

1.จงกำหนด/วิเคราะห์ปัญหา ออกแบบโปรแกรม ของโจทย์โปรแกรมคำนวณหาพื้นที่สามเหลี่ยม โดยรับค่าฐาน และสูงทางแป้นพิมพ์ และแสดงผลพื้นที่สามเหลี่ยมที่คำนวณได้ทางหน้าจอ
สูตร พื้นที่สามเหลี่ยม = ฐาน x สูง / 2

วิเคราะห์ปัญหา

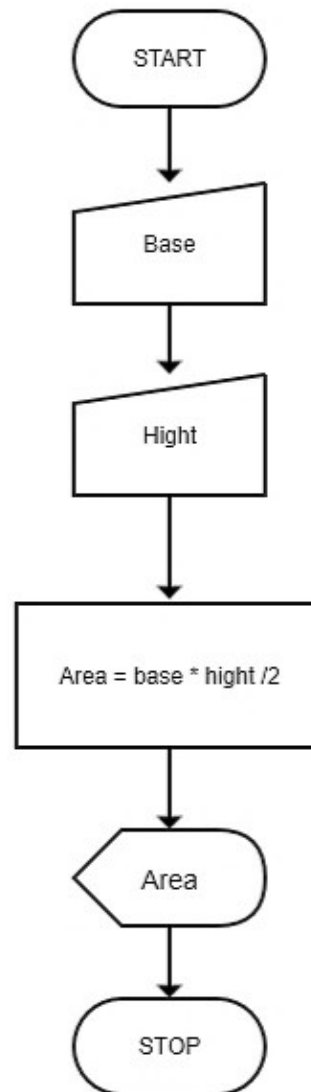
- 1.กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของโปรแกรม คำนวณหาพื้นที่สามเหลี่ยม และแสดงผลทางจอ
- 2.กำหนดลักษณะข้อมูลเข้า รับค่าฐาน ความสูง ข้อมูลเป็นตัวเลขจำนวนจริง ทางแป้นพิมพ์
- 3.กำหนดลักษณะข้อมูลออก แสดงผลพื้นที่สามเหลี่ยมเป็นตัวเลขจำนวนจริง ทางหน้าจอ
- 4.กำหนดวิธีประมวลผล
พื้นที่สามเหลี่ยม = ฐาน * สูง / 2

Natural Language

- 1.เริ่มทำงาน
- 2.รับค่า ความยาวฐาน
- 3.รับค่าความสูง
- 4.คำนวณ พื้นที่สามเหลี่ยม = ฐาน * สูง / 2
- 5.แสดงผล พื้นที่สามเหลี่ยม
- 6.สิ้นสุดการทำงาน

Pseudo Code

- 1.START
- 2.INPUT Base
- 3.INPUT Hight
- 4.Compute Area = Base * Hight / 2
- 5.OUTPUT Area
- 6.STOP



ส่วนติดต่อผู้ใช้งาน/แสดงผล

Program Triangle Area	
Program Triangle Area	
Please enter base :	<input>
Please enter high :	<input>
Triangle Area : <output>	

2. จงกำหนด/วิเคราะห์ปัญหา ออกแบบโปรแกรม ของโจทย์โปรแกรมคำนวณหาค่า BMI โดยรับค่าน้ำหนัก และส่วนสูงทางแป้นพิมพ์แล้วแสดงผลค่า BMI ที่คำนวณได้ทางหน้าจอ
สูตร ค่า BMI = น้ำหนัก / (ส่วนสูงเป็นเมตร x ส่วนสูงเป็นเมตร)

