

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. การเขียนโปรแกรม (Programming) หมายถึงข้อใด

- ก. กระบวนการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ เพื่อกำหนดโครงสร้างของข้อมูล และกำหนดขั้นตอนเพื่อแก้ปัญหา โดยใช้เกณฑ์การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของแต่ละภาษา
- ข. กระบวนการแปลงข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจ
- ค. วิธีการทำให้คอมพิวเตอร์มีความสามารถคล้ายมนุษย์หรือเลียนแบบพฤติกรรมมนุษย์ โดยเฉพาะความสามารถในการคิดเองได้ หรือมีปัญหา
- ง. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่รวบรวมเอาความรู้ ความชำนาญและวิธีคิดที่เป็นเหตุเป็นผลของมนุษย์นำมาสร้างเป็นฐานความรู้โดยทำหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำ บอกวิธีการแก้ไขปัญหากับมนุษย์ในเรื่องต่าง ๆ

2. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับผังงาน *

- ก. ผังงานคือการใช้สัญลักษณ์อธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
- ข. การเขียนผังงานแบบตามลำดับมี 3 กระบวนการ คือ อ่านข้อมูล คำนวณ และพิมพ์
- ค. รูปลูกศรในหัวผังงานอาจมีหัวลูกศรสองทางได้
- ง. ลำดับขั้นตอนควรเขียนจากบนลงล่าง หรือจากซ้ายไปขวา

3. ภาษา Pascal , C จัดอยู่ในรูปแบบภาษาอะไร *

- ก. ภาษาเครื่อง
- ข. ภาษาระดับต่ำ
- ค. ภาษาระดับกลาง
- ง. ภาษาระดับสูง

4. ข้อใดอธิบายความหมายของการออกแบบโปรแกรมได้ถูกต้องที่สุด

- ก. การเขียนผังงานการทำงานของโปรแกรมโดยนักวิเคราะห์ระบบ
- ข. การนำเอาขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมมาแสดงตามลำดับ
- ค. การออกแบบหน้าจอโปรแกรมเพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้
- ง. การวาดผังการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ภาษาใดภาษาหนึ่ง

5. ข้อใดไม่ใช่โครงสร้างโปรแกรม

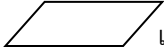
- ก. โครงสร้างตามลำดับ
- ข. โครงสร้างแบบทำงานซ้ำ
- ค. โครงสร้างแบบเรียงลำดับ
- ง. โครงสร้างแบบมีทางเลือก

6. หากนักเรียนต้องการเขียนโปรแกรมคำนวณคะแนนเฉลี่ยของวิชาคณิตศาสตร์ ที่มีนักเรียน 10 คน นักเรียนควรใช้โครงสร้างโปรแกรมแบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ก. โครงสร้างแบบต่อเนื่อง
- ข. โครงสร้างแบบทำงานซ้ำ
- ค. โครงสร้างแบบตามลำดับ
- ง. โครงสร้างแบบมีทางเลือก

7. สัญลักษณ์ แสดงถึงการทำงานของโปรแกรมในขั้นตอนใด

- ก. เริ่มต้นหรือจบการทำงาน
- ข. การคำนวณ
- ค. การรับค่า
- ง. การแสดงผล

8. สัญลักษณ์  แสดงถึงการทำงานของโปรแกรมในขั้นตอนใด

- ก. เริ่มต้นหรือจบการทำงาน
- ข. การคำนวณ
- ค. การรับค่า
- ง. ติดต่อผู้ใช้งาน

9. นักเรียนต้องการเขียนโปรแกรมตรวจสอบคะแนนที่รับเข้าไป แล้วแสดงผลว่า “ผ่าน” หรือ “ไม่ผ่าน” นักเรียนจะเลือกใช้โครงสร้างโปรแกรมแบบใด

- ก. โครงสร้างแบบต่อเนื่อง
- ข. โครงสร้างแบบทำซ้ำ
- ค. โครงสร้างแบบตามลำดับ
- ง. โครงสร้างแบบมีทางเลือก

