

แบบฝึกหัดปฏิบัติการคานท์ 10: Structure

ชื่อ-นามสกุล.....รหัสประจำตัวนักศึกษา.....

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. 2564

Section.....

1. จุดในระบบ直角坐标系ที่จะแสดงได้โดยการใช้ระบบ Coordinate x และ y ดังนั้นเราสามารถเขียนจุดในระบบมาได้โดยการใช้ตัวแปรแบบโครงสร้างที่มีสองพิล็อตดังแสดงด้านล่าง

typedef struct

```
{  
    int x;  
    int y;  
}POINT
```

จงเขียนโปรแกรมเพื่อทำการรับค่า **float x, float y** แบบโครงสร้างของจุด (POINT) และทำการเรียกฟังก์ชันเพื่อทำการคำนวณหาระยะทางระหว่างจุดสองสุดโดยคำนึงถึงระยะทางแบบยุclidean ซึ่งเป็นวิถีทางการทำงานดังนี้

หลังจากนั้นให้เรียกฟังก์ชันเพื่อระบุ quadrant ของ point ที่เราได้รับค่ามาแล้ว

ข้อมูลอินพุต } int quadrant(struct Point p1);

บรรทัดแรกเป็นจำนวนจุด n $\text{int } n; \text{if}(n <= 100)$
 n บรรทัดถัดไปเป็นตำแหน่งของจุดในพิกัด x และ y ($-1000 < x, y < 1000$)

}else if ($p1.x \geq 0 \& p1.y < 0$)
 q = 4;
}else if ($p1.x \leq 0 \& p1.y < 0$){

```
else if (p1.x < 0 && p1.y > 0){  
    // ចាំងទីនៅលើកណ្តាល មានអង្គភាព 1-4  
    q = 3;
```

```
q = 2;  
}return q;
```

ຕວອຍາງ ຈຳເລັດກາງ ອຸ,
}

ອິນພູຖາ	ເລາທິ່ພູຖາ
2 2 -2 2 2	int main(){ int n,i,k,l=0; scanf("%i",&n); Point p[1][n];
	4 1 4

2. Structure ชื่อ vector3D เป็นโครงสร้างที่มีมาในชั้นเรียนเดิมที่เราได้เรียนกันแล้ว คือเป็นแบบที่เก็บข้อมูลในรูปแบบตัวแปรที่มีชื่อ X, Y, Z ซึ่งเขียนโดยการเพิ่มตัวแปรที่มีชื่อ

Digitized by srujanika@gmail.com

$q[1] = \text{quadlant}(\mathbf{p}[1][1]);$
 $\mathbf{p}[1][1] = \text{quadlant}(q[1] + 1) + 2;$

~~ឯកសារទិន្នន័យ~~

~~บรรทัดแรกเป็นจำนวนจุด ๆ (1< i < 100)~~

~~บรรทัดเดียวเป็นห้าหนึ่งของชุดที่ 2 [] หรือ Disc[1][1][1]~~

~~ប៉ុណ្ណោះគេរកពីអ្នក~~ ~~បង្ហាញ(%,0.00 ,ជូន),
|++;~~
 { }

~~ប្រភពទិន្នន័យការបង្រៀនដែលជាមួយ~~

~~ท ร า บ ย ต า น~~

จำนวนพุทธ	เอกสารพุทธ
4	2.39
0.5 1.2 2.0	

ຮັບປະຈຳສົ່ງການກົດລາຍງານ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. 2564

~~ตอนเรียน Lab ที่.....~~

3. ที่ร้าน菓物商店ซื้อเท่านั้น เมื่อท่านรับเงินจากลูกค้าท่านนำเงินและตัวเองไปห้องน้ำ ไม่ต้องทิ้งเงินที่ประจำบัญชีไว้ ของเงินเหล่านี้ราคาต่อ 1000, 500, 100, 50, 20, 10, และ 1 บาท จะเขียนโนําบันรวมเพื่อที่จะรับจำนวนเงินจากลูกค้าที่เพิ่มสูงเบียงพวงกุญแจที่ทำหน้าที่คำนวนหาจำนวนเงินแต่ละชนิดราคากลางๆ กันนั้นคือตัวรับเงินสร้างที่ประจำบัญชีไว้ ของเงินและตัวเองที่ต่อ 1000, 500, 100, 50, 20, 10, และ 1 บาท ตามลำดับ

