



### Task Lab03 ข้อ 4 (Lab03\_4)

#### 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) และอ็อบเจกต์ (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\_4.java
- ให้เขียน comment เป็นรหัสนักศึกษาและชื่อไว้ด้านบนไฟล์

##### คำสั่ง

จงเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเพื่อรับเลขจำนวนเต็มบวก 1 จำนวนใน main() ซึ่งแทนค่าเลขวินาที แล้วทำการแปลงค่าเลขวินาทีให้เป็นจำนวนวัน (D) จำนวนชั่วโมง (HH) จำนวนนาที (MM) และจำนวนวินาที (SS) แล้วแสดงผลในรูปแบบ

D:HH:MM:SS

(Hint : 1 วัน = 24 ชั่วโมง, 1 ชั่วโมง = 60 นาที, 1 นาที = 60 วินาที)

##### Input มี 1 บรรทัด

เป็นเลขจำนวนเต็ม N แทนจำนวนวินาที  $0 \leq N \leq 10000000$

**Output มี 1 บรรทัด** เป็นเลขจำนวนเต็ม 4 ค่า แต่ละค่าคั่นด้วย “:” ในรูปแบบ D:HH:MM:SS

ประกอบด้วย จำนวนวัน (D) จำนวนชั่วโมง (HH) จำนวนนาที (MM) และจำนวนวินาที (SS)

โดย  $0 \leq D \leq 10000$  ,  $0 \leq HH \leq 24$  และ  $0 \leq MM, SS \leq 60$

##### ตัวอย่าง Input และ Output

ตัวอย่างที่	Input	Output	คำอธิบาย Output ที่ได้
1	3700	0:01:01:40	0 วัน 1 ชั่วโมง 1 นาที และ 40 วินาที
2	88888	1:00:41:28	1 วัน 0 ชั่วโมง 41 นาที และ 28 วินาที
3	200000	2:07:33:20	2 วัน 7 ชั่วโมง 33 นาที และ 20 วินาที