

- ข้อที่ : 1
หน่วยเก็บความจำที่ติดต่อกับ CPU ได้เร็วที่สุดคืออะไร
คำตอบ 1 : CD-ROM
คำตอบ 2 : HARD DISK
คำตอบ 3 : SDRAM
คำตอบ 4 : REGISTER A
- ข้อที่ : 2
ลำดับขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์มีอย่างไร
คำตอบ 1 : เริ่ม คำนวณ ประกาศชนิดตัวแปร รับข้อมูล แสดงคำตอบ จบ
คำตอบ 2 : เริ่ม ประกาศชนิดตัวแปร รับข้อมูล คำนวณ แสดงคำตอบ จบ
คำตอบ 3 : เริ่ม รับข้อมูล ประกาศชนิดตัวแปร คำนวณ แสดงคำตอบ จบ
คำตอบ 4 : เริ่ม รับข้อมูล ประกาศชนิดตัวแปร แสดงคำตอบ คำนวณ จบ
- ข้อที่ : 3
ข้อใดต่อไปนี้เป็นคุณสมบัติ Portable ของการเขียนโปรแกรม
คำตอบ 1 : สามารถเขียนโปรแกรมได้สั้นที่สุด
คำตอบ 2 : สามารถเขียนโปรแกรมให้ประมวลผลได้เร็วที่สุด
คำตอบ 3 : สามารถเขียนโปรแกรมเพื่อทำงานข้ามเครือข่ายได้
คำตอบ 4 : สามารถย้ายโปรแกรมไปทำงานยังเครื่องคอมพิวเตอร์ต่างระบบได้
- ข้อที่ : 4
อะไรไม่เป็นส่วนหนึ่งของระบบคอมพิวเตอร์
คำตอบ 1 : ส่วนประมวลผลกลาง (CPU)
คำตอบ 2 : หน่วยความจำ (Memory)
คำตอบ 3 : อุปกรณ์อินพุต
คำตอบ 4 : อุปกรณ์เอาต์พุต
- ข้อที่ : 5
อะไรคือคุณสมบัติของหน่วยความจำประเภท ROM (Read Only Memory)

- คำตอบ 1 : สามารถอ่าน และเขียนได้
คำตอบ 2 : สามารถอ่านได้อย่างเดียว
คำตอบ 3 : สามารถเขียนได้อย่างเดียว
คำตอบ 4 : ไม่สามารถอ่านและเขียนได้

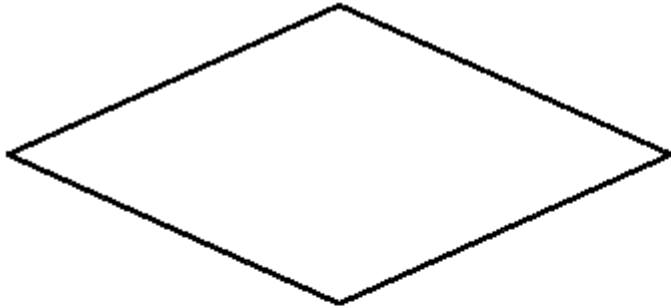
ข้อที่ : 6

อะไรคือคุณสมบัติของ หน่วยความจำประเภท RAM (Random Access Memory)

- คำตอบ 1 : สามารถอ่าน และเขียนได้
คำตอบ 2 : สามารถอ่านได้อย่างเดียว
คำตอบ 3 : สามารถเขียนได้อย่างเดียว
คำตอบ 4 : ไม่สามารถอ่านและเขียนได้

ข้อที่ : 7

ข้อใดให้ความหมายของสัญลักษณ์ผังงานต่อไปนี้



- คำตอบ 1 : การกำหนดค่า การประมวลผลหรือการคำนวณ
- คำตอบ 2 : การเปรียบเทียบเพื่อการตัดสินใจ
- คำตอบ 3 : การรับข้อมูลหรือแสดงผลข้อมูลไม่ได้ระบุอุปกรณ์
- คำตอบ 4 : จุดต่อของผังงานระหว่างหน้ากระดาษ

ข้อที่ : 8

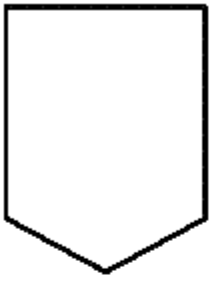
ข้อใดให้ความหมายของสัญลักษณ์ผังงานต่อไปนี้



- คำตอบ 1 : การกำหนดค่า การประมวลผล หรือการคำนวณ
- คำตอบ 2 : การเปรียบเทียบเพื่อการตัดสินใจ
- คำตอบ 3 : การรับข้อมูลหรือแสดงผลข้อมูลไม่ได้ระบุอุปกรณ์
- คำตอบ 4 : จุดต่อของผังงานในหน้ากระดาษ

ข้อที่ : 9

ข้อใดให้ความหมายของสัญลักษณ์ผังงานต่อไปนี้



- คำตอบ 1 : การแสดงผลออกทางเครื่องพิมพ์
คำตอบ 2 : ฮาร์ดดิสก์
คำตอบ 3 : จุดต่อของผังงานระหว่างหน้ากระดาษ
คำตอบ 4 : จุดต่อของผังงานในหน้ากระดาษ

ข้อที่ : 10

ถ้าอักขระ A ตรงกับรหัสแอสกี(ASCII code) ลำดับที่ 65 ในระบบเลขฐาน10 ถามว่าอักขระ S จะตรงกับรหัสแอสกี ลำดับที่เท่าไรในเลขฐาน16

- คำตอบ 1 : 51
คำตอบ 2 : 52
คำตอบ 3 : 53
คำตอบ 4 : 54

ข้อที่ : 11

ทำไมคอมพิวเตอร์จึงใช้เลขฐานสองในการเก็บข้อมูล

คำตอบ 1 : คอมพิวเตอร์มีระดับ Voltage แค่ 2 ระดับ

คำตอบ 2 : คอมพิวเตอร์ประกอบด้วยวงจรรีเลย์ทรานซิสต์ซึ่งมีลักษณะการทำงาน 2 โหมด เหมือนสวิตช์ เปิด - ปิด

คำตอบ 3 : การใช้เลขเพียงแค่ 2 เลขในการเก็บข้อมูลทำให้คนสามารถติดต่อกับคอมพิวเตอร์ได้ง่ายขึ้น

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูกต้อง

ข้อที่ : 12

ข้อใดไม่ใช่หน่วยความจำคอมพิวเตอร์

คำตอบ 1 : Random-access memory

คำตอบ 2 : Read-only memory

คำตอบ 3 : Harddisk

คำตอบ 4 : Basic input/output system (BIOS)

ข้อที่ : 13

คอมพิวเตอร์ประเภทใดมีประสิทธิภาพในการทำงานสูงสุด

คำตอบ 1 : คอมพิวเตอร์พกพา

คำตอบ 2 : เซิร์ฟเวอร์คอมพิวเตอร์

คำตอบ 3 : ซูเปอร์คอมพิวเตอร์

คำตอบ 4 : ไมโครคอมพิวเตอร์

ข้อที่ : 14

ข้อใดคือส่วนประกอบหลักของคอมพิวเตอร์

คำตอบ 1 : หน่วยรับข้อมูล หน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำหลัก หน่วยเก็บข้อมูลสำรอง และหน่วยแสดงผล

คำตอบ 2 : หน่วยรับข้อมูล หน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำหลัก หน่วยความจำสำรอง และหน่วยแสดงผล

คำตอบ 3 : หน่วยรับข้อมูล หน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำหลัก และหน่วยแสดงผล

คำตอบ 4 : หน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำหลัก หน่วยเก็บข้อมูลสำรอง และหน่วยแสดงผล

ข้อที่ : 15

จงพิจารณาว่าข้อความใดกล่าวถูกต้องสำหรับการทำงานของคำสั่งต่อไปนี้
double d = 9.9;

int i = 2;

i = (int)d;

คำตอบ 1 : ชนิดของข้อมูลตัวแปร d มีการเปลี่ยนแปลง

คำตอบ 2 : ค่าที่จัดเก็บในตัวแปร d มีการเปลี่ยนแปลง

คำตอบ 3 : ค่าที่จัดเก็บในตัวแปร i มีการเปลี่ยนแปลง

คำตอบ 4 : ค่าที่จัดเก็บในตัวแปร i และ d มีการเปลี่ยนแปลง

ข้อที่ : 16

คำสั่งใดที่ทำการเปลี่ยนแปลงค่าที่จัดเก็บในตัวแปร x

คำตอบ 1 : `x +=3;`

คำตอบ 2 : `y=x+3;`

คำตอบ 3 : `x *=1;`

คำตอบ 4 : `x /=1;`

ข้อที่ : 17

ผลของการทำงานของคำสั่ง 1, 2 และ 3 คือข้อใดจากโปรแกรมนี้

```
int x = 3;
```

```
boolean b = true;
```

```
int y = 9;
```

```
1. (y % x) == 0
```

```
2. b && !(x > 0)
```

```
3. x <= 3
```

คำตอบ 1 : 1. จริง 2. เท็จ 3. เท็จ

คำตอบ 2 : 1. จริง 2. จริง 3. เท็จ

คำตอบ 3 : 1. เท็จ 2. จริง 3. เท็จ

คำตอบ 4 : 1. จริง 2. เท็จ 3. จริง

ข้อที่ : 18

ข้อใดคือหน้าที่ของ Compiler

คำตอบ 1 : ช่วยติดต่อกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

คำตอบ 2 : ช่วยแก้ไขรหัสคำสั่งโปรแกรมให้ถูกต้อง

คำตอบ 3 : ช่วยจัดสรรทรัพยากรภายในระบบคอมพิวเตอร์ให้กับโปรแกรมต่าง ๆ

คำตอบ 4 : ช่วยแปลคำสั่งภาษาโปรแกรมต่าง ๆ ให้คอมพิวเตอร์เข้าใจและทำงานได้

ข้อที่ : 19

ภาษาใดที่ถือว่าเป็นภาษาระดับต่ำ

- คำตอบ 1 : ภาษาซี
 คำตอบ 2 : ภาษาแอสเซมบลี
 คำตอบ 3 : ภาษาปาสคาล
 คำตอบ 4 : ภาษาฟอร์แทรน

ข้อที่ : 20

ข้อใดต่อไปนี้เป็นความหมายของโปรแกรม

- คำตอบ 1 : ชุดคำสั่งเพื่อทำให้คอมพิวเตอร์ปฏิบัติงาน
 คำตอบ 2 : สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายให้เครื่องคอมพิวเตอร์และคนสามารถสื่อสารกันได้โดยผ่านกรรมวิธีที่กำหนดขึ้น
 คำตอบ 3 : ชุดของเลขฐานสองอาทิ 01101011 ที่คอมพิวเตอร์เข้าใจ
 คำตอบ 4 : ถูกทุกข้อ

ข้อที่ : 21

เครื่องคำนวณเครื่องแรกของโลกคือข้อใด ?

- คำตอบ 1 : เครื่องคอมพิวเตอร์
 คำตอบ 2 : เครื่องคิดเลข
 คำตอบ 3 : ลูกคิด
 คำตอบ 4 : กระดานชนวน

ข้อที่ : 22

เครื่องคอมพิวเตอร์ในยุคที่ 2 ใช้เทคโนโลยีใด

- คำตอบ 1 : ทรานซิสเตอร์ (Transistors)
 คำตอบ 2 : หลอดแก้วสุญญากาศ (Vacuum tubes)
 คำตอบ 3 : ไมโครโพรเซสเซอร์ (Microprocessors)
 คำตอบ 4 : วงจรรวม (Integrated circuits)

ข้อที่ : 23

การประมวลคำสั่งในลักษณะการทำงานแบบสายท่อ (pipelining) สอดคล้องกับข้อใด

- คำตอบ 1 : การประมวลผลแบบแถวลำดับ (Array processing)
 คำตอบ 2 : การประมวลผลแบบขนาน (Parallel processing)
 คำตอบ 3 : สถาปัตยกรรม Von Neumann
 คำตอบ 4 : ระบบหลายตัวประมวลผล (Multiprocessing)

ข้อที่ : 24
ข้อใดไม่ถือเป็นองค์ประกอบทางฮาร์ดแวร์ของคอมพิวเตอร์

คำตอบ 1 : หน่วยความจำหลัก (Main Memory)
คำตอบ 2 : รหัสเครื่อง (Machine Code)
คำตอบ 3 : หน่วยประมวลผลกลาง (Central Processing Unit)
คำตอบ 4 : อุปกรณ์นำเข้าและแสดงผล (Input/Output Device)

ข้อที่ : 25
ข้อใดเป็นความแตกต่างระหว่าง Compiler และ Interpreter ที่ถูกต้อง

คำตอบ 1 : Compiler ทำหน้าที่แปลภาษาคอมพิวเตอร์ที่ละบรรทัด แต่ Interpreter จะแปลภาษาทั้งโปรแกรม
คำตอบ 2 : Compiler แปลได้เฉพาะภาษาเครื่อง แต่ Interpreter จะแปลได้ทุกภาษา
คำตอบ 3 : Compiler จะทำการแปลภาษาคอมพิวเตอร์ทั้งโปรแกรม แต่ Interpreter จะแปลภาษาคอมพิวเตอร์บรรทัดต่อบรรทัด
คำตอบ 4 : ในการ Debug โปรแกรม ควรใช้ Compiler ในการแปลมากกว่า Interpreter เพราะจะหาข้อผิดพลาดได้ง่ายกว่า

ข้อที่ : 26
หลังจากที่ทำการเขียนโปรแกรมจนเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะต้องคัดลอกไฟล์ใดหากต้องการนำโปรแกรมไปให้ผู้อื่นใช้งาน

คำตอบ 1 : Executable File
คำตอบ 2 : Source File
คำตอบ 3 : Object File
คำตอบ 4 : Library File

ข้อที่ : 27
ข้อใดที่ไม่ใช่ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์

คำตอบ 1 : คีย์บอร์ด
คำตอบ 2 : เมาท์
คำตอบ 3 : จอภาพ
คำตอบ 4 : กล่องเก็บซอล์ฟแวร์

ข้อที่ : 28
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ใดที่มีลักษณะคล้ายโปรแกรมภาษาเครื่อง

คำตอบ 1 : COBAL

คำตอบ 2 : C

คำตอบ 3 : C++

คำตอบ 4 : ASSEMBLY

ข้อที่ : 29

ข้อใดถูกต้องสำหรับการหาผลลัพธ์ในการประมวลผลข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์

คำตอบ 1 : หน่วยอินพุท

คำตอบ 2 : หน่วยเอาต์พุท

คำตอบ 3 : หน่วยความจำข้อมูล

คำตอบ 4 : หน่วยประมวลผลกลาง

ข้อที่ : 30

การแปลภาษาเครื่องที่ละลำดับหมายถึงถึง

คำตอบ 1 : Translator

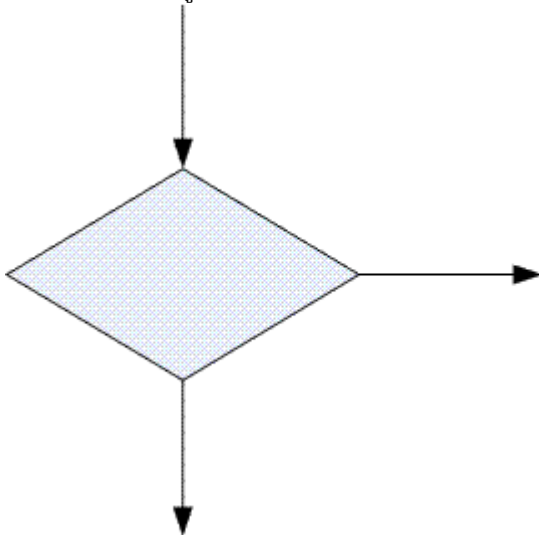
คำตอบ 2 : Result

คำตอบ 3 : Interpreter

คำตอบ 4 : Complier

ข้อที่ : 31

โพลีชาร์ทตามรูปข้างล่างนี้หมายถึง



- คำตอบ 1 : ขบวนการประมวลผล
คำตอบ 2 : อินพุท เอาท์พุท
คำตอบ 3 : จุดเชื่อมต่อภายในหน้าเดียวกัน
คำตอบ 4 : การตัดสินใจ

