

1) ໂປຣໂກມຮັບຕົວໄລ້ ຂູ່ ຈຳນວນ 1 ໂດຍ ແກສະນາຄອງຮັບຂໍ້ຕົວເລີນຕົ້ນຕະຫຼາດ

1. ອິຕຣາ = ນໍ້າມວນຫຼັກໂນດ

input

- ຮັບດໍາຕົວຂາຍຕົກທີ 1 ເກີນໃນຕົວໄລ້ num 1 ຈະໄໝ num 1 = int(input())
- ຮັບດໍາຕົວຂາຍຕົກທີ 2 ເກີນໃນຕົວໄລ້ num 2 ຈະໄໝ num 2 = int(input())

process

- ປະກາດມາລົດຜມ ຈຳ num 1 + num 2
num = num 1 + num 2

output

- ເລີນຄວາມສັບສົນ num ອອກມາຈາກຈົບວານ
print(num)

Variable

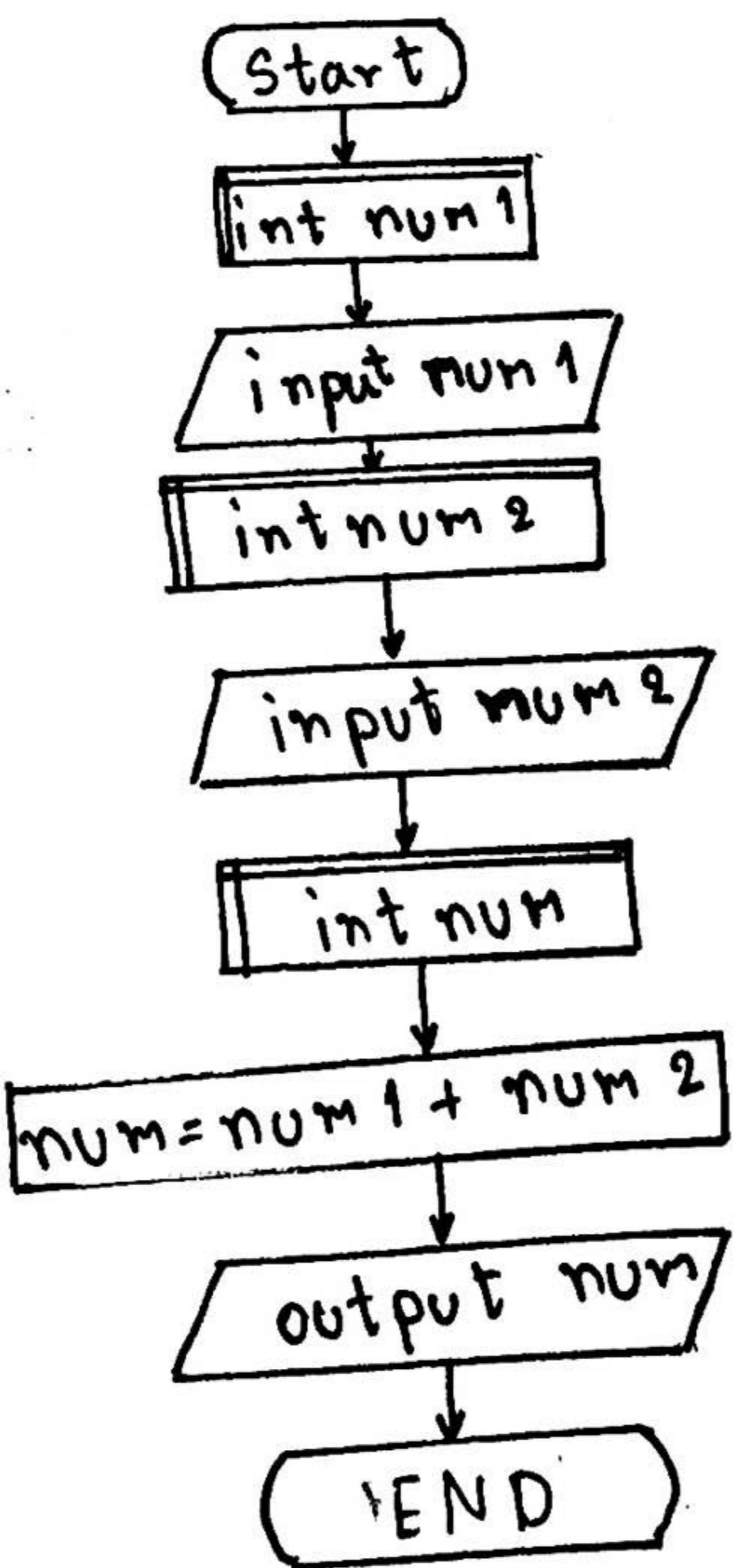
-ໂຕກໍານາຮຕົກໄລ້

ເກີນຕົກໄລ້ປັບປຸງຕົກຂົງຕົກທີ 1 ໃນ num 1 ໂດຍເປັນ input

ເກີນຕົກໄລ້ປັບປຸງຕົກໄລ້ຕົກທີ 2 ໃນ num 2 ໂດຍເປັນ input

ໄລຍ້ຖືກຕາມ ເກີນຢູ່ໃນຕົວໄລ້ num

2. ໄກສາພັດທະນາຈາກໂປຣໄຟຣາ = ລົງ



3) តម្លៃសរុបរបស់ពាណិជ្ជកម្ម

```
num1 = int(input())
num2 = int(input())
num = num1 + num2
print(num)
```

2) វិភាគការងារដែលបានផ្តល់ទៅយើង តាមរូបរាងនេះ នឹងធ្វើដំឡើង ការងារនេះត្រូវបានរាយការណ៍ដោយបញ្ជីការងារដែលបានផ្តល់ទៅយើង ដើម្បីបង្កើតការងារដែលបានផ្តល់ទៅយើង វិភាគការងារនេះត្រូវបានរាយការណ៍ដោយបញ្ជីការងារដែលបានផ្តល់ទៅយើង ដើម្បីបង្កើតការងារដែលបានផ្តល់ទៅយើង និងការងារនេះត្រូវបានរាយការណ៍ដោយបញ្ជីការងារដែលបានផ្តល់ទៅយើង ដើម្បីបង្កើតការងារដែលបានផ្តល់ទៅយើង និងការងារនេះត្រូវបានរាយការណ៍ដោយបញ្ជីការងារដែលបានផ្តល់ទៅយើង

(1). វិធាននៃការអេក្រង់

input

នៅឯណែនាំការកំណត់ថាអ្នកចូលរួមនៅក្នុងការបង្កើតការងារនេះគឺជាទុកដាក់ទេ

ark = input("Triangle or Square:")

កំណត់ថាអ្នកចូលរួមនៅក្នុងការបង្កើតការងារនេះគឺជាទុកដាក់ទេ

long = float(input("ការពារទូទៅ = "))

ការពារទូទៅគឺជាការបង្កើតការងារនេះគឺជាទុកដាក់ទេ

high = float(input("ការពារទូទៅ = "))

ក្នុងការបង្កើតការងារនេះគឺជាទុកដាក់ទេ

width = float(input("ការពារទូទៅ = "))

width = float(input("ការពារទូទៅ = "))

process

ជ្រើសរើសការបង្កើតការងារនេះ ក្នុងការបង្កើតការងារនេះគឺជាទុកដាក់ទេ

Triangle = 0.5 * long * high

ឱ្យក្នុងការបង្កើតការងារនេះគឺជាទុកដាក់ទេ

area = width * width

Output

ឱ្យark = Triangle ដើម្បីបង្កើតការងារនេះគឺជាទុកដាក់ទេ

print(Triangle)

