลลัพธ์ดังนี้

print (Tringle)

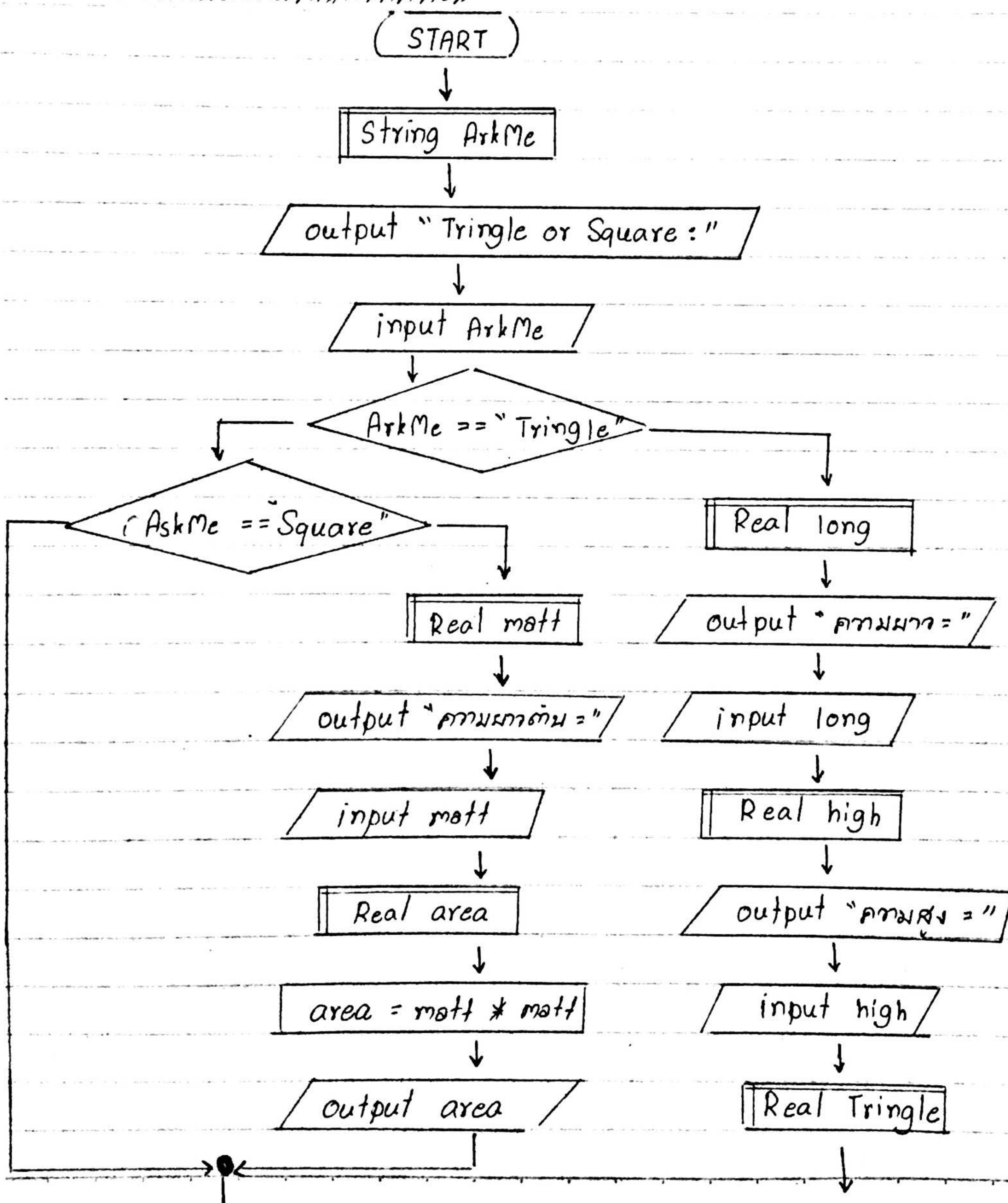
กรณี AskMe เป็น Square แสดงผลลัพธ์ดังนี้

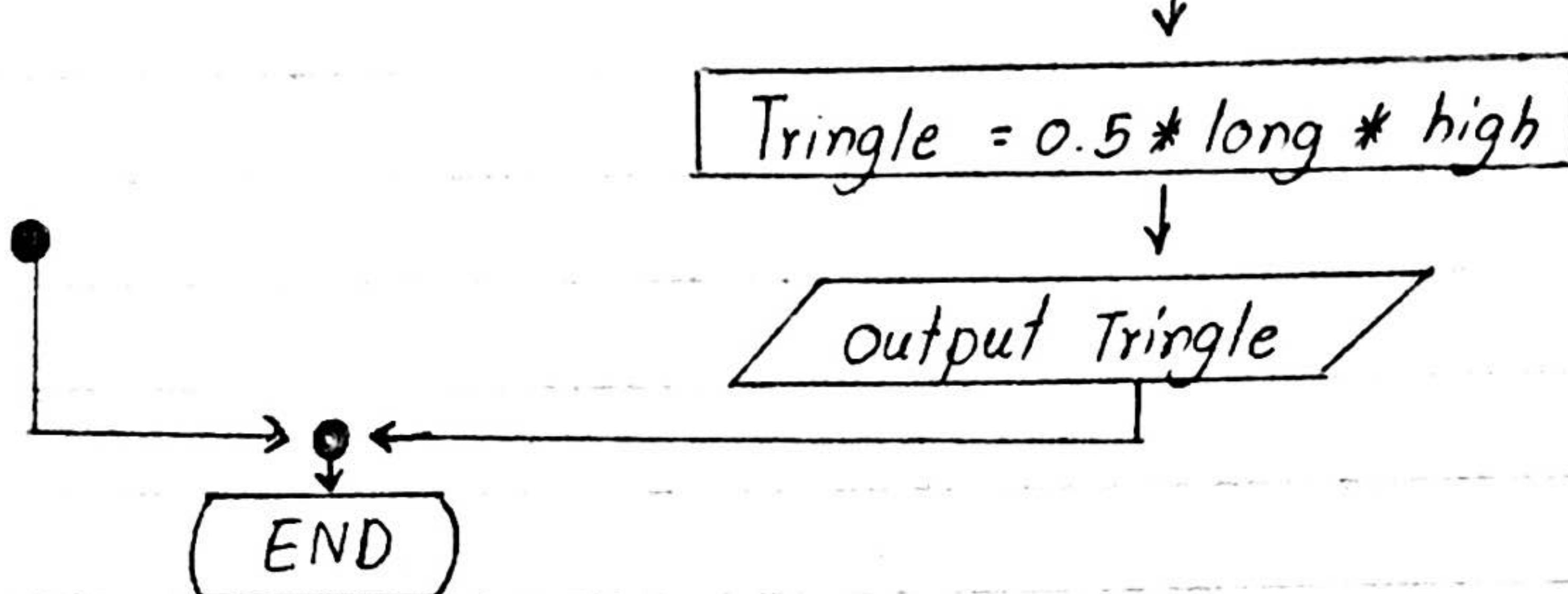
print (area)

(Variable) การกำหนดตัวแปร

- เก็บค่าอ่อนล่วน String ผ่านตัวแปร AskMe ที่มีรูป Tringle หรือ Square ตามตัวเลือก
- เก็บค่าตัวเลขแบบ input ที่เป็นตัวแปร long (ชื่อค่ายอดความกว้าง)
- เก็บค่าตัวเลขแบบ input ที่เป็นตัวแปร high (ชื่อค่ายอดความสูง)
- คำนวณตัวแปร Tringle เมื่อกรอกค่าอ่อนการคำนวณตามรูป
- เก็บค่าตัวเลขแบบ input ที่เป็นตัวแปร matt (ชื่อค่ายอดความกว้างมุม)
- คำนวณตัวแปร area เมื่อกรอกค่าอ่อนของ Square

(2) แก้ไขขั้นตอนงานจากการให้มา





(3) เรียนรู้การเขียนโปรแกรม python

```

AskMe = input (" Tringle or Square : ")
if AskMe == " Tringle ":
    long = float (input (" ความกว้าง = "))
    high = float (input (" ความสูง = "))
    Tringle = 0.5 * long * high
    print (Tringle)
elif AskMe == " Square ":
    matt = float (input (" ความกว้างด้าน = "))
    area = matt * matt
    print (area)
  
```

(3.) หัวเรื่องการคำนวณพื้นที่วงกลมในสี่เหลี่ยม หรือสี่เหลี่ยมวงกลม "Circle in the Square"
ซึ่งผู้ใช้ต้องป้อนขนาดบูรณาการก่อนแล้วมา โดยจะแสดงผลลัพธ์ของการคำนวณ

(1) จัดการข้อมูลภายนอก (input)

- สมศักดิ์ ชัยวุฒิ (ร) นักเรียนชั้นปีที่ ๔

(process)

- นำร่องผลลัพธ์ของบูรณาการที่ไม่ถูกกำหนดให้เป็นวงกลม

$$\text{Circle} = \text{math.pi} * (r^2)$$

- งานนี้นับว่าคอมปิวเตอร์ทำงานได้ตามที่ต้องการ

$$R = r + r$$

- นำค่าบูรณาการมาตัดลบจากพื้นที่สี่เหลี่ยม

$$\text{Square} = R * R$$

- นำค่าบูรณาการที่ตัดไปแล้วมาลบออกจากพื้นที่สี่เหลี่ยมเพื่อหาพื้นที่วงกลม

$$\text{IMAGE} = \text{Square} - \text{Circle}$$

(output)