ข้อมูลวินัย

~~บรรทัดแรกเป็นจำนวนเงินจากถูกก้า ($0 < -a < -1000000$)~~

ข้อมูลเอกสารพิพากษา

បរាប់ទីតួលាចក្របានដោយចំណាំពីរបានទាន់ទាន់ទៅក្នុងប្រព័ន្ធដែលមានចំណាំជាអាជីវកម្ម។

三

ឯកសារអនុញ្ញាត	ឯកសារអនុញ្ញាត
1751	1121001

4. အော်မခြင်းပုံပန်မှုပါ။ အော်မခြင်းပုံပါ။

~~โดยที่ face values ประกอบด้วย A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, J, Q, K~~

~~សំណើនារម្មរករាប់ខ្លួយ នូវភីទាំង (Supreme)~~

~~ມີພາບແຫຼ່ງທີ່ຢູ່ທັງໝົດ (Heart)~~

~~ចំណាំអាមេរិក (Diamondbet) ♦ មួយក្រុង (Club) ♦~~

~~จะเขียนโปรแกรมเพื่อกำหนดรากที่อยู่ใน덱(Deck) ที่ประกอบไปด้วย faces และ suits หลังจากนั้นให้เข้ากับทุกรายละเอียดของไฟล์ตามข้างบนและพูดถึงการที่โปรแกรมทำการเรียงลำดับไปเพื่อ ใบหักก่อสร้างกันอย่างมาก และคงผลรวมทางทัศนคติผลรวมของไฟล์บอร์นไว้~~

ចំណាំរឿងរបាយការណាន់រដ្ឋបាល

ପାଇଁ କାହାର ନାମ କିମ୍ବା କିମ୍ବା କିମ୍ବା କିମ୍ବା କିମ୍ବା

និងការរំលែកដែលបានបញ្ជាក់ថា ពីរតម្លៃគឺជាប្រចាំឆ្នាំ

សំណើអាជ្ញាធរកម្ម

۱۶۲ نیز این روش را در مورد ایجاد یک سیستم امنیتی برای ایجاد یک سیستم امنیتی برای

—² —² —¹ —² —¹ —² —²

१०८

សំណើអាជីវកម្ម	សំណើអំពីអាជីវកម្ម
៣  ៣ C 7 S A H	A-H, 3-C, 7-S 11

ชื่อ-นามสกุล..... รหัสประจำตัวนักศึกษา.....

วันที่เดือน..... พ.ศ. 2564

ห้องเรียน Lab ที่.....

5. โครงสร้างข้อมูลแบบ Stack ประกอบด้วย ~~ตัวแปรavaray ที่ใช้ในการเก็บค่าของ Stack ขนาด N สามารถ แสดงตัวแปร~~

~~Top สำหรับบีท่ำบันสุทธิของ Stack โดยทั่วไป Top จะใช้ประกอบการเพิ่มและลบข้อมูลที่อยู่ใน Stack~~

~~การเพิ่มหรือลบข้อมูลจะทำให้ตัวแปร Top ซึ่งใช้บันทึกการเพิ่มและลบข้อมูลที่อยู่ในสุทธิของ Stack~~

~~พื้นที่ที่บันทึกของ Stack ที่อยู่ในสุทธิของ Stack ที่มี~~

1. พื้นที่ที่บันทึกของ Stack เป็นพื้นที่ที่บันทึกเพิ่มข้อมูลเข้าไปใน Stack

2. พื้นที่ที่บันทึกของ Stack เป็นพื้นที่ที่บันทึกลบข้อมูลที่อยู่ในสุทธิของ Stack

~~จะเรียกว่าโปรแกรมเพื่อข้อมูลของการทำงานของ Stack โดยเมื่อผู้ใช้งาน Push ให้พิมพ์ P เพื่อเพิ่มข้อมูล และใส่ข้อมูลลง~~

~~ไปเมื่อผู้ใช้งานการ Pop ให้พิมพ์ X โดยโปรแกรมจะหักข้อมูลที่อยู่ในสุทธิของมา~~

~~ตัวอย่าง~~

Please select operation: P

Please input data: 20

Please select operation: P

Please input data: 15

Please select operation: P

Please input data: 35

Please select operation: P

Please input data: 10

Please select operation: X

Data is . 10

Please select operation: X

Data is . 35