ឱ្យark = Square ដើម្បីបង្កើតការងារនេះគឺជាទុកដាក់ទេ

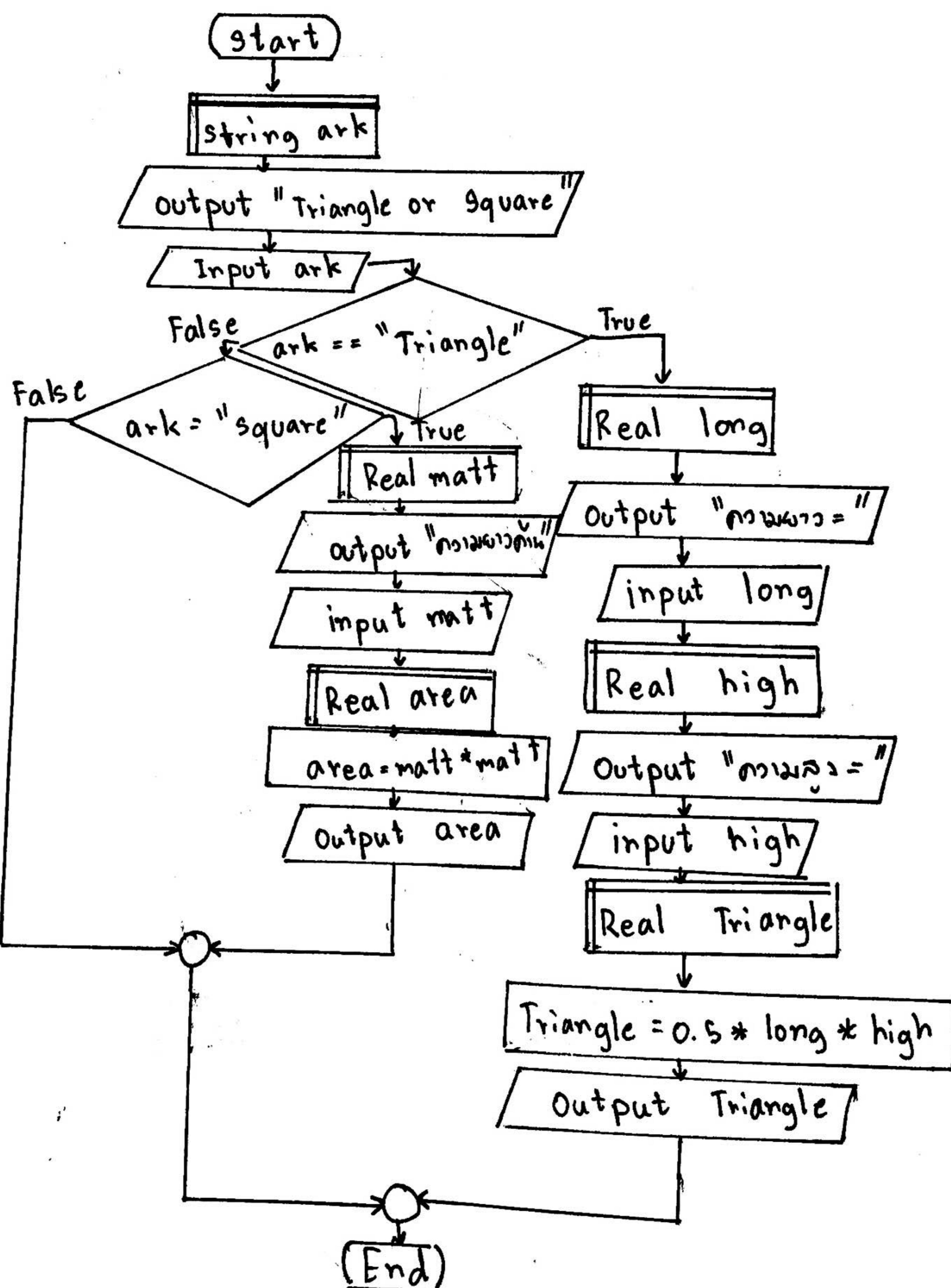
print(area)

Variable

ຕາມກຳນົດຕັ້ງໄປ

- ເກີນຕ່າງໜີ້ນີ້ໄປນີ້ String ໃນຕັ້ງໄປ ark ຮັງຈິງ Triangle ມີສ Square ໃນນີ້
- ຮັນດໍາການ ກັບໜີ້ນີ້
- ເກີນຕ່າງໜີ້ເລີນແບບ input ສັນຕັ້ງໄປ long (ຮັບດໍາຕາວຸງລາງ)
- ເກີນຕ່າງໜີ້ເລີນແບບ input ສັນຕັ້ງໄປ high (ຮັນດໍາກາວຂັ້ນ)
- ດຳນົດຕັ້ງໄປ Triangle ເພີ່ມຕາງກົບຕໍ່ການ ຕຳມານ ຂອງ Triangle
- ຮັບດໍາຕັ້ງໄລຍະ ໃນຕັ້ງໄປ ໃນຕັ້ງໄປ matt (ຮັບດໍາຂົມຂະວາງລາງລົງ)
- ດຳນົດຕັ້ງໄປ area ໃນຕັ້ງກົບຕາງກົບຕໍ່ການ ຂອງ Square

2. ດາວໂຫຼນພັນງົງວານ ຈົກຕຽງໃຈຈາກ



3) បែងបញ្ជីក្រុមហ៊ុនអាជីវិចិន

```
ark = input("Triangle or Square: ")
if ark == "Triangle":
    long = float(input("រាយការ = "))
    high = float(input("តាមស្តា = "))
    Triangle = 0.5 * long * high
    print(Triangle)
elif ark == "Square":
    matt = float(input("រាយការកំណែ = "))
    area = matt * matt
    print(area)
```

វិធានក្រុមហ៊ុនដែលបានផ្តល់ឱ្យបានការងារជាប្រព័ន្ធឌីជីថទ្ធេ ដែលបានរាយការក្នុងការបង្កើតការងារ "Circle in the Square"

(1). វិធានក្រុមហ៊ុនលំនៅ

input

- ចំនួន រដ្ឋមូល (r) ក្នុងការបង្កើតការងារ

process

- គឺជាអំពីការបង្កើតការងារ ដែលត្រូវបានបង្កើតឡើង ដោយក្រុមហ៊ុន

Circle = math.pi * (r * r)

- ការបង្កើតការងារ ដែលបានបង្កើតឡើង ត្រូវបានបង្កើតឡើង ដោយក្រុមហ៊ុន

$$R = r + r$$

- ដំឡើងការងារ ដែលបានបង្កើតឡើង ដោយក្រុមហ៊ុន និងក្រុមហ៊ុនទាំងពីរ

$$\text{image} = \text{Square} - \text{Circle}$$

Output

ទៅនឹងការបង្កើតការងារ ដែលបានបង្កើតឡើង

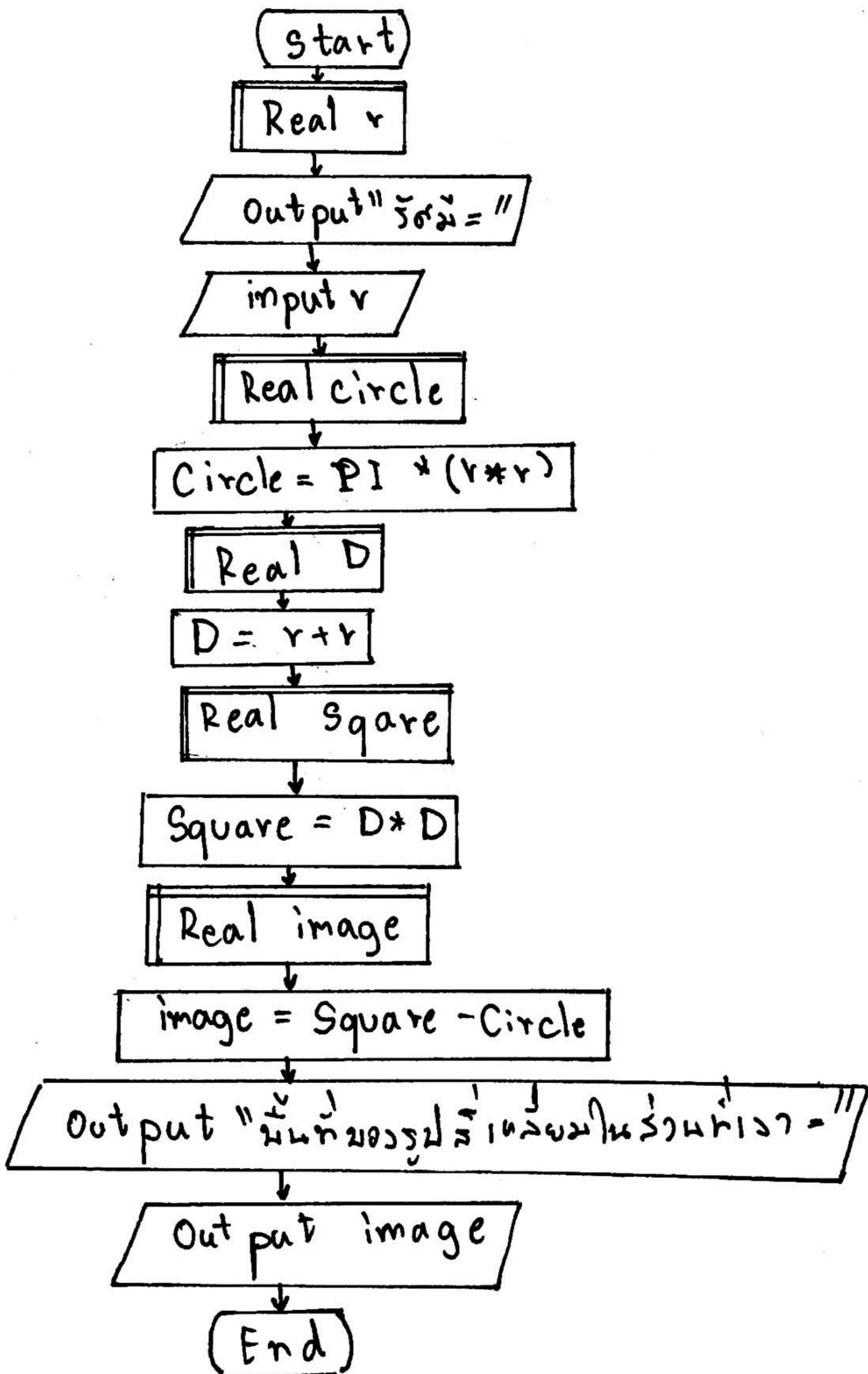
print("ដំឡើងការងារ ដែលបានបង្កើតឡើង និងក្រុមហ៊ុនទាំងពីរ = ", image)