ข้อที่ : 32
ข้อใดไม่ใช่หน่วยเก็บข้อมูลที่สามารถแก้ไขได้

- คำตอบ 1 : RAM
คำตอบ 2 : ROM
คำตอบ 3 : Harddisk
คำตอบ 4 : CompactFlash

ข้อที่ : 33
ข้อใดไม่ใช่ส่วนประกอบภายใน CPU ของไมโครคอมพิวเตอร์

- คำตอบ 1 : Cache memory
คำตอบ 2 : ALU (Arithmetic Logic Unit)
คำตอบ 3 : Harddisk
คำตอบ 4 : Program Counter Register (PC)

ข้อที่ : 34
ระบบปฏิบัติการ (Operating Systems) ตัวใดไม่ได้ถูกพัฒนาสำหรับเครื่องพีซี

- คำตอบ 1 : Unix
คำตอบ 2 : Linux
คำตอบ 3 : Windows XP
คำตอบ 4 : Symbian

ข้อที่ : 35
ควรใช้ตัวแปรชนิดใดสำหรับเก็บข้อมูล "Hello world" เพื่อแสดงผลบนหน้าจอในภายหลัง

- คำตอบ 1 : Integer
คำตอบ 2 : Double
คำตอบ 3 : String
คำตอบ 4 : Boolean

ข้อที่ : 36

จาก pseudocode:
 a=0;
 for i=1 to 10
 a=a+3;
 end
 show_the_value_of(a);
 ผลลัพธ์ที่ได้คืออะไร

คำตอบ 1 : 0
 คำตอบ 2 : 1
 คำตอบ 3 : 27
 คำตอบ 4 : 30

ข้อที่ : 37

จาก pseudocode: a=receive_input_from_user();
 if a>5 and a<10 then
 if a=8 then
 a=a+9;
 else
 a=a+10;
 end
 else
 if a=0 then
 a=a-10;
 end
 end

ถ้า run pseudocode ดังกล่าว 3 ครั้ง โดยกำหนดให้ input จาก user คือ 10, 3, 7 ตามลำดับ ผลลัพธ์ของค่า a ที่ได้ในแต่ละรอบคือ:

คำตอบ 1 : 0 0 70
 คำตอบ 2 : 18 -7 0
 คำตอบ 3 : 9 10 -3
 คำตอบ 4 : 10 3 70

ข้อที่ : 38

ข้อใดบรรยายคุณลักษณะของ Random Access Memory (RAM) ที่ใช้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้เหมาะสมที่สุด

คำตอบ 1 : ขนาดที่ใช้งานในเครื่องคอมพิวเตอร์ทั่วไปแบบตั้งโต๊ะคือ 40 Gbyte
 คำตอบ 2 : ราคาถูกที่สุดเมื่อเทียบกับราคาของหน่วยความจำชนิดอื่น

คำตอบ 3 : ความเร็วในการทำงานช้ามากเมื่อเทียบกับการทำงานของหน่วยความจำชนิดอื่น

คำตอบ 4 : ข้อมูลที่เก็บจะสูญหายเมื่อปิดเครื่อง

ข้อที่ : 39

ไวรัสคอมพิวเตอร์คืออะไร

คำตอบ 1 : เชื้อโรคชนิดหนึ่งติดต่อระหว่างผู้ใช้งานทำให้เกิดการเจ็บป่วย ในขณะที่เข้าใช้งานตามร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

คำตอบ 2 : เชื้อโรคชนิดหนึ่งติดต่อจากเครื่องคอมพิวเตอร์มายังผู้ใช้งาน แต่มีความรุนแรงไม่มาก

คำตอบ 3 : โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้การตรวจสอบการทำงานระบบป้องกัน

คำตอบ 4 : โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ประสงค์ร้ายต่อข้อมูลและการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถแพร่กระจายจากเครื่องสู่เครื่อง โดยการใช้งานร่วมกันของไฟล์ หรือโปรแกรมต่าง ๆ

ข้อที่ : 40

ข้อใดผิด

คำตอบ 1 : ฮาร์ดแวร์ของคอมพิวเตอร์คือสิ่งที่จับต้องได้ เช่นหน่วยประมวลผล

คำตอบ 2 : ฮาร์ดดิสก์เป็นฮาร์ดแวร์ชนิดหนึ่ง

คำตอบ 3 : ฮาร์ดแวร์ที่ขาดไม่ได้คือตัวแปลโปรแกรม

คำตอบ 4 : หน่วยความจำเป็นฮาร์ดแวร์ที่สำคัญ

ข้อที่ : 41

ข้อใดไม่ใช่ชื่อ operating systems

คำตอบ 1 : Windows 2000

คำตอบ 2 : Windows Office

คำตอบ 3 : Windows XP

คำตอบ 4 : Linux

ข้อที่ : 42

ข้อใดไม่ใช่ชื่อภาษาคอมพิวเตอร์

คำตอบ 1 : Intel

คำตอบ 2 : JAVA

คำตอบ 3 : Basic

คำตอบ 4 : C

ข้อที่ : 43
จงบอกอุปกรณ์ใดต่อไปนี้เป็นอุปกรณ์ประเภท standard output
คำตอบ 1 : printer
คำตอบ 2 : monitor
คำตอบ 3 : diskette
คำตอบ 4 : Key board

ข้อที่ : 44
จงบอกอุปกรณ์ใดต่อไปนี้เป็นอุปกรณ์ประเภท standard input
คำตอบ 1 : printer
คำตอบ 2 : monitor
คำตอบ 3 : diskette
คำตอบ 4 : Keyboard

ข้อที่ : 45
ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับการเขียนโปรแกรม
คำตอบ 1 : การระบุส่วน start/end ของโปรแกรม
คำตอบ 2 : การระบุเงื่อนไขการทำงานต่างๆของโปรแกรม
คำตอบ 3 : การระบุภาษาที่จะใช้เขียนโปรแกรม
คำตอบ 4 : การระบุตัวแปรที่จะใช้ในการคำนวณ

ข้อที่ : 46
กำหนดให้ A3C เป็นเลขฐาน 16 จงแปลงเป็นเลขฐาน 8
คำตอบ 1 : 5074
คำตอบ 2 : 5010
คำตอบ 3 : 5105
คำตอบ 4 : 5004

ข้อที่ : 47
เลขฐานสองต่อไปนี้เป็นค่าเท่ากับเลขฐานสิบหกจำนวนเท่าใด
คำตอบ 1 : F4
คำตอบ 2 : E8

คำตอบ 3 : D4

คำตอบ 4 : F8

ข้อที่ : 48

ค่าเลขฐาน 16 ต่อไปนี้ คือ 123 จะมีค่าเท่ากับเลขฐานสองเท่าใด

คำตอบ 1 : 0010 0010 0011

คำตอบ 2 : 0001 0001 0010

คำตอบ 3 : 0010 0010 0010

คำตอบ 4 : 0001 0010 0011

ข้อที่ : 49

อุปกรณ์ใดไม่สามารถนำมาใช้เป็นหน่วยความจำหลัก(main memory)ของคอมพิวเตอร์

คำตอบ 1 : RAM

คำตอบ 2 : ROM

คำตอบ 3 : PROM

คำตอบ 4 : Flash Memory

ข้อที่ : 50

คอมพิวเตอร์ 32 บิต คือ คอมพิวเตอร์ที่มี

คำตอบ 1 : หน่วยความจำขนาด 32 บิต

คำตอบ 2 : บัสข้อมูล(data bus) ขนาด 32 บิต

คำตอบ 3 : บัสแอดเดรส(address bus) ขนาด 32 บิต

คำตอบ 4 : รีจิสเตอร์(register) ขนาด 32 บิต

ข้อที่ : 51

การนำคอมพิวเตอร์ไปใช้ในการประมวลผลในข้อใดไม่น่าเป็นไปได้

คำตอบ 1 : คำนวณหาค่าสูงสุดของการรับน้ำหนักของสะพาน

คำตอบ 2 : หาระยะทางที่สั้นที่สุดจากเมืองหนึ่งไปยังอีกเมืองหนึ่ง

คำตอบ 3 : พยากรณ์อากาศ

คำตอบ 4 : พยากรณ์การเกิดแผ่นดินไหว

ข้อที่ : 52

ทำไมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบมาเพื่อทำงานบนคอมพิวเตอร์พีซีที่ใช้ซีพียูอินเทล จึงไม่สามารถนำไปทำงานบนคอมพิวเตอร์ ที่มีสถาปัตยกรรมที่แตกต่าง เช่นแมคอินทอชได้

คำตอบ 1 : เพราะชุดคำสั่งมีความแตกต่างระหว่างระบบคอมพิวเตอร์ทั้งสอง

คำตอบ 2 : เพราะระบบปฏิบัติการแตกต่างกัน

คำตอบ 3 : เพราะส่วนการจัดการข้อมูลเข้าออกแตกต่างกัน

คำตอบ 4 : ทุกข้อรวมกันเป็นคำตอบที่ถูกต้อง

ข้อที่ : 53

พอร์ตอุนกรมแตกต่างจากพอร์ดชานานอย่างไร

คำตอบ 1 : พอร์ตอุนกรมสามารถรับส่งข้อมูลได้ แต่พอร์ดชานานส่งข้อมูลได้อย่างเดียว

คำตอบ 2 : พอร์ตอุนกรม ส่งข้อมูลเรียงกันไปทีละบิตบนสายหนึ่งเส้น พอร์ดชานาน ส่งข้อมูลในแต่ละบิตออกไปพร้อมๆ กันบนสายหลายๆ เส้น

คำตอบ 3 : พอร์ตอุนกรม ส่งข้อมูลโดยผ่านระบบปฏิบัติการ พอร์ดชานาน สามารถเขียนโปรแกรมติดต่อได้โดยตรง

คำตอบ 4 : พอร์ตอุนกรม ส่งข้อมูลได้คราวละหนึ่งไบต์ พอร์ดชานานส่งข้อมูลได้คราวละหลายๆ ไบต์

ข้อที่ : 54

MO (Magneto-Optical) disk เป็นหน่วยความจำที่มีพื้นฐานบนเทคโนโลยีใด

คำตอบ 1 : เทคโนโลยีสารกึ่งตัวนำ

คำตอบ 2 : เทคโนโลยีแสง

คำตอบ 3 : เทคโนโลยีแม่เหล็ก

คำตอบ 4 : ข้อ ข. และค. รวมกันเป็นคำตอบที่ถูกต้อง

ข้อที่ : 55

Unicode คืออะไร

คำตอบ 1 : มาตรฐานชุดคำสั่งที่ใช้ในซีพียู

คำตอบ 2 : มาตรฐานรหัสแทนข้อมูลที่ใช้ในการเก็บและคำนวณของคอมพิวเตอร์

คำตอบ 3 : มาตรฐานอุตสาหกรรมสำหรับการออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์

คำตอบ 4 : มาตรฐานรหัสใช้ในการแสดงตัวอักษรหรือข้อความ

ข้อที่ : 56

ข้อใด ไม่ใช่ องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

คำตอบ 1 : ฮาร์ดแวร์ ชิ้นส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นตัวเครื่อง

คำตอบ 2 : ซอฟต์แวร์ โปรแกรมต่างๆ ที่ทำให้คอมพิวเตอร์ทำงาน

คำตอบ 3 : ข้อมูล ตัวเลขต่างๆ ที่เก็บอยู่ในเครื่อง

คำตอบ 4 : สมชายที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์เก็บข้อมูลสัตว์ในฟาร์ม

ข้อที่ : 57

ข้อใดจัดเป็นหน่วยความจำหลักในระบบคอมพิวเตอร์

คำตอบ 1 : RAM

คำตอบ 2 : CD-ROM

คำตอบ 3 : Floppy Disk

คำตอบ 4 : Hard Disk

ข้อที่ : 58

ข้อใดกล่าวถึงฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ได้ถูกต้องที่สุด

คำตอบ 1 : เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการประมวลผลมากที่สุด

คำตอบ 2 : ใช้เปรียบเปรยเครื่องที่มีราคาแพงเท่านั้น ไม่มีใช้จริง

คำตอบ 3 : เหมาะสำหรับเล่นเกมที่ต้องการกราฟฟิกรูปภาพสูงๆ

คำตอบ 4 : มีน้ำหนักเบาจิ๋วแต่แจ๋ว จึงได้ชื่อว่า ฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์

ข้อที่ : 59

สิ่งที่ได้จากการทำ Soft Format หรือ Logical Format จะสามารถแบ่งแผ่นดิสก์เป็นกี่ส่วน มีอะไรบ้าง

คำตอบ 1 : 3 ส่วน คือ Master Boot Record , Data Area , Address Area

คำตอบ 2 : 3 ส่วน คือ Data Area , Address Area , Root Folder

คำตอบ 3 : 4 ส่วน คือ Data Area , Root Folder , Master Boot Record ,File Allocation Table

คำตอบ 4 : 4 ส่วน คือ FAT1 , FAT2 , Data Area , Root Folder

ข้อที่ : 60

หากต้องการให้ประสิทธิภาพของการทำงานของไดรฟ์มีประสิทธิภาพที่สูง ค่ากล่าวในข้อใดถูกต้องที่สุด

คำตอบ 1 : จะต้องมีความเร็วเฉลี่ยในการเข้าถึงข้อมูลที่สูง และ ความเร็วในการถ่ายโอนข้อมูลที่ต่ำ

คำตอบ 2 : จะต้องมีความเร็วเฉลี่ยในการเข้าถึงข้อมูลที่สูง และ ความเร็วในการถ่ายโอนข้อมูลที่สูง

คำตอบ 3 : จะต้องมีความเร็วเฉลี่ยในการเข้าถึงข้อมูลที่ต่ำ และ ความเร็วในการถ่ายโอนข้อมูลที่สูง

คำตอบ 4 : จะต้องมีความเร็วเฉลี่ยในการเข้าถึงข้อมูลที่ต่ำและ ความเร็วในการถ่ายโอนข้อมูลที่ต่ำ

ข้อที่ : 61

พื้นที่ที่เล็กที่สุดในการอ่าน หรือ เขียนข้อมูลลงไปบนแผ่นดิสก์ หรือ ฮาร์ดดิสก์เรียกว่าอะไร

- คำตอบ 1 : ไบต์ (Byte)
 คำตอบ 2 : บิต (Bit)
 คำตอบ 3 : เซกเตอร์(Sector)
 คำตอบ 4 : แทร็ก (Track)

ข้อที่ : 62

ข้อใดไม่ใช่การแบ่งพื้นที่ในการเก็บข้อมูลของระบบปฏิบัติการ

- คำตอบ 1 : บู้ตเรคคอร์ด (Boot Record)
 คำตอบ 2 : พื้นที่ของ OS (OS Area)
 คำตอบ 3 : ไดรฟ์ทอริหรือโฟลเดอร์ (Root Folder or Root Directory)
 คำตอบ 4 : พื้นที่เก็บข้อมูล (Data Area)

ข้อที่ : 63

เวลาในการเคลื่อนที่ของหัวอ่านไปยังตำแหน่งที่ต้องการอ่านเขียนข้อมูล เรียกว่า

- คำตอบ 1 : Header Move Time
 คำตอบ 2 : Maximum Move Time
 คำตอบ 3 : Minimum Access Time
 คำตอบ 4 : Maximum Access Time

