



## Task Lab03 ข้อ 2 (Lab03\_2)

### แบบฝึกปฏิบัติการครั้งที่ 3

#### การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

#### จุดประสงค์

เมื่อผ่านปฏิบัติการนี้แล้ว นักศึกษาจะสามารถ

1. เขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-Oriented Programming) ได้ เขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-Oriented Programming) ได้ โดยให้ออกแบบ Class ที่ Method Member อย่างน้อย 3 เมทอด
2. เข้าใจความแตกต่างของคลาส (Class) และอ็อบเจ็ค (Object)

#### การส่งงาน

บน Grader ของวิชา โดย login ด้วย user และ password ที่แจกให้

- เลือก Contest และ เลือก Task ที่ต้องการส่งงาน
- Upload ไฟล์ .java ที่มีชื่อเดียวกันกับชื่อ Task เช่น Lab03\_2.java
- ให้เขียน comment เป็นรหัสนักศึกษาและชื่อไว้ด้านบนไฟล์

#### คำสั่ง

จงเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุสำหรับรับข้อมูลรายการคอร์สเรียน จำนวน 2 รายการ เพื่อคำนวณค่าเรียนที่จะต้องจ่าย โดยรับข้อมูล Course (E หรือ e แทนการเรียนคอร์สภาษาอังกฤษ และ M หรือ m แทนการเรียนคอร์สคณิตศาสตร์) และจำนวนครั้งจะเรียน (เลขจำนวนเต็ม) เรียน 1 ชั่วโมง ต่อ 1 ครั้ง กำหนดโปรโมชั่นที่เหมาะสมสำหรับลูกค้าไว้ดังนี้

- เงื่อนไขสำหรับการเรียนคอร์สภาษาอังกฤษ

ลงเรียน 1 ครั้ง                      ครั้งละ 800 บาท

ลงเรียนครั้งที่ 2 ถึง 5            ครั้งละ 780 บาท

ลงเรียนครั้งที่ 6 ถึง 10          ครั้งละ 750 บาท

ลงเรียนครั้ง 11 เป็นต้นไป      ครั้งละ 650.50 บาท

- เงื่อนไขสำหรับลงเรียนคณิตศาสตร์ ครั้งละ 700 บาท

Input มี 2 บรรทัด แต่ละบรรทัดประกอบด้วย ค่า Type และ Time

Course เป็นอักขระ แทนประเภท (E หรือ e แทนการเรียนคอร์สภาษาอังกฤษ และ M หรือ m แทนการเรียนคอร์สคณิตศาสตร์)

Time เป็นเลขจำนวนเต็ม แทนจำนวนครั้งที่จะลงเรียน  $1 < 0 < 100$

Output มี 1 บรรทัด

เป็นค่าจำนวนจริง 2 ค่า (แทนค่าเรียน 2 รายการ) คั่นด้วยช่องว่าง แต่ละค่าแทนด้วยทศนิยม 2 ตำแหน่ง

ตัวอย่าง Input และ Output

ตัวอย่างที่	Input	Output	Hint: สำหรับส่วนการแสดงผลตัวเลขทศนิยม 2 ตำแหน่ง import java.text.DecimalFormat;  DecimalFormat df = new DecimalFormat("0.00");  System.out.print(df.format(result));  เมื่อ result คือ ค่าหรือตัวแปรประเภท float หรือ double ที่ต้องการแสดงผลด้วยทศนิยม 2 ตำแหน่ง
1	E 1 E 2	800.00 1580.00	
2	E 10 e 11	7670.00 8320.50	
3	M 1 m 10	700.00 7000.00	