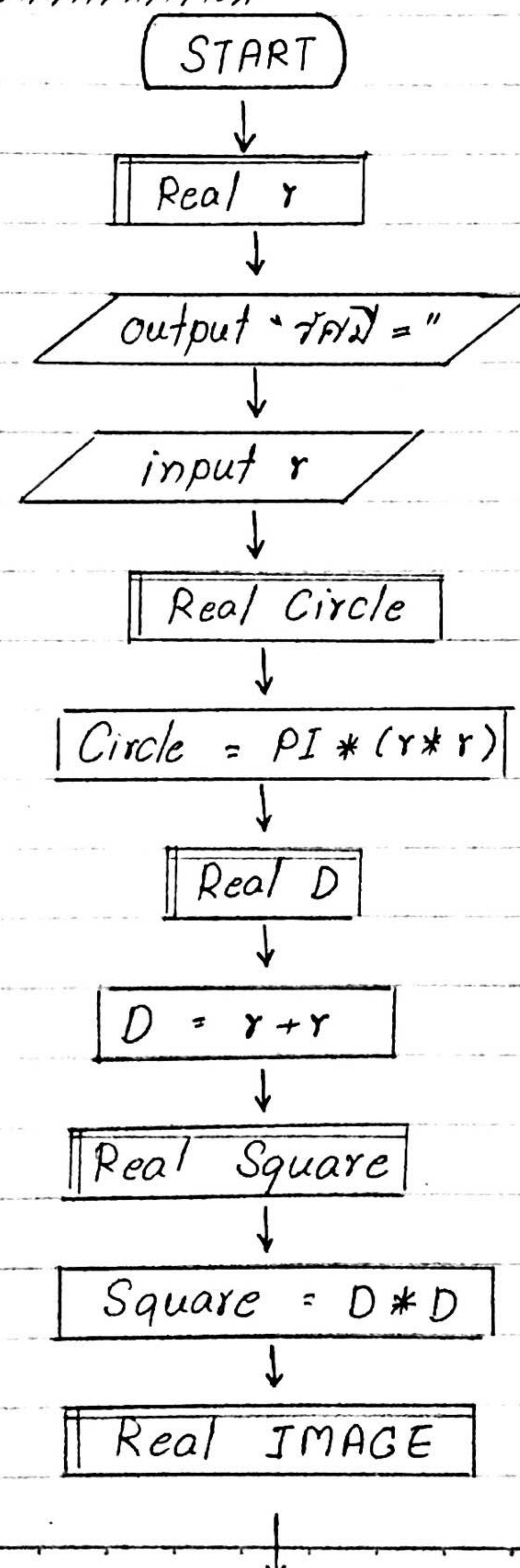
๔: แสดงผลห้องค์ที่นับกี่วงบังนี้

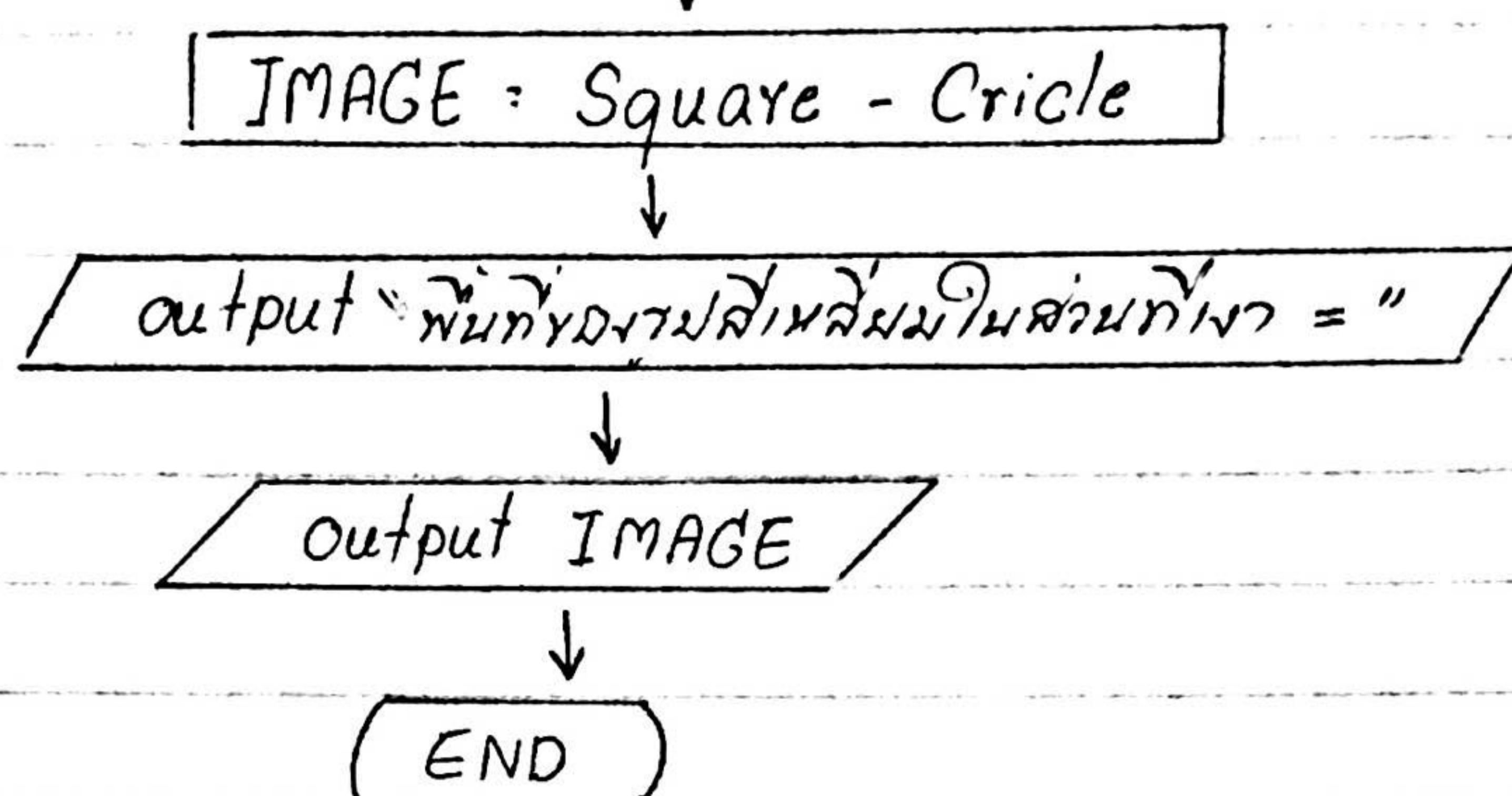
```
print ("พื้นที่ของรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า = ", IMAGE)
```

(Variable) นำกำหนดตัวแปร

- ตัวแปร r เป็นตัวแปรการคำนวณค่าพื้นที่ของรูปวงกลม
- ตัวแปร Circle เมนูกำกับสถานการณ์คำนวณหาพื้นที่ของรูปวงกลม
- ตัวแปร R เมนูกำกับคำนวณความกว้างของรูปสี่เหลี่ยม
- ตัวแปร Square เมนูกำกับคำนวณหาพื้นที่ของรูปสี่เหลี่ยม
- ตัวแปร IMAGE เมนุการคำนวณหาส่วนกี่วงบังนี้ที่สี่เหลี่ยม

(2) ขั้นตอนทาง稼กรรมการ





(3) โปรแกรม python

```

import math
r = float(input("รัศมี = "))
Circle = math.pi * (r**2)
D = r+r
Square = D * D
IMAGE = Square - Circle
print ("พื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส - พื้นที่วงกลม = ", IMAGE)
  
```

(4) โปรแกรมหาผลลัพธ์ของค่าจำนวนเต็ม 0 จำนวนทางเดียว ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 000 ถึง 1000 ท่านั้น
 และทำการเช็คค่าตัวเลขด้วยว่าเป็นจำนวนเต็มบวก抑 หรือเป็นจำนวนเต็มลบ ด้วยคำสั่ง if ดังนี้

ตัวอย่าง 1: ใช้ฟังก์ชัน input() ในการรับค่าโดยร้องขอจำนวนนับและทำการคำนวณผลลัพธ์โดยการ
 ตรวจสอบว่าเป็น偶數抑或 奇數 ให้ใช้ฟังก์ชัน mod หรือ ใช้เครื่องหมาย % ในการคำนวณผลลัพธ์
 ตัวอย่าง 2: ใช้ฟังก์ชัน input() ในการรับค่าโดยร้องขอจำนวนเต็มบวกและคำนวณผลลัพธ์โดยการ
 ตรวจสอบว่าเป็น偶數抑或 奇數 ให้ใช้ฟังก์ชัน mod หรือ ใช้เครื่องหมาย % ในการคำนวณผลลัพธ์

"It is an even number" ก็คือเมื่อผลลัพธ์ โปรแกรมจะพิมพ์ว่า "It is an odd number."