ข้อที่ : 64

ความสามารถของระบบปฏิบัติการที่สามารถใช้งานโปรแกรมหลายๆ ตัวพร้อมกันได้เรียกว่า

- คำตอบ 1 : Multitasking
 คำตอบ 2 : Object Linking
 คำตอบ 3 : Object Embedding
 คำตอบ 4 : Multi User

ข้อที่ : 65

ข้อใดกล่าวถึงคำว่า Hierarchical File System ได้ถูกต้องที่สุด

- คำตอบ 1 : การเก็บรวบรวมข้อมูลว่าโปรแกรมใดใช้อุปกรณ์ตัวใดอยู่
 คำตอบ 2 : โครงสร้างการทำเมนูเพื่อใช้งานในโปรแกรมต่างๆ
 คำตอบ 3 : ระบบที่ใช้สำหรับการใช้ข้อมูลร่วมกันในโปรแกรมต่างๆ
 คำตอบ 4 : โครงสร้างการจัดเก็บไฟล์ข้อมูลที่มีโครงสร้างแบบระดับชั้น

ข้อที่ : 66
แป้นพิมพ์กลุ่มใดใช้สร้างคำสั่งลัดในการสั่งงานคอมพิวเตอร์
คำตอบ 1 : คีย์อักขระ
คำตอบ 2 : คีย์ตัวเลข
คำตอบ 3 : คีย์ฟังก์ชัน
คำตอบ 4 : คีย์เคลื่อนย้ายตัวอักษร

ข้อที่ : 67
หน่วยวัดความละเอียดในการพิมพ์ของเครื่องพิมพ์มีหน่วยเป็น
คำตอบ 1 : Dot Pitch
คำตอบ 2 : PPM
คำตอบ 3 : DPI
คำตอบ 4 : bps

ข้อที่ : 68
พอร์ท(Port)ชนิดใดของคอมพิวเตอร์สามารถรองรับการเชื่อมต่อแบบPnP(Plug and Play)
คำตอบ 1 : COM1
คำตอบ 2 : COM2
คำตอบ 3 : USB
คำตอบ 4 : ISA

ข้อที่ : 69
หน่วยใดไม่ใช่หน่วยวัดการทำงานของคอมพิวเตอร์
คำตอบ 1 : MIPS
คำตอบ 2 : MFLOPS
คำตอบ 3 : VUP
คำตอบ 4 : IPS

ข้อที่ : 70
หน่วยของข้อมูลในคอมพิวเตอร์ที่เล็กที่สุดคืออะไร?
คำตอบ 1 : Bit

คำตอบ 2 : Byte
คำตอบ 3 : Field
คำตอบ 4 : Record

ข้อที่ : 71

มาตรฐานรหัสไวด์ที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบัน

คำตอบ 1 : EBCDIC
คำตอบ 2 : ASCII
คำตอบ 3 : BCD
คำตอบ 4 : UCB

ข้อที่ : 72

อุปกรณ์ใดต่อไปนี้มีการจัดเก็บและเข้าถึงข้อมูลแบบลำดับ

คำตอบ 1 : Floppy Disk
คำตอบ 2 : Hard Disk
คำตอบ 3 : CDROM
คำตอบ 4 : Tape

ข้อที่ : 73

ระบบเครือข่ายใดมีขนาดใหญ่ที่สุด

คำตอบ 1 : MAN
คำตอบ 2 : LAN
คำตอบ 3 : WAN
คำตอบ 4 : ไม่มีข้อถูก

ข้อที่ : 74

ความหมายของคำว่าขั้นตอนวิธี (Algorithm) คือข้อใด

คำตอบ 1 : การทำความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้น
คำตอบ 2 : การหาวิธีแก้ปัญหา
คำตอบ 3 : การอธิบายลำดับขั้นตอนการทำงานเป็นข้อๆตั้งแต่ขั้นตอนแรกถึงขั้นตอนสุดท้าย
คำตอบ 4 : การทดสอบวิธีแก้ปัญหา

ข้อที่ : 75

เมื่อเปรียบเทียบกับร่างกายมนุษย์ ส่วนใดของคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่เปรียบเทียบกับได้กับการทำงานของสมอง

คำตอบ 1 : CPU + RAM

คำตอบ 2 : CPU + Harddisk

คำตอบ 3 : RAM + Harddisk

คำตอบ 4 : OS + RAM

ข้อที่ : 76

อุปกรณ์ชิ้นใดที่สามารถทำหน้าที่เป็นได้ทั้ง Input และ Output

คำตอบ 1 : Keyboard, Scanner

คำตอบ 2 : Printer, Floppy Disk

คำตอบ 3 : Harddisk, Touch Screen

คำตอบ 4 : Touch Pad, Monitor

ข้อที่ : 77

ข้อใดไม่ใช่หน้าที่ของ OS (ระบบปฏิบัติการของคอมพิวเตอร์)

คำตอบ 1 : เป็นตัวกลางสื่อสารระหว่างผู้ใช้และอุปกรณ์ต่างๆ

คำตอบ 2 : ค้นหาตำแหน่งที่แน่นอนของข้อมูลที่อยู่บน Harddisk

คำตอบ 3 : จัดสรรพื้นที่ในหน่วยความจำหลักให้กับโปรแกรมต่างๆ

คำตอบ 4 : ประสานการทำงานระหว่าง software และ hardware

ข้อที่ : 78

ข้อใดไม่ใช่ OS (ระบบปฏิบัติการของคอมพิวเตอร์)

คำตอบ 1 : Opera

คำตอบ 2 : Linux

คำตอบ 3 : DOS

คำตอบ 4 : Unix

ข้อที่ : 79

คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะจัดเป็นคอมพิวเตอร์ประเภทใด

คำตอบ 1 : Mini Computer

คำตอบ 2 : Super Computer

คำตอบ 3 : Micro Computer

คำตอบ 4 : Analog Computer

ข้อที่ : 80

Hard Disk จัดเป็นหน่วยความจำประเภทใด

คำตอบ 1 : หน่วยความจำหลัก

คำตอบ 2 : หน่วยความจำสำรอง

คำตอบ 3 : หน่วยความจำถาวร

คำตอบ 4 : หน่วยความจำชั่วคราว

ข้อที่ : 81

ข้อใดคือรูปแบบข้อข้อมูลที่สามารถนำเข้าสู่ระบบสารสนเทศ

คำตอบ 1 : ภาพนิ่ง

คำตอบ 2 : ภาพเคลื่อนไหว

คำตอบ 3 : เสียง

คำตอบ 4 : ถูกทุกข้อ

ข้อที่ : 82

ข้อใดผิดเกี่ยวกับหน่วยประมวลผลกลาง (Processing Unit)

คำตอบ 1 : เปรียบเหมือนสมองของคอมพิวเตอร์โดยทำงานตามโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ละคำสั่ง

คำตอบ 2 : มีส่วนประกอบย่อยคือส่วนควบคุม (Control Unit) ส่วนคำนวณ (ALU)

คำตอบ 3 : มีหน่วยความจำความเร็วสูงอยู่ในหน่วยประมวลผล

คำตอบ 4 : ปริมาณพลังงานที่หน่วยประมวลผลใช้ ไม่ขึ้นอยู่กับขนาดของหน่วยประมวลผล แต่ขึ้นกับปริมาณความจุทรานซิสเตอร์

ข้อที่ : 83

ข้อใดกล่าวผิดเกี่ยวกับ Pseudo code และ flow chart

คำตอบ 1 : Pseudo code และ flow chart ถูกสร้างขึ้นเพื่อจัดรูปแบบความคิดในการเขียนโปรแกรมให้เป็นระบบ

คำตอบ 2 : Pseudo code จำเป็นจะต้องถูกแปลงเป็น flow chart ก่อนเป็นคำสั่งของโปรแกรมคอมพิวเตอร์

คำตอบ 3 : การเขียน Flow chart จะเน้นการใช้สัญลักษณ์เพื่อให้อ่านเข้าใจได้

คำตอบ 4 : ผิดทุกข้อ

ข้อที่ : 84

ข้อใดไม่ใช่หน้าที่ของ OS (Operating System)

- คำตอบ 1 : แบ่งปันทรัพยากรและเนื้อหาในหน่วยความจำให้แก่แต่ละโปรแกรม
คำตอบ 2 : โหลดโปรแกรมขึ้นมาทำงาน
คำตอบ 3 : อ่านและเขียนข้อมูลจากไฟล์
คำตอบ 4 : ใช้ประสานงานการติดต่อกับผู้ใช้งาน

ข้อที่ : 85

เครือข่ายอินเทอร์เน็ตใช้ครั้งแรกที่ประเทศใด

- คำตอบ 1 : อังกฤษ
คำตอบ 2 : ไทย
คำตอบ 3 : ญี่ปุ่น
คำตอบ 4 : สหรัฐอเมริกา

ข้อที่ : 86

E-mail หมายถึงข้อใด

- คำตอบ 1 : ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์
คำตอบ 2 : การรับส่งข้อความ
คำตอบ 3 : การสนทนาไร้สาย
คำตอบ 4 : การถ่ายโอนข้อมูล

ข้อที่ : 87

คอมพิวเตอร์มีบทบาทกับการศึกษาอย่างไร

- คำตอบ 1 : นำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น ทำสื่อต่างๆ
คำตอบ 2 : จัดทำประวัตินักเรียน ประวัติครูอาจารย์
คำตอบ 3 : ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ เช่นการค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต
คำตอบ 4 : ถูกทุกข้อ

ข้อที่ : 88

หน่วยใดมีลักษณะการทำงานคล้ายกับสมองของมนุษย์

- คำตอบ 1 : หน่วยประมวลผล
คำตอบ 2 : หน่วยรับข้อมูล
คำตอบ 3 : หน่วยความจำ

คำตอบ 4 : หน่วยแสดงผล

ข้อที่ : 89
คอมพิวเตอร์ยุคใด ใช้วงจรรวม (Integrated Circuit) เป็นหลัก

คำตอบ 1 : คอมพิวเตอร์ยุคแรก

คำตอบ 2 : คอมพิวเตอร์ยุคที่ 2

คำตอบ 3 : คอมพิวเตอร์ยุคที่ 3

คำตอบ 4 : คอมพิวเตอร์ยุคในปัจจุบัน

ข้อที่ : 90
เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า notebook จัดว่าเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ประเภทใด

คำตอบ 1 : Super Computer

คำตอบ 2 : Mainframe Computer

คำตอบ 3 : Mini Computer

คำตอบ 4 : Micro Computer

ข้อที่ : 91
ข้อใดเป็นอุปกรณ์รับข้อมูลเบื้องต้น

คำตอบ 1 : จอภาพ

คำตอบ 2 : คีย์บอร์ด

คำตอบ 3 : เครื่องพิมพ์

คำตอบ 4 : กล้องสไลด์สก์

ข้อที่ : 92
อุปกรณ์ที่ช่วยในการสำรองไฟฟ้าเวลาไฟดับหรือไฟตก เรียกว่าอะไร

คำตอบ 1 : Power Supply

คำตอบ 2 : Monitor

คำตอบ 3 : UPS

คำตอบ 4 : Case

ข้อที่ : 93
หน่วยความจำในข้อใด มีความจุมากที่สุด

- คำตอบ 1 : SDRAM
 คำตอบ 2 : Hard Disk
 คำตอบ 3 : CD-ROM Disk
 คำตอบ 4 : Floppy Disk

ข้อที่ : 94
 อุปกรณ์ในข้อใด ถือเป็นอุปกรณ์ต่อพ่วง

- คำตอบ 1 : เม้าส์
 คำตอบ 2 : คีย์บอร์ด
 คำตอบ 3 : เครื่องพิมพ์
 คำตอบ 4 : สายไฟ

ข้อที่ : 95
 ชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงาน เรียกว่าอะไร

- คำตอบ 1 : ซอฟต์แวร์
 คำตอบ 2 : ฮาร์ดแวร์
 คำตอบ 3 : ฟิสิคัลแวร์
 คำตอบ 4 : ระเบียบวิธีปฏิบัติ

ข้อที่ : 96
 การต่อสัญญาณภาพเข้าจอคอมพิวเตอร์ ต้องต่อกับพอร์ตใด

- คำตอบ 1 : USB Port
 คำตอบ 2 : Pararell Port
 คำตอบ 3 : VGA Port
 คำตอบ 4 : Serial Port

ข้อที่ : 97
 ผลลัพธ์ของนิพจน์ $1 + 4 / 2$ คือข้อใด

- คำตอบ 1 : 2.5
 คำตอบ 2 : 3
 คำตอบ 3 : 2
 คำตอบ 4 : 3.5

ข้อที่ : 98
จงหาคำตอบของ $2 + 3 * 4 - 1$

คำตอบ 1 : 11

คำตอบ 2 : 13

คำตอบ 3 : 15

คำตอบ 4 : 19

ข้อที่ : 99
ในการเขียนโปรแกรมเพื่อใช้ในการหาระยะขจัดของวัตถุที่ตกลงสู่พื้นจากสูตร $s = 0.5 * g * t^2$ ควรมีการสร้างค่าคงที่ที่ก่ตัวในโปรแกรม

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 2

คำตอบ 3 : 3

คำตอบ 4 : 4

ข้อที่ : 100
ถ้าในมหาวิทยาลัยกำหนดให้นักศึกษาเรียนได้ไม่เกิน 8 ปี ในการเขียนโปรแกรมเพื่อทำการหาค่าเฉลี่ยของจำนวนนักศึกษาในแต่ละชั้นปี(โดยเขียนให้สั้นที่สุดและใช้ตัวแปรและค่าคงที่น้อยที่สุด) จะต้องใช้ตัวแปรและค่าคงที่ประเภทใดบ้าง ประเภทละกี่ตัวจึงจะเหมาะสมที่สุด

คำตอบ 1 : Integer 2 ตัว, Real 1 ตัว, ค่าคงที่ 1 ตัว

คำตอบ 2 : Integer 1 ตัว, Real 2 ตัว, ค่าคงที่ 1 ตัว

คำตอบ 3 : Integer 2 ตัว, Real 2 ตัว, ค่าคงที่ 2 ตัว

คำตอบ 4 : Integer 1 ตัว, Real 1 ตัว, ค่าคงที่ 2 ตัว

ข้อที่ : 101
Assignment Statement ใช้ในการทำอะไร

คำตอบ 1 : กำหนดค่าให้กับตัวแปร

คำตอบ 2 : เปรียบเทียบค่าของ expression

คำตอบ 3 : สร้าง Array

คำตอบ 4 : วงเล็บ

ข้อที่ : 102
Tool ตัวใดที่ช่วยในการลดขนาดของแฟ้มข้อมูล

คำตอบ 1 : WinRAR

- คำตอบ 2 : Oracle
- คำตอบ 3 : Apache
- คำตอบ 4 : WinAmp

ข้อที่ : 103

ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ของท่านทำงานช้าลงอย่างมากเมื่อเปรียบเทียบกับการทำงานของเครื่องเมื่อเพิ่งซื้อใหม่ ท่านคิดว่าควรใช้ Tool ใดในการแก้ไขปัญหา

- คำตอบ 1 : Norton SystemWork
- คำตอบ 2 : McAfee Internet Security
- คำตอบ 3 : MS Office Tools
- คำตอบ 4 : Adobe Acrobat

ข้อที่ : 104

ข้อใดคือมาตรฐานของระบบเครือข่ายท้องถิ่นที่นิยมใช้กันมากที่สุดในปัจจุบัน

- คำตอบ 1 : IEEE 802.3
- คำตอบ 2 : IEEE 802.4
- คำตอบ 3 : IEEE 802.5
- คำตอบ 4 : IEEE 802.6

