

ใบงานการทดลองที่ 11
เรื่อง ฟังก์ชัน

1. จุดประสงค์ทั่วไป

2.1. รู้และเข้าใจหลักภาษาที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

2.1.29. บอกและอธิบายฟังก์ชัน

2.1.30. ผูกมัดและทดลองใช้ฟังก์ชัน

2.1.31. ออกแบบแนวทางการใช้ฟังก์ชันเพื่อให้ทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.1.32. แนะนำแนวทางการใช้ฟังก์ชันอย่างเป็นระบบ

3. เครื่องมือและอุปกรณ์

เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องที่ติดตั้งโปรแกรม Dev-C

4. ทฤษฎีการทดลอง

4.1. จงบอกและอธิบายความหมายของ “ฟังก์ชัน”

คือ การนำงานหรืองานย่อย มาเป็น Module

4.2. จงระบุประโยชน์ของ “ฟังก์ชัน”

จะรวมคำสั่งมาไว้ที่ใดจุดหนึ่งเพื่อลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน

ฟังก์ชันของโปรแกรม (Main function) ← จุดเริ่มต้นของ Main

4.3. จงยกตัวอย่างการสร้างโครงสร้างของฟังก์ชัน พร้อมวาดรูปประกอบการอธิบาย

วาดรูปประกอบ

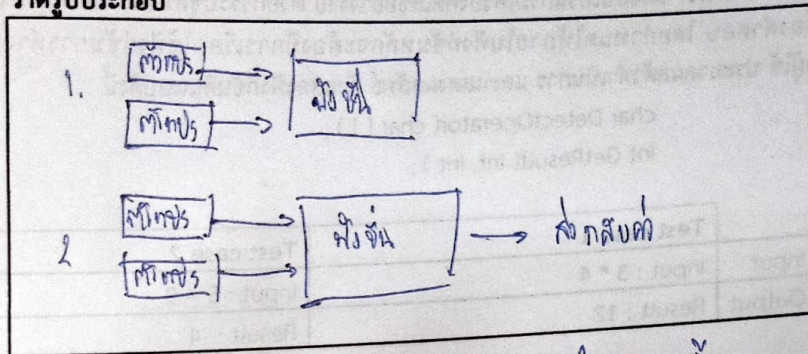
ชนิดของฟังก์ชัน	ชื่อฟังก์ชัน (ฟังก์ชันที่ 1, ฟังก์ชันที่ 2, ...)	{
	คำสั่ง	
	{ return ค่าที่ส่งกลับหรือส่งคืน }	

คำอธิบาย

ชนิดของฟังก์ชัน คือ สิ่งที่ได้จากการนำฟังก์ชัน

4.4. ฟังก์ชันที่มีการส่งกลับค่า และไม่มีการส่งกลับค่าแตกต่างกันอย่างไร อธิบายพร้อมวาดรูปประกอบคำอธิบาย และเขียนโค้ดตัวอย่างประกอบการอธิบาย

วาดรูปประกอบ



คำอธิบาย

① ฟังก์ชันที่ไม่ส่งกลับค่า จะต้องทำงานจบในฟังก์ชันนี้เลย

② ฟังก์ชันที่ส่งกลับค่า จะส่งค่ากลับไปได้ main

โค้ดโปรแกรมตัวอย่างประกอบคำอธิบาย

① ไม่ส่งกลับค่า

```
void tv (Data1, Data2, ...)
    "ทิว"
```

② ส่งกลับค่า

```
int main
    int a;
    "ทิว"
    return a;
```

```
void TV (Data1, Data2, ...)
    "ทิว"
```

← ส่งค่าไป main