(1) รับค่าจำนวนเต็ม (input)

- รับค่าจำนวนเต็ม 1 จำนวนเรียกว่า จำนวน NUM

$NUM = int(input("จำนวนเต็ม = "))$

(process)

- จะมีผลลัพธ์ตามนี้ ก็ต่อเมื่อกำหนดมาให้มากกว่า 10 ๙=๗๖

`if NUM < 10 :`

`print ("Less than range")`

- จะมีผลลัพธ์ตามนี้มากกว่า 100 ๙=๗๖

`elif NUM > 100 :`

`print ("More than range")`

- จะมีผลลัพธ์ตามนี้ระหว่าง 10-100 ๗=๗๖ แล้วว่าเป็นจำนวนคี่หรือจำนวนคู่
โดยหากว่ามีผลลัพธ์ตามที่กำหนดให้ตรวจสอบเพิ่มเติมว่าเป็นค่าใดบ้าง

`if 10 <= NUM <= 100 :`

`if NUM % 2 == 0 :`

`print ("It is an even number")`

`else :`

`print ("It is an odd number")`

(output)

- การพิมพ์ตามที่กำหนดมาบังคับ 10 ๙=๑๘๗๙

`print ("Less than range")`

- การพิมพ์ตามที่กำหนดมาบังคับ 100 ๙=๑๘๗๙

`print ("More than range")`

- การพิมพ์ตามที่กำหนดมาบังคับ 10-100 ๗=๗๖ แล้วว่าเป็นจำนวนคี่หรือจำนวนคู่

`print ("It is an even number")`

- การพิมพ์ตามที่กำหนดมาบังคับ

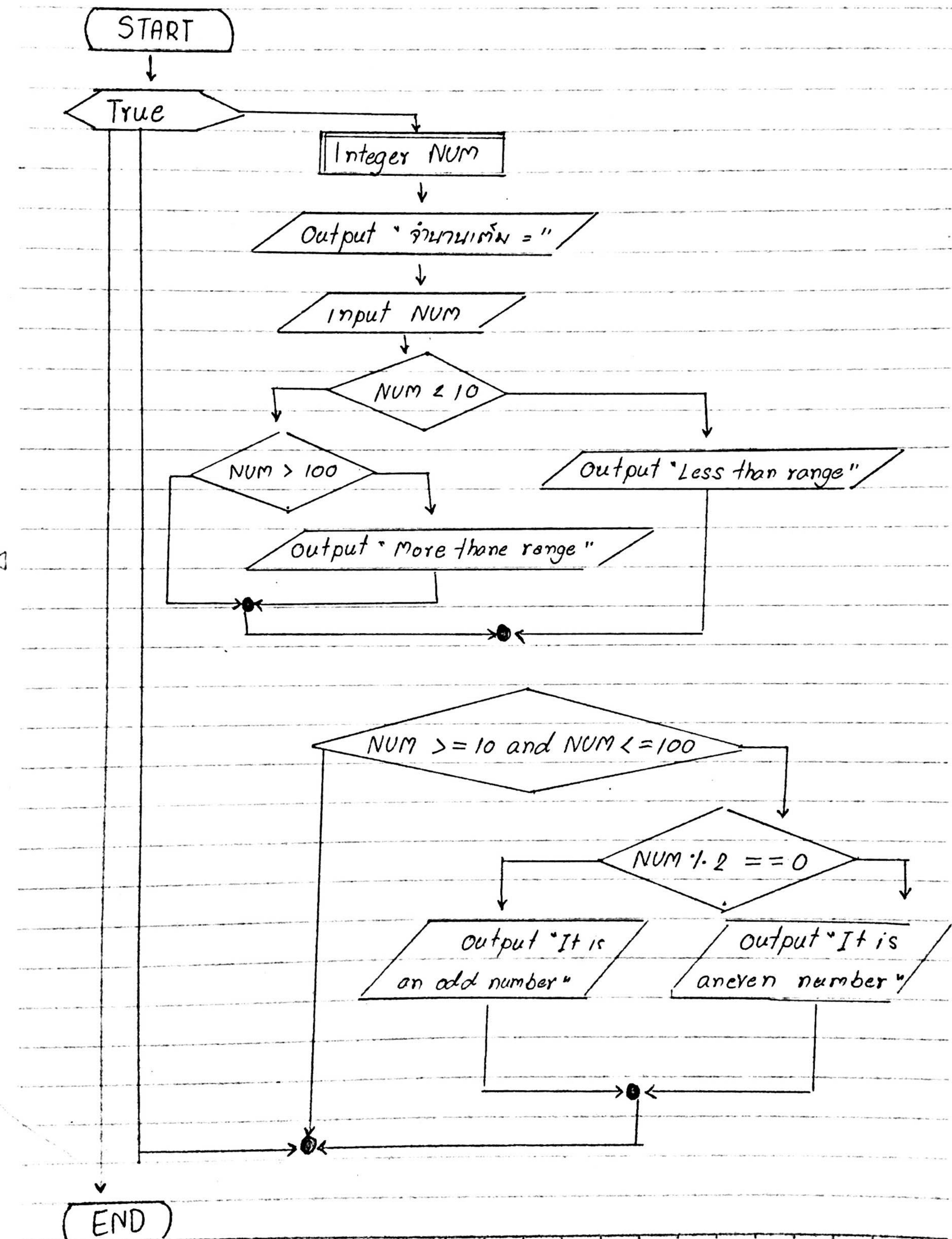
`print ("It is an odd number")`

(Variable)

การกำหนดตัวแปร

- ตัวแปร NUM เป็นตัวแปรที่ต้องเก็บค่าท่อนาน เนื่องจากกระบวนการรับข้อมูลจากผู้ใช้งาน

(2) Program Flowchart:



(3) ขั้นตอนการเขียนภาษา Python

while (True) :

 NUM = int(input("จำนวนต์ = "))

 if NUM < 10 :

 print ("Less than range")

 elif NUM > 100 :

 print ("More than range")

 if 10 <= NUM <= 100 :

 if NUM % 2 == 0 :

 print ("It is an even number")

 else :

 print ("It is an odd number")

(5) โปรแกรมนี้ทำการคำนวณผลรวมของ 3 จำนวนที่ป้อนจากผู้ใช้เพื่อพิมพ์ผลลัพธ์
ของการบวก กับผลลัพธ์ที่ได้เมื่อ 1 หลัก หรือพิมพ์ข้อความว่า "One-Digit" ถ้าเมื่อ 1
2 หลัก หรือพิมพ์ข้อความว่า "Two-Digit" ถ้าเมื่อ 2 หลัก หรือพิมพ์ข้อความว่า
"Three-Digit" และขึ้นไปเรื่อยๆ หรือพิมพ์ข้อความว่า "Over-Three-Digit"

(1) จัดการข้อมูลผู้ใช้ (input)

- หัวใจ NUM1 เก็บชุดผลลัพธ์ของเท่าน้ำหนักและน้ำหนักตัวเลขตัวที่ 1

- หัวใจ NUM2 เก็บชุดผลลัพธ์ของเท่าน้ำหนักและน้ำหนักตัวเลขตัวที่ 2

- หัวใจ NUM3 เก็บชุดผลลัพธ์ของเท่าน้ำหนักและน้ำหนักตัวเลขตัวที่ 3.

(process)

- ประมวลผลคำสั่ง "加" ด้วยการคำนวณผลรวมของ 3 จำนวนโดยใช้ค่า NUM = NUM1 + NUM2 + NUM3

- การตรวจสอบ NUM หลังผลลัพธ์เป็นหลัก 1 หลัก 2 หรือหลัก 3 ด้วย
if NUM < 10 :

- การคำนวณ NUM เป็นหลัก 2 หลักโดยใช้ค่า NUM % 100

- การคำนวณ NUM เป็นหลัก 3 หลักโดยใช้ค่า NUM % 1000

- และคำคำนวณ NUM มีลักษณะ 3 หลักก็จะใช้ค่า

else :

Print ("Over - Three - Digit")