~ + not
Variable

ຕຳກິດທັງໝົດ

- ຕຳແປ r ເປີນຕົວໂປກຮຽນຕໍ່ກາງຕົບໜອງກົບພົວພັນຕໍ່ມູນຂົວສົມ
- ຕຳແປ Circle ເປີນການເກີນສູນຮ່າງໆ ນາຍບັນຫຼືຈະກອບ
- ຕຳແປ R ເປີນການເກີນຕໍ່ຂົວຄາມໃຈກໍານົດປັບປຸງເທົ່ານີ້
- ຕຳແປ Square ເປີນການເກີນສູນຮ່າງໆ ນາຍບັນຫຼືຈະກອບເທົ່ານີ້
- ຕຳແປ image ເປີນການໂຈນວາກນາສ່ານຕໍ່ໄວ້ຂອງດັບປັ້ງເທົ່ານີ້

(2) ແຜນພັດງານຈາກກາຣີ | ດຽວ = n



(3) ເນັ້ນກໍລິນາມໄດ້ມາດີເນື້ອນ
import math
 $r = float(input("ຮູບພະນັກງົດຮູບພະນັກ = "))$
 $Circle = math.pi * (r**2)$
 $D = r + r$

Square = D * D

image = Square - Circle

```
print("សំណង់ថាគ្នុងការពន្លាបានជាអំពីរាជរដ្ឋបាល = ", image)
```

(1) ຕີເກຣດຊິ່ມາມນວຍກະ

input

- բժիշտութեան 1 մաս աղջկա գոլոցին պարագա

```
num = int(input("จำนวนเงิน = "))
```

process

- ស្រីមានអាជីវកម្មដែលនឹងការកំណត់ជាប្រជាពលរដ្ឋ និងការបង្កើតរួមចាប់ពី ១០ ០២ ៩៨

if num < 10 :

```
print("Less than range")
```

- ქართული 115 ტინენგრევი 106 օ= 1 გ

```
elif num > 100 :
```

```
print("... than range")
```

if $10 \leq \text{turn} \leq 100$

if num > 2 = 0 :

```
print("It is an even number")
```

else:

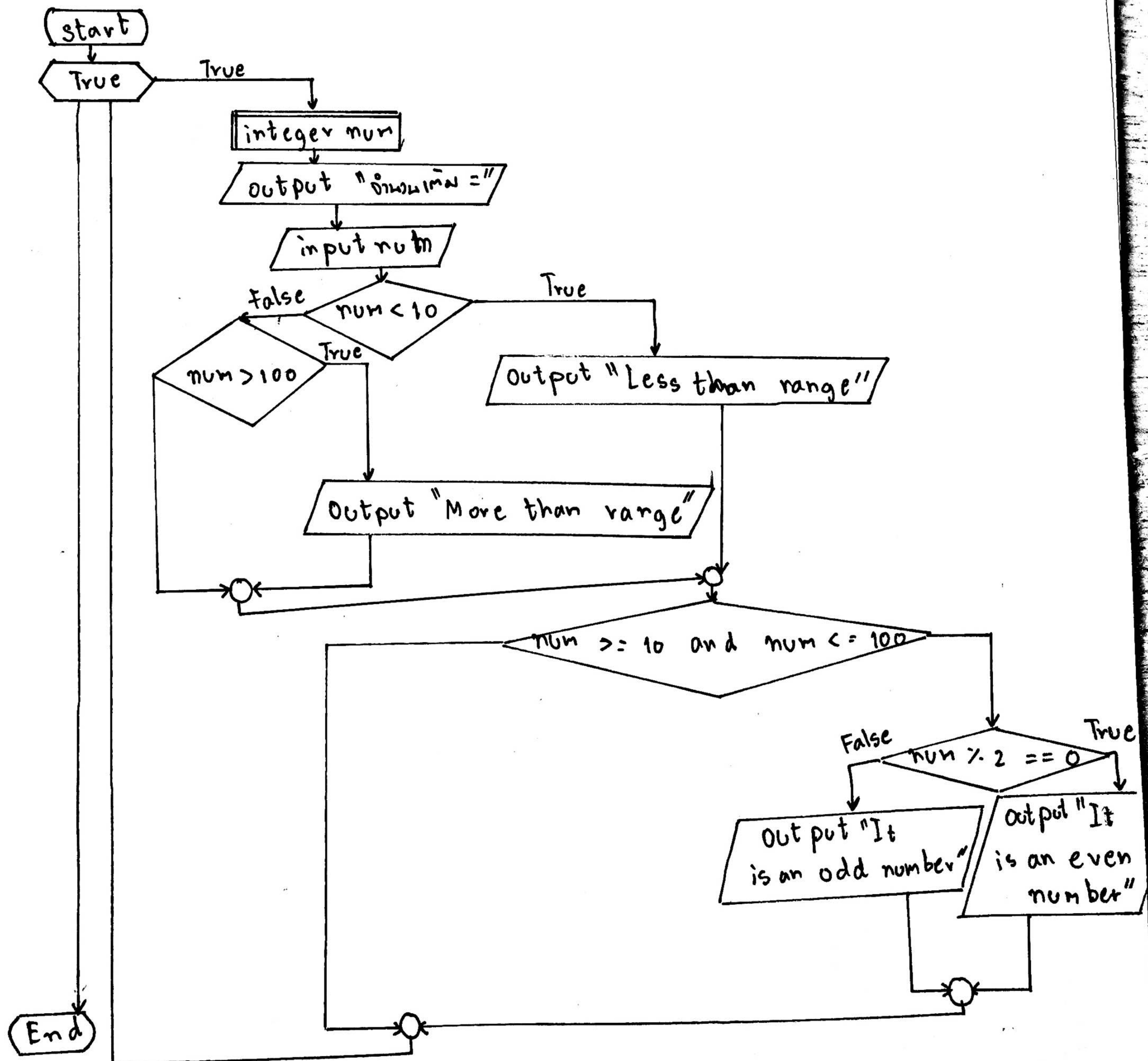
```
print("It is an odd number")
```

Output

- ກໍາລົງນຸ່ວຍກໍາຕັ້ງປະກາດເກີດກ່ອງ 10 ດີເລກໂຮງ
print ("Less than range")
- ຊົ່ວໂມງກໍາຕັ້ງປະກາດເກີດກ່ອງ 100 ດີເລກໂຮງ
print ("More than range")
- ກໍາປັບປຸງລາຍລະອຽດໃຫ້ຮັບຂາດ້ວຍກ່ອງ 10 - 100 ທັງສະໜອງໄດ້ຢູ່ໃນແລ້ວ
ນັ້ນຕ່າງໆກໍາຕັ້ງປະກາດເກີດກ່ອງ 0 ດີເລກໂຮງ
print ("It is an even number")
- ກໍາລົງນຸ່ວຍກໍາຕັ້ງປະກາດເກີດກ່ອງ 11 ດີເລກໂຮງ
print ("It is an odd number")

Variable ໂສກໍາທຳກໍາຕັ້ງປະກາດ

- ກໍາຕັ້ງປະກາດ num ເປັນກໍາຕັ້ງປະກາດຈົດກິນໃກ່ຈຳນວນ ໄຕນີ້ແລ້ວມາຮັບຜົນລວງການດີເລກໂຮງ
- 2) ເນັ້ນຜົນລວງດີເລກໂຮງ = n



(3) ເນັ້ນໄມ້ໄກຮູມຫຼາຍ້າໂລກ

while (True):

```
num = int(input("ស្រើនគានពេល = "))
```

if num < 10 :

```
print("Less than range")
```

```
elif fnum > 100 :
```

```
print("More than range")
```

if $10 \leq \text{num} \leq 100$:

if num % 2 == 0:

```
print("It is an even number")
```

else:

```
print("It is an odd number")
```

(1) ຕີ່ໄດ້ຈະນຶ່ມມາຫຼຸກ ເກົ່າ

input

- កៅប់រាង និង សំណើលើក្រុងការបង្កើតជាប្រព័ន្ធដែលមានការបង្កើតជាប្រព័ន្ធ

— សេចក្តីថ្លែង ទុន ២ កំណត់ពីរដៃ នៅលាស់ នៅបឹងកេង លោក ២

—תְּאִזְרָעֵל רַבָּה וְיַדְעָה אֶת־בְּנֵי־צָדְקָה וְבְנֵי־מִשְׁפָּט !

process

- ក្រសួងសាធារណក្រសួងនាយក នគរបាល នគរបាល នគរបាល នគរបាល 3 តីនាមត្រូវវិច្ឆិក
នូវនៅ = នូវនៅ 1 + នូវនៅ 9 + នូវនៅ 3