ข้อที่ : 105

คอมพิวเตอร์ไม่เหมาะกับงานประเภทใด

- คำตอบ 1 : งานที่ต้องการความถูกต้องสูง
- คำตอบ 2 : งานที่มีปริมาณมาก
- คำตอบ 3 : งานที่ต้องการความรวดเร็วมาก
- คำตอบ 4 : งานที่มีเงื่อนไขการตัดสินใจไม่แน่นอน

ข้อที่ : 106

หน่วยวัดความจุใด มีค่าเท่ากับ 1024 Byte

- คำตอบ 1 : Megabyte
- คำตอบ 2 : Kilobyte
- คำตอบ 3 : Gigabyte
- คำตอบ 4 : Terabyte

ข้อที่ : 107
สมาชิกที่เล็กที่สุด หรือค่าที่น้อยที่สุด ซึ่งแทนได้เพียงค่าศูนย์ หรือค่าหนึ่งเท่านั้น เรียกว่า
คำตอบ 1 : Bit
คำตอบ 2 : Byte
คำตอบ 3 : Word
คำตอบ 4 : Character

ข้อที่ : 108
ภาษาสั่งงานใดที่คล้ายภาษาเครื่องมากที่สุด
คำตอบ 1 : Fortran Language
คำตอบ 2 : NGV Language
คำตอบ 3 : Cobol Language
คำตอบ 4 : Assembly Language

ข้อที่ : 109
ข้อใดเป็นขั้นตอนการเขียนโปรแกรมที่ถูกต้องที่สุด
คำตอบ 1 : การทดสอบโปรแกรม, การเขียนโปรแกรม, การเขียนผังงาน, การวิเคราะห์งาน
คำตอบ 2 : การเขียนโปรแกรม, การทดสอบโปรแกรม, การวิเคราะห์งาน, การเขียนผังงาน
คำตอบ 3 : การวิเคราะห์งาน, การเขียนผังงาน, การเขียนโปรแกรม, การทดสอบโปรแกรม
คำตอบ 4 : การวิเคราะห์งาน, การเขียนโปรแกรม, การเขียนผังงาน, การทดสอบโปรแกรม

ข้อที่ : 110
คอมพิวเตอร์สามารถรับรู้คำพูดของมนุษย์ โดยไม่คำนึงว่าใครเป็นผู้พูดเราเรียกว่า
คำตอบ 1 : Voice Computer
คำตอบ 2 : Voice Technology
คำตอบ 3 : Special Computer
คำตอบ 4 : Voice Recognition

ข้อที่ : 111
ข้อใดเป็นภาษาคอมพิวเตอร์
คำตอบ 1 : BASIC , POWERPOINT
คำตอบ 2 : BASIC , COBOL

คำตอบ 3 : COBOL , EXCEL
คำตอบ 4 : COBOL , POWERPOINT

ข้อที่ : 112

ข้อใดคือข้อดีของโปรแกรมภาษาซี

- คำตอบ 1 : โปรแกรมที่เขียนด้วยภาษาซีมีขนาดใหญ่
คำตอบ 2 : โปรแกรมภาษาซีมีการพัฒนามาเป็นขั้นตอนเดียว
คำตอบ 3 : โปรแกรมภาษาซีมีข้อจำกัดการใช้งาน
คำตอบ 4 : โปรแกรมภาษาซีที่เขียนด้วยภาษาซีมีขนาดเล็กและทำงานได้รวดเร็ว

ข้อที่ : 113

ใครคือผู้คิดค้นภาษาซี

- คำตอบ 1 : เดวิท ทอมสันต์
คำตอบ 2 : กาลิเลโอ
คำตอบ 3 : ปาสคาล
คำตอบ 4 : เดนนิส ริทชี

ข้อที่ : 114

การบริการโอนย้ายข้อมูลได้แก่บริการใด

- คำตอบ 1 : FTP
คำตอบ 2 : IBM
คำตอบ 3 : PPP
คำตอบ 4 : GPD

ข้อที่ : 115

จงหาค่าผลลัพธ์ในการคำนวณเลขแบบจำนวนเต็ม(Integer)ของเลขดังต่อไปนี้ $y = 4/5 * 10 + 50/5/2 + 8*4/2*4 + 26/4*2$;

- คำตอบ 1 : 86
คำตอบ 2 : 81
คำตอบ 3 : 27
คำตอบ 4 : 28

ข้อที่ : 116

ถ้าต้องการเก็บข้อมูลค่าตัวเลข 7.82 ต้องใช้ตัวแปรประเภทใด

คำตอบ 1 : integer

คำตอบ 2 : char

คำตอบ 3 : float

คำตอบ 4 : bit

ข้อที่ : 117

ถ้าข้อมูลมีค่า 3.54 ถ้าเก็บค่าในตัวแปร int จะให้ค่าผลลัพธ์เป็นอย่างไร

คำตอบ 1 : 3.54

คำตอบ 2 : 3.5

คำตอบ 3 : 3

คำตอบ 4 : 0

ข้อที่ : 118

ข้อใดต่อไปนี้เป็นถูกต้อง

คำตอบ 1 : 4 bits = 1 byte

คำตอบ 2 : 8 bits = 1 byte

คำตอบ 3 : 1000 bytes = 1 kilobyte (KB)

คำตอบ 4 : 1000 KB = 1 megabyte (MB)

ข้อที่ : 119

16.07 เป็นข้อมูลชนิดใด

คำตอบ 1 : อักขระ

คำตอบ 2 : ข้อความ

คำตอบ 3 : จำนวนเต็ม

คำตอบ 4 : จำนวนทศนิยม

ข้อที่ : 120

ข้อมูลชนิดตัวอักษร 1 ตัว มีความกว้างกี่บิต

คำตอบ 1 : 7 บิต

คำตอบ 2 : 8 บิต

คำตอบ 3 : 9 บิต

ข้อที่ : 121

ผลจากการทำงานของโปรแกรม ค่า x, y, z มีค่าเท่ากับเท่าไร

```
int x = 8;
double y = 3;
int z = 2;
x++;
y = y / z;
z = (int)y;
x - 1;
```

คำตอบ 1 : x=9 y=1 z=2

คำตอบ 2 : x=9 y=1.5 z=1

คำตอบ 3 : x=16 y=1 z=2

คำตอบ 4 : x=16 y=1.5 z=1

ข้อที่ : 122

ถ้าเราต้องการเก็บค่าของเลขจำนวนเต็มบวกซึ่งมีค่าตั้งแต่ 1 ถึง 32767 เก็บไว้ในตัวแปร n เราต้องกำหนดอย่างไร?

คำตอบ 1 : int n;

คำตอบ 2 : signed int n;

คำตอบ 3 : unsigned int n;

คำตอบ 4 : unsigned char n;

ข้อที่ : 123

ในการประกาศตัวแปรต่อไปนี้ ข้อใดผิด?

คำตอบ 1 : char ch2 = "korat";

คำตอบ 2 : float average = 3.2512675;

คำตอบ 3 : int number1 = 20;

คำตอบ 4 : มีคำตอบที่ถูกมากกว่า 1 ข้อ

ข้อที่ : 124

การประกาศตัวแปรต่อไปนี้ ข้อใดใช้เนื้อที่ในหน่วยความจำมากที่สุด?

คำตอบ 1 : char str[13] = "California";

คำตอบ 2 : char grade, school[] = "SUT KORAT";

คำตอบ 3 : `int x, y, z[5];`

คำตอบ 4 : `float average, gpa, mean;`

ข้อที่ : 125

กำหนดให้ `char ch = 'A'`; ผลของการใช้คำสั่ง `printf` ในข้อใดกล่าวถูก? (รหัส ASCII ของ A = 65)

คำตอบ 1 : `printf("%c %c", ch, 65)`; ผลที่แสดงออกที่จอภาพคือ A 65

คำตอบ 2 : `printf("%d %c", ch, 65)`; ผลที่แสดงออกที่จอภาพคือ A 65

คำตอบ 3 : `printf("%c %d", 65, 65)`; ผลที่แสดงออกที่จอภาพคือ A A

คำตอบ 4 : `printf("%d %d", 65, ch)`; ผลที่แสดงออกที่จอภาพคือ 65 65

ข้อที่ : 126

ในการประกาศตัวแปร `char str[] = "I love \"ABC\"."`;
`str` จะถูกกำหนดขนาดในหน่วยความจำเท่าไร?

คำตอบ 1 : 12 bytes

คำตอบ 2 : 13 bytes

คำตอบ 3 : 14 bytes

คำตอบ 4 : 15 bytes

ข้อที่ : 127

ชื่อตัวแปรใดต่อไปนี้ไม่สามารถนำไปใช้ในการประกาศตัวแปรในภาษาโปรแกรมทั่ว ๆ ไปได้

คำตอบ 1 : `report_99`

คำตอบ 2 : `food`

คำตอบ 3 : `general`

คำตอบ 4 : `7sumurai`

ข้อที่ : 128

คำสงวน (Reserved Words) ของภาษาโปรแกรมมีความดังข้อใด

คำตอบ 1 : ชื่อหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายสำหรับการทำงานในระดับล่าง

คำตอบ 2 : ชื่อหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายสำหรับอินเตอร์เฟซกับภาษาแอสเซมบลี

คำตอบ 3 : ชื่อหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายสำหรับให้โปรแกรมระบบเรียกใช้เท่านั้น (system call)

คำตอบ 4 : ชื่อหรือสัญลักษณ์เครื่องหมายสำหรับกำหนดในภาษาใด ๆ เพื่อให้ตัวแปลภาษาเข้าใจความหมายเฉพาะ

ข้อที่ : 129
 ถ้าต้องการให้ตัวแปร x เก็บค่า -123456
 จะต้องประกาศให้ตัวแปร x เป็นชนิดอะไร
 คำตอบ 1 : unsigned long
 คำตอบ 2 : int
 คำตอบ 3 : unsigned int
 คำตอบ 4 : long

ข้อที่ : 130
 ต้องประกาศตัวแปรเป็นชนิดอะไร
 จึงจะเก็บค่า 12345 ได้อย่างประหยัดหน่วยความจำที่สุด
 คำตอบ 1 : double
 คำตอบ 2 : int
 คำตอบ 3 : long
 คำตอบ 4 : float

ข้อที่ : 131
 ข้อใดคือความหมายของตัวแปรท้องถิ่น (Local Variable) และตัวแปรภายนอก (Global Variable)
 คำตอบ 1 : Local Variable คือตัวแปรที่กำหนดภายในฟังก์ชันหรือลูปของโปรแกรม Global Variable คือตัวแปรที่กำหนดภายนอกโปรแกรมหลัก
 คำตอบ 2 : Local Variable คือตัวแปรที่มองเห็นเฉพาะในฟังก์ชันหรือในลูปโปรแกรม Global Variable คือตัวแปรที่สามารถมองเห็นได้ทุกแห่งในโปรแกรม
 คำตอบ 3 : Local Variable คือตัวแปรที่เปลี่ยนแปลงค่าได้ Global Variable คือตัวแปรที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงค่าได้
 คำตอบ 4 : ถูกเฉพาะข้อ 1 และ 2

ข้อที่ : 132
 คอมพิวเตอร์จัดเก็บข้อมูลทุกชนิดในรูปแบบใด
 คำตอบ 1 : เลขฐานสอง
 คำตอบ 2 : เลขฐานสิบหก
 คำตอบ 3 : เลขฐานสิบ
 คำตอบ 4 : เลขฐานสิบแปด

ข้อที่ : 133
 เราควรระบุชนิดของตัวแปรให้สอดคล้องกับช่วงการเก็บข้อมูลที่เป็นไปได้ เหตุผลข้อใดสำคัญที่สุด
 คำตอบ 1 : เพื่อความรวดเร็วในการคำนวณ

- คำตอบ 2 : เพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลทุกตัวได้ถูกต้อง
 คำตอบ 3 : เพื่อประหยัดเนื้อที่ในการเก็บข้อมูลและนำมาใช้ได้ทันที
 คำตอบ 4 : เพื่อให้หน่วยประมวลผลทำงานง่ายขึ้น

ข้อที่ : 134

ในการเก็บค่าเลขจำนวนเต็มด้วยวิธี Sign-Magnitude จะต้องใช้เนื้อที่กี่บิตในการเก็บค่า Magnitude ของเวิร์ดที่มี n บิต

- คำตอบ 1 : n-1 บิต
 คำตอบ 2 : n-2 บิต
 คำตอบ 3 : n บิต
 คำตอบ 4 : n+1 บิต

ข้อที่ : 135

int ใช้ระบบถึงตัวแปรประเภทใด

- คำตอบ 1 : ตัวอักขระ
 คำตอบ 2 : ชุดข้อความ
 คำตอบ 3 : ตัวเลขจำนวนเต็ม
 คำตอบ 4 : เลขฐาน 16

ข้อที่ : 136

float ใช้ระบบชนิดตัวแปรประเภทใด

- คำตอบ 1 : เลขฐาน 16
 คำตอบ 2 : ชุดข้อความ
 คำตอบ 3 : ตัวเลขจำนวนเต็ม
 คำตอบ 4 : ตัวเลขจำนวนจริง

ข้อที่ : 137

จงแปลงเลข 4286 เป็นเลขฐานสอง

- คำตอบ 1 : 01100010001110
 คำตอบ 2 : 01100101001110
 คำตอบ 3 : 01000110110110
 คำตอบ 4 : 01000010111110

ข้อที่ : 138
ในการเขียนโปรแกรมภาษา C,C++ ค่าตอบข้อใดเป็นข้อมูลของเลขฐาน 16
คำตอบ 1 : 120X
คำตอบ 2 : 0X14
คำตอบ 3 : 013
คำตอบ 4 : 31H

ข้อที่ : 139
ข้อมูลในลักษณะใดที่ถูกต้องที่สุดต่อไปนี้เป็นข้อมูลที่เรียกว่า อะเรย์
คำตอบ 1 : เป็นข้อมูลเลขจำนวนจริง
คำตอบ 2 : เป็นข้อมูลเลขจำนวนเต็ม
คำตอบ 3 : เป็นข้อมูลชนิดข้อความ
คำตอบ 4 : เป็นข้อมูลชนิดเดียวกันหลายข้อมูลที่ใช้ชื่อตัวแปรตัวเดียวกัน

ข้อที่ : 140
ตัวแปรชนิดใดที่ใช้พื้นที่หน่วยความจำน้อยที่สุด
คำตอบ 1 : char
คำตอบ 2 : int
คำตอบ 3 : float
คำตอบ 4 : double

ข้อที่ : 141
ตัวแปรชนิดใดที่ใช้พื้นที่ในหน่วยความจำขนาด 4 bytes
คำตอบ 1 : char
คำตอบ 2 : unsigned char
คำตอบ 3 : int
คำตอบ 4 : float

ข้อที่ : 142
ข้อใดถือว่าถูกต้องในการตั้งชื่อตัวแปร
คำตอบ 1 : @@AA
คำตอบ 2 : #aa

คำตอบ 3 : !aa

คำตอบ 4 : aa

ข้อที่ : 143

ข้อใดเป็นคำตอบที่ถูกต้องสำหรับการกำหนดค่าตัวแปร

คำตอบ 1 : `char[2] name = "abcde";`

คำตอบ 2 : `char{2} name = "abcde";`

คำตอบ 3 : `char[6] name = "abcde";`

คำตอบ 4 : `char{6} name = "abcde";`

ข้อที่ : 144

รหัสบังคับการพิมพ์ใดในโปรแกรมภาษา C ที่ใช้สำหรับการพิมพ์เลขจำนวนเต็มที่ไม่มีเครื่องหมาย

