

```

import turtle
def draw_bar(t, height):
    #
    # ฟังก์ชันสำหรับวาดแท่งกราฟ 1 แท่ง
    # อ้างอิง: แปลงข้อมูลเป็นกราฟิก , การระบายสี , การพิมพ์ตัวเลขกำกับ
    t.color("blue", "green") # ขอบสีน้ำเงิน , ระบายสีเขียว
    t.begin_fill() # เริ่มระบายสี
    t.left(90)
    t.forward(height) # ลากเส้นขึ้นตามความสูงของข้อมูล
    t.write(" " + str(height)) # เขียนค่าตัวเลขกำกับที่ยอดกราฟ
    t.right(90)
    t.forward(40) # ความกว้างของแท่งกราฟ
    t.right(90)
    t.forward(height) # ลากเส้นลง
    t.left(90)
    t.end_fill() # จบการระบายสี
    t.forward(10) # เว้นระยะห่างระหว่างแท่ง

# 1. เตรียมข้อมูลจิง(Data)
data = [48, 117, 200, 240, 160, 260, 220]
max_height = max(data) # หาค่าสูงสุดเพื่อกำหนดเพดานกราฟ(260)
num_bars = len(data) # หาจำนวนข้อมูลเพื่อกำหนดความกว้างกราฟ

# 2. ตั้งค่าหน้าจอและ Turtle
wn = turtle.Screen()
t = turtle.Turtle()
t.pensize(3)

# 3. หัวใจสำคัญ: การใช้ setworldcoordinates กับข้อมูลจิง
# รูปแบบ: setworldcoordinates(llx, lly, urx, ury)
# llx, lly = มุมล่างซ้าย(Lower Left)
# urx, ury = มุมบนขวา(Upper Right)
# เรากำหนดให้แกน Y สูงกว่าค่าสูงสุดของข้อมูลเล็กน้อย(+10) เพื่อให้กราฟไม่ชนขอบจอ
wn.setworldcoordinates(0, 0, num_bars * 50 + 50, max_height + 50)

# 4. วนลูปวาดกราฟตามข้อมูล[2]
for h in data:
    draw_bar(t, h)

wn.mainloop()

```