ក្នុងការបង្កើតកម្មវិធី នឹងចូលរួមជាអ្នកគាំទ្រ ឬអ្នកគាំទ្រខ្លួន ព័ត៌មានចំណាំនេះ

- ກໍາພລກນົມນັດ Num ໂປ່ງເລກ 2 ຂະໜົກ ໂຮຍິບເຮືອນໄມ້ ດັວນ
elif Num < 100 :

- גַּם שָׁמְנָה רְאֵת
elif Num < 1000:

- If = if (condition) {
else;

```
print("Over -Three -Digit ")
```

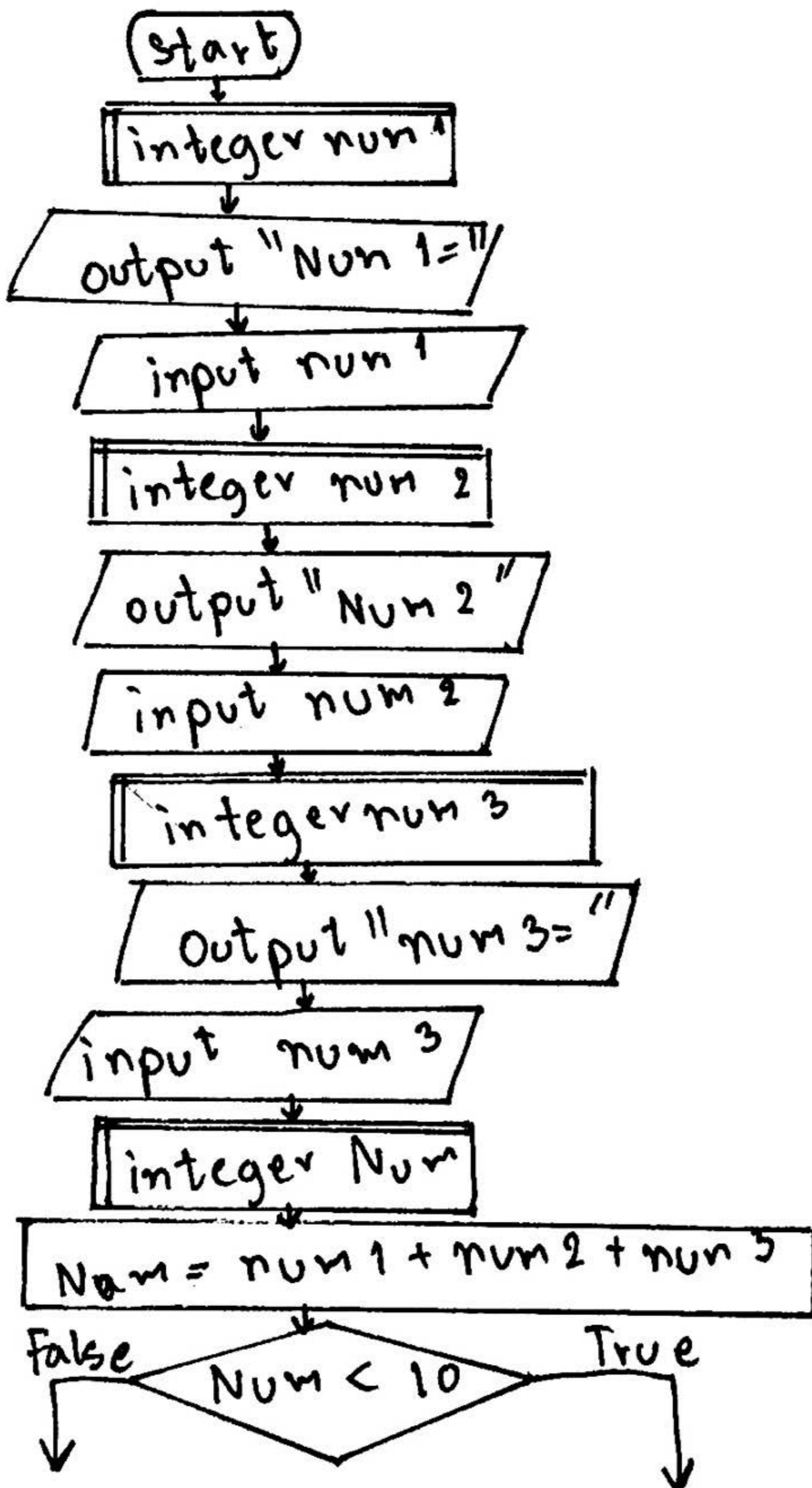
Output

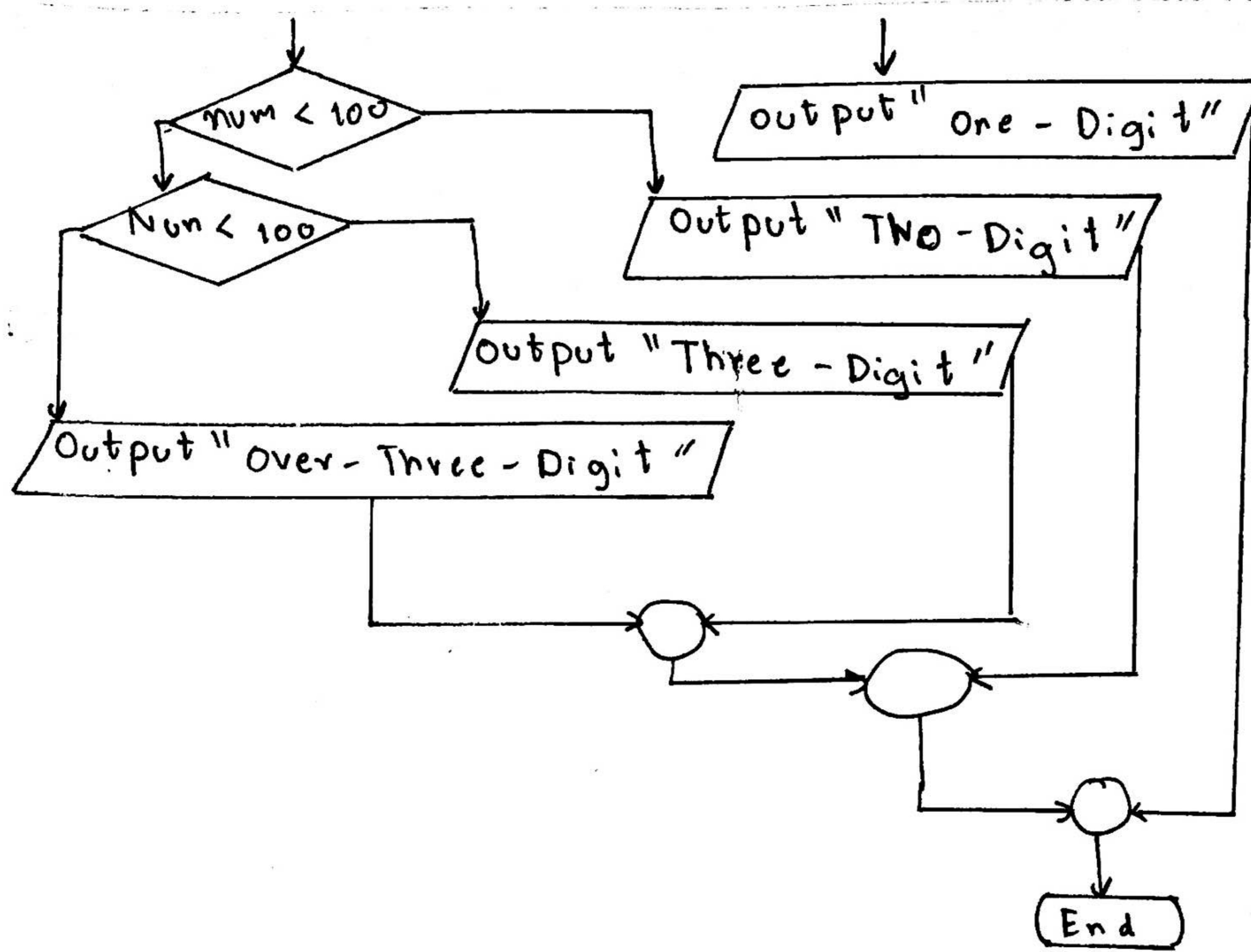
- ធនធានអក្សរ Num តម្លៃទី 1 នៅ តែង
 print ("One-Digit")
- ធនធាន នៃ Num តម្លៃទី 2 នៅ តែង
 print ("Two-Digit")
- ធនធានអក្សរ Num តម្លៃទី 3 នៅ តែង
 print ("Three-Digit")
- ធនធានអក្សរ Num ដែលមានចំណាំ 3 លាន នៅ
 print ("Over-Three-Digit")

Variable

- ក្រុមស num 1 ជាភាសាទំនើប និងក្រុមសទូទៅ និងក្រុមសទូទៀត និងក្រុមសទូទៀតទូទៀត
- ក្រុមស num 2 ជាភាសាទំនើប និងក្រុមសទូទៀត និងក្រុមសទូទៀតទូទៀត
- ក្រុមស num 3 ៩៩
- ក្រុមស num 1 ដែលត្រូវបានបង្ហាញ និងក្រុមសទូទៀត និងក្រុមសទូទៀតទូទៀត