คำตอบ 1 : `%c`

คำตอบ 2 : `%e`

คำตอบ 3 : `%f`

คำตอบ 4 : `%u`

ข้อที่ : 145

คำสั่งในภาษา C,C++ ที่ใช้สำหรับบังคับการพิมพ์ให้ทำการเลื่อนแท็บในแนวตั้ง

คำตอบ 1 : `\n`

คำตอบ 2 : `\t`

คำตอบ 3 : `\v`

คำตอบ 4 : `\r`

ข้อที่ : 146

x เป็นข้อมูลชนิด Real

y เป็นข้อมูลชนิด Integer

คำสั่งข้อใดที่ไม่สามารถใช้งานได้ เนื่องจากเกิดข้อผิดพลาดในการ compile หรือ run โปรแกรม

คำตอบ 1 : `x + y`

คำตอบ 2 : `x mod y`

คำตอบ 3 : `x * y`

คำตอบ 4 : `x / y`

ข้อที่ : 147
ตัวแปร X ในข้อใดสามารถกำหนดชนิดตัวแปรประเภทจำนวนเต็ม
คำตอบ 1 : $x = 300000000$
คำตอบ 2 : $X = 35.01$
คำตอบ 3 : $x = 300 + 20 * 3$
คำตอบ 4 : $x = 3.1416 * 2$

ข้อที่ : 148
ตัวแปรชนิดใดเหมาะสมที่สุด สำหรับเก็บค่าเฉลี่ย
คำตอบ 1 : integer
คำตอบ 2 : character
คำตอบ 3 : string
คำตอบ 4 : float

ข้อที่ : 149
ต้องการประกาศตัวแปรเพื่อเก็บข้อมูลชนิดตัวอักขระตัวเดียวควรประกาศตัวแปรเป็นชนิดข้อมูลใดต่อไปนี้
คำตอบ 1 : char
คำตอบ 2 : string
คำตอบ 3 : real
คำตอบ 4 : integer

ข้อที่ : 150
ถ้าให้
 $a=5$
 $b=3$
 $c=true$
 $d=(a>b) \text{ xor } c$
d มีเท่ากับข้อใด
คำตอบ 1 : $a>b$
คำตอบ 2 : $a<>b$
คำตอบ 3 : not c
คำตอบ 4 : ถูกทั้งคำตอบที่ 1 และ 2

ข้อที่ : 151

หากกำหนดตัวแปรดังนี้ x, y เป็นชนิดจำนวนเต็ม z เป็นชนิดจำนวนจริง c เป็นชนิดอักขระ ข้อใดเป็นนิพจน์(expression)ที่ไม่ถูกต้อง

คำตอบ 1 : $x+y/z$

คำตอบ 2 : $-z$

คำตอบ 3 : $x*x*y$

คำตอบ 4 : $z+c$

ข้อที่ : 152

ถ้าท่านต้องเขียนโปรแกรมเพื่อหาผลคูณของเมตริกซ์ ตัวแปรที่ใช้เก็บข้อมูลเมตริกซ์ที่เหมาะสมมากที่สุดควรเป็นประเภทใด

คำตอบ 1 : จำนวนเต็ม

คำตอบ 2 : ประเภทโครงสร้าง(record หรือ structure)

คำตอบ 3 : อาร์เรย์ 2 มิติ

คำตอบ 4 : พอยน์เตอร์(pointer)

ข้อที่ : 153

หากกำหนดตัวแปรสามตัวดังนี้คือ char a,b,c; หาก b มีค่าเท่ากับ 100 และ c มีค่าเท่ากับ 100 แล้ว $a=b*c$; จะให้ผลอย่างไร

คำตอบ 1 : a จะเก็บค่า 10000

คำตอบ 2 : a จะเก็บค่า -10000

คำตอบ 3 : a จะเก็บค่า 255 ซึ่งเป็นค่าที่สูงที่สุดเท่าที่ตัวแปรชนิด char เก็บค่าได้

คำตอบ 4 : เกิดความผิดพลาดในการจัดเก็บค่าลงใน a ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการทำงานของโปรแกรมโดยรวมได้

ข้อที่ : 154

ข้อใดให้ความหมายของตัวแปรเก็บข้อมูลทศนิยมชนิด double precision เมื่อเปรียบเทียบกับตัวแปรชนิด single precision ได้ดีที่สุด

คำตอบ 1 : ตัวแปรชนิด double precision เก็บค่ายกกำลังได้มากกว่าสองเท่า เมื่อเทียบกับตัวแปรชนิด single precision

คำตอบ 2 : ตัวแปรชนิด double precision ใช้พื้นที่เก็บข้อมูลมากกว่า single precision

คำตอบ 3 : ตัวแปรชนิด double precision มีความถูกต้องของค่าทศนิยมมากกว่า single precision ทำให้ตัวแปรชนิด double precision สามารถเก็บค่าทศนิยมใดๆ ได้เที่ยงตรงกว่า

คำตอบ 4 : ถูกต้องทั้งข้อ 2 และ 3

ข้อที่ : 155

ข้อมูลของน้ำหนักคนจัดเป็นข้อมูลประเภทใด

คำตอบ 1 : Real

คำตอบ 2 : Integer

คำตอบ 3 : Alphabet

คำตอบ 4 : Boolean

ข้อที่ : 156

ข้อมูลประเภท Date ควรจัดอยู่ในข้อมูลประเภทใด

คำตอบ 1 : Real

คำตอบ 2 : Integer

คำตอบ 3 : Boolean

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อถูก

ข้อที่ : 157

สัญลักษณ์รูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนใช้แทนความหมายในการทำงานลักษณะใด

คำตอบ 1 : input

คำตอบ 2 : output

คำตอบ 3 : process

คำตอบ 4 : decision

ข้อที่ : 158

ข้อใดคือฟังก์ชันที่รับข้อมูลที่ละตัวอักษร

คำตอบ 1 : printf();

คำตอบ 2 : chart();

คำตอบ 3 : clrscr();

คำตอบ 4 : getchar();

ข้อที่ : 159

ข้อใดคือรหัสควบคุมรูปแบบสำหรับการแสดงผลตัวเลขจำนวนเต็ม

คำตอบ 1 : %c

คำตอบ 2 : %f

คำตอบ 3 : %d

คำตอบ 4 : %s

ข้อที่ : 160

ข้อมูลชนิดตัวเลข Float ตรงกับข้อใด

คำตอบ 1 : 0123

คำตอบ 2 : 0x174

คำตอบ 3 : 55.5555

คำตอบ 4 : -2345

ข้อที่ : 161

ข้อใดต่อไปนี้เป็นคำสั่งรับข้อมูล

คำตอบ 1 : scanf()

คำตอบ 2 : printf()

คำตอบ 3 : getinfo()

คำตอบ 4 : putchar()

ข้อที่ : 162

ข้อใดคือหลักการตั้งชื่อตัวแปรในโปรแกรมภาษาซี

คำตอบ 1 : ต้องขึ้นต้นด้วยตัวเลข

คำตอบ 2 : ภายในชื่อต้องใช้สัญลักษณ์ #

คำตอบ 3 : ความหมายของชื่อไม่ควรเกิน 64 ตัว

คำตอบ 4 : ภายในชื่อไม่มีเว้นวรรค

ข้อที่ : 163

ข้อมูลชนิดที่มีตัวเลข 0 และ X นำหน้าตรงกับข้อใด

คำตอบ 1 : ข้อมูลชนิดเลขฐานแปด

คำตอบ 2 : ข้อมูลชนิดทศนิยม

คำตอบ 3 : ข้อมูลชนิดจำนวนเต็ม

คำตอบ 4 : ข้อมูลชนิดเลขฐานสิบหก

ข้อที่ : 164

การตั้งชื่อในข้อใดถูกต้องในโปรแกรมภาษาซี

คำตอบ 1 : com-puter

คำตอบ 2 : 8number

คำตอบ 3 : right#

คำตอบ 4 : class room

ข้อที่ : 165
การตั้งชื่อในข้อใดถูกต้องในโปรแกรมภาษาซี
คำตอบ 1 : 007bond
คำตอบ 2 : james bond
คำตอบ 3 : jason born
คำตอบ 4 : jamesbond%

ข้อที่ : 166
ข้อใดต่อไปนี้เป็นคำสั่งแสดงผลทีละอักขระ
คำตอบ 1 : printf()
คำตอบ 2 : scanf()
คำตอบ 3 : getchar()
คำตอบ 4 : putchar()

ข้อที่ : 167
ฟังก์ชันใดเป็นการแสดงผลออกทางหน้าจอ
คำตอบ 1 : printf()
คำตอบ 2 : scanf()
คำตอบ 3 : gets()
คำตอบ 4 : puts()

ข้อที่ : 168
ฟังก์ชันใดเป็นการรับข้อมูลเป็นข้อความ
คำตอบ 1 : printf()
คำตอบ 2 : scanf()
คำตอบ 3 : switch()
คำตอบ 4 : gets()

ข้อที่ : 169
กำหนดให้ x, y และ z เป็นตัวแปรจำนวนเต็ม

จงหาค่าของตัวแปร x, y และ z หลังจากส่วนของโปรแกรมข้างล่างนี้ทำงานเสร็จ

```
int x = 7;
int y = 2;
int z = 4;
x = x / y;
y = z;
y = z % 6;
z = z / 2;
```

คำตอบ 1 : x=7 y=2 z=4

คำตอบ 2 : x=3 y=4 z=2

คำตอบ 3 : x=3 y=4 z=4

คำตอบ 4 : x=7 y=2 z=2

ข้อที่ : 170

จงเขียนสมการทางคอมพิวเตอร์จากสมการทางคณิตศาสตร์ที่กำหนดมาให้

$$y = \frac{ab}{cd} + \frac{b}{a+c} + \frac{abc}{d}$$

คำตอบ 1 : $y=a*b/c*d + b/ a+c + a*b*c /d ;$

คำตอบ 2 : $y=a*b/c*d + b/(a+c) + a*b*c /d ;$

คำตอบ 3 : $y=a*b/c/d + b/(a+c) + a*b*c /d ;$

คำตอบ 4 : $y=a*b/c/d + b/a+c + a*b*c /d ;$

ข้อที่ : 171

กำหนดให้ตัวแปรทุกตัวเป็นชนิดจำนวนเต็ม

ถ้า a = 100 ; b = 200 ; c = 50 ; d = 2 ;

$a/c/d*b + b/(a+c) + a/d*c*b/1000 ;$ มีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : 701

คำตอบ 2 : 700

คำตอบ 3 : 501

คำตอบ 4 : 702

ข้อที่ : 172

ให้ตัวแปรทุกตัวเป็นชนิดจำนวนเต็ม

จงหาค่าของ x,a, และ b หลังจากส่วนของโปรแกรมข้างล่างนี้ทำงานเสร็จ

```

x = 0; a = -2; b = 5;
x = x + a; a = a + b; b = b - 6;
x = b + a; a = a + 1; b = b + 1;
x = b + a; a = a + 1; b = b + 1;
x = b + a; a = a + 1; b = b + 1;

```

คำตอบ 1 : x=0, a = -2, b = 5

คำตอบ 2 : x = 4, a = 6, b = 2

คำตอบ 3 : x = 6, a = 6, b = 2

คำตอบ 4 : x = 6, a = 5, b = 1

ข้อที่ : 173

ให้ a และ b เป็นตัวแปรจำนวนเต็ม

ถ้า a = 5, b = 2 ผลลัพธ์ของ a / b มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 2

คำตอบ 2 : 2.5

คำตอบ 3 : 1

คำตอบ 4 : 0.5

ข้อที่ : 174

ให้ a และ b เป็นตัวแปรจำนวนเต็ม และ % คือ modulus operator

ถ้า a = 5, b = 2 ผลลัพธ์ของ a % b มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 2

คำตอบ 2 : 2.5

คำตอบ 3 : 1

คำตอบ 4 : 0.5

ข้อที่ : 175

ข้อใดให้ผลลัพธ์เท่ากับ (a+b/c-d)*e

คำตอบ 1 : ((a+b)/c-d)*e

คำตอบ 2 : (a+b)/c-d*e

คำตอบ 3 : $a+b/c*e-d*e$

คำตอบ 4 : $(a*e+b*e/c-d*e)$

ข้อที่ : 176

$-(-15+(2*4-2))+((6+3)*5+7)/4$ มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 23

คำตอบ 2 : 22

คำตอบ 3 : 21

คำตอบ 4 : 20

ข้อที่ : 177

ข้อใดต่อไปนี้เป็นเท็จ

คำตอบ 1 : (a AND b) เป็นจริง ก็ต่อเมื่อทั้ง a และ b มีค่าเป็นจริง

คำตอบ 2 : (NOT a) เป็นเท็จ ก็ต่อเมื่อ a มีค่าเป็นจริง

คำตอบ 3 : (a OR b) เป็นเท็จ ก็ต่อเมื่อทั้ง a และ b มีค่าเป็นเท็จ

คำตอบ 4 : NOT (a AND b) เป็นจริง ก็ต่อเมื่อ a หรือ b มีค่าเป็นเท็จ

ข้อที่ : 178

กำหนดให้ X=1, Y=10, Z=100 นิพจน์ใดต่อไปนี้ได้ค่าตรรกะเป็นจริง

คำตอบ 1 : NOT (Z/Y == Y)

คำตอบ 2 : NOT(Y*X == Y)

คำตอบ 3 : Z <= (Y*Y -1)

คำตอบ 4 : X*Z == Z/X

ข้อที่ : 179

กำหนดให้ A=1, B=2, C=3, D=4 เงื่อนไขใดต่อไปนี้ได้ค่าตรรกะเป็นเท็จ

คำตอบ 1 : (A*B+C > C-B) && (A*D/B <= B)

คำตอบ 2 : (A+B*C < B-C) || ((C+D)*A == A+B*C)

คำตอบ 3 : (B/A <= D/C) || ((A+C) == (D*A)) && (C/B < A/D)

คำตอบ 4 : (A < B) && (C < D) && (A > B) || (D==2*B)

ข้อที่ : 180

ให้ตัวแปร wet, cold, และ windy เป็นตัวแปรที่เก็บค่าจริงเท็จได้

ถ้า wet=true , cold=false, windy=false

(cold AND (NOT wet)) OR NOT(windy OR cold) มีค่าความจริงคืออะไร

คำตอบ 1 : จริง

คำตอบ 2 : เท็จ

คำตอบ 3 : ไม่สามารถสรุปได้

คำตอบ 4 : ประโยคที่เขียนหาค่าทางตรรกะไม่ได้

ข้อที่ : 181

ให้ y เป็นตัวแปรจำนวนเต็ม และ % คือ modulus operator

ข้อใดเป็นค่าของ y เมื่อ $y = 1 - 5 / 3 + 9 \% 4$;

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 1

คำตอบ 3 : -1

คำตอบ 4 : 2

ข้อที่ : 182

หลังจากส่วนของโปรแกรมข้างล่างนี้ทำงานเสร็จ answer มีค่าเท่าใด (% คือ modulus operator)

```
int a = 1, b = 2, c = 3;
double f = 1.75, g = 1.0, h = 5
double answer;
answer = a + g - b * f - c % b - h * 2;
```

คำตอบ 1 : -11.6

คำตอบ 2 : -12.5

คำตอบ 3 : -13.1

คำตอบ 4 : 12.0

ข้อที่ : 183

กำหนดให้

1. fmod(x,y) คำนวณเศษหลังจุดทศนิยมของผลหาร x/y

2. floor(x) คำนวณจำนวนเต็มที่ได้จากการปัดเศษหลังจุดทศนิยมของค่าในตัวแปร x ทิ้งไป

หลังจากทำงานสองบรรทัดข้างล่างนี้แล้ว x มีค่าเป็นเท่าไร (ให้ x เป็นตัวแปรจำนวนจริง)

```
x = 19.75;
```

```
x = fmod(x, floor(x));
```