วิเคราะห์ปัญหา

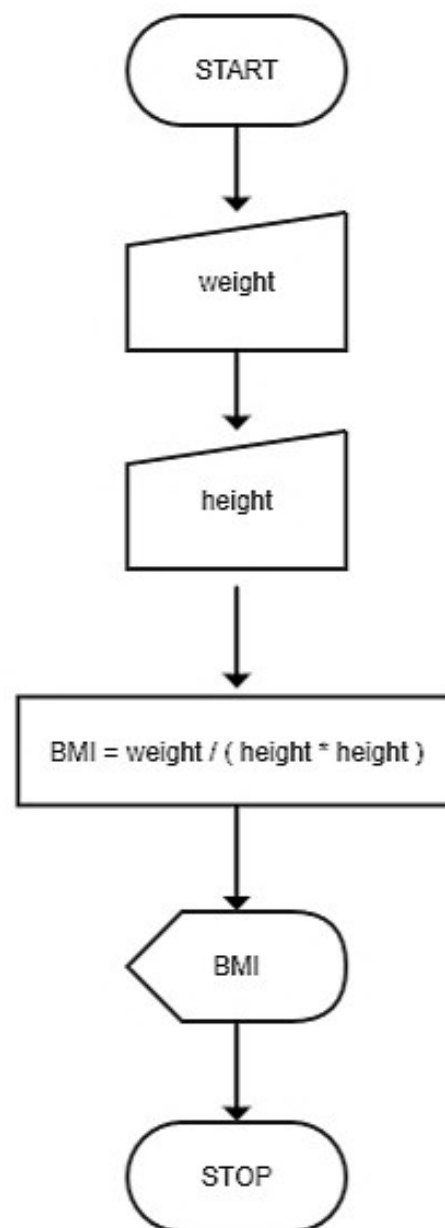
- 1.กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของโปรแกรมคำนวณหาค่าBMI และแสดงผลทางจอ
- 2.กำหนดลักษณะข้อมูลเข้า
รับค่าน้ำหนักเป็นกิโลกรัม(Kg) ส่วนสูงเป็นเมตร(M)
ข้อมูลเป็นตัวเลขจำนวนจริง ทางแป้นพิมพ์
- 3.กำหนดลักษณะข้อมูลออก
แสดงผลค่า BMI เป็นตัวเลขจำนวนจริง ทางหน้าจอ
- 4.กำหนดวิธีประมวลผล
ค่าBMI = น้ำหนัก /(ส่วนสูงเป็นเมตร * ส่วนสูงเป็นเมตร)

Natural Language

- 1.เริ่มทำงาน
- 2.รับค่า น้ำหนัก(Kg)
- 3.รับค่า ส่วนสูงเป็นเมตร(M)
- 4.คำนวณ BMI = น้ำหนัก /(ส่วนสูงเป็นเมตร * ส่วนสูงเป็นเมตร)
- 5.แสดงผล ค่าBMI
- 6.หยุดการทำงาน

Pseudo Code

- 1.START
- 2.INPUT weight(Kg)
- 3.INPUT Hight(M)
- 4.Compute BMI = weight / (Hight*Hight)
- 5.OUTPUT BMI
- 6.STOP



ส่วนติดต่อผู้ใช้งาน/แสดงผล

Program BMI model	
Program BMI model	
Please enter weight(Kg) :	<input>
Please enter height(M):	<input>
BMI : <output>	

3. จงกำหนด/วิเคราะห์ปัญหา ออกแบบโปรแกรม ของโจทย์โปรแกรมคำนวณหาค่าเงินที่ต้องหาร (American Share) โดยรับค่าจำนวนเงินที่จะหาร และจำนวนคนที่หารทางแป้นพิมพ์และแสดงผลทางหน้าจอ
สูตร เงินที่ต้องหารกัน = จำนวนเงินที่จะหาร / จำนวนคนที่หาร

วิเคราะห์ปัญหา

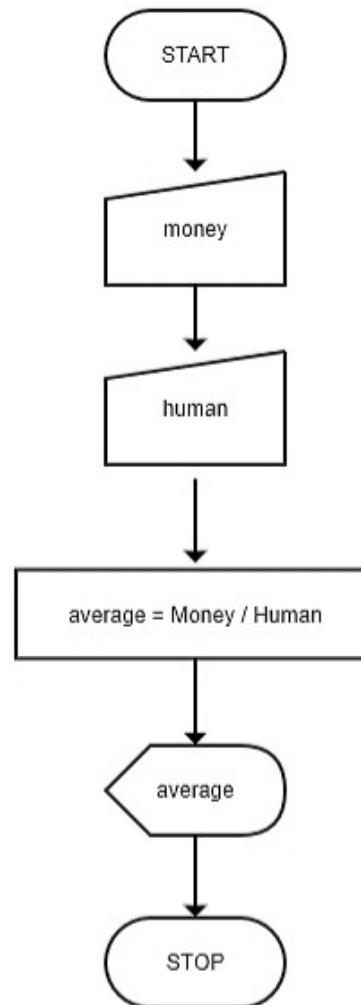
- กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของโปรแกรม
คำนวณหาค่าเงินที่ต้องหารในแต่ละคน และแสดงผลทางหน้าจอ
- กำหนดลักษณะข้อมูลเข้า
รับค่า จำนวนเงินที่จะหาร จำนวนคนที่ต้องการหาร
ข้อมูลเป็นตัวเลขจำนวนจริง ทางแป้นพิมพ์
- กำหนดลักษณะข้อมูลออก
แสดงผลค่า เงินที่ต้องหารกัน เป็นตัวเลขจำนวนจริง ทางหน้าจอ
- กำหนดวิธีประมวลผล
เงินที่ต้องหารกัน = จำนวนเงินที่จะหาร / จำนวนคน