(2) ផ្តល់ឱ្យអ្នកគុណនាមួយនូវលទ្ធផល





(3) ତାରିଖ କରନ୍ତୁ

```

num1 = int(input("Num1 = "))
num2 = int(input("Num2 = "))
num3 = int(input("Num3 = "))

Num = num1 + num2 + num3

if Num < 10 :
    print("One - Digit")
elif Num < 100 :
    print("Two - Digit")
elif Num < 1000 :
    print("Three - Digit")
else :
    print("Over - Three - Digit")
  
```

6. ฝึกหัดรุ่น สำหรับการคำนวณเกรด = ป้อนข้อมูล = ให้มา เป็นผลลัพธ์ตามเกณฑ์ ที่มีอยู่ 1 ไป Score
 ตั้งแต่ 0 ถึง 100 เก็บไว้ในตัวแปร score แล้วว่า เก็บไว้ในตัวแปร score ให้เป็นตัวแปร score
 ก็ต้องคำนวณ กรณีไปรับข้อมูลใหม่ ให้ลบตัวเดิมๆ ออกจากตัว score ให้ตัวเดิมๆ หายไป ตัวเดิมๆ
 $< 40 = F$
 $40-49 = D$
 $50-54 = D+$
 $55-59 = C$
 $60-64 = C+$
 $70-79 = B$
 $80-89 = B+$
 $> 90 = A$

1) โจทย์การคำนวณเกรด

input

- รับค่า ข้อมูลทางกรอกร่อง (ผู้ใช้งาน) ไม่น้อยกว่า 0 และมากกว่า 100

Score = int(input("score = "))

process

- รับค่า เก็บมาเป็นจัตุรัส เก็บ ให้เป็นตัวแปร score ตั้งแต่ 0 และมากกว่า 100
 $0 = \text{ผลลัพธ์} \rightarrow \text{F}$

- เสื่อค่า นั้น เป็นจัตุรัส ตั้งแต่ 0-100 จะเป็นค่าผลลัพธ์ ตามที่ตั้งไว้ ดังนี้

if $0 < \text{score} \leq 100$:

 if $\text{Score} < 40$:

 print("F")

 elif $40 <= \text{Score} < 49$:

 print("D")

 elif $50 <= \text{Score} < 54$:

 print("D+")

 elif $55 <= \text{Score} < 59$:

 print("C")

 elif $60 <= \text{Score} < 69$:

 print("C+")

 elif $70 <= \text{Score} < 79$:

 print("B")

 elif $80 <= \text{Score} < 89$:

 print("B+")

 elif $\text{Score} >= 90$:

 print("A")

break

Output

លទ្ធផលនៃការបង្កើតដែលបានរាយការណ៍

ដែលបាន 40 print("F"), ពេល 40 ហើយ 49 print("D")

នៅពេល 50 ហើយ 54 print("Df"), នៅពេល 55 ហើយ 59 print ("C")

នៅពេល 60 ហើយ 69 print("C+"), នៅពេល 70 ហើយ 79 print("B")

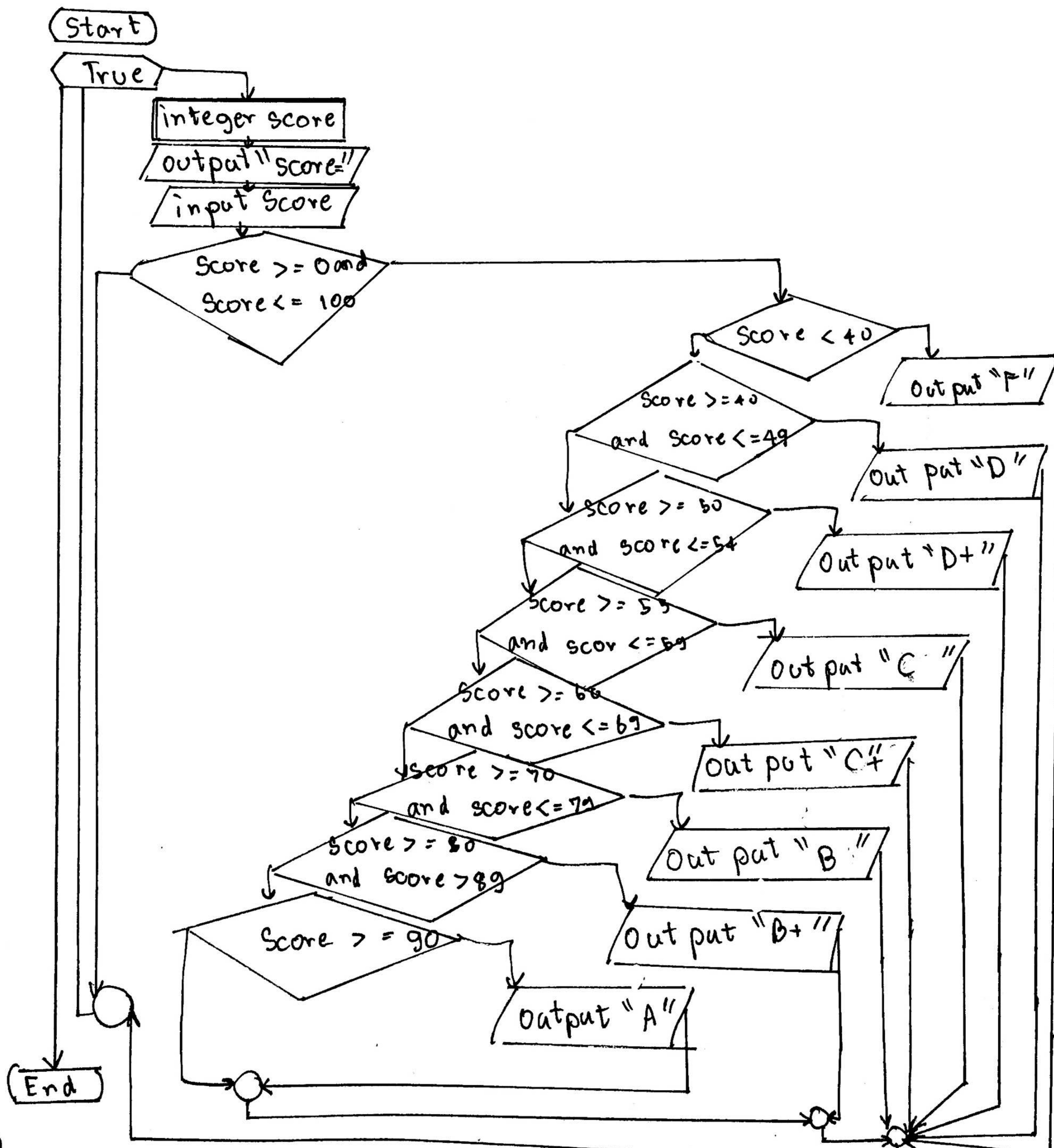
នៅពេល 80 ហើយ 89 print("B+"), នៅពេល 90 ខ្លោម 99 print ("A")

Variable

គោរកំណត់តាមរយៈ

- ត្រូវបាន Score ដើម្បីការកិចចាតាត់តាមរយៈលក្ខណនាអំពី តុលទិន្នន័យ និងការសម្រាប់ការបង្កើត

(2) នៅពេលដែលបានកិចចាតាត់តាមរយៈតាមរូប



(၃) အောင်တံ့ခြုံရွှေမြေသာမျက်နှာ

While True :

```
Score = int(input("Score = "))

if 0 <= Score <= 100:
    if Score < 40:
        print("F")
    elif 40 <= Score <= 49:
        print("D")
    elif 50 <= Score <= 54:
        print("D+")
    elif 55 <= Score <= 59:
        print("C")
    elif 60 <= Score <= 69:
        print("C+")
    elif 70 <= Score <= 79:
        print("B")
    elif 80 <= Score <= 89:
        print("B+")
    elif Score >= 90:
        print("A")
    break
```

כין חאנטנירקן נ-וילסן (ט)

input

ນີ້ມີລົດຂຶ້ນເພື່ອສຳເນົາວ່າລັກສິບໄດ້ຮັບເປົ້າໃຫຍ່
Letter = Strcinput ("Enter Letter = ")

Process

ກົດລາຍການໄວ້ນີ້ໃຫຍ່

if Letter == "a" or letter == "b" or letter == "c" or
letter == "d" or letter == "e" or letter == "f" or
letter == "g" or letter == "h" or letter == "i" or
letter == "j" or letter == "k" or letter == "l" or
letter == "m" or letter == "n" or letter == "o" or
letter == "p" or letter == "q" or letter == "r" or
letter == "s" or letter == "t" or letter == "u" or
letter == "v" or letter == "w" or letter == "x" or
letter == "y" or letter == "z":

S = (small.index(Letter, 0, 26)):

print (small[s:26])

else :

p0 = (Big.index(Letter, 0, 26))

y0 = (Big[0:p0+1])

y0.reverse()

"A" print(y0)

