

FRA 141 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับวิศวกรรมหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ 1

(Computer Programming for Robotics and Automation Engineering I)

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

สถาบันวิทยาการหุ่นยนต์ภาคสนาม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

หัวข้อ: การแก้ปัญหาด้วยการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอน

ส่งงานที่: submit.fibo.kmutt.ac.th

วิธีการสอบ

เขียนฟังก์ชัน ต่อไปนี้ในภาษาไพธอน

* เขียนชื่อฟังก์ชันให้ถูกต้อง ตัวพิมพ์เล็กพิมพ์ใหญ่ต้องให้เหมือนกับโจทย์ ถ้าชื่อฟังก์ชันผิด แล้วทดสอบไม่ผ่านจะเสียคะแนน

* โจทย์จะกำหนดว่าให้ฟังก์ชัน return ผลลัพธ์อะไรออกมา ใช้คำสั่ง return ตามโจทย์ อย่าใช้วิธี print ผลลัพธ์ออกมา เพราะจะทดสอบไม่ผ่านและเสียคะแนน

* โจทย์แต่ละข้อจะมีตัวอย่างให้ โดยจะประกอบไปด้วย คำสั่งให้ลองเรียกและผลลัพธ์ที่ควรจะได้ นักศึกษาควรพยายามแก้ไขจนกว่าจะได้ผลลัพธ์ที่ถูกต้องทุกอัน เพื่อให้แน่ใจว่าได้คะแนนเต็ม

* คะแนนเต็ม 10 คะแนน

List1 10:

พี่ม่อนอยากจัดชั้นเก็บเกมจึงอยากให้น้องช่วยโดยการเขียนฟังก์ชัน gamestore(l) ที่รับ input l เป็น list ซึ่งประกอบด้วย ตำแหน่งที่จะจัดเก็บและชื่อเกม ให้น้องๆทำการสร้างชั้นเก็บเกมขึ้นมาแล้วเอาเข้าไปเก็บที่ตำแหน่งนั้นๆ

* ชั้นเก็บเกมจะมีขนาดเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเสมอ

ปล1.ถ้าตำแหน่งของเกมซ้ำกันให้เอาเกมใหม่เข้าไปแทนที่เกมเก่า

ปล2.ตำแหน่งที่ไม่มีเกมให้แทนที่ด้วย " (string ว่าง)

```
gamestore([[[0,0], 'valorant'], [[2,2], 'LOL'], [[0,1], 'minecraft']])
```

```
>> [['valorant', 'minecraft', ''], [' ', 'LOL']]
```

```
gamestore([[], [[2,0], 'codewar'], [[2,0], 'PBest kod genius']])
```

```
>> [[' ', ' ', ' ', ' ', ' ', 'PBest kod genius', ' ', ' ']]
```

```
gamestore([])
```

```
>> []
```