คำตอบ 1 : 1.00

คำตอบ 2 : 19.75

คำตอบ 3 : 0.75

คำตอบ 4 : 1.75

ข้อที่ : 184

ให้ตัวแปรทุกตัวเป็นชนิดจำนวนเต็ม

หลังจากส่วนของโปรแกรมข้างล่างนี้ทำงานเสร็จ x1 และ x2 มีค่าเท่าใด?

```
x2 = 1;
x4 = 5;
x2 = (x4 + x2 % 2 - 3);
x4 = x2;
x3 = x4;
x1 = x3;
```

คำตอบ 1 : x1 = 5, x2 = 5

คำตอบ 2 : x1 = 3, x2 = 1

คำตอบ 3 : x1 = 1, x2 = 5

คำตอบ 4 : x1 = 3, x2 = 3

ข้อที่ : 185

ให้ตัวแปรทุกตัวเป็นชนิดจำนวนเต็ม

หลังจากส่วนของโปรแกรมข้างล่างนี้ทำงานเสร็จ ตัวแปร ans มีค่าเท่าใด

```
x2 = 1;
x4 = 5;
x2 = (x4 + x2 % 2 - 3);
x4 = x2;
x3 = x4;
x1 = x3;
ans = x4 + x3 + x3 + x2 + x1;
```

คำตอบ 1 : 18

คำตอบ 2 : 17

คำตอบ 3 : 16

คำตอบ 4 : 15

ข้อที่ : 186

```
if(raining)
    if(window_open)
        puts("Close the window");
```

ส่วนของโปรแกรมด้านล่างข้อใดต่อไปนี้มี ความหมายเหมือนกับส่วนของโปรแกรมด้านบน

- คำตอบ 1 : if(raining && window_open) puts("Close the window");
คำตอบ 2 : if(raining || window_open) puts("Close the window");
คำตอบ 3 : if(not (raining && window_open)) puts("Close the window);
คำตอบ 4 : if(not (not raining || window_open) puts("Close the window);

ข้อที่ : 187

กำหนดให้ \sqrt{Y} คือฟังก์ชันหาค่ารากที่สองของ Y จงหาค่าของนิพจน์ต่อไปนี้ เมื่อให้ค่าตัวแปร $M = -3$ $N = 5$ $X = -3.57$ $Y = 4.78$

- $\sqrt{Y} < N$
- $(X > 0) \text{ OR } (Y > 0)$
- $(\text{NOT}((M > N) \text{ AND } (X < Y))) \text{ OR } ((M \leq N) \text{ AND } (X > X))$

คำตอบ 1 : 1. เท็จ 2. จริง 3. จริง

คำตอบ 2 : 1. จริง 2. จริง 3. จริง

คำตอบ 3 : 1. เท็จ 2. เท็จ 3. จริง

คำตอบ 4 : 1. จริง 2. จริง 3. เท็จ

ข้อที่ : 188

กำหนดค่าของตัวแปรจำนวนเต็มต่อไปนี้
 $\text{count} = 16$, $\text{num} = 4$;

และค่าของตัวแปรจำนวนจริงต่อไปนี้
 $\text{value} = 31.0$, $\text{many} = 2.0$;

เมื่อกระทำตามคำสั่งต่อไปนี้
 $\text{value} = (\text{value} - \text{count}) * (\text{count} - \text{num}) / \text{many} + \text{num} / \text{many}$;
ตัวแปร value มีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : 91

คำตอบ 2 : 92

คำตอบ 3 : 101

คำตอบ 4 : 102

ข้อที่ : 189
กำหนดให้ % แทน modulus operator

ถ้า $22 \% x$ มีค่าเท่ากับ 4;

x มีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : 2

คำตอบ 2 : 4

คำตอบ 3 : 6

คำตอบ 4 : 8

ข้อที่ : 190
ข้อใดมีค่าจริงเสมอ

คำตอบ 1 : P and P

คำตอบ 2 : P or P

คำตอบ 3 : not(P) and P

คำตอบ 4 : not(P) or P

ข้อที่ : 191
 $3+4*6/2+1$ มีค่าเท่ากับ

คำตอบ 1 : 9

คำตอบ 2 : 11

คำตอบ 3 : 14

คำตอบ 4 : 16

ข้อที่ : 192
ข้อใดเป็นจริงเมื่อ $q=10, r=5, s=10$

คำตอบ 1 : $(s/r) \leq q$

คำตอบ 2 : $(s*r) \leq q$

คำตอบ 3 : $(q-r) == (s-q+r)$

คำตอบ 4 : $(q) < (r-s)$

ข้อที่ : 193

จงหานิพจน์ที่สมมูลกับ NOT(A OR B OR C)

คำตอบ 1 : NOT ((NOT A) AND (NOT B) AND (NOT C))

คำตอบ 2 : NOT (A AND B AND C)

คำตอบ 3 : (NOT A) AND (NOT B) AND (NOT C)

คำตอบ 4 : A AND B AND C

ข้อที่ : 194

ฟุตบอลไทยจะชนะเลิศเมื่อมีเงื่อนไขต่อไปนี้ครบถ้วน

1. นักฟุตบอลสมบูรณ์
2. ฝนต้องไม่ตก
3. แข่งในเมืองไทย
3. แต่ถ้าศูนย์หน้าป่วยอาจแพ้ได้

ให้ A แทน นักฟุตบอลสมบูรณ์ B แทน ฝนไม่ตก C แทน แข่งในเมืองไทย D แทน ศูนย์หน้าป่วย

จงเขียนประโยคข้างบนเป็นนิพจน์ บูลลีน

คำตอบ 1 : A AND B AND C AND D

คำตอบ 2 : A AND B OR C AND D

คำตอบ 3 : A AND B AND C OR D

คำตอบ 4 : A AND B AND C AND (NOT D)

ข้อที่ : 195

$(1 + 2 * 3 - 4)$ มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : -3

คำตอบ 2 : 1

คำตอบ 3 : 3

คำตอบ 4 : 5

ข้อที่ : 196

ให้ a และ b เป็นตัวแปรจำนวนเต็ม และ % แทน modulus operator

อยากรหาว่า a และ b มีค่าเท่าใด ที่ทำให้

a % b มีค่าเท่ากับ 1

b % a มีค่าเท่ากับ 2

คำตอบ 1 : a = 5 และ b = 4

คำตอบ 2 : a = 4 และ b = 5

คำตอบ 3 : $a = 3$ และ $b = 2$

คำตอบ 4 : $a = 2$ และ $b = 3$

ข้อที่ : 197

$3 + 5 * 5 - 1$ มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 23

คำตอบ 2 : 27

คำตอบ 3 : 49

คำตอบ 4 : 625

ข้อที่ : 198

ข้อใดถูกต้อง

คำตอบ 1 : $(x > 0)$ จะเป็นจริง เมื่อ x เป็น 0

คำตอบ 2 : $(x \geq 0)$ จะเป็นจริง เมื่อ x ไม่เท่ากับ 0

คำตอบ 3 : $(x \leq 0)$ จะเป็นเท็จ เมื่อ x เป็นจำนวนบวก

คำตอบ 4 : $(x < 0)$ จะเป็นเท็จ เมื่อ x เป็นจำนวนลบ

ข้อที่ : 199

ให้ % แทน modulus operator และมีลำดับการทำงานจากซ้ายไปขวา
(203 % 10 % 9 % 7 % 5) มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 1

คำตอบ 3 : 2

คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 200

ให้ % แทน modulus operator

(201 % (11 % (8 % (7 % 4)))) มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 1

คำตอบ 3 : 2

คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 201
กำหนดให้ a,b,c เป็นตัวแปรชนิดจำนวนเต็ม ซึ่งมีค่าดังนี้
a=10,b=20,c=30
จงหาค่าของนิพจน์ $a + b * c / a + 10$
คำตอบ 1 : 70
คำตอบ 2 : 80
คำตอบ 3 : 100
คำตอบ 4 : 120

ข้อที่ : 202
ให้ && แทน AND, || แทน OR
operator ไตทำงานก่อนเป็นอันดับแรก ในการหาค่าของนิพจน์ตรรกศาสตร์ข้างล่างนี้
 $(x > y + 80) \&\& (z > 100) || (x > 500)$
คำตอบ 1 : + ใน $(y + 80)$
คำตอบ 2 : > ใน $(x > y + 80)$
คำตอบ 3 : &&
คำตอบ 4 : ||

ข้อที่ : 203
 $x = 1 + 2 + 3 + 4 + 5;$
 $x = x + x;$
 $x = x + x;$
 $x = x + x;$
เมื่อส่วนของโปรแกรมข้างบนนี้ทำงานเสร็จ x มีค่าเท่าใด
คำตอบ 1 : 120
คำตอบ 2 : 100
คำตอบ 3 : 80
คำตอบ 4 : 60

ข้อที่ : 204
ถ้าท่านต้องเขียนโปรแกรมเพื่อหาค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบ ท่านควรจะใช้กระบวนการประมวลผลแบบใด
คำตอบ 1 : แบบเลือก(selection)

- คำตอบ 2 : แบบวงวน(iteration)
- คำตอบ 3 : แบบลำดับ(sequential)
- คำตอบ 4 : แบบ recursive

ข้อที่ : 205
 ให้ตัวแปรทุกตัวเป็นตัวแปรจำนวนจริง
 โดยที่ X1 = 1, X2 = 2, X3 = 3, X4 = 4
 อยากทราบว่า X1 / X2 * X3 / X4 มีค่าเท่าใด

- คำตอบ 1 : 0.417
- คำตอบ 2 : 0.375
- คำตอบ 3 : 0.667
- คำตอบ 4 : 0.867

ข้อที่ : 206
 กำหนดให้ / คือ operator หารแบบจำนวนเต็ม ซึ่งจะปิดเศษทิ้งเสมอ

นิพจน์ใดข้างล่างนี้ที่ไม่ได้ค่าเป็น 23

- คำตอบ 1 : 3 + 4 * 5
- คำตอบ 2 : 200 / 5 / 2 + 10 / 3
- คำตอบ 3 : 1 + 77 / 7 * 2
- คำตอบ 4 : 23 / 3 * 3

ข้อที่ : 207

กำหนดให้ ^ คือ operator ที่แทนการยกกำลัง เช่น 4 ^ 2 แทน 4² ซึ่งมีค่าเท่ากับ 16 ตัวเลือกใดแทนการคำนวณสูตรข้างล่างนี้

$$r = \frac{-b - \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

(หมายเหตุ: ลำดับการคำนวณในนิพจน์ที่แสดงในตัวเลือกระทำตามแบบมาตรฐานของภาษาการโปรแกรมทั่วไป เช่น Pascal, C, Java, ...)

- คำตอบ 1 : r = -b - (b² - 4ac) ^ 0.5 / 2a
- คำตอบ 2 : r = -b - (b² - 4*a*c) ^ 0.5 / 2.0 * a

คำตอบ 3 : $r = -b - (b^2 - 4ac)^{0.5} / (2a)$

คำตอบ 4 : $r = (-b - (b^2 - 4ac)^{0.5}) / a / 2.0$

ข้อที่ : 208

กำหนดให้ m เป็นตัวแปรชนิดจำนวนเต็ม

ข้อใดเป็นการตรวจสอบค่าของตัวแปร m ที่ต่างจากข้ออื่น

คำตอบ 1 : $\text{NOT}((m < 1) \text{ AND } (m > 12))$

คำตอบ 2 : $(m < 13) \text{ AND } (m > 0)$

คำตอบ 3 : $\text{NOT}(\text{NOT}(1 \leq m) \text{ OR } \text{NOT}(m \leq 12))$

คำตอบ 4 : $(1 \leq m) \text{ AND } (m \leq 12)$

ข้อที่ : 209

ให้ n เป็นตัวแปรแบบจำนวนเต็ม และ % แทน modulus operator

จะทําอย่างไรจึงจะได้ตัวเลขสองตัว ณ ตำแหน่งหลักพันและหลักร้อยของจำนวนเต็มในตัวแปร n (เช่นถ้า n = 12345 สิ่งที่ต้องการคือ 23)

คำตอบ 1 : $(n / 1000) \% 100$

คำตอบ 2 : $(n \% 1000) / 100$

คำตอบ 3 : $(n \% 10000) / 100$

คำตอบ 4 : $(n \% 10000) / 1000$

ข้อที่ : 210

ให้ C คือตัวแปรจำนวนจริงที่แทนอุณหภูมิเป็นองศาเซลเซียส

ข้อใดข้างล่างนี้ไม่แทนการแปลงอุณหภูมิใน C ให้เป็นองศาฟาเรนไฮต์เพื่อเก็บในตัวแปร F

หมายเหตุ : 0 องศาเซลเซียสเทียบได้กับ 32 องศาฟาเรนไฮต์ และ 100 องศาเซลเซียสเทียบได้กับ 212 องศาฟาเรนไฮต์

คำตอบ 1 : $F = C * 180/100 + 32$

คำตอบ 2 : $F = 32 + 1.8 * C$

คำตอบ 3 : $F = 1.8C + 32$

คำตอบ 4 : $F = 9 * C / 5 + 32$

ข้อที่ : 211

ให้ % แทน modulus operator

$((201 \% (11 \% 8)) \% (9 \% 5))$ มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 1

คำตอบ 3 : 2

คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 212

ให้ m คือตัวแปรจำนวนเต็ม

ข้อใดที่ไม่ใช่นิพจน์ที่แทนการทดสอบ $1 \leq m \leq 12$

คำตอบ 1 : $!((m < 1) \&\& (m > 12))$

คำตอบ 2 : $!((m < 1) \parallel (m \geq 13))$

คำตอบ 3 : $!(! (1 \leq m) \parallel ! (m \leq 12))$

คำตอบ 4 : $(1 \leq m) \&\& (m \geq 12)$

ข้อที่ : 213

ให้ n คือตัวแปรจำนวนเต็ม

ข้อใดให้ค่าจริง ก็ต่อเมื่อ n เก็บค่าที่เป็นจำนวนคี่

คำตอบ 1 : $(n == 1) \parallel (n == 3) \parallel (n == 5) \parallel (n == 7) \parallel (n == 9)$

คำตอบ 2 : $(n / 10 == 1)$

คำตอบ 3 : $(n / 2 == 1)$

คำตอบ 4 : $(n \% 2 == 1)$

ข้อที่ : 214

ให้ n เป็นตัวแปรจำนวนเต็ม

ข้อใดให้ค่าจริงเมื่อ n มีค่าตั้งแต่ 13 ถึง 22

คำตอบ 1 : $(13 < n) \&\& (n < 22)$

คำตอบ 2 : $!((n > 22) \parallel (n < 13))$

คำตอบ 3 : $(12 < n) \parallel (n < 23)$

คำตอบ 4 : $(n - (22 - 13 + 1) > 0)$

ข้อที่ : 215

ให้ n เป็นตัวแปรจำนวนเต็มที่เก็บรหัสไปรษณีย์ที่มีขนาด 5 หลักที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน (เช่น 10600 แถวคลองสาน 10300 แถวปทุมวัน กรุงเทพฯ)

ถ้าเป็นรหัสไปรษณีย์ของจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จะขึ้นต้นด้วย 77 เช่น 77000 คืออำเภอเมือง 77130 คืออำเภอบ้านสะพาน

ข้อใดให้ค่าจริงเมื่อ n เก็บรหัสไปรษณีย์ของจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