Natural Language

- เริ่มทำงาน
- รับค่า จำนวนเงินที่จะหาร
- รับค่า จำนวนคน
- คำนวณ เงินที่ต้องหารกัน = จำนวนเงินที่จะหาร / จำนวนคน
- แสดงผล ค่าเงินที่ต้องหารกัน
- สิ้นสุดการทำงาน

Pseudo Code

- START
- INPUT Money
- INPUT Human
- Compute Average = Money / Human
- OUTPUT Average
- STOP



ส่วนติดต่อผู้ใช้งาน/แสดงผล

Program American Share	
Program American Share	
Please enter money :	<input>
Please enter human:	<input>
Average share : <output>	

4. จงกำหนด/วิเคราะห์ปัญหา ออกแบบโปรแกรม ของโปรแกรมตรวจสอบน้ำหนักรถบรรทุก ว่ารถบรรทุกนั้นมีน้ำหนัก รถผ่านเกณฑ์หรือไม่ หากน้ำหนักเกิน 1000 ให้แสดงข้อความว่า "Weight is not PASS" แต่หากน้ำหนักตั้งแต่ 1000 ลงมาให้แสดงข้อความว่า "Weight is PASS" โดยให้ป้อนทะเบียนรถบรรทุก และน้ำหนักรถบรรทุกทางแป้นพิมพ์

วิเคราะห์ปัญหา

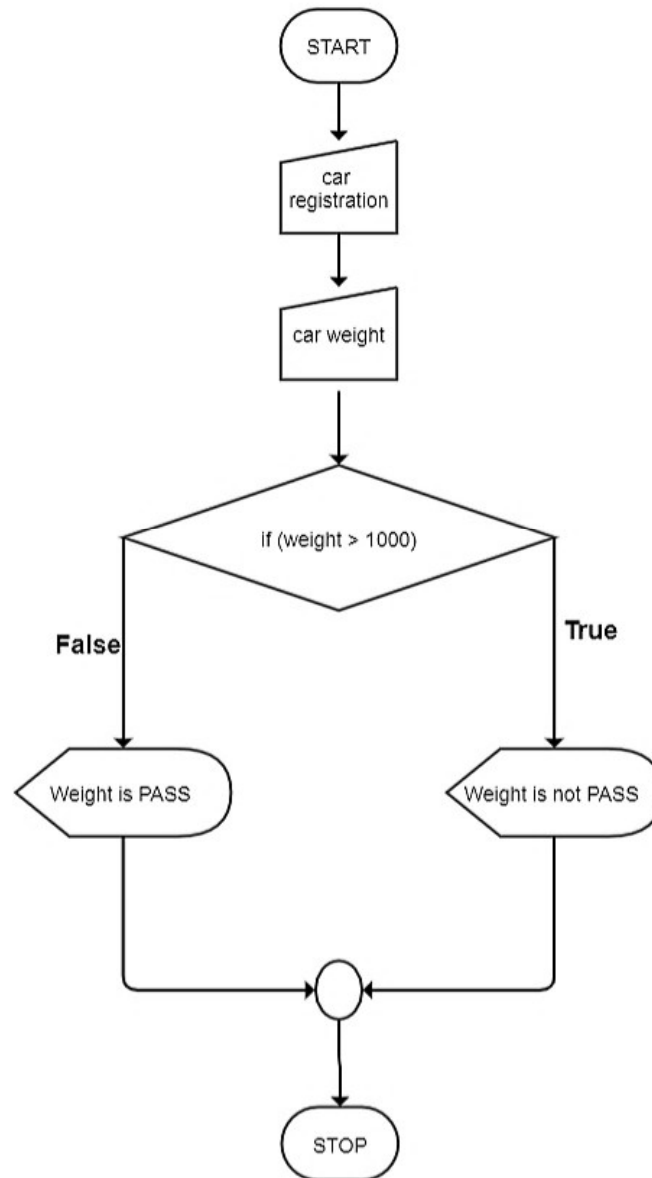
- 1.กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของโปรแกรม ตรวจสอบน้ำหนักรถบรรทุก ว่ารถบรรทุกนั้นผ่านเกณฑ์น้ำหนักหรือไม่
- 2.กำหนดลักษณะและข้อมูลเข้า รับค่า ทะเบียนรถบรรทุก น้ำหนักรถบรรทุก ข้อมูลเป็นตัวเลขนานจริง ทางแป้นพิมพ์
- 3.กำหนดลักษณะและข้อมูลออก แสดงผล ถ้าน้ำหนัก ผ่านเกณฑ์ เป็นข้อความว่า Weight is PASS ถ้าน้ำหนัก ไม่ผ่านเกณฑ์ เป็นข้อความว่า Weight is not PASS
- 4.กำหนดวิธีประมวลผล ถ้าน้ำหนักน้อยกว่า 1000 ให้ผ่านเกณฑ์ แสดงผลเป็นข้อความว่า Weight is PASS ถ้าน้ำหนักมากกว่า 1000 ให้ไม่ผ่านเกณฑ์ แสดงผลเป็นข้อความว่า Weight is not PASS