Output

- ກໍາຕົວເລີຍມີລາຍການຂັ້ນຕົ້ນທີ່ໃຫຍ່
ກົດລາຍການໃຫຍ່ຈະແປງມານັ້ນອາກົດ "z"
print (small[s:26])

ກໍາຕົວເລີຍນີ້ ກົດລາຍການໃຫຍ່
print (y0)

variable

- ຕັ້ງໄລ່ Letter ມີລາຍການຂັ້ນຕົ້ນ string ມີຄວາມໄປນິ້ນນັ້ນ

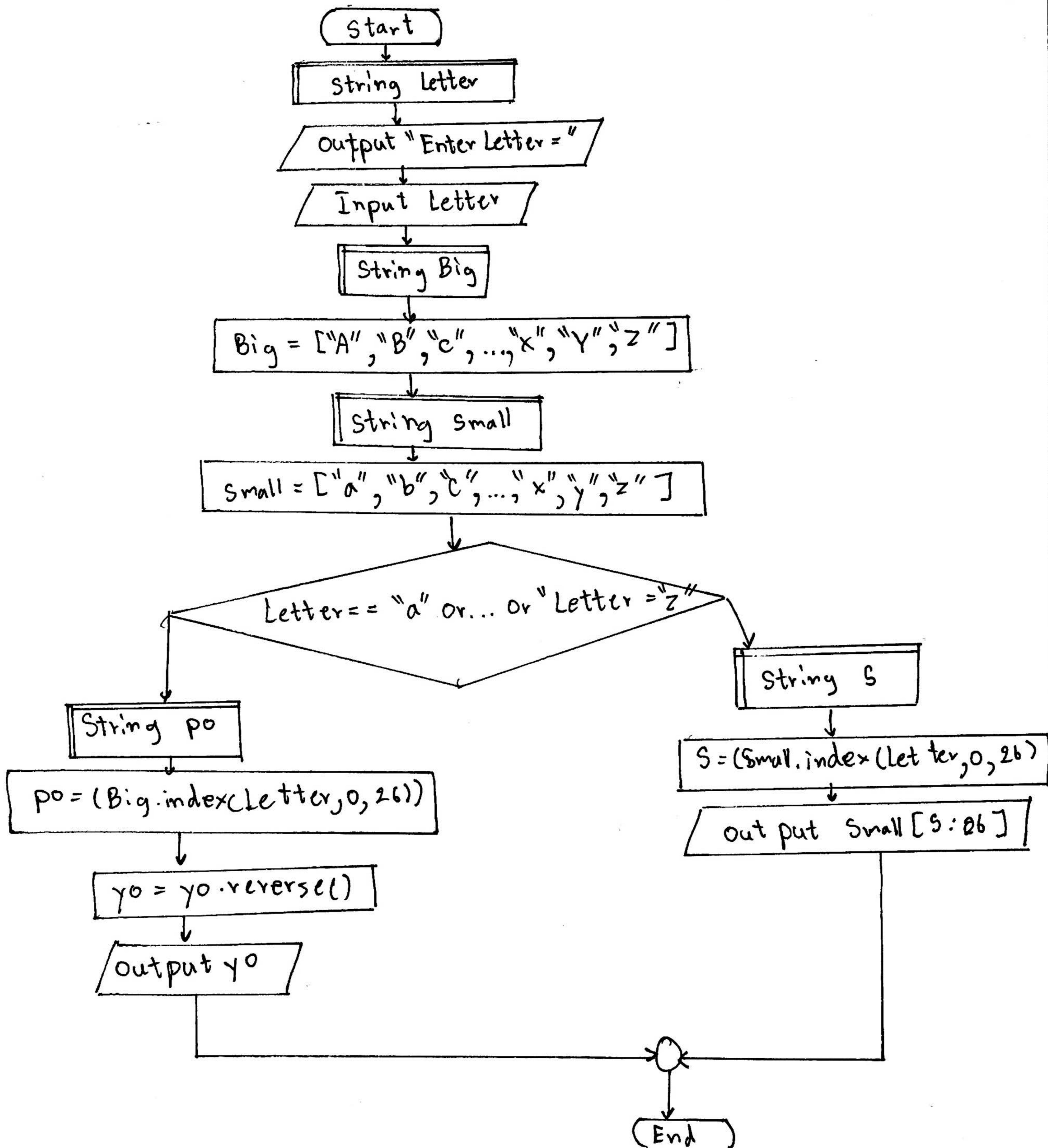
- ຕັ້ງໄລ່ Big ມີລາຍການຂັ້ນຕົ້ນ ລົບ List ຖອນຮູບອ່ານສ A-Z

- ຕັ້ງໄລ່ Small ມີລາຍການຂັ້ນຕົ້ນ ລົບ List ຖອນຮູບອ່ານສ A-Z

- ຕັ້ງໄລ່ S ມີລາຍການຂັ້ນຕົ້ນ ທີ່ໄດ້ນຳໃຊ້ນຳໃຊ້ ສົກລົງໄລ່ມີລາຍການໃຫຍ່
ວາງວ່າມີ List ຕັ້ງໄລ່ Small

- ត្រូវបានដោលការបង្កើតជាលិស្ស List ទាំងអស់នៃ a-z
- ត្រូវបានយកចំណាំនៃការកិច្ចការក្នុងក្រុមហ៊ែនរបស់ខ្លួន

(2) ផ្តល់ព័ត៌មានការកិច្ចការក្នុងក្រុមហ៊ែន



(3) ແກ້ວມືກອງປະຊາຊົນລາວ

```
Letter = str(input("Enter letter = "))

Big = ["A", "B", "C", "D", "E", "F", "G", "H", "I", "J", "K", "L", "M", "N", "O", "P", "Q", "R", "S", "T", "U", "V", "W", "X", "Y", "Z"]
```

```
Small = [ "a", "b", "c", "d", "e", "f", "g", "h", "i", "j", "k", "l", "m", "n", "o", "p", "q", "r", "s", "t",  
        "u", "v", "w", "x", "y", "z" ]
```

if Letter == "a" or Letter == "b" or ... or Letter == "z"

```
S = (small index (letter, 0, 26))
```

print(small, [S: 26])

else:

```
po = (Big.index(Letter, 0, 26))
```

$$y_0 = (\text{Big}[0 : p_0 + 1])$$

yo. reverse()

print(yo)

(1) මිලදා හිමුවන්හිටිය

input

- ຮັບຕ່າງຈຳນວນເກມ | ດົບໃຫຍ້ ນົມວິໄປສ ລົບເປົ້າລະບົບ number.

```
number = int(input("Enter Number ="))
```

process

- នាំមាប្រជាមុននូវរឿងឱ្យចូលទៅ ដើរការកំណត់ប្រាក់
តាំងនឹងចាន់ក្រោមគម្រោគកុងនីស

if to <= number <= 99

- 118 = ရှိ ပြောသေခါနမှုပ်ဆောင် ၁ = ရှိ ပြောသေခါနမှုပ်ဆောင်၊ မြန်
လျှပ်နှံသေခါန

```

if even-or-odd(number) != 0 :
    print ("It is an even number")
else:
    print ("It is an odd number")

```

ເກີດຕົວເລີນໃຫຍ່ ທີ່ມີຄວາມສຳເນົາວ່າ ແຕ່ລະບົບນີ້ຈະສະແດງວ່າ ນັ້ນ ລົງລົງໄດ້

ກົດປົກກົດຕົວເລີນ

Output

- ກໍານົດເລີນຈຶ່ງ ສ້າງ "even-or-odd(number) != 0"

ນີ້ແມ່ນແລ້ວ

```

print("It is an even number")

