

ตัวอย่างการเขียนรายละเอียดคำสั่งใน สมุด

โจทย์โปรแกรม นิทานของฉัน

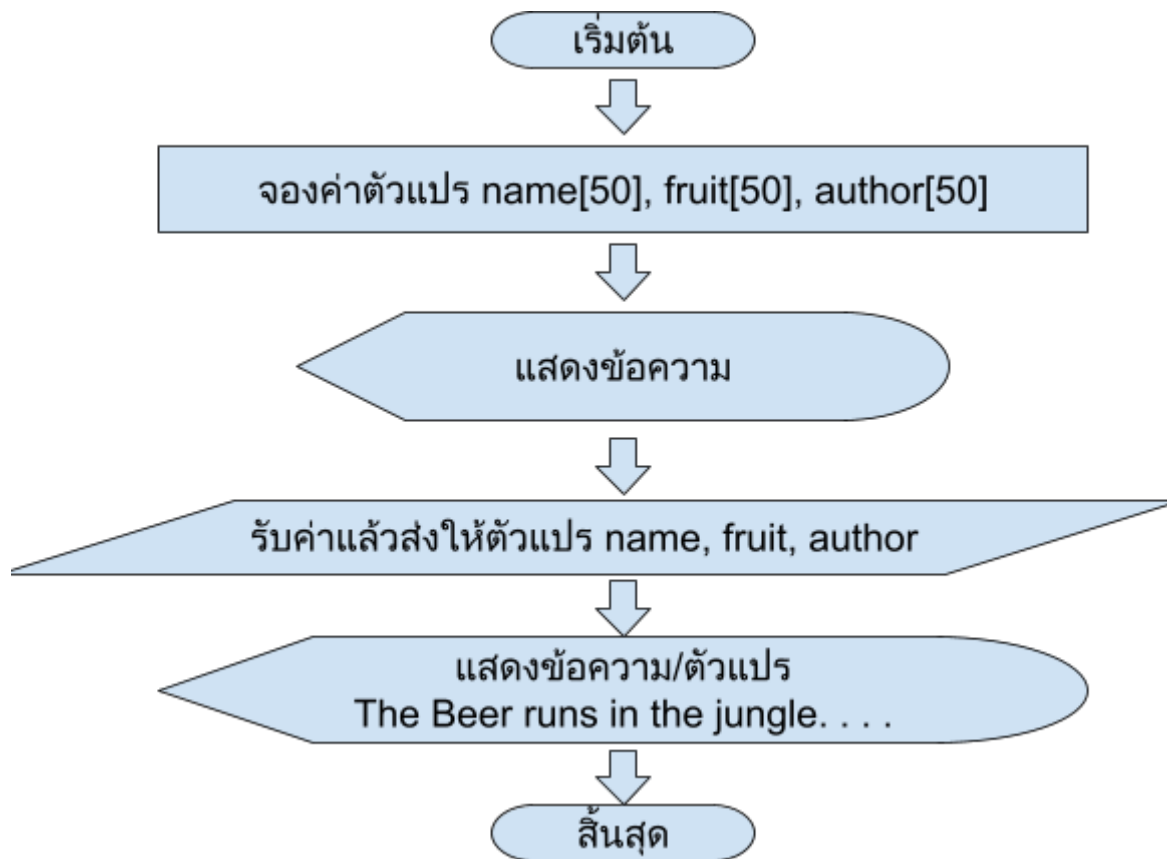
1. ลักษณะโปรแกรม

- กำหนดตัวแปรชื่อ name, fruit และ author เป็นชนิด char เก็บข้อมูล 50 ตัวอักษร
- แสดงข้อความคำถาม Please type the character's name. =
- รับค่าข้อมูลจากคีย์บอร์ด เก็บไว้ในตัวแปร name
- แสดงข้อความคำถาม Please type the desired fruit. =
- รับค่าข้อมูลจากคีย์บอร์ด เก็บไว้ในตัวแปร fruit
- แสดงข้อความคำถาม Please type the author's name. =
- รับค่าข้อมูลจากคีย์บอร์ด เก็บไว้ในตัวแปร author

- แสดงผลข้อความ โดยแทนค่าออกมา เช่น
รับค่า name ว่า Beer จะแสดง The Beer runs
in the jungle. เป็นต้น

The **monkey** runs in the jungle.
The **monkey** is hungry. He spots a
banana in a tree. It is big and yellow.
He climbs up the tree. He eats the
banana. He sees another **banana**. He
eats that one too. The **monkey** is
hungry no more.