Natural Language

- 1.เริ่มทำงาน
- 2.รับค่า ทะเบียนรถบรรทุก
- 3.รับค่า น้ำหนักรถบรรทุก
- 4.คำนวณ
- 4.1ถ้าน้ำหนักมากกว่า 1000 ให้ไม่ผ่านเกณฑ์ แสดงผลเป็นข้อความว่า "Weight is not PASS "
- 4.2ถ้าน้ำหนักน้อยกว่า 1000 ให้ผ่านเกณฑ์ แสดงผลเป็นข้อความว่า "Weight is PASS "
- 5.สิ้นสุดการทำงาน

Pseudo Code

- 1.START
- 2.INPUT car registration
- 3.INPUT car weight
- 4.Compute
 - 4.1 if (weight > 1000) print (" Weight is not PASS ")
 - 4.2 if (weight <=1000) print (" Weight is PASS ")
- 5.STOP



ส่วนติดต่อผู้ใช้งาน/แสดงผล

Program Check the weight of the truck

Program Check the weight of the truck

Please enter car registration : <input>

Please enter car weight : <input>

Check the weight of the truck : Weight is not PASS/Weight is PASS

5. จงกำหนดวิเคราะห์ปัญหา ออกแบบโปรแกรม ของโปรแกรม Game Bingo โดยให้ผู้ป้อนตัวเลขที่ต้องการทายทางแป้นพิมพ์แล้วให้โปรแกรมตรวจสอบว่าตรงกับที่โปรแกรมกำหนดไว้หรือไม่ในที่นี้คือ 25 หากไม่ตรงให้แสดงข้อความว่า "Not Correct !!!." หากหน้าจอล หากตรงให้แสดงข้อความว่า "Correct, You are the winner"

วิเคราะห์ปัญหา

1.กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของโปรแกรม
Game Bingo โดยให้ผู้ป้อนตัวเลขที่ต้องการทายทางแป้นพิมพ์แล้วให้โปรแกรมตรวจสอบว่าตรงกับที่โปรแกรมกำหนดไว้หรือไม่ ให้แสดงผลทางหน้าจอ

2.กำหนดลักษณะข้อมูลเข้า
รับค่า ข้อมูลเป็นตัวเลขจำนวนจริง ทางแป้นพิมพ์

3.กำหนดลักษณะข้อมูลออก
แสดงผล ถ้าตรงกับที่กำหนดไว้ 25 ให้แสดงข้อความว่า "Correct, You are the winner"
ถ้าเป็นเลขอื่น ให้แสดงข้อความว่า "Not Correct !!!."

4.กำหนดวิธีประมวลผล
นำค่าที่รับมาจากแป้นพิมพ์มาตรวจสอบ
ถ้า ข้อมูลตัวเลขที่ป้อนเข้ามา ตรงกับที่กำหนดไว้ 25 ให้แสดงข้อความว่า "Correct, You are the winner"
ถ้า ข้อมูลตัวเลขที่ป้อนเข้ามา เป็นเลขอื่น ให้แสดงข้อความว่า "Not Correct !!!."

Natural Language

1.เริ่มทำงาน

2.รับค่า Number

3.ตรวจสอบ

3.1. ถ้า Number ตรงกับที่กำหนดไว้ 25 ให้แสดงข้อความว่า "Correct, You are the winner"

3.2. ถ้าNumber ไม่ตรงกับ 25 ให้แสดงข้อความว่า "Not Correct !!!."