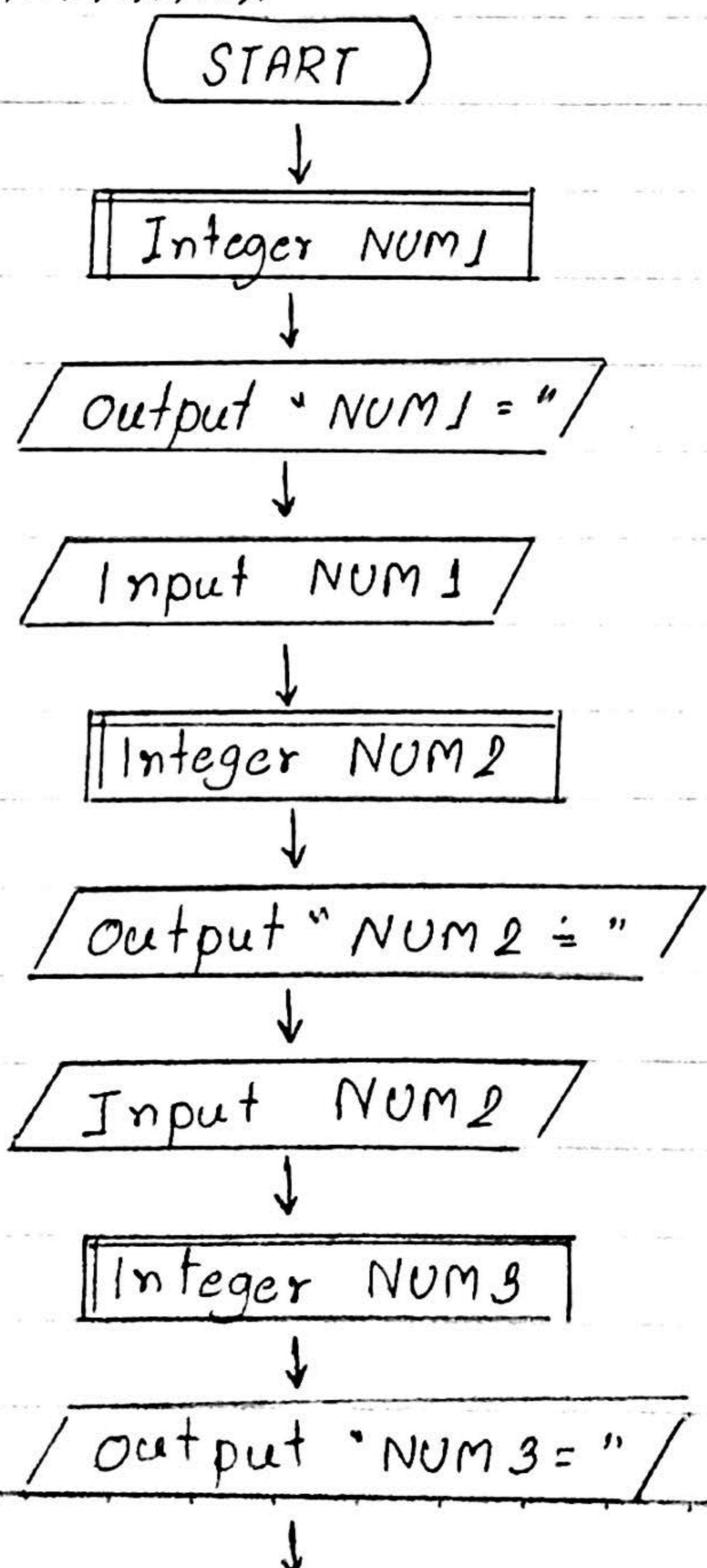
(output)

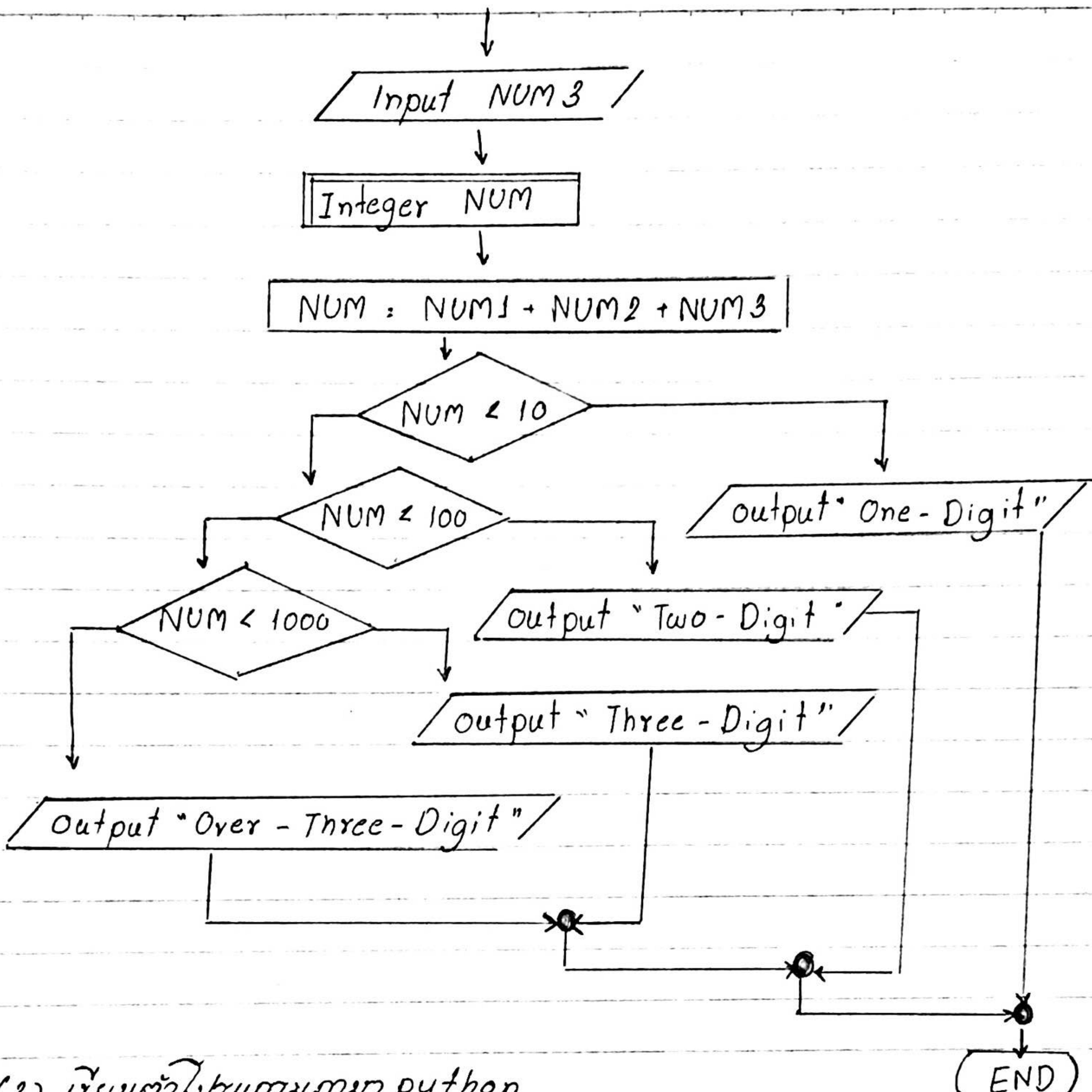
- แสดงผลตัว NUM เมื่อครั้ง 1 หลัก ดังนี้
print ("One - Digit")
- แสดงผลตัว NUM เมื่อครั้ง 2 หลัก ดังนี้
print ("Two - Digit")
- แสดงผลตัว NUM เมื่อครั้ง 3 หลัก ดังนี้
print ("Three - Digit")
- แสดงผลตัว NUM เมื่อครั้งมากกว่า 3 หลัก ดังนี้
print ("Over - Three - Digit")

(Variable)

- ตัวแปร NUM1 เป็นการรับข้อมูลเท้าท้าย ไม่พิมพ์โดยกรอกน้ำหน่วย
- ตัวแปร NUM2 เป็นการรับข้อมูลเท้าท้าย ไม่พิมพ์โดยกรอกน้ำหน่วย
- ตัวแปร NUM3 เป็นการรับข้อมูลเท้าท้าย ไม่พิมพ์โดยกรอกน้ำหน่วย
- ตัวแปร NUM ผู้ตัวเก็บผลลัพธ์ของน้ำหน่วย 3 จำนวน

△ (2) รูปแบบขั้นตอนการวิเคราะห์





(3) Implementieren in python

```

NUM1 = int(input("NUM1 = "))
NUM2 = int(input("NUM2 = "))
NUM3 = int(input("NUM3 = "))
NUM = NUM1 + NUM2 + NUM3
if NUM < 10:
    print("One-Digit")
elif NUM < 100:
    print("Two-Digit")
elif NUM < 1000:
    print("Three-Digit")
else:
    print("Over-Three-Digit")
  
```

(6) โปรแกรมคำนวณเกรดโดยใช้ = เมื่อบรรทุมค่าคะแนนมาแล้วจะต้องคำนวณ
ก่อนใช้ในตัวแปร Score ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0 ถึง 100 กรณีนี้ //จะทำการตรวจสอบ
ว่าผลรวมของคะแนนทั้งหมดเท่ากับ 100 หรือไม่ ถ้าไม่เท่ากันก็ให้มีผลลัพธ์คือ “
//ผลของการตัดสินใจที่ต้องการให้แสดงเป็นปัญญาตัวหนังสือ”

- a. Score น้อยกว่า 40 ได้เกรด F
- b. Score ตั้งแต่ 40 ถึง 49 ได้เกรด D
- c. Score ตั้งแต่ 50 ถึง 54 ได้เกรด D⁺
- d. Score ตั้งแต่ 55 ถึง 59 ได้เกรด C
- e. Score ตั้งแต่ 60 ถึง 69 ได้เกรด C⁺
- f. Score ตั้งแต่ 70 ถึง 79 ได้เกรด B
- g. Score ตั้งแต่ 80 ถึง 89 ได้เกรด B⁺
- h. Score ตั้งแต่ 90 ถึง 100 ได้เกรด A

(1) จัดทำแบบแผนภายนอก (input)

- สมศักดิ์มูลค่า //นับจากการบันทุณที่มาจากการบันทึกไว้ ก่อนใช้ในตัวแปร Score
 $Score = int(input("Your Score = "))$
- (process)

- รับค่ามาและบันทุณตามตัวแปร ตามค่าที่ต้องการบันทุณนั้นน้อยกว่า 0 //จะมากกว่า 100

//การตรวจสอบว่าเป็นค่าหรือไม่

- เมื่อค่าบันทุณนั้นเป็นตัวแปรที่มีค่าระหว่าง 0 - 100 ต่อไปนี้จะเป็นความเงื่อนไขที่ต้องมี