10. พิจารณาอัลกอริธึมต่อไปนี้

1. เริ่มต้นทำงาน
 2. รับค่าคะแนนสอบ (Score)
 3. เปรียบเทียบช่วงคะแนนสอบ 80-100 ได้เกรด “A”
70-79 ให้เกรด “B”
60-69 ให้เกรด “C”
50-59 ให้เกรด “D”
นอกจากนั้นให้เกรด “F”
 4. จบคำสั่งการเปรียบเทียบ
 5. แสดงผลเกรด (Grade)
 6. จบการทำงาน
- จากอัลกอริธึมข้างต้นเป็นการใช้โครงสร้าง

โปรแกรม

แบบใด

- ก. โครงสร้างแบบทำงานซ้ำ
- ข. โครงสร้างแบบมีทางเลือก
- ค. โครงสร้างแบบต่อเนื่อง
- ง. โครงสร้างแบบตามลำดับ

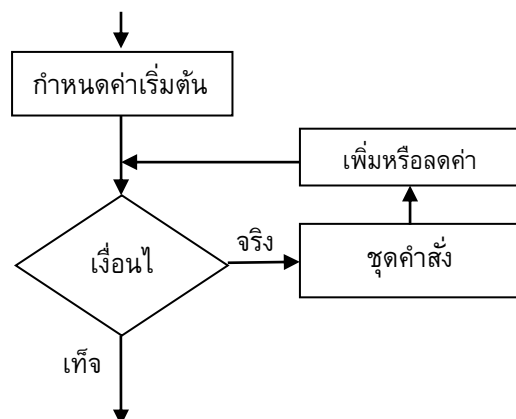
11. นักเรียนต้องการกำหนดตัวแปรเพื่อรับค่าตัวเลข 2 จำนวน นักเรียนควรกำหนดชื่อตัวแปรตามข้อใดจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ก. x และ y
- ข. 1 และ 2
- ค. number1 และ number2
- ง. score1 และ score2

12. คำสั่ง WHILE หรือ DO WHILE เป็นคำสั่งในโครงสร้างโปรแกรมแบบใด

- ก. โครงสร้างแบบตามลำดับ
- ข. โครงสร้างแบบทำงานซ้ำ
- ค. โครงสร้างแบบมีทางเลือก
- ง. โครงสร้างแบบต่อเนื่อง

13. จากรูปด้านล่างนี้ เป็นโครงสร้างโปรแกรมแบบใด



- ก. โครงสร้างแบบทำซ้ำ
- ข. โครงสร้างแบบมีทางเลือก
- ค. โครงสร้างแบบต่อเนื่อง
- ง. โครงสร้างแบบตามลำดับ

14. ข้อใดคือชื่อตัวแปรที่ถูกต้อง

- ก. 123ABC
- ข. !ABC
- ค. CAN_02
- ง. SA WAS

15. ข้อมูลชื่อโรงเรียนควรใช้ตัวแปรชนิดใด

ก. int

ข. float

ค. char

ง. char []

16. ข้อมูลดอกเบี้ยธนาคารควรใช้ตัวแปรชนิดใด

ก. int

ข. float

ค. char

ง. char []

17. ข้อมูลใดหมายถึงเลขจำนวนเต็ม

ก. 150

ข. '150'

ค. "150"

ง. 150.00

18. ข้อมูลใดหมายถึงอักขระ

ก. 5

ข. '5'

ค. "5"

ง. (5)

19. ข้อมูลใดหมายถึงข้อความ

ก. 15

ข. '15'

ค. "15"

ง. (15)

20. การนำข้อมูล ตัวแปร และตัวดำเนินการมาเขียนประกอบกันเพื่อทำการประมวลผลเรียกว่าอะไร

ก. คำสั่ง

ข. หมายเหตุ

ค. ประโยค

ง. นิพจน์