4.แสดงผล Bingo

5.สิ้นสุดการทำงาน

Pseudo Code

1.START

2.INPUT number

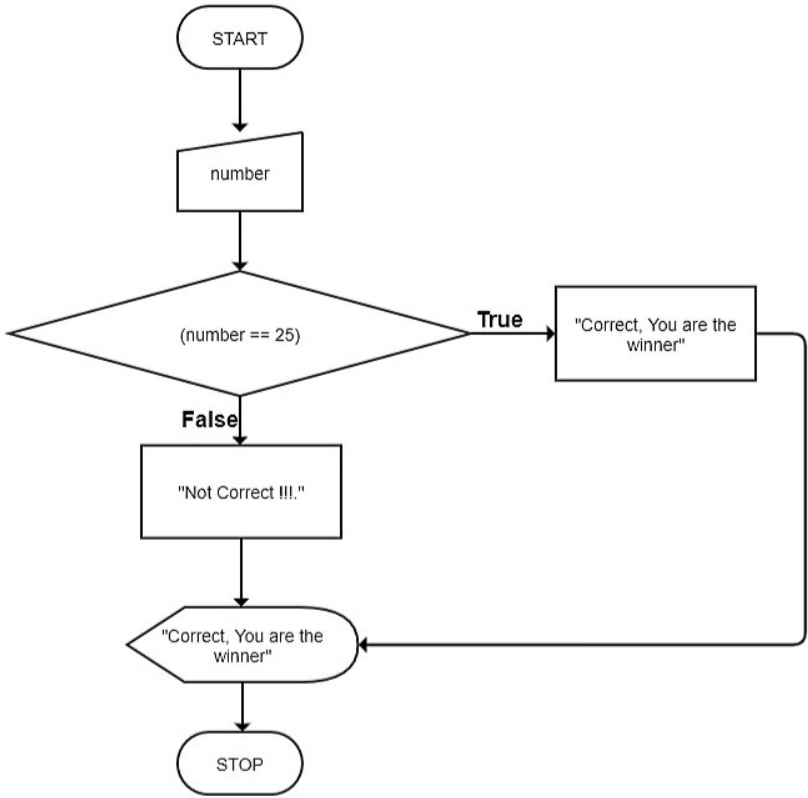
3.Compute

1.1 if (number == 25) print ("Correct, You are the winner")

3.2 else print ("Not Correct !!!.")

5.OUTPUT Bingo

4.STOP



ส่วนติดต่อผู้ใช้งาน/แสดงผล

Game Bingo

Game Bingo

Please enter number? : <input>

Bingo:<output>

6. จงกำหนด/วิเคราะห์ปัญหา ออกแบบโปรแกรม ของโปรแกรมตรวจสอบค่า PH ของน้ำปะจากจังหวัดต่างๆ โดยรับชื่อจังหวัด และค่า PH ทางแป้นพิมพ์ และแสดงผลทางหน้าจอ โดยหากค่า PH เป็น 7-8 แสดงข้อความ "Result is Normal" หากค่า PH มากกว่า 8 ให้แสดงข้อความ "Result is Acid" หากค่า PH น้อยกว่า 7 ให้แสดงข้อความ "Result is Alkali"

ส่วนติดต่อผู้ใช้งาน/แสดงผล

วิเคราะห์ปัญหา

1.กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของโปรแกรม ตรวจสอบค่า PH ของน้ำปะจากจังหวัดต่างๆ โดยรับชื่อจังหวัด และค่า PH ทางแป้นพิมพ์ และแสดงผลทางหน้าจอ

2.กำหนดลักษณะข้อมูลเข้า รับชื่อจังหวัด เป็นข้อมูลตัวอักษรทางแป้นพิมพ์ ค่า PH เป็นข้อมูลตัวเลขจำนวนจริง ทางแป้นพิมพ์

3.กำหนดลักษณะข้อมูลออก แสดงข้อความ "Result is Normal" , "Result is Acid" , "Result is Alkali"