`if 0 <= Score <= 100 :`

`if Score < 40 :`

`print ("F")`

`elif 40 <= Score <= 49 :`

`print ("D")`

`elif 50 <= Score <= 54 :`

`print ("D+")`

`elif 55 <= Score <= 59 :`

`print ("C")`

`elif 60 <= Score <= 69 :`

`print ("C+")`

`elif 70 <= Score <= 79 :`

`print ("B")`

```

elif 80 <= Score <= 89 :
    print ("B+")
elif Score >= 90 :
    print ("A")
break

```

(output)

//ສະລະລະບົບຕາມເງິນໄຊໃຫຍ່ກຳນົດຈຳນວຍ

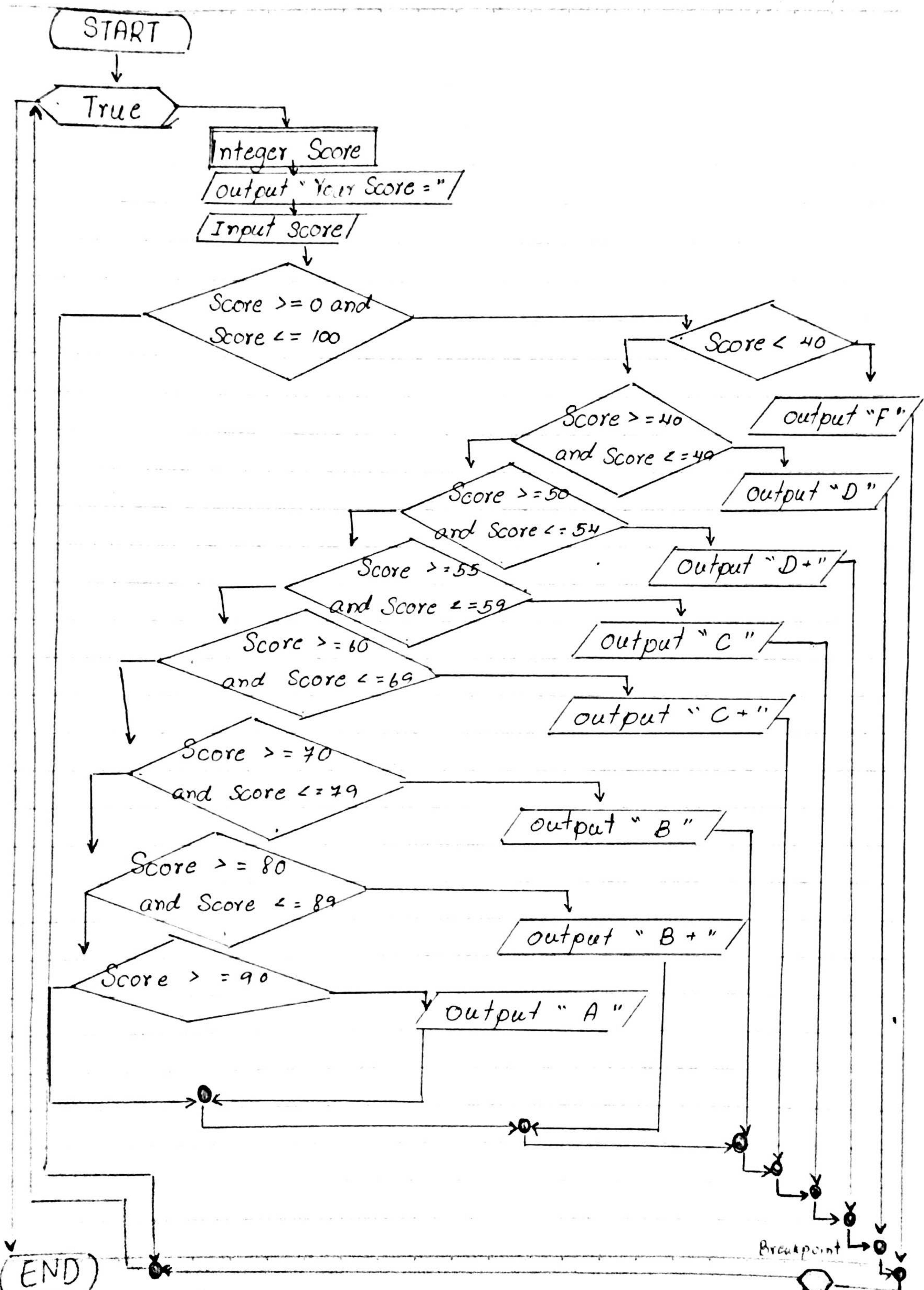
ຂໍ້ມູນກ່ຽວ 40 print ("F")
ຕັ້ງໄຕ້ 40 ດີ່ 49 print ("D")
ຕັ້ງໄຕ້ 50 ດີ່ 54 print ("D+")
ຕັ້ງໄຕ້ 55 ດີ່ 59 print ("C")
ຕັ້ງໄຕ້ 60 ດີ່ 69 print ("C+")
ຕັ້ງໄຕ້ 70 ດີ່ 79 print ("B")
ຕັ້ງໄຕ້ 80 ດີ່ 89 print ("B+")
ຕັ້ງໄຕ້ 90 ແລະລວມ print ("A")

(variable)

ຕາມກົມນົດຕົວໄມ້

① ຕັ້ງໄຕ້ Score ເນການກົນຄ່າຕົວໂລມຕົວຕ່າງໆ ທີ່ມີຄວາມປັບປຸງ

(2) ເປັນຜົນງານຈາກການປົກການ



(3) සුමුද්‍රාස්ථානුම්‍රා python

While True :

```
Score = int(input("Your Score = "))
```

```
if 0 <= Score <= 100 :
```

if Score < 40 :

```
    print("F")
elif 40 <= Score <= 49 :
```

```
print ("D")
elif 50 <= Score <= 54 :
```

```
print("D+",
```

```
elif 55 <= Score <=59:  
    i = ("C" + " ")
```

```
print ("C")
```

elif 60 <= Score <= 69 :

```
print ("C+")
```

elif 70 <= Score <= 79:

```
print("B")
```

elif Score <= 89 :

```
print ("B+")
elif score >= 90
```

ellif score > = 90 :
passed ("P")

print (A)
break

8 year

(๗) ที่นี่, กรมชั้นต่ำ ยังคงใช้เวลาอยู่ ๙ ชั่วโมง ไม่ต้องรีบมาก่อน อีก ๒ ชั่วโมง Adm ๒
ก่อนเข้าห้องน้ำด้วย ตนพึงจะไปใช้ห้องน้ำตามที่ต้องการ: ให้รับสัมภาระที่ห้องน้ำ
แล้ว จึงเดินทางกลับไปใช้ห้องน้ำ: // สถานที่ตั้งที่น้ำ

- a. გაეცნობა მაგისტრი, მაგისტრი: ქმნით მაგისტრის დანართი 2

๔. กรณีนักเรียนที่ขาดช่วงการเรียนต่อเนื่องเป็นเวลานานกว่า ๓ เดือน

(1) គិតការ៖ នំពេមអត្ថការ (Input)

```
Letter = str(input("Enter letter ="))
```

(process)

និងសារលើក្នុងការទិន្នន័យរបស់ខ្លួន។ if

if Letter == "a" or Letter == "b" or Letter == "c" or
Letter == "d" or Letter == "e" or Letter == "f" or Letter == "g"
or Letter == "h" or Letter == "i" or Letter == "j" or Letter == "k"
or Letter == "l" or Letter == "m" or Letter == "n" or Letter == "o"
or Letter == "p" or Letter == "q" or Letter == "r" or Letter == "s"
or Letter == "t" or Letter == "u" or Letter == "v" or Letter == "w"
or Letter == "x" or Letter == "y" or Letter == "z" :

S = Csmall. index(Letter, 0, 26) # 12: mapping function

print(Small[5:26])

Smg II / Nirm's Hydrogen 0.5m/s a-2

else :

```
po = (Big.index(Letter,0,26))#Jumping over
```

`go = (Big[0:p0+1])`

```
yo.reverse() # WarmUpNinjas reverse() many you have to like  
print(yo)
```

(output)

- ការសំណង់ស្ថិតិវិធានមានការប្រើប្រាស់ input ទៅការកែងកាត់ការងារ។

```
print (Small [s:26])
```

ກໍາໄລ້ຕາມເປົ້າມີນິກູ້ກັບ: "ຂອງທ່ານ input ອີງຈະກລັນຢູ່ມີຄວາມຕິດຕາມກຳນົດ "A"

print(yo)