```

ກໍານົດເລີນຈຶ່ງ ສ້າງ "11"

```

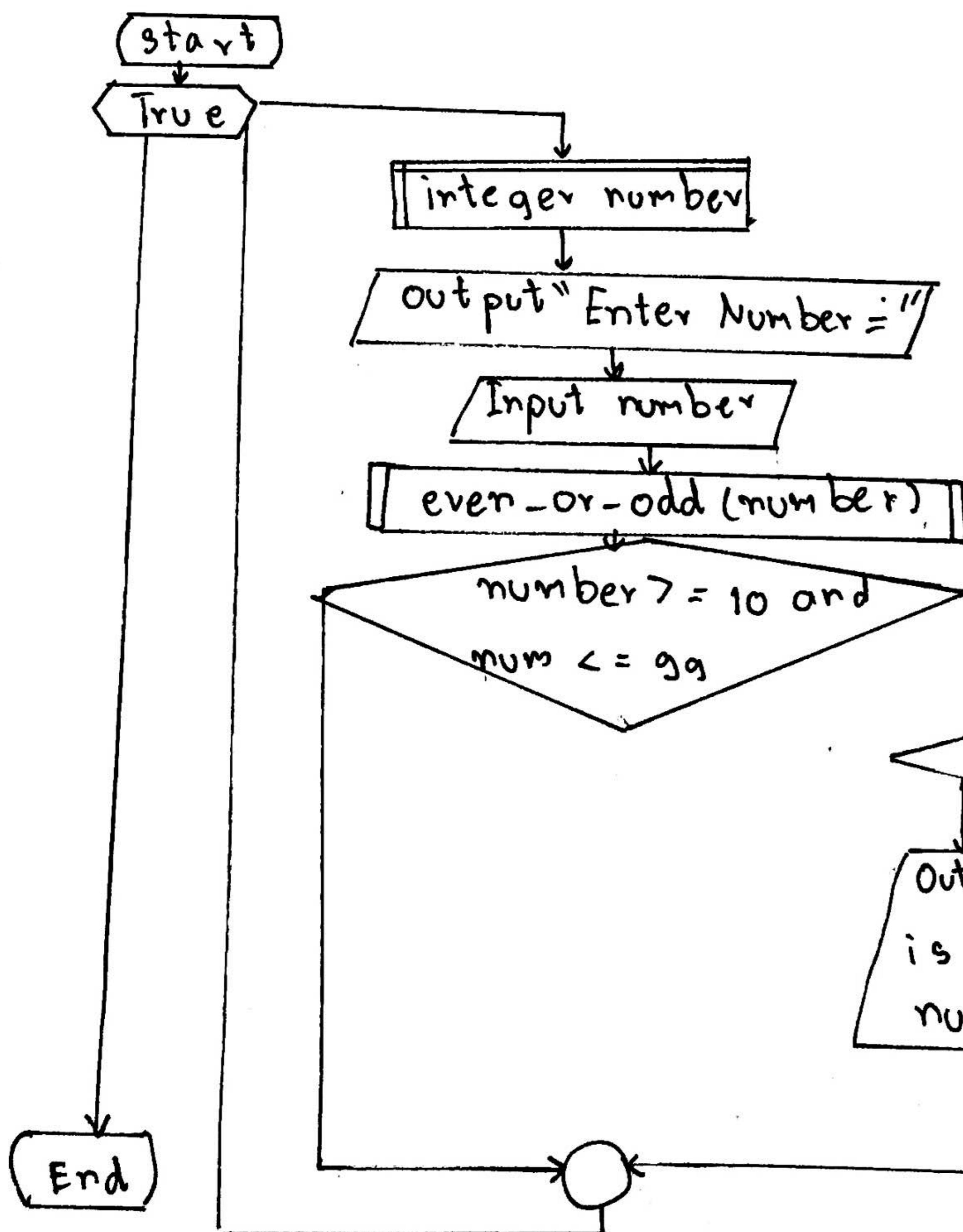
print("It is an odd number")

```

Variable

ໂລກໂລກ number ໂມສະໝັກ ພົມມົງກອບກົດຕົວເລີນ ແລ້ວ ດີວິເນາໄຫຼວ່າ
ໂລກໂລກ num ໂມສະໝັກພວກເຮົາ ຂັ້ນຈຸດໆ number % 2

2. ດີວິເນາໄຫຼວ່າ ຕົວເລີນ



(3) ໄຂແນວໂລກໄຫຼວ່ານີ້ແມ່ນ

```

while True:
    number = int(input("Enter Number"))
    def even-or-odd(number)
        num = number % 2
        return num
    if 10 <= number <= 99:
        if even-or-odd(number)
            print("It is an even number")
        else:
            print("It is an odd number")

```

ກົດປົກກົດຕົວເລີນ

(1) ຕິດການປ່ຽນແປງໂຄງ

input

- បញ្ជី តួនាទី និងចំណាំ នៃលទ្ធផល ក្នុងការបង្កើតអនុវត្តន៍
num1 = int(input("Num 1 = "))
- បញ្ជី តួនាទី និងចំណាំ នៃលទ្ធផល ក្នុងការបង្កើតអនុវត្តន៍
num2 = int(input("Num 2 = "))

Process

- ក្នុងអាជីវកម្មបញ្ជូនលទ្ធផល និងស្ថាបនុយតាមអាជីវកម្មរបស់ខ្លួន ឬ $(\text{num}_1 + \text{num}_2) \neq 99$ នៅពេលដែល

if $1 <= \text{num}_1 <= 100$ and $1 <= \text{num}_2 <= 100$:

 print("Find-Sum = " + str(findSum(num1, num2)))

Output

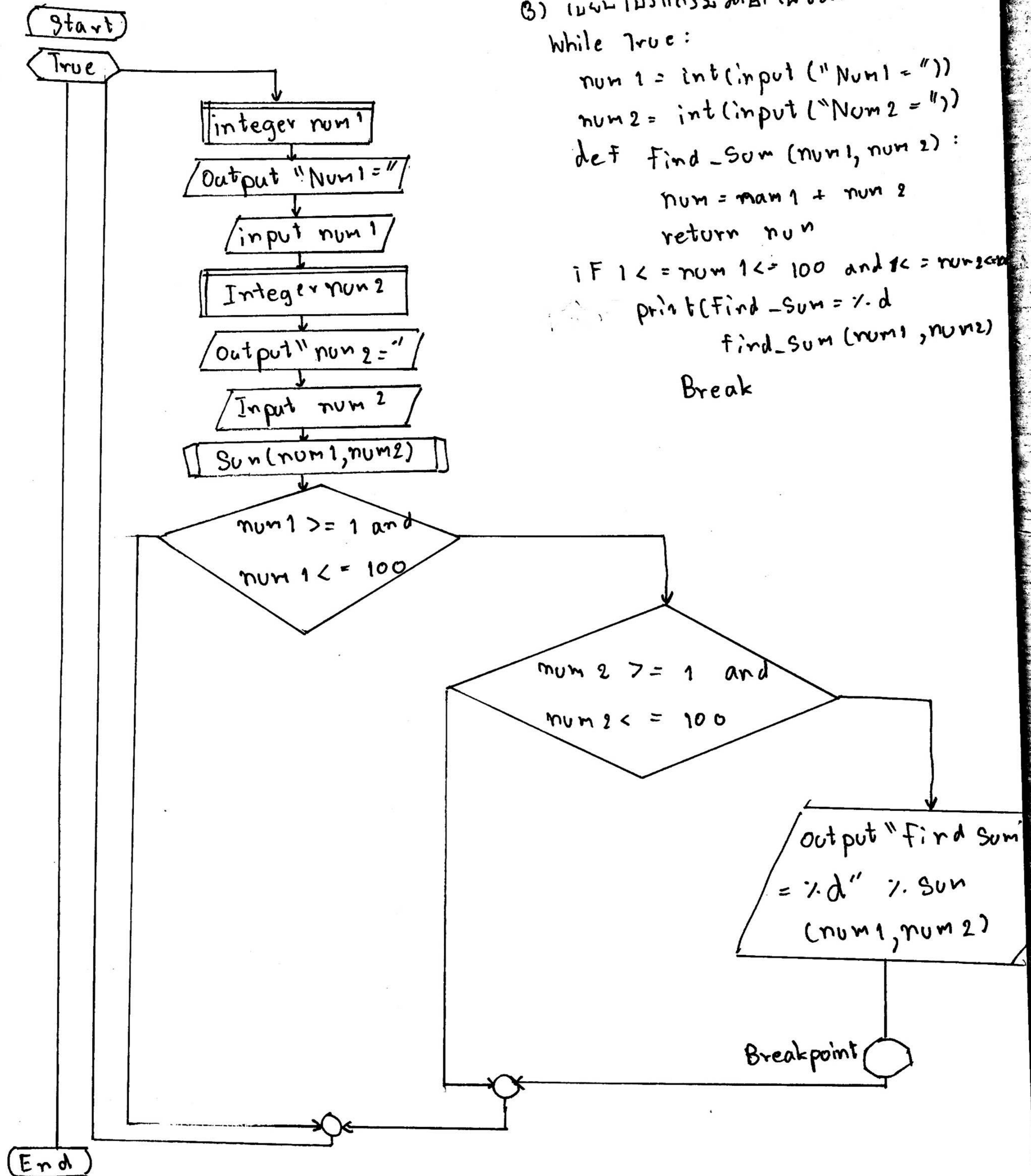
- የፍተኛ አዎች በርሃን ይፈልጓል

```
print("Find_Sum = %.d" % find_Sum(num1, num2))
```

variable

- កំណែល នុវត្ត 1 ទៅបង្កើត និង ការអនុវត្តន៍ នៃការងារដែលបានរៀបចំឡើង និងការងារដែលបានរៀបចំឡើង

(2) լօնեածառ օր ուժիություն



10. រារក្សាស ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន លំដាប់ចាប់ពីថ្ងៃទី ១ ក្នុងការបង់បាត់ ៩០០ ពាក្យ ក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន ចាប់ពីថ្ងៃទី ៣ ដល់ថ្ងៃទី ៦ ត្រូវបាន ស្ថិតជាបញ្ជីក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន ដែលមានការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន ឱ្យបាន ឯកសារ នាក់ខ្លួន និងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន

៤) វិធាននៃការបង់បាត់

input

- បញ្ជីក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន គឺបានចាប់ពីថ្ងៃទី ១ ក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន