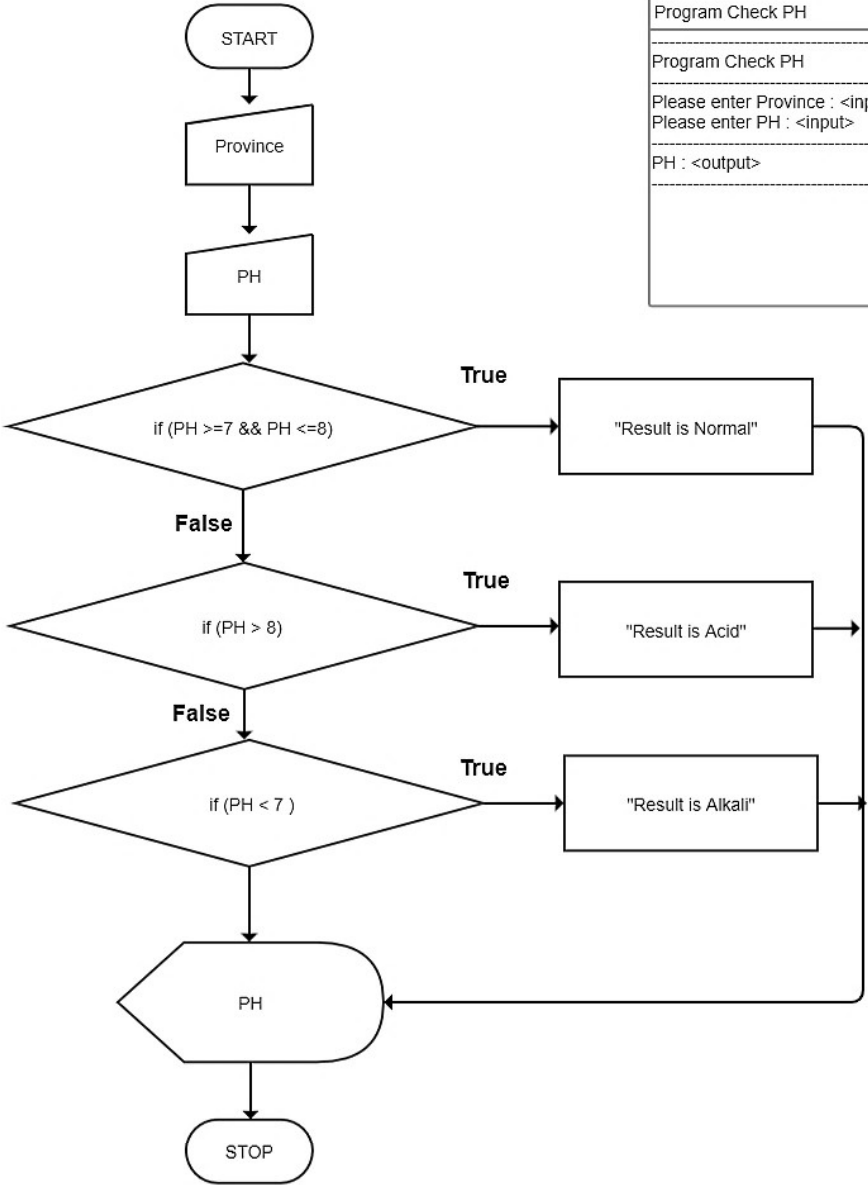
4.กำหนดวิธีประมวลผล นำค่าที่รับมาจากแป้นพิมพ์มาตรวจสอบ ถ้า ค่า PH เป็น 7-8 แสดงข้อความ "Result is Normal" หากค่า PH มากกว่า 8 ให้แสดงข้อความ "Result is Acid" หากค่า PH น้อยกว่า 7 ให้แสดงข้อความ "Result is Alkali"

Natural Language

1.เริ่มทำงาน
2.รับค่า ชื่อจังหวัด
3.รับค่า PH
4.ตรวจสอบ
4.1ถ้า ค่า PH เป็น 7-8 แสดงข้อความ "Result is Normal"
4.2ถ้าค่า PH มากกว่า 8 ให้แสดงข้อความ "Result is Acid"
4.3ถ้าค่า PH น้อยกว่า 7 ให้แสดงข้อความ "Result is Alkali"
5.แสดงผล PH
6.สิ้นสุดการทำงาน

Pseudo Code

1.START
2.INPUT Province
3.INPUT PH
4.Compute
4.1 if (PH >=7 && PH<=8) print ("Result is Normal")
4.2 else if (PH > 8) print ("Result is Acid")
4.3 else if (PH < 7) print ("Result is Alkali")
5.OUTPUT PH
6.STOP



Program Check PH

Program Check PH

Please enter Province : <input>
Please enter PH : <input>

PH : <output>

7. จงกำหนด/วิเคราะห์ปัญหา ออกแบบโปรแกรม ของโปรแกรมคำนวณค่าคอมมิชชั่นของพนักงานขาย โดยป้อนรหัสพนักงาน ชื่อพนักงาน และจำนวนเงินซึ่งเป็นยอดขายของพนักงาน จากผู้ใช้ทางแป้นพิมพ์ และคำนวณค่าคอมมิชชั่นจากเงื่อนไข ดังนี้
 ขายของได้ไม่เกิน 1000 บาท ค่าคอมมิชชั่น เป็น 0.0 บาท
 ขายของได้ตั้งแต่ 1001 – 2000 บาท ค่าคอมมิชชั่นคิด 1% จากยอดขาย
 ขายของได้ตั้งแต่ 2001 – 3000 บาท ค่าคอมมิชชั่นคิด 3% จากยอดขาย
 ขายของได้ตั้งแต่ 3001 บาท ขึ้นไป ค่าคอมมิชชั่นคิด 5% จากยอดขาย

