

ใบงานที่ 4 เรื่อง ตัวแปรในภาษาไพทอน

ชื่อ - สกุล ชั้น เลขที่

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามที่กำหนดให้โดยละเอียด

1. ให้นักเรียนตั้งชื่อตัวแปรเพื่อใช้เก็บข้อมูลต่อไปนี้ลงในช่องตารางด้านขวา ให้ถูกต้องตามกฎการตั้งชื่อตัวแปร

ข้อมูล	การตั้งชื่อตัวแปร
ชื่อนักเรียน	Student_name
คะแนนสอบวิชาภาษาไทย	Thai_test_score
ชื่อโรงเรียน	School_name
น้ำหนักของนักเรียน	student_weight
เกรดวิชาภาษาอังกฤษ	English_subject_grade

2. ให้นักเรียนพิจารณาการตั้งชื่อตัวแปรต่อไปนี้ว่าถูกหรือผิด จากนั้นให้ตอบลงในช่องตารางด้านขวา

การตั้งชื่อตัวแปร	การพิจารณา
1name	ผิด
score_computer	ถูก
student name	ผิด
price#	ผิด
surname	ถูก
name+lastname	ผิด
str	ผิด
midterm_thai_score	ถูก
final-social-score	ผิด
mySalary	ถูก

3. ฟังก์ชันรับค่า (input function) หรือฟังก์ชันรับข้อมูล

1 x=int(input("Enter number"))	Enter number5
2 y=float(input("Enter number"))	Enter number5.5
3 name=str(input("Enter name : "))	Enter name : กราฟ

4. คำสั่งเลือกเงื่อนไข คำสั่ง if

1 n = 10	n = 10
2 if n == 10:	>
3 print('n = 10')	

5. คำสั่ง if else

1 n = 5	n != 10
2 if n == 10:	>
3 print('n = 10')	
4 else:	
5 print("n != 10")	

6. คำสั่ง if elif

1 print('Welcome to marcuscode\'s game')	Welcome to marcuscode's game
2 level = input('Enter level (1 - 4): ')	Enter level (1 - 4):
3 if level == '1':	
4 print('Easy')	
5 elif level == '2':	
6 print('Medium')	
7 elif level == '3':	
8 print('Hard')	
9 elif level == '4':	
10 print('Expert')	
11 else:	
12 print('Invalid level selected')	

7. คำสั่ง while loop