คำตอบ 1 : $(n \% 77 == 0)$

คำตอบ 2 : $(n \% 100 == 77)$

คำตอบ 3 : $(n / 1000 == 77)$

คำตอบ 4 : $(n / 77 == 0)$

ข้อที่ : 216

ให้ random() เป็นฟังก์ชันที่คืนจำนวนจริงที่สุ่มจากค่าในช่วง $[0, 1)$ คือตั้งแต่ 0 ไปจนถึงเกือบ ๆ 1 (ไม่รวม 1)
 ข้อใดเป็นการสุ่มค่าจำนวนเต็มในช่วง $[a, b]$ คือตั้งแต่ a จนถึง b (a และ b เป็นตัวแปรจำนวนเต็ม โดยที่ $a < b$)
 (กำหนดให้ floor(x) เป็นฟังก์ชันคืนจำนวนเต็มที่ไต่จากการปัดเศษหลังจุดทศนิยมของ x ออกหมด)

คำตอบ 1 : $\text{floor}(\text{random}() * (b - a + 1))$

คำตอบ 2 : $\text{floor}(a + \text{random}() * b)$

คำตอบ 3 : $a + \text{floor}((b - a) * \text{random}())$

คำตอบ 4 : $a + \text{floor}((b - a + 1) * \text{random}())$

ข้อที่ : 217

ให้ a เป็นตัวแปรจำนวนเต็ม

สมมติว่า a เก็บจำนวนตั้งแต่ 0 ถึง 99 ข้อใดข้างล่างนี้ทำให้ b มีค่าเป็นจำนวนที่เขียนสลับหลักสิบกับหลักหน่วยของ a (เช่น a เก็บ 21 จะได้ b เก็บค่า 12 เป็นต้น)

คำตอบ 1 : $b = a / 10 + (a \% 10)$

คำตอบ 2 : $b = (a \% 10) * 100 + (a \% 10)$

คำตอบ 3 : $b = 10 * (a \% 1) + (a \% 10)$

คำตอบ 4 : $b = 10 * (a \% 10) + (a / 10)$

ข้อที่ : 218

ให้ตัวแปรทุกตัวเป็นตัวแปรจำนวนเต็ม

$a = 2, b = 4, c = 8, d = 16;$

อยากทราบว่า $a + (c + d) / a * b + d / a$ มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 58

คำตอบ 2 : 60

คำตอบ 3 : 13

คำตอบ 4 : 122

ข้อที่ : 219

ให้ตัวแปรทุกตัวเป็นตัวแปรจำนวนเต็ม

$a = 2, b = 4, c = 8, d = 16$

อยากทราบว่า $b * a + d / b / a + b * c$ มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 24

คำตอบ 2 : 35

คำตอบ 3 : 42

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ : 220

ให้ a เป็นตัวแปรจำนวนจริง, && แทนการ AND, || แทนการ OR

ข้อใดให้ผลเป็นเท็จตลอด ไม่ขึ้นกับค่าของ a

คำตอบ 1 : $(12 < a) \&\& (a < 23)$

คำตอบ 2 : $(12 < a) || (a < 23)$

คำตอบ 3 : $(a < 12) \&\& (a > 23)$

คำตอบ 4 : $(a < 12) || (a > 23)$

ข้อที่ : 221

ให้ a เป็นตัวแปรจำนวนจริง, && แทนการ AND, || แทนการ OR

ข้อใดให้ผลเป็นจริงตลอด ไม่ขึ้นกับค่าที่เก็บใน a

คำตอบ 1 : $(12 < a) \&\& (a < 23)$

คำตอบ 2 : $(12 < a) || (a < 23)$

คำตอบ 3 : $(a < 12) \&\& (a > 23)$

คำตอบ 4 : $(a < 12) || (a < 23)$

ข้อที่ : 222

เส้นตรงเส้นหนึ่งผ่านจุด (x_1, y_1) และ (x_2, y_2) บนระนาบสองมิติ

ข้อใดเป็นนิพจน์ที่คำนวณหา slope ของเส้นตรงเส้นนี้

คำตอบ 1 : $y_1 - y_2 / x_1 - x_2$

คำตอบ 2 : $y_2 - y_1 / x_2 - x_1$

คำตอบ 3 : $(y_1 - y_2) / x_1 - x_2$

คำตอบ 4 : $(y_1 - y_2) / (x_1 - x_2)$

ข้อที่ : 223

ให้ (x_1, y_1) และ (x_2, y_2) เป็นจุดสองจุดบนระนาบสองมิติ และ $\text{sqrt}(d)$ คือฟังก์ชันที่คืนค่ารากที่สองของ d

ข้อใดคือนิพจน์ที่คำนวณหาระยะห่างที่สั้นสุดระหว่างจุดสองจุดนี้

คำตอบ 1 : $\text{sqrt}((x_1-x_2)*(x_1-x_2)+(y_1-y_2)*(y_1-y_2))$

คำตอบ 2 : $\text{sqrt}((x_1-x_2)*(x_2-x_1)+(y_1-y_2)*(y_2-y_1))$

คำตอบ 3 : $\text{sqrt}((x_2-x_1)*(x_1-x_2)+(y_2-y_1)*(y_1-y_2))$

คำตอบ 4 : $\text{sqrt}((y_1-y_2)*(y_2-y_1)+(x_1-x_2)*(x_2-x_1))$

ข้อที่ : 224

ให้ n คือตัวแปรจำนวนเต็ม

ข้อใดให้ค่าจริง ก็ต่อเมื่อ n เก็บค่าที่เป็นจำนวนคู่

คำตอบ 1 : $(n == 0) \parallel (n == 2) \parallel (n == 4) \parallel (n == 6) \parallel (n == 8)$

คำตอบ 2 : $(n / 10 == 0)$

คำตอบ 3 : $(n \% 2 == 0)$

คำตอบ 4 : $(n / 2 == 0)$

ข้อที่ : 225

ให้ n คือตัวแปรจำนวนเต็ม

ข้อใดให้ค่าจริง ก็ต่อเมื่อ n เก็บค่าที่เป็นจำนวนคู่

คำตอบ 1 : $(n \% 10 == 0) \parallel (n \% 10 == 2) \parallel (n \% 10 == 4) \parallel (n \% 10 == 6) \parallel (n \% 10 == 8)$

คำตอบ 2 : $(n / 10 == 0) \parallel (n / 10 == 2) \parallel (n / 10 == 4) \parallel (n / 10 == 6) \parallel (n / 10 == 8)$

คำตอบ 3 : $(n \% 10 == 0) \ \&\& \ (n \% 10 == 2) \ \&\& \ (n \% 10 == 4) \ \&\& \ (n \% 10 == 6) \ \&\& \ (n \% 10 == 8)$

คำตอบ 4 : $(n / 10 == 0) \ \&\& \ (n / 10 == 2) \ \&\& \ (n / 10 == 4) \ \&\& \ (n / 10 == 6) \ \&\& \ (n / 10 == 8)$

ข้อที่ : 226

ให้ n คือตัวแปรจำนวนเต็ม

ข้อใดให้ค่าจริง ก็ต่อเมื่อ n เก็บค่าที่เป็นจำนวนคู่

คำตอบ 1 : $(2 * n / 2 == n)$

คำตอบ 2 : $(n / 2 * 2 == n)$

คำตอบ 3 : $(n / 10 * 10 == n)$

คำตอบ 4 : $(10 * n / 10 == n)$

ข้อที่ : 227

ให้ n คือตัวแปรจำนวนเต็ม

ข้อใดให้ค่าจริง ก็ต่อเมื่อ n เก็บค่าที่เป็นจำนวนคี่

คำตอบ 1 : $(n/2*2 == n+1)$

คำตอบ 2 : $((n+1)/2*2 == n)$

คำตอบ 3 : $((n-1)/2*2 == n)$

คำตอบ 4 : $(n/2*2 == n - 1)$

ข้อที่ : 228

วันสงกรานต์ตรงกับวันอะไร สามารถคำนวณได้ดังนี้

1. เปลี่ยน ปี พ.ศ. เป็น ค.ศ.

2. นำสองหลักทางขวาของปี ค.ศ. คูณด้วย 1.2 แล้วบวกด้วย 11

3. นำผลในข้อ 2 บิดเศษหลังจุดทศนิยมทิ้ง (ใช้ฟังก์ชัน floor) แล้วหารด้วย 7

4. เศษของการหาร 7 ถ้าเป็น 0 คืออาทิตย์ 1 คือจันทร์, ..., 6 คือเสาร์

การคำนวณนี้ใช้ได้ตั้งแต่ปี 2543 ไปประมาณร้อยปี

ถ้า y เก็บปีพ.ศ. ข้อใดคำนวณผลในข้อ 4

คำตอบ 1 : $\text{floor}(11 + (((\text{year} - 543) / 100) * 1.2)) \% 7$

คำตอบ 2 : $\text{floor}((((\text{year} - 543) \% 100) * 1.2) + 11) \% 7$

คำตอบ 3 : $\text{floor}(((\text{year} - 543) / 100) * 1.2) + 11) / 7$

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ : 229

ให้ $\text{random}()$ เป็นฟังก์ชันที่คืนจำนวนจริงที่สุ่มจากค่าในช่วง $[0, 1)$ คือตั้งแต่ 0 ไปจนถึงเกือบ ๆ 1 (ไม่รวม 1)

ข้อใดเป็นการสุ่มค่าจำนวนเต็มตั้งแต่ 0 จนถึง 50 (กำหนดให้ $\text{floor}(x)$ เป็นฟังก์ชันคืนจำนวนเต็มที่ได้จากการบิดเศษหลังจุดทศนิยมของ x ออกหมด)

คำตอบ 1 : $\text{floor}(50 * \text{random}())$

คำตอบ 2 : $\text{floor}(50 * \text{random}()) \% 50$

คำตอบ 3 : $\text{floor}(51 * \text{random}()) \% 100$

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ : 230

ให้ $\text{random}()$ เป็นฟังก์ชันที่คืนจำนวนจริงที่สุ่มจากค่าในช่วง $[0, 1)$ คือตั้งแต่ 0 ไปจนถึงเกือบ ๆ 1 (ไม่รวม 1)

ข้อใดเป็นการสุ่มค่าจำนวนเต็มในช่วง $[-10, 10]$ คือตั้งแต่ -10 จนถึง 10

(กำหนดให้ $\text{floor}(x)$ เป็นฟังก์ชันคืนจำนวนเต็มที่ได้จากการบิดเศษหลังจุดทศนิยมของ x ออกหมด)

คำตอบ 1 : $\text{floor}(21 * \text{random}()) \% 100 - 10$

คำตอบ 2 : $\text{floor}(21 * \text{random}()) \% 20 - 10$

คำตอบ 3 : $\text{floor}(20 * \text{random}()) \% 20 - 10$

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ : 231

กำหนดให้ $(a \text{ NOR } b)$ มีความหมายเดียวกับ $\text{NOT}(a \text{ OR } b)$

ผลลัพธ์ของนิพจน์ในข้อใดมีค่าเหมือนกับผลลัพธ์ของ $(x \geq 40) \text{ AND } (x == y)$ เมื่อ $x = 155$; และ $y = 280$

คำตอบ 1 : $(x < y) \text{ OR } (x = y)$ เมื่อ $x = 15$ และ $y = 29$

คำตอบ 2 : $(x > y) \text{ OR NOT } (x == y)$ เมื่อ $x = 42$ และ $y = 38$

คำตอบ 3 : $(x < y) \text{ NOR } (x = y)$ เมื่อ $x = 40$ และ $y = 12$

คำตอบ 4 : $(x < y) \text{ NOR NOT } (x == y)$ เมื่อ $x = 100$ และ $y = 200$

ข้อที่ : 232

กำหนดให้ $a = 5, b = 3, c = 2, d = 0.5$ ถ้า $s = a*b+c; s =$

คำตอบ 1 : 15

คำตอบ 2 : 16

คำตอบ 3 : 17

คำตอบ 4 : 18

ข้อที่ : 233

กำหนดให้ $a = 5, b = 3, c = 2, d = 0.5$ ถ้า $t = b+c*b; t =$

คำตอบ 1 : 8

คำตอบ 2 : 9

คำตอบ 3 : 10

คำตอบ 4 : 12

ข้อที่ : 234

กำหนดให้ $a = 5, b = 3, c = 2, d = 0.5$ ถ้า $v = a*a+b*b+c*c; v =$

คำตอบ 1 : 36

คำตอบ 2 : 28

คำตอบ 3 : 38

คำตอบ 4 : 48

ข้อที่ : 235

กำหนดให้ $a = 5, b = 3, c = 2, d = 0.5$ ถ้า $x = a\%5; x =$

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 2

คำตอบ 3 : 4

คำตอบ 4 : 6

ข้อที่ : 236

กำหนดให้ $a = 5, b = 3, c = 2, d = 0.5$ ถ้า $y = a/c; y =$

คำตอบ 1 : 1.5

คำตอบ 2 : 2

คำตอบ 3 : 2.5

คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 237

กำหนดให้ $a = 5, b = 3, c = 2, d = 0.5$ ถ้า $z = a/d; z =$

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 10

คำตอบ 3 : 11

คำตอบ 4 : 12

ข้อที่ : 238

การดำเนินการโดยใช้เครื่องหมาย $\&\&$ จะให้ผลลัพธ์เป็นอย่างไร เมื่อ $i = 2$ และ $j = 5$ ในการดำเนินการ $(i>3) \&\& (j>4)$

คำตอบ 1 : เป็นจริง

คำตอบ 2 : เป็นเท็จ

คำตอบ 3 : เป็นบวกเสมอ

คำตอบ 4 : เท่ากับหนึ่ง

ข้อที่ : 239

ให้แสดงผลลัพธ์ของ value1 , value2 $n = 20; value1 = n++; value2 = ++n; printf(“%d , %d ”,value1,value2);$

คำตอบ 1 : 20 , 21

คำตอบ 2 : 21 , 20

คำตอบ 3 : 21 , 21

คำตอบ 4 : 20 , 20

ข้อที่ : 240

ถ้าให้ $x = 5$; $y = 7$; $z = 12$;

และ $k = (x + y) * z + y$;

จงหาค่าของ k

คำตอบ 1 : 74

คำตอบ 2 : 128

คำตอบ 3 : 151

คำตอบ 4 : 96

ข้อที่ : 241

สมการ z เท่ากับ x กำลังสอง บวก y กำลังสอง เขียนเป็นนิพจน์ในภาษาคอมพิวเตอร์ได้อย่างไร

$$Z = X^2 + Y^2$$

คำตอบ 1 : $z = x^2 + y^2$;

คำตอบ 2 : $z = x * x + y * y$;

คำตอบ 3 : $z = x * 2 + y * 2$;

คำตอบ 4 : $z = x ** 2 + y ** 2$;

ข้อที่ : 242

ถ้ากำหนดให้ Relative Precedence ของ Operators เป็นไปตามลำดับดังนี้ 1) ++ -- 2) * / % 3) + - จากลำดับ Operator Precedence ด้านบน จงหาค่าตัวแปรดังต่อไปนี้ $x = 4 + 5 * 3$;

คำตอบ 1 : $x = 27$

คำตอบ 2 : $x = 19$

คำตอบ 3 : $x = 17$

คำตอบ 4 : ไม่สามารถระบุค่าได้

ข้อที่ : 243

กำหนดให้โปรแกรมมีชุดคำสั่งคือ

$i = 0$

$i = i + 1$

$j = 1$

$$j = i + j$$

เมื่อคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้จนจบ ผลลัพธ์จากการทำงานคือข้อใด

คำตอบ 1 : i มีค่า 0

คำตอบ 2 : j มีค่า 0

คำตอบ 3 : j มีค่า 1

คำตอบ 4 : j มีค่า 2

ข้อที่ : 244

กำหนดให้โปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

เริ่มต้น

รับค่า x และ y

นำค่า $x + y$ ใส่ลงใน a

นำค่า $x - y$ ใส่ลงใน b

แสดงค่าผลคูณของ a กับ b

จบ

ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้ โดยผู้ใช้ใส่ค่า 8 และ 2 ผลลัพธ์ที่ได้คือข้อใด