ส่วนติดต่อผู้ใช้งาน/แสดงผล

วิเคราะห์ปัญหา

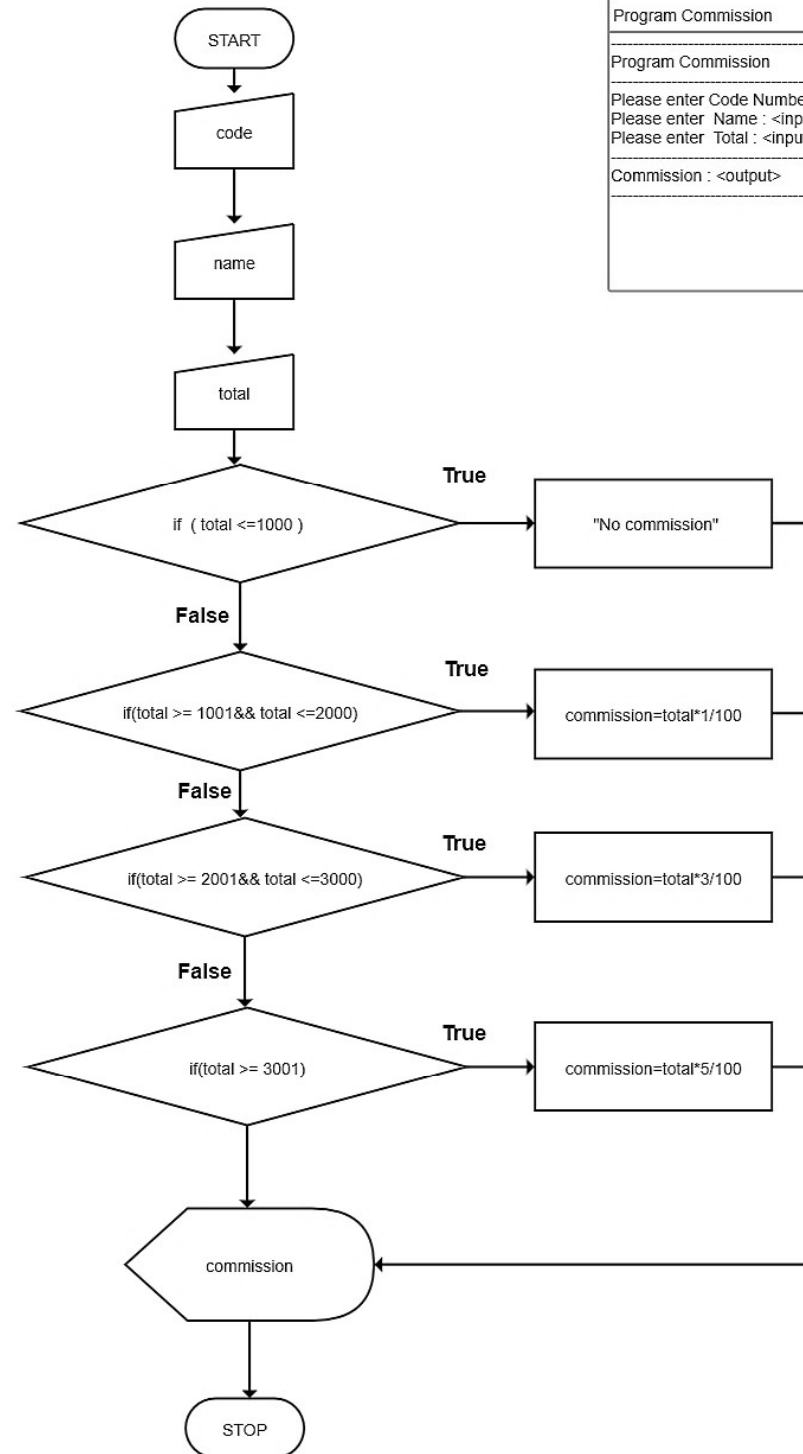
- 1.กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของโปรแกรม
คำนวณค่าคอมมิชชั่นของพนักงานขาย โดยป้อนรหัสพนักงาน ชื่อพนักงาน และจำนวนเงินซึ่งเป็นยอดขายของพนักงาน จากผู้ใช้ทางแป้นพิมพ์ และคำนวณค่าคอมมิชชั่นจากเงื่อนไข
- 2.กำหนดลักษณะข้อมูลเข้า
รหัสพนักงาน เป็นตัวเลขทางแป้นพิมพ์
รับชื่อพนักงาน เป็นข้อมูลตัวอักษรทางแป้นพิมพ์
รับยอดขาย เป็นข้อมูลตัวเลขจำนวนจริง ทางแป้นพิมพ์
- 3.กำหนดลักษณะข้อมูลออก
ค่าคอมมิชชั่นของพนักงานเป็นเลขจำนวนจริง ทางหน้าจอ
- 4.กำหนดวิธีประมวลผล
นำค่ายอดขายที่รับมาจากแป้นพิมพ์มาตรวจสอบ และคำนวณ
ขายของได้ไม่เกิน 1000 บาท ค่าคอมมิชชั่น เป็น 0.0 บาท
ขายของได้ตั้งแต่ 1001 – 2000 บาท ค่าคอมมิชชั่นคิด 1% จากยอดขาย
ขายของได้ตั้งแต่ 2001 – 3000 บาท ค่าคอมมิชชั่นคิด 3% จากยอดขาย
ขายของได้ตั้งแต่ 3001 บาท ขึ้นไป ค่าคอมมิชชั่นคิด 5% จากยอดขาย