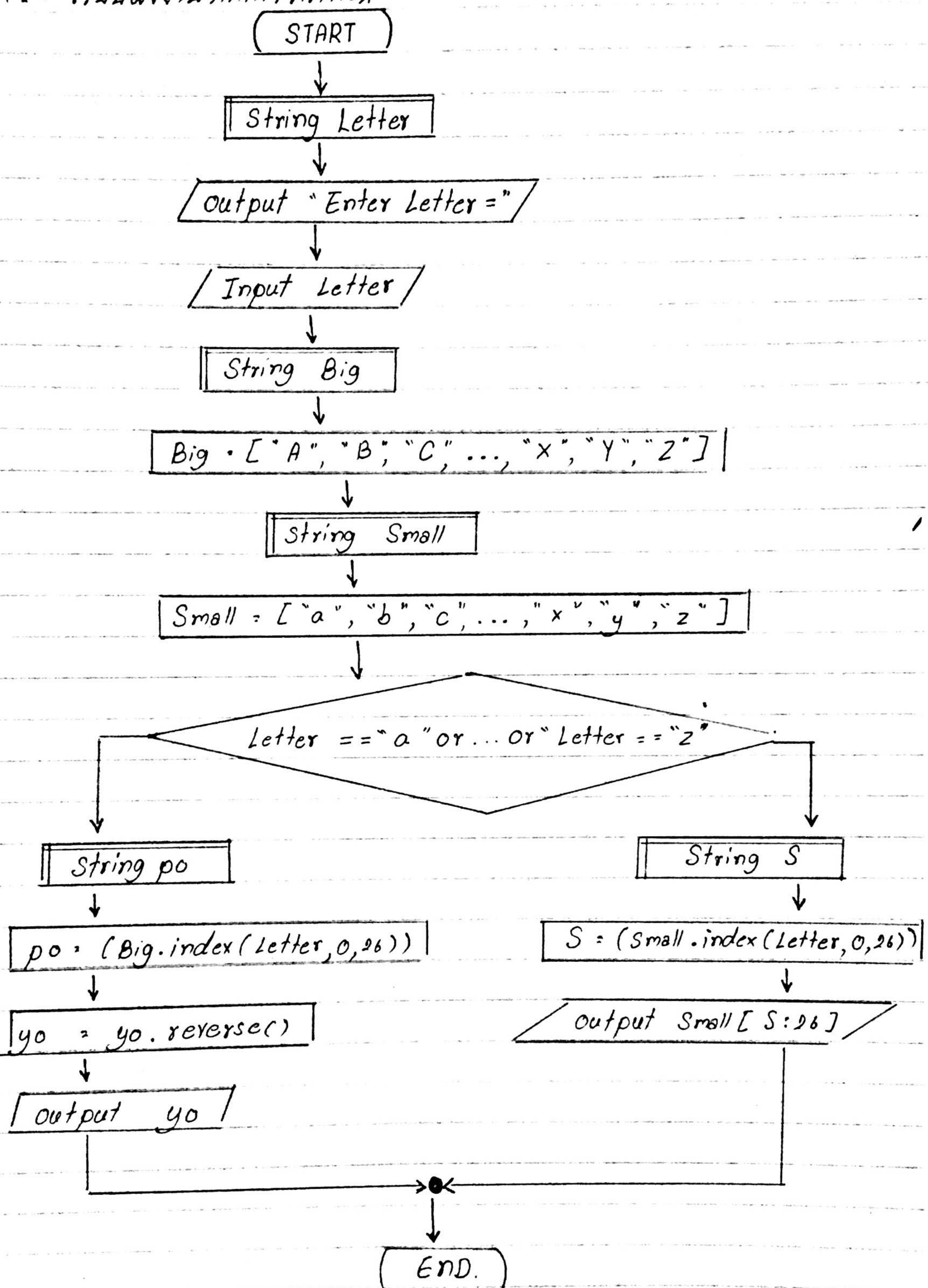
(variable)

- ក្រោមក្នុង Letter , ដែលមានចំណាំ String , នៅក្នុងក្រឡេង
 - ក្រោមក្នុង Big , ដែលមានកំណើនខ្លួនជាលិត List ទៅក្នុងក្រឡេងនៃការសរៀចចាប់ពី A - Z
 - ក្រោមក្នុង Small , ដែលមានកំណើនខ្លួនជាលិត List ទៅក្នុងក្រឡេងនៃការសរៀចចាប់ពី a - z
 - ក្រោមក្នុង S ដែលមានកំណើនខ្លួនជាលិត List ទៅក្នុងក្រឡេងនៃការសរៀចចាប់ពី អូនីវីអូនី
 - ក្រោមក្នុង List ក្រោមក្នុង Small
 - ក្រោមក្នុង po , ដែលមានកំណើនខ្លួនជាលិត List ទៅក្នុងក្រឡេងនៃការសរៀចចាប់ពី អូនីវីអូនី
 - ក្រោមក្នុង Big , ដែលមានចំណាំ String , នៅក្នុងក្រឡេង
 - ក្រោមក្នុង yo ទៅក្នុងក្រឡេង

12) ໃຫນຜົນການການປັບປຸງຂໍ້ມູນ:

NO. / /

DATE / /



(3) โปรแกรมรับตัวอักษรภาษา python

✓ Letter = str(input("Enter Letter = "))

Big = ["A", "B", "C", "D", "E", "F", "G", "H", "I", "J", "K", "L", "M",
"N", "O", "P", "Q", "R", "S", "T", "U", "V", "W", "X", "Y", "Z"]

Small = ["a", "b", "c", "d", "e", "f", "g", "h", "i", "j", "k", "l", "m",
"n", "o", "p", "q", "r", "s", "t", "u", "v", "w", "x", "y", "z"]

if Letter == "a" or Letter == "b" or ... (พิมพ์ต่อๆ กันไป) .. or Letter == "z":

S = (Small.index(Letter, 0, 26))

print(Small[S : 26])

else :

p0 = (Big.index(Letter, 0, 26))

y0 = (Big[0 : p0 + 1])

y0.reverse()

print(y0)

▷ (8) หัวข้อการเขียนโปรแกรมรับตัวอักษรจากผู้ใช้แล้วทำการ
ตรวจสอบว่าตัวอักษรเป็นตัวอักษรตัวพิมพ์หรือตัวอักษรตัวต่ำ
ดังนั้นต้องใช้คำสั่ง if...else ในการตรวจสอบว่าตัวอักษรเป็นตัวอักษรตัวพิมพ์หรือตัวอักษรตัวต่ำ

even-or-odd() ใช้เมื่อพิมพ์ตัวอักษร even-or-odd() ชี้ให้ถูกต้อง เช่น
จำนวนบ�น ค่าเป็นเลขคี่=พิมพ์ค่า "It is an even number" เมื่อเป็นเลขคู่=
พิมพ์ค่า "It is an odd number"

(1) จัดการรับตัวอักษร (input)

• ชนิดตัวอักษรที่รับได้คือ NUMBER

NUMBER = int(input("Enter Number = "))

(process)

• หน้าที่ของผู้ใช้คือรับตัวอักษร เพื่อ拿来ทำการคำนวณตัวอย่างการคำนวณตัวเลขคู่คี่

if 10 <= NUMBER <= 99 :

• ผลลัพธ์ที่ต้องการคือตัวอักษรที่แสดงผลลัพธ์คือตัวอักษรคี่=even-or-odd

if even-or-odd(NUMBER) != 0 :

print("It is an even number")

else :

print("It is an odd number")

ແລະ ເປັນໄຊ ດະນຸມດລວງ ກ່າຍໃຫ້ຮ່າງມີນິຕົກ ເທິງມານູພະນັກຄົນໄຟກໍາມຊັ້ນ
ອັນດັບກ່າວໜັນລະດະກະໂລງ ໂດຍບໍ່ໄດ້.

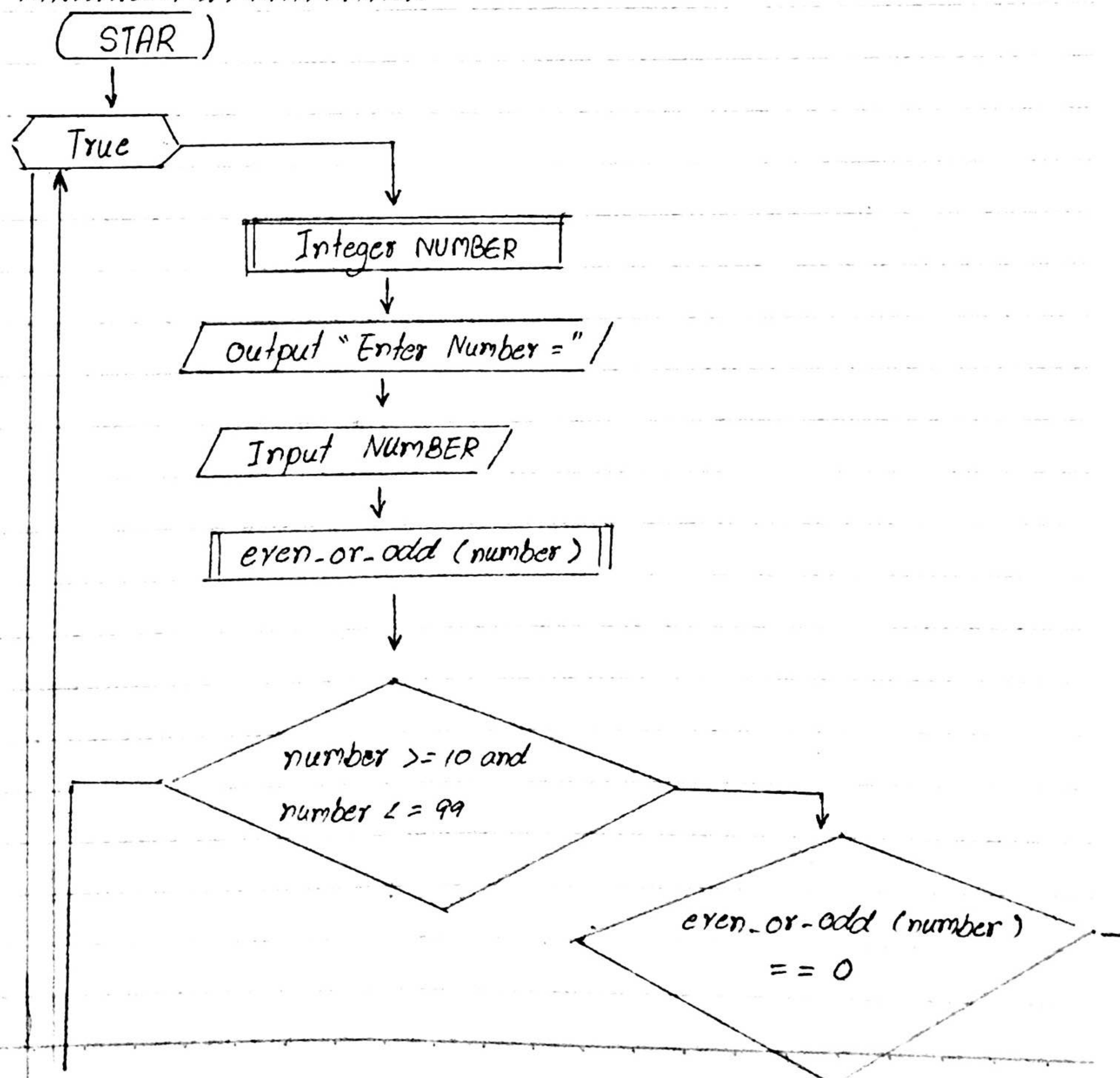
(output)