2. ฟังก์ชันโปรแกรมรับค่าข้อมูลจากคีย์บอร์ด



3. ชุดคำสั่ง

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    char name[50], fruit[50], author[50];
```

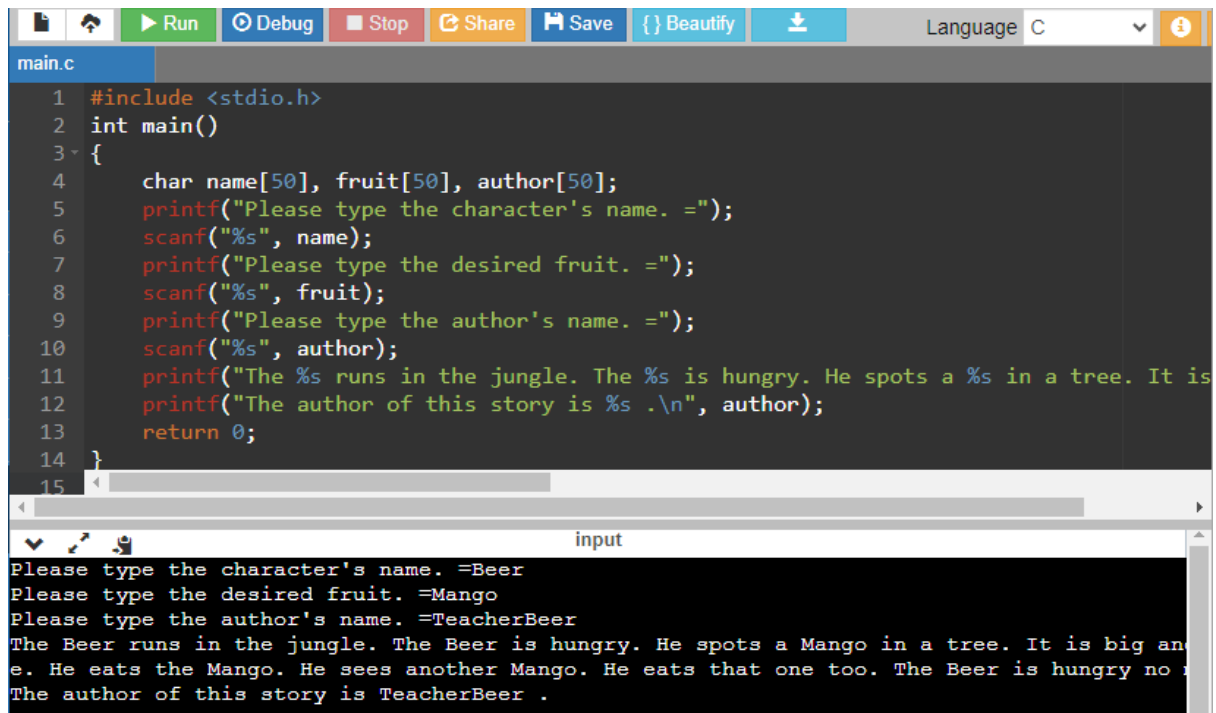
```
    printf("Please type the character's  
name. =");
```

```
    scanf("%s", name);
```

```
    printf("Please type the desired fruit. =");
```

```
    scanf("%s", fruit);
```

```
printf("Please type the author's name.  
=");  
scanf("%s", author);  
printf("The %s runs in the jungle. The  
%s is hungry. He spots a %s in a tree. It is  
big and yellow. He climbs up the tree. He  
eats the %s. He sees another %s. He  
eats that one too. The %s is hungry no  
more. \n",  
name,name,fruit,fruit,fruit,name);  
printf("The author of this story is %s  
.\n", author);  
return 0;  
}
```



```
main.c
1  #include <stdio.h>
2  int main()
3  {
4      char name[50], fruit[50], author[50];
5      printf("Please type the character's name. =");
6      scanf("%s", name);
7      printf("Please type the desired fruit. =");
8      scanf("%s", fruit);
9      printf("Please type the author's name. =");
10     scanf("%s", author);
11     printf("The %s runs in the jungle. The %s is hungry. He spots a %s in a tree. It is\n", name, author, fruit);
12     printf("The author of this story is %s .\n", author);
13     return 0;
14 }
15
```

input

```
Please type the character's name. =Beer
Please type the desired fruit. =Mango
Please type the author's name. =TeacherBeer
The Beer runs in the jungle. The Beer is hungry. He spots a Mango in a tree. It is big and
e. He eats the Mango. He sees another Mango. He eats that one too. The Beer is hungry no
The author of this story is TeacherBeer .
```

=====