

ตรวจสอบชื่อมงคล (CheckName)

กำหนดให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมเพื่อรับข้อมูลชื่อภาษาอังกฤษจากผู้ใช้ จากนั้นทำการคำนวณว่า ชื่อของผู้ใช้เมื่อเทียบกับศาสตร์เลขมงคลแล้วมีลักษณะเป็นอย่างไร โดยอาศัยข้อมูลการจับคู่ตัวอักษรในตารางที่ 1 ข้อมูลวิธีการคำนวณหาตัวเลขแสดงชะตากรรม (Destiny Number) และตัวเลขแสดงจิตวิญญาณ (Soul Number) รวมถึงข้อมูลหลักการวิเคราะห์และสรุปผลการทำนายชื่อตามศาสตร์เลขมงคล ตามคำรายละเอียดคำอธิบายด้านล่างนี้

ตารางที่ 1. การจับคู่ตัวอักษรภาษาอังกฤษกับเลขมงคล

1	2	3	4	5	6	7	8	9
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	

1. ตัวเลขแสดงชะตากรรม (Destiny Number)

- การคำนวณได้จากการหาผลรวมค่าตัวอักษรแต่ละตัวของชื่อผู้ใช้โดยเทียบตามตารางที่ 1 จากนั้นให้หาผลลัพธ์ที่ได้ให้เหลือเพียงตัวเลขหลักเดียวด้วยวิธีการแยกหลักและบวกกันไปเรื่อยๆ ต.ย. เช่น ชื่อ “THOMASSEEKER” = $2 + 8 + 6 + 4 + 1 + 1 + 1 + 5 + 5 + 2 + 5 + 9 = 49 = 4 + 9 = 13 = 1 + 3 = 4$
- การสรุปผลลัพธ์ Destiny Number
 - ถ้าผลรวมที่ได้มีค่าเป็นเลขคี่ ถือว่าเลขในเกณฑ์เคราะห์ (Unlucky)
 - ถ้าผลรวมที่ได้มีค่าเป็นเลขคู่ ถือว่าเลขในเกณฑ์โชคดี (Lucky)

2. วิธีการคำนวณตัวเลขแสดงจิตวิญญาณ (Soul Number)

- การคำนวณได้จากการหาผลรวมค่าตัวอักษรแต่ละตัวของชื่อผู้ใช้เฉพาะส่วนที่เป็นสระโดยเทียบตามตารางที่ 1 ต.ย. เช่น จากชื่อ “THOMASSEEKER” นำมาหาตัวอักษรเฉพาะที่เป็นสระและหาผลรวมได้ดังนี้ OAEKE = $6 + 1 + 5 + 5 + 5 = 22$
- การสรุปผลลัพธ์ Soul Number
 - ถ้าผลรวมที่ได้มีค่า > 20 ถือว่าเป็นค่าที่สูง (High)
 - ถ้าผลรวมที่ได้มีค่าระหว่าง 11-19 ถือว่าอยู่ในค่าเฉลี่ย (Average)
 - ถ้าผลรวมที่ได้มีค่าระหว่าง 0-10 ถือว่าเป็นค่าที่ต่ำ (Low)

ข้อมูลเข้า

- ข้อมูลเข้าจะเป็นชื่อภาษาอังกฤษโดยพิมพ์เป็นตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ติดกัน (ไม่มีช่องว่างระหว่างอักษร)
- การทดสอบโปรแกรมจะกำหนดให้ป้อนข้อมูลที่มีความยาวไม่เกิน 15 ตัวอักษร (ในส่วนนี้นักศึกษาไม่จำเป็นต้องตรวจสอบข้อมูล)
- ข้อมูลที่จะนำไปประมวลผลจะเป็นข้อมูลบรรทัดเดียวที่พิมพ์ โดยไม่มีการขึ้นบรรทัดใหม่

ข้อมูลออก

- ข้อมูลส่งออกมีทั้งหมด 2 บรรทัด โดยจะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนอธิบายชะตากรรม และส่วนที่บอกถึงจิตวิญญาณ ดังตัวอย่างที่ 1 ถึง 5

ตัวอย่างที่ 1

ข้อมูลเข้า
THOMASSEEKER
ข้อมูลออก
Your destiny number is 4 and it is lucky. Your soul number is 22 and it is high.

ตัวอย่างที่ 2

ข้อมูลเข้า
ADAMS
ข้อมูลออก
Your destiny number is 2 and it is lucky. Your soul number is 2 and it is low.

ตัวอย่างที่ 3

ข้อมูลเข้า
JESSICA
ข้อมูลออก
Your destiny number is 3 and it is unlucky. Your soul number is 15 and it is average.

ตัวอย่างที่ 4

ข้อมูลเข้า
STEVE
ข้อมูลออก
Your destiny number is 8 and it is lucky. Your soul number is 10 and it is low.

ตัวอย่างที่ 5

ข้อมูลเข้า
WOODY
ข้อมูลออก
Your destiny number is 1 and it is unlucky. Your soul number is 12 and it is average.

ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
การรับข้อมูลเข้า	ข้อมูลเข้ารับจากคีย์บอร์ด
การแสดงผลลัพธ์	ผลลัพธ์แสดงออกมาที่จอภาพ เคอร์เซอร์อยู่ที่จุดเริ่มต้นของบรรทัดว่างเปล่า ซึ่งเป็นบรรทัดต่อจากผลลัพธ์สุดท้าย
เงื่อนไขในการรับและให้คะแนน	โปรแกรมจะต้องประมวลผลชุดข้อมูลทดสอบผ่านทั้ง 5 ชุดทดสอบ

ข้อมูลและคำสั่งเพิ่มเติม

นักศึกษาจะต้องระบุภาษาโปรแกรมและคอมไพเลอร์ที่ส่วนหัวของโปรแกรมดังนี้

ภาษา C และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)
/* LANG: C COMPILER: WCB */	/* LANG: C++ COMPILER: WCB */
ภาษา C และ MinGW 3.4.2 (Dev-C++ บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 3.4.2 (Dev- C++ บนวินโดวส์)
/* LANG: C COMPILER: WDC */	/* LANG: C++ COMPILER: WDC */
ภาษาจาวา และ jdk1.7.0_71	
/* LANG: JAVA COMPILER: JAVA */	สำหรับภาษาจาวาให้ตั้งชื่อคลาสเป็น ชื่อเดียวกับโจทย์ และไม่มีการสร้าง แพ็คเกจย่อย ทุกภาษาให้ส่งไฟล์ต้นฉบับ .c, .cpp หรือ .java