

## ใบกิจกรรมที่ 2.2 คำนวณหรรษา

สมาชิกกลุ่มที่ .....

1. ชื่อ - นามสกุล ..... เลขที่ ..... 2. ชื่อ - นามสกุล ..... เลขที่ .....  
3. ชื่อ - นามสกุล ..... เลขที่ ..... 4. ชื่อ - นามสกุล ..... เลขที่ .....

**คำชี้แจง** พิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ แล้วดำเนินการเขียนโปรแกรมตามขั้นตอนการแก้ปัญหา

**สถานการณ์ :** โปรแกรมคำนวณหรรษา

โปรแกรมจะคำนวณจำนวน 2 จำนวน จากตัวเลข และเครื่องหมายที่รับมาจากผู้ใช้ เครื่องหมายจะประกอบด้วย + - \* และ / แทนการ บวกลบ คูณ และหาร

1. การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา

- 1) ข้อมูลเข้า คือ .....
- 2) ข้อมูลออก คือ .....
- 3) วิธีการตรวจสอบความถูกต้อง
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

2. จากสถานการณ์ข้างต้น ถ้ากลุ่มนักเรียนต้องออกแบบโปรแกรมหรรษา จะมีการสร้างฟังก์ชันใดบ้าง

ลำดับที่	ชื่อฟังก์ชัน	หน้าที่	พารามิเตอร์	อาร์กิวเมนต์

3. เขียนโปรแกรมตามที่ได้ออกแบบไว้ตามข้อ 1 และ 2 แล้วตรวจสอบและประเมินผล

```

when clicked
  input
  calculate n1 n2 s

define input
  ask "ขบค่าของ ตัวที่ 1" and wait
  set n1 = to answer
  ask "ขบค่าของ ตัวที่ 2" and wait
  set n2 = to answer
  ask "ขบเครื่องหมายการคำนวณ (+, -, *, /)" and wait
  set s = to answer

define calculate num1 num2 sym
  if sym = "+" then
    say join num1 join sym join num2 join "+" num1 + num2 for 3 seconds
  if sym = "-" then
    say join num1 join sym join num2 join "-" num1 - num2 for 3 seconds
  if sym = "*" then
    say join num1 join sym join num2 join "*" num1 * num2 for 3 seconds
  if sym = "/" then
    say join num1 join sym join num2 join "/" num1 / num2 for 3 seconds
  if num2 = 0 then
    say "ไม่สามารถหารได้ เนื่องมาจากตัวหารเป็น 0" for 3 seconds
  else
    say join num1 join sym join num2 join "=" num1 / num2 for 3 seconds
  
```