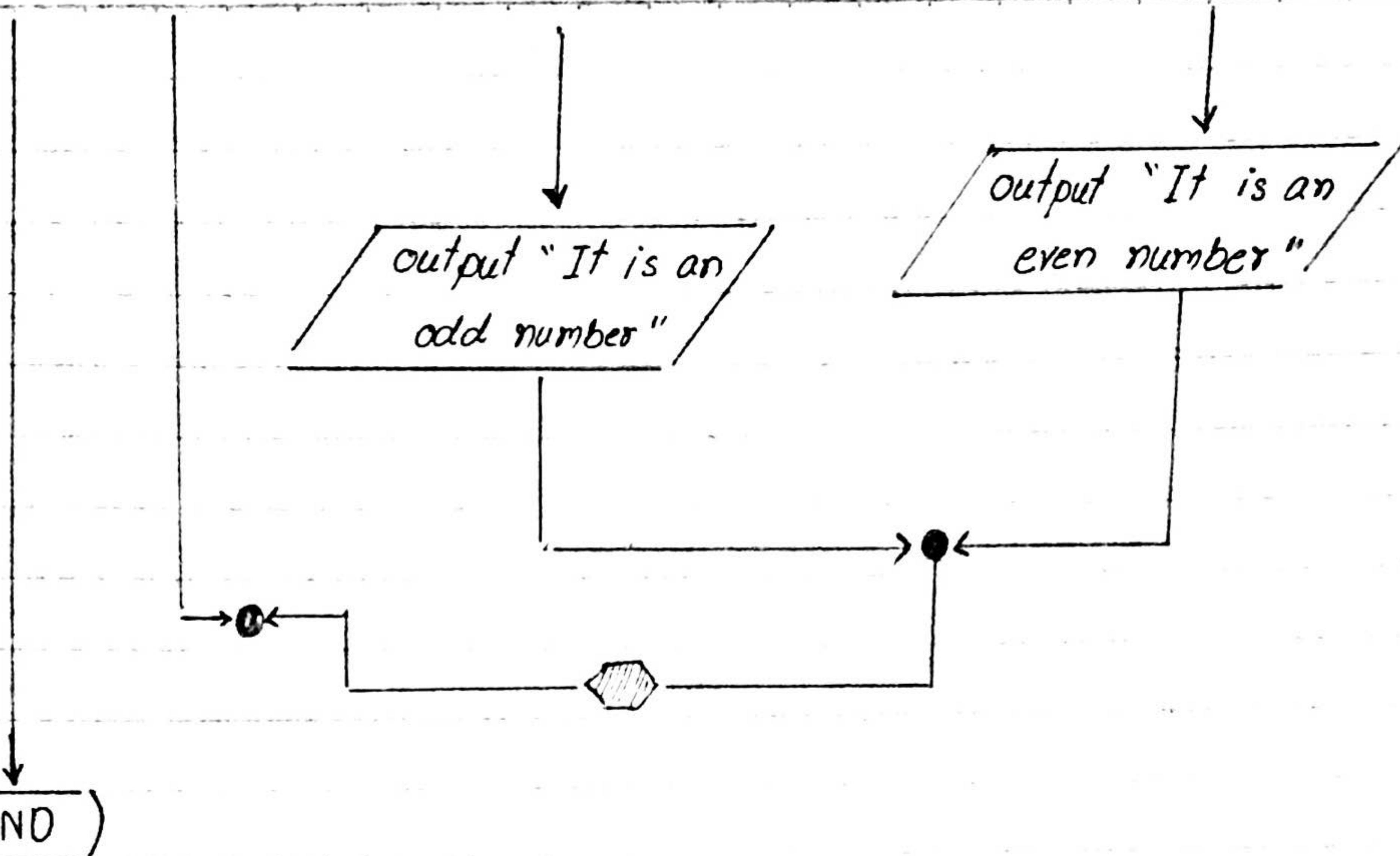
- ກ්‍රියාකෘති "even-or-odd (number)!=0" තැබුණුවන
print("It is an even number")
ක්‍රියාකෘති තැබුණුවන
print ("It is an odd number")

(Variable)

- ការលេខ NUMBER ឬនូវការរំស្រួលទិន្នន័យនូវការបង្ហាញនៃជានានុព័ត៌ម្លៃ
 - ការលេខ num ឬនូវការកំណត់លទ្ធផលនៃការបង្ហាញនៃជានានុព័ត៌ម្លៃ

(2) ការបង្ហាញនៃជានានុព័ត៌ម្លៃ





(3) Program in python

while True :

 NUMBER = int(input("Enter Number = "))

 def even-or-odd(number) :

 num = number % 2

 return num

 if 10 <= NUMBER <= 99 :

 if even-or-odd(number) == 0 :

 print("It is an even number")

 else :

 print("It is an odd number")

 break.

(9) ให้โปรแกรมเช็คจำนวนเต็ม 2 จำนวนจากผู้ใช้ ซึ่งต้องมีค่าตั้งแต่ -100 จนถึง 100 ที่ไม่ติดกัน ให้เข้าโปรแกรมกลับไปหาน้ำดื่ม เมื่อหาน้ำดื่มแล้วจะแสดงผล ก็จะมีจำนวนนับว่ากี่ตัว ก็จะใช้ function find-sum() ซึ่งมีผลลัพธ์คือ find-sum() ที่นำผลมาลบออกจากผลของ 2 จำนวนแล้วจะแสดงผลผลรวมของจำนวนน้ำดื่ม

(input)

- รับค่าจำนวนเต็มจำนวนที่ 1 เก็บในตัวแปร num1
 $num1 = int(input("Num1 = "))$

- รับค่าจำนวนเต็มจำนวนที่ 2 เก็บในตัวแปร num2
 $num2 = int(input("Num2 = "))$

(process)

- นำผลลัพธ์ของหารดูผลลัพธ์ที่ได้จากการคำนวณมาพิสูจน์ว่า if ที่เขียนไว้ในการทำงาน
 $if 1 <= num1 <= 100 \text{ and } 1 <= num2 <= 100 :$
 $\quad print("find_Sum = %.d" \% find_sum(num1, num2))$

จะแสดงผลลัพธ์คือ จำนวนที่หาน้ำดื่มแล้วลบออกจากจำนวนที่ 1 - 100 หรือ จำนวนที่หาน้ำดื่มแล้วลบออกจากจำนวนที่ 1 - 100 ของการแสดงผลจะแสดงผล 2 จำนวนโดยที่การคำนวณก็ใช้ฟังก์ชัน