`num1 = int(input("Enter Num 1 = "))`

- បញ្ជីក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន គឺបានចាប់ពីថ្ងៃទី ៣ ក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន

`num2 = int(input("Enter Num 2 = "))`

process

- រារក្សាស ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន IF សមតុល្យ នាមទេនឹងបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន

`def find_average(num1, num2):`

`num = (num1 + num2) / 2`

`return num`

Output

ឯកសារបញ្ជីក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន

`print("Find Average = %.2f" % find_average(num, num2))`

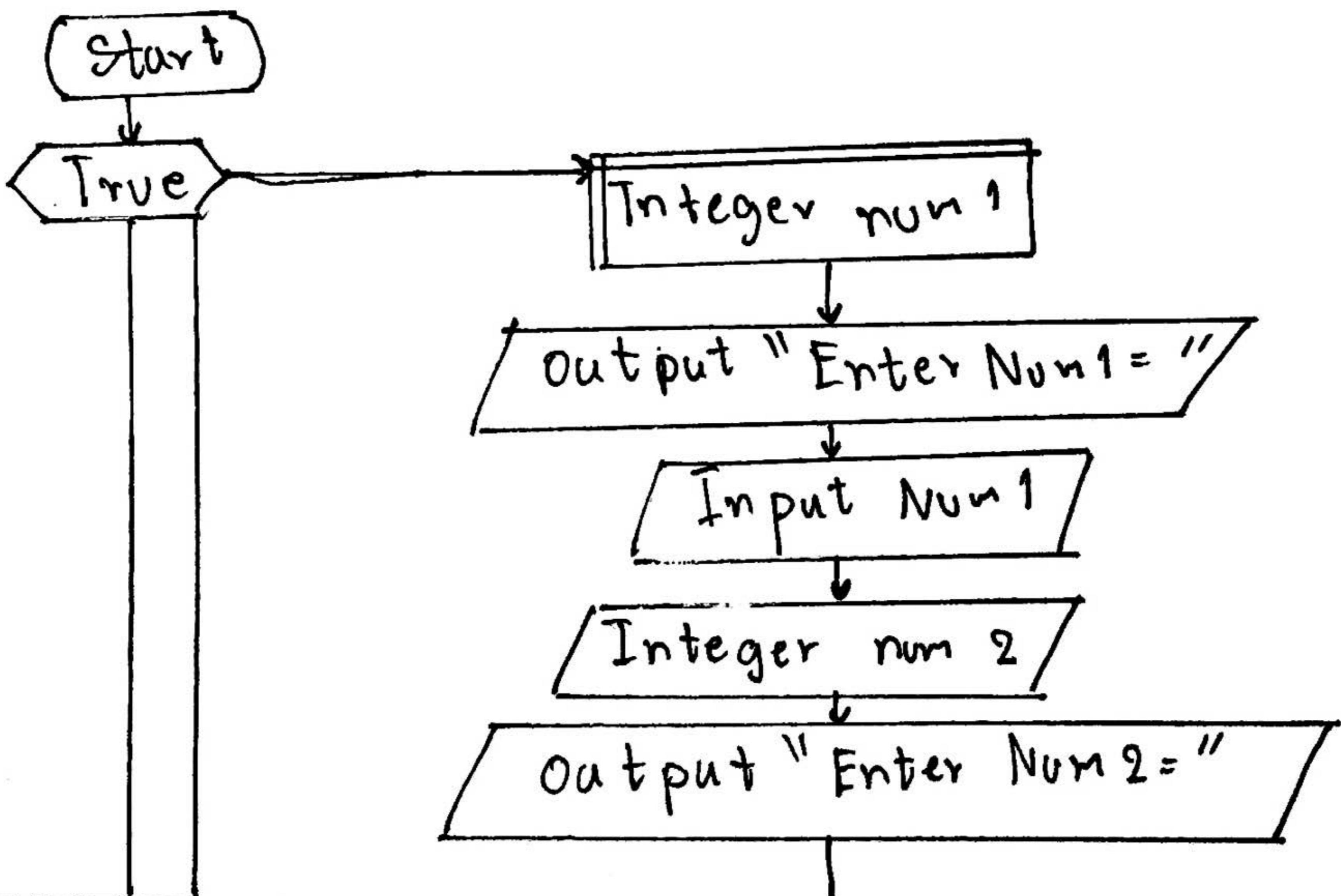
variable

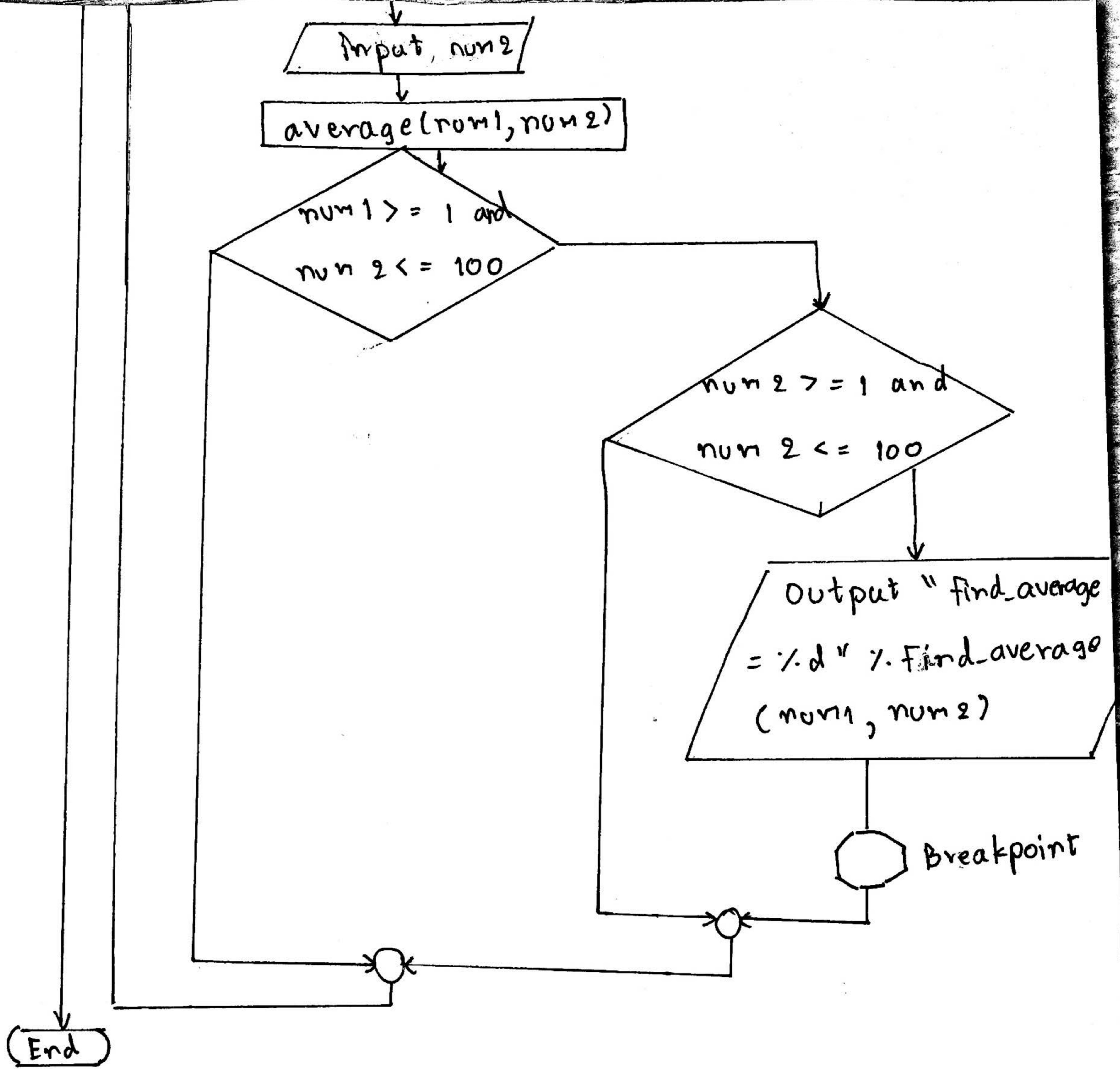
- ក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន គឺបានចាប់ពីថ្ងៃទី ១ ក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន

- ក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន គឺបានចាប់ពីថ្ងៃទី ៣ ក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន

- ក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន គឺបានចាប់ពីថ្ងៃទី ៤ ក្នុងការបង់បាត់ ធនបាលវិទ្យាអាណាពិន

(៤) ផែនអង់គ្លេសការបង់បាត់





(3) ପର୍ଯ୍ୟାନ୍ୟ କମ୍ପ୍ୟୁଟର ପରିବହନ

while True :

 num1 = int(input("Enter Num1 = "))

 num2 = int(input("Enter Num2 = "))

 def find_average(num1, num2):

 num = (num1 + num2) / 2

 return num

 if 1 <= num1 <= 100 and 1 <= num2 <= 100 :

 print("Find-average = %.d" % find_average(num1, num2))

 Break