Natural Language

- 1.เริ่มทำงาน
- 2.รับค่า รหัสพนักงาน
- 3.รับค่า ชื่อพนักงาน
- 4.รับค่า ยอดขายพนักงาน
- 5 ตรวจสอบและคำนวณ
ถ้า ขายของได้ไม่เกิน 1000 บาท ค่าคอมมิชชั่น เป็น 0.0 บาท
ถ้า ขายของได้ตั้งแต่ 1001 – 2000 บาท ค่าคอมมิชชั่นคิด 1%
ถ้า ขายของได้ตั้งแต่ 2001 – 3000 บาท ค่าคอมมิชชั่นคิด 3%
ถ้า ขายของได้ตั้งแต่ 3001 บาท ขึ้นไป ค่าคอมมิชชั่นคิด 5% จากยอดขาย
- 6.แสดงผล คอมมิชชั่น
- 7.สิ้นสุดการทำงาน

Pseudo Code

- 1.START
- 2.INPUT CODE
- 3.INPUT Name
- 4.INPUT total
- 5.Compute
 - 5.1 if (total <=1000) print ("No commission")
 - 5.2 if(total >= 1001 && total <=2000) {
commission=total*1/100 }
 - 5.3 if(total >= 2001 && total <=3000) {
commission=total*3/100 }
 - 5.4 if(total >= 3001) {commission=total*5/100 }
- 6.OUTPUT commission
- 7.STOP



Program Commission

Program Commission

Please enter Code Number : <input>

Please enter Name : <input>

Please enter Total : <input>

Commission : <output>

จงกำหนดวิเคราะห์ปัญหา ออกแบบโปรแกรม ของโปรแกรมแสดงข้อความต้อนรับนักศึกษา โดยรับชั้นปีทางแป้นพิมพ์แล้วแสดงข้อความต้อนรับ ดังนี้

กรณีปีอื่น 1 แสดงข้อความ "Welcome Freshman"
กรณีปีอื่น 2 แสดงข้อความ "Welcome Sophomore"
กรณีปีอื่น 3 แสดงข้อความ "Welcome Junior"
กรณีปีอื่น 4 แสดงข้อความ "Welcome Senior"
กรณีปีอื่น ปีอื่นๆ แสดงข้อความ "Oh, no"

วิเคราะห์ปัญหา

- กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของโปรแกรม
แสดงข้อความต้อนรับนักศึกษา
โดยรับชั้นปีทางแป้นพิมพ์แล้วแสดงข้อความต้อนรับทางหน้าจอ
- กำหนดลักษณะข้อมูลเข้า
รับ ชั้นปีนักศึกษา เป็นตัวเลขทางแป้นพิมพ์
- กำหนดลักษณะข้อมูลออก
"Welcome Freshman", "Welcome Sophomore", "Welcome Junior", "Welcome Senior", "Oh, no"
- กำหนดวิธีประมวลผล
กรณีปีอื่น 1 แสดงข้อความ "Welcome Freshman"
กรณีปีอื่น 2 แสดงข้อความ "Welcome Sophomore"
กรณีปีอื่น 3 แสดงข้อความ "Welcome Junior"
กรณีปีอื่น 4 แสดงข้อความ "Welcome Senior"
กรณีปีอื่น ปีอื่นๆ แสดงข้อความ "Oh, no"

Natural Language

- เริ่มทำงาน
- รับค่า ชั้นปีนักศึกษา
- ตรวจสอบและคำนวณ
กรณีปีอื่น 1 แสดงข้อความ "Welcome Freshman"
กรณีปีอื่น 2 แสดงข้อความ "Welcome Sophomore"
กรณีปีอื่น 3 แสดงข้อความ "Welcome Junior"
กรณีปีอื่น 4 แสดงข้อความ "Welcome Senior"
กรณีปีอื่น ปีอื่นๆ แสดงข้อความ "Oh, no"
- แสดงผล Welcome
- สิ้นสุดการทำงาน

Pseudo Code

- START
- INPUT Class
- Compute
 - 1 if (Class == 1) print ("Welcome Freshman"
 - 2 else if (Class == 2) print ("Welcome Sophomore"
 - 3 else if (Class == 3) print ("Welcome Junior"
 - 4 else if (Class == 4) print ("Welcome Senior"
 - 4 else print ("Oh, no"
- OUTPUT Welcome
- STOP

ส่วนติดต่อผู้ใช้งาน/แสดงผล

Program Welcome	⏏
Program Welcome	
Please enter Class : <input>	
Welcome : <output>	