$find_sum()$ อย่างที่กำหนด

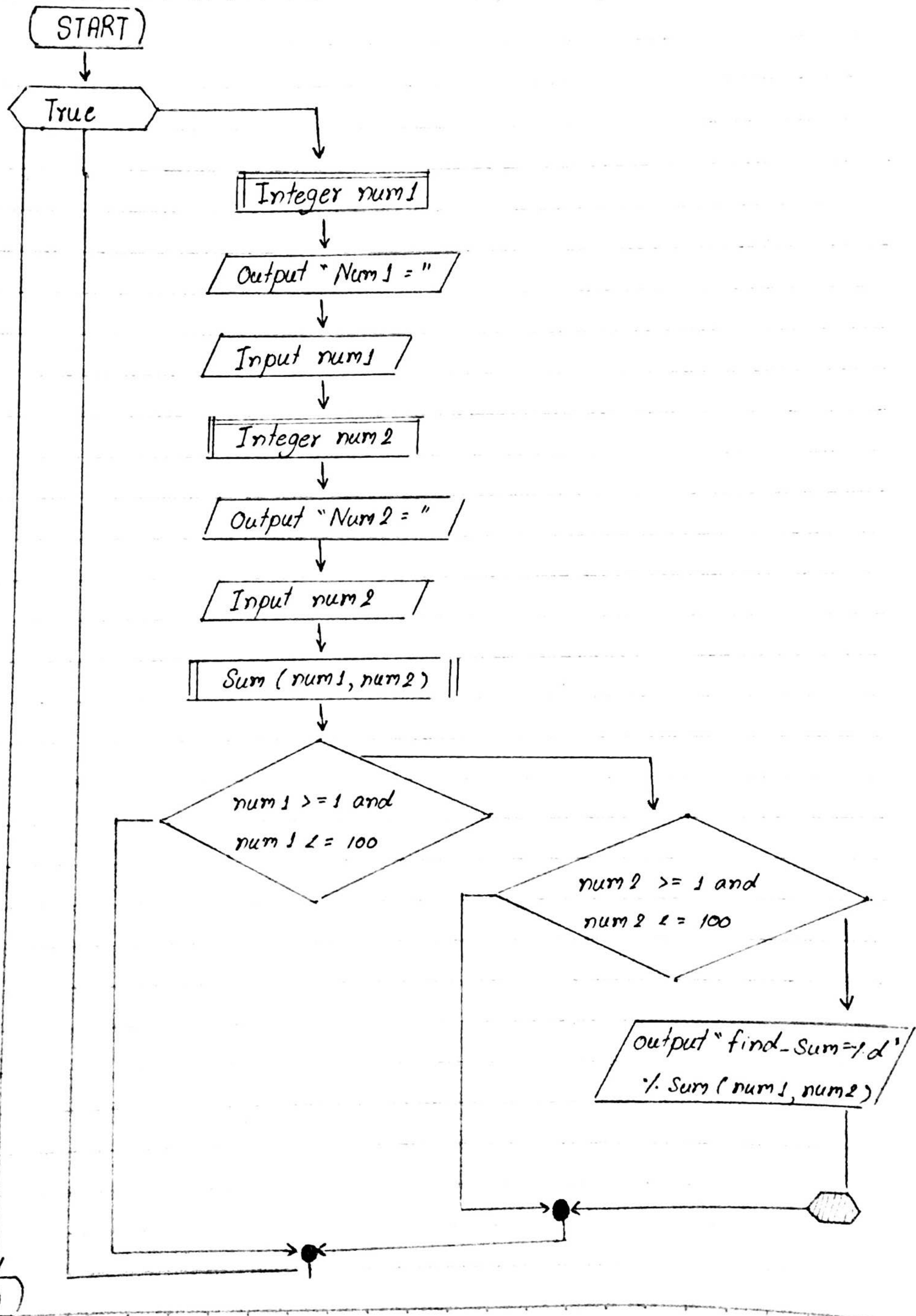
(output)

- แสดงผลมากรอบ 2 ตำแหน่งหลังคา_dot
 $print("find_Sum = %.2f" \% find_sum(num1, num2))$

(variable)

- ตัวแปร num1 เก็บชุดผลลัพธ์จำนวนเต็มที่ได้จากการป้อนเข้ามาจากผู้ใช้
- ตัวแปร num2 เก็บชุดผลลัพธ์จำนวนเต็มที่ได้จากการป้อนเข้ามาจากผู้ใช้
- ตัวแปร sum เป็นตัวแปรที่เก็บผลลัพธ์รวม คือ $num1 + num2$

(2) इनपुट और आउटपुट का नियम:



(3) เรียนรู้การเขียนภาษา python

while True :

```
    num1 = int(input("Num 1 = "))
```

```
    num2 = int(input("Num 2 = "))
```

```
    def find_sum(num1, num2):
```

```
        num = num1 + num2
```

```
        return num
```

```
    if 1 <= num1 <= 100 and 1 <= num2 <= 100 :
```

```
        print("find_sum = %.d" % find_sum(num1, num2))
```

```
        break
```

(10.) ให้โปรแกรมรับค่าจำนวนเต็ม 2 จำนวนจากผู้ใช้ ซึ่งต้องมีค่าตั้งแต่ 1-100 ท่านั้น
คำนวณผลรวมของ 2 จำนวนที่ได้รับมา และหารด้วย 2 แล้วแสดงผล // ลักษณะของผลหาร
จะเป็นจำนวนเต็มไม่ตัดเศษ แต่ถ้าหารด้วย 2 แล้วเหลือเศษ ให้แสดงผลทางภาษา

(1) กระบวนการอ่านค่า (input)

- รับค่าจำนวนเต็ม 2 จำนวน กำหนดให้เป็น num1 โดยมีค่าจำนวนเต็ม
 $num1 = int(input("Enter Num 1 = "))$

- รับค่าจำนวนเต็ม 2 จำนวน กำหนดให้เป็น num2 โดยมีค่าจำนวนเต็ม
 $num2 = int(input("Enter Num 2 = "))$

(process)

ใช้ภาษา Python if คำสั่งเพื่อตรวจสอบว่า num1 และ num2 คือจำนวนเต็มหรือไม่

```
def find_average(num1, num2):
```

```
    num = (num1 + num2) / 2
```

```
    return num
```

(output)

- แสดงผลลัพธ์ของผลหาร 2 จำนวนที่ได้รับมา // แสดงผลดังนี้

```
print("find_average = %.d" % find_average(num1, num2))
```

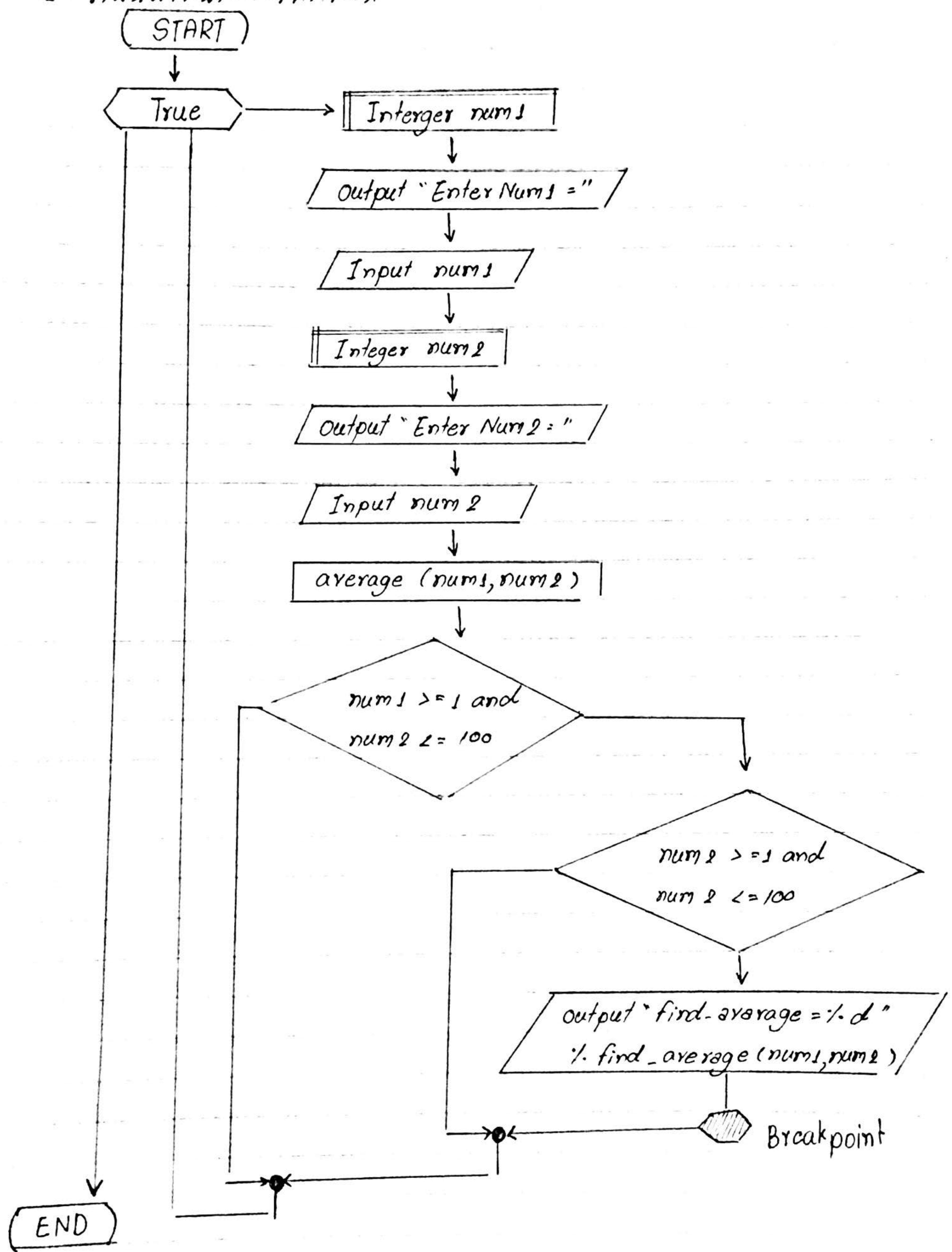
(variable)

- ตัวแปร num1 กำหนดชื่อตัวแปรจำนวนเต็มโดยการรับค่าจากผู้ใช้// ไม่มีตัวหนา

- ตัวแปร num2 กำหนดชื่อตัวแปรจำนวนเต็มโดยการรับค่าจากผู้ใช้// ไม่มีตัวหนา

- ตัวแปร num แสดงผลลัพธ์ของผลหาร num1 และ num2

(2) ໃຫ້ພົນລາຍການກວດວ່າປະເທດ



(3) Programs in python

While True :

 num1 = int(input("Enter Num1 = "))

 num2 = int(input("Enter Num2 = "))

 def find_average(num1, num2) :

 num = (num1 + num2) / 2

 return num

 if 1 <= num1 <= 100 and 1 <= num2 <= 100 :

 print("find_average = %.2f" % find_average
 (num1, num2))

 break.