คำตอบ 1 : 8

คำตอบ 2 : 16

คำตอบ 3 : 28

คำตอบ 4 : 60

ข้อที่ : 245

กำหนดให้โปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

เริ่มต้น

รับค่า x, y และ z

นำค่าที่มากที่สุดของ x, y, z ไปใส่ไว้ใน a

นำค่าน้อยที่สุดของ x, y, z ไปใส่ไว้ใน c

นำค่าเฉลี่ยของ x, y, z ไปใส่ไว้ใน b

จบ

ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้จนจบแล้วข้อใดเป็นจริง

คำตอบ 1 : $a < b < c$

คำตอบ 2 : $a > b > c$

คำตอบ 3 : $a \leq b \leq c$

คำตอบ 4 : $a \geq b \geq c$

ข้อที่ : 246

ข้อใดได้ผลลัพธ์บนหน้าจอเหมือนกับคำสั่งต่อไปนี้ `int a = 50; PRINTtoSCREEN(a+200);`

คำตอบ 1 : `int a = 350; PRINTtoSCREEN(a); a = a - 100;`

คำตอบ 2 : `PRINTtoSCREEN(a); int a = 50; a = a * 5;`

คำตอบ 3 : `PRINTtoSCREEN(a); a = a - 100; int a = 350;`

คำตอบ 4 : `a = a * 5; int a = 50; PRINTtoSCREEN(a);`

ข้อที่ : 247

ถ้า x , y และ z มีค่าเป็น 18, 12 และ 4 ตามลำดับ ข้อใดต่อไปนี้ เป็นค่าถูกต้อง เมื่อมีการทำงานเป็นดังโปรแกรม `x = x - y; y = y - x; z = x * y / z;`

คำตอบ 1 : $x = 9;$

คำตอบ 2 : $y = 12;$

คำตอบ 3 : $z = 18;$

คำตอบ 4 : $x = \frac{2}{3}$ ของ $z;$

ข้อที่ : 248

เมื่อ x , y และ z มีค่าเป็น 100, 13 และ 91 ตามลำดับ และมีการทำงานดังโปรแกรม

1: `z = z / y;`

2: `y = y + z;`

3: `x = x * z / y;`

ข้อใดถูกต้อง

คำตอบ 1 : x มีค่าเท่ากับ 25

คำตอบ 2 : z มีค่าเท่ากับ 8

คำตอบ 3 : y มีค่าเท่ากับ 21

คำตอบ 4 : ถ้าต้องการให้ x มีค่าเท่ากับ 12 จะต้องเปลี่ยนคำสั่งในบรรทัดที่ 3 เป็น $(x+z)/y$

ข้อที่ : 249

ค่า X จากโปรแกรมนี้คืออะไร

`X = 3`

`Y = X + 1`

`X = Y + 2`

`END`

คำตอบ 1 : 6

คำตอบ 2 : 5
 คำตอบ 3 : 7
 คำตอบ 4 : 4

ข้อที่ : 250
 ค่า X จากโปรแกรมนี้คืออะไร
 $X = X + 2$
 $X = 0$
 $X = X + 1$
 END

คำตอบ 1 : 0
คำตอบ 2 : 1
 คำตอบ 3 : 2
 คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 251
 ค่า X จากโปรแกรมนี้คืออะไร
 $Y = 11$
 $X = Y$
 $Y = Y + 3$
 END

คำตอบ 1 : 0
 คำตอบ 2 : 3
คำตอบ 3 : 11
 คำตอบ 4 : 14

ข้อที่ : 252
 $x = 10$
 $y = 5$
 $x = y$
 $y = x$
 หลังจากโปรแกรมทำงานครบทั้งสี่บรรทัด ข้อใดผิด

คำตอบ 1 : ตัวแปร x จะมีค่าเท่ากับ 5
คำตอบ 2 : $x - y$ จะมีค่าเท่ากับ 5
 คำตอบ 3 : y จะมีค่าเท่าเดิม

ข้อที่ : 253

ถ้า $b = 10$ และ $c = 5$ ผลการทำงานหลังจากบรรทัดที่ 2 แล้ว a จะมีค่าเท่าใด

บรรทัดที่ 1 $b = b + c$;

บรรทัดที่ 2 $a = b - 5$;

คำตอบ 1 : 5

คำตอบ 2 : 20

คำตอบ 3 : 25

คำตอบ 4 : 15

ข้อที่ : 254

ถ้า $b = 5$ และ $c = 8$ ผลการทำงานหลังจากบรรทัดที่ 3 แล้ว a จะมีค่าเท่าใด

บรรทัดที่ 1 $b = b * 2$;

บรรทัดที่ 2 $c = c + b$;

บรรทัดที่ 3 $a = b * c$;

คำตอบ 1 : 40

คำตอบ 2 : 65

คำตอบ 3 : 80

คำตอบ 4 : 180

ข้อที่ : 255

ถ้า $b = 10$ และ $c = 5$ ผลการทำงานหลังจากบรรทัดที่ 4 แล้ว c จะมีค่าเท่าใด

บรรทัดที่ 1 $b = b + c$;

บรรทัดที่ 2 $a = b - 5$;

บรรทัดที่ 3 $b = a - c$;

บรรทัดที่ 4 $c = b + a$;

คำตอบ 1 : -10

คำตอบ 2 : 5

คำตอบ 3 : 10

คำตอบ 4 : 15

ข้อที่ : 256

ลำดับคำสั่งในข้อใดต่อไปนี้จะผลลัพธ์เป็นการสลับค่าของตัวแปร x กับ ตัวแปร y

คำตอบ 1 : $x=y; y=x;$

คำตอบ 2 : $x=x+y; y=x-y; x=y-x;$

คำตอบ 3 : $x=x-y; y=y+x; x=x+y;$

คำตอบ 4 : $x=x-y; y=y+x; x=x-y;$

ข้อที่ : 257

เมื่อทำส่วนของโปรแกรมข้างล่างนี้แล้ว ตัวแปร a มีค่าเท่าใด (กำหนดให้
ทุกๆ ตัวแปรเป็นแบบจำนวนเต็ม)

$$a = 2$$

$$b = 1 + a$$

$$c = a + b$$

$$a = a + b$$

$$b = a + b$$

$$a = a + b + c$$

คำตอบ 1 : 12

คำตอบ 2 : 13

คำตอบ 3 : 15

คำตอบ 4 : 18

ข้อที่ : 258

จากสูตรการคำนวณระยะทางจากจุด (x_1, y_1) กับจุด (x_2, y_2) บนระนาบสอง
มิติข้างล่างนี้

$$d = \sqrt{(x_1 - x_2)^2 + (y_1 - y_2)^2}$$

ถ้ากำหนดให้ $\text{squareRoot}(v)$ คือฟังก์ชันที่ใช้ในการคำนวณหารากที่สอง
ของค่า v ข้อใดที่เป็นส่วนของ โปรแกรมที่แทนการคำนวณหาระยะทาง
จากจุดสองจุดที่พิกัดเก็บในตัวแปร $x1, y1, x2, y2$

คำตอบ 1 : $dx2 = x1 - x2 * x1 - x2; dy2 = y1 - y2 * y1 - y2; d = \text{squareRoot}(dx2 + dy2);$

คำตอบ 2 : $dx = x1 - x2; dy = y2 - y1; d = \text{squareRoot}(dx*dx, dy*dy);$

คำตอบ 3 : $dx = x2 - x1; dy = y2 - y1; dx2 = dx*dx; dy2 = dy*dy; d = dx2+dy2; d = \text{squareRoot}(d);$

คำตอบ 4 : $dx = x1 - x2; dy = y1 - y2; dxy = dx*2 + dy*2; d = \text{squareRoot}(dxy);$

พิจารณาส่วส่วนของ โปรแกรมข้างล่างนี้ (ตัวเลขสองหลักทางซ้ายมือของแต่ละบรรทัดเป็นหมายเลขกำกับบรรทัด)

```
01: a = 1
02: b = 2
03: c = 3
04: a = a + b
05: b = a + b
06: c = a + b
07: d = a + b
08: a = a + b
```

การสลับบรรทัดของข้อใดข้างล่างนี้ที่ยังทำให้การทำงานเหมือนเดิม

คำตอบ 1 : บรรทัด 04 กับ 05

คำตอบ 2 : บรรทัด 05 กับ 06

คำตอบ 3 : บรรทัด 06 กับ 07

คำตอบ 4 : บรรทัด 07 กับ 08

โครงสร้างแบบใดมีลักษณะการทำงานการวนรอบเพื่อทำงานซ้ำจะเริ่มต้นจากการทำงานตามคำสั่งของ do ก่อน หนึ่งรอบ แล้วจึงเริ่มตรวจสอบ เงื่อนไขที่คำสั่ง while

คำตอบ 1 : for

คำตอบ 2 : if-else

คำตอบ 3 : while

คำตอบ 4 : do-while

คำสั่งใดเป็นการขึ้นบรรทัดใหม่

คำตอบ 1 : \\n

คำตอบ 2 : \\n

คำตอบ 3 : \\o

คำตอบ 4 : \\p

จากโปรแกรม main() { int a,b,c,d; printf(“Enter three number ”); scanf(“%d%d%d”,&a,&b,&c); d =c; if(a>d) d = a; if(b > d) d = b; printf(“value of D = %.2f”,); } เป็นโปรแกรมใด

67 of 155

คำตอบ 1 : เป็นโปรแกรมหาค่าผลรวม

คำตอบ 2 : เป็นโปรแกรมหาค่าเฉลี่ย

คำตอบ 3 : เป็นโปรแกรมหาค่ามากที่สุด

คำตอบ 4 : เป็นโปรแกรมหาค่าน้อยที่สุด

ข้อที่ : 263

สัญลักษณ์ดังรูปหมายถึงสัญลักษณ์ในผังงานข้อใด



คำตอบ 1 : กิจกรรมประมวลผล

คำตอบ 2 : จุดเริ่มต้น หรือจุดสุดท้ายของกิจกรรม

คำตอบ 3 : การตัดสินใจหรือเปรียบเทียบ

คำตอบ 4 : เพิ่มข้อมูล

ข้อที่ : 264

สัญลักษณ์ดังรูปหมายถึงสัญลักษณ์ในผังงานข้อใด



คำตอบ 1 : การแสดงผลข้อมูลทางจอภาพ

คำตอบ 2 : การรับข้อมูล และแสดงข้อมูล

คำตอบ 3 : เส้นแสดงทิศทางของกิจกรรม

คำตอบ 4 : การตัดสินใจหรือเปรียบเทียบ

ข้อที่ : 265

ข้อใดคือสัญลักษณ์ของผังงานการตัดสินใจหรือเปรียบเทียบ

คำตอบ 1 : รูปสี่เหลี่ยมคางหมู

คำตอบ 2 : รูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน

คำตอบ 3 : รูปสี่เหลี่ยมจตุรัส

คำตอบ 4 : รูปวงกลม

ข้อที่ : 266

จงหาผลลัพธ์จากขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 เริ่มการทำงาน

ให้ตัวแปร x , y เป็น integer

ขั้นที่ 2 ให้ตัวแปร $x = 20$; $y = 25$;

ขั้นที่ 3 ให้ตัวแปร $x = x + 10$; $y = 25$;

ขั้นที่ 4 ให้ตัวแปร x น้อยกว่า y ให้ ตัวแปร $= x + 20$

มิฉะนั้นแล้ว ให้ตัวแปร $x = x - 5$;

ขั้นที่ 5 พิมพ์ค่าตัวแปร x และตัวแปร y

ขั้นที่ 6 จบการทำงาน

คำตอบ 1 : $x = 30$; $y = 25$:

คำตอบ 2 : $x = 40$; $y = 25$:

คำตอบ 3 : $x = 50$; $y = 25$:

คำตอบ 4 : $x = 25$; $y = 25$:

ข้อที่ : 267

จงหาผลลัพธ์จากขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 เริ่มการทำงาน

ให้ตัวแปร x , y เป็น integer

ขั้นที่ 2 ให้ตัวแปร $x = 10$; $y = 40$;

ขั้นที่ 3 ให้ตัวแปร $x = x + 2$; $y = y - 5$;

ขั้นที่ 4 ให้ตัวแปร $x = x + 2$; $y = y - 5$;

ขั้นที่ 5 ให้ตัวแปร $x = x + 2$; $y = y - 5$;

ขั้นที่ 6 พิมพ์ค่า x, y จบ

คำตอบ 1 : ($x = 16$; $y = 25$;)

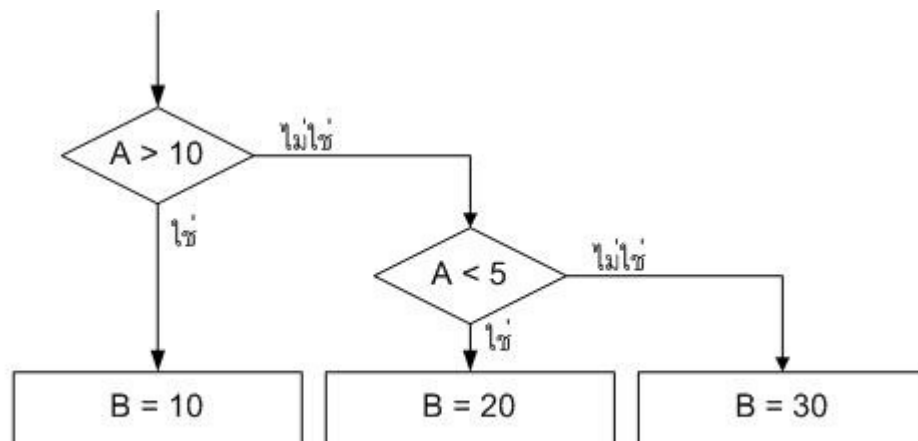
คำตอบ 2 : ($x = 14$; $y = 30$;)

คำตอบ 3 : ($x = 12$; $y = 35$;)

คำตอบ 4 : ($x = 10$; $y = 40$;)

ข้อที่ : 268

ถ้า $A = 20$ เงื่อนไขดังต่อไปนี้ให้ผลลัพธ์อะไร



คำตอบ 1 : $B=0$

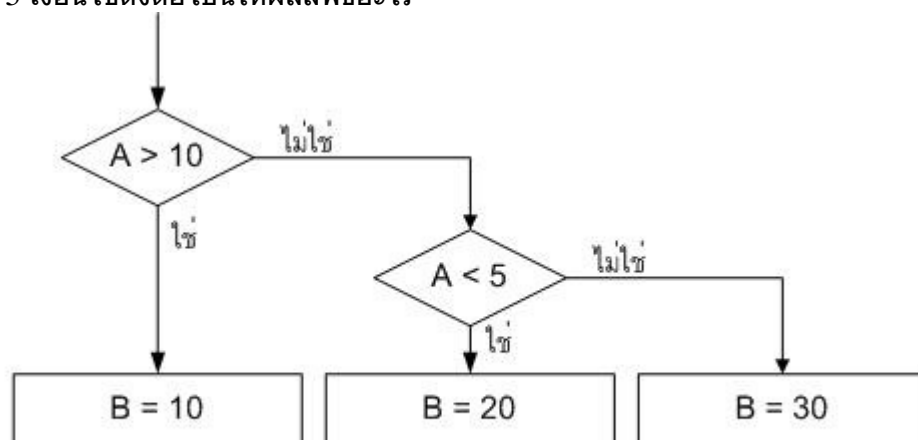
คำตอบ 2 : $B=10$

คำตอบ 3 : $B=20$

คำตอบ 4 : $B=30$

ข้อที่ : 269

ถ้า $A = 5$ เงื่อนไขดังต่อไปนี้ให้ผลลัพธ์อะไร



คำตอบ 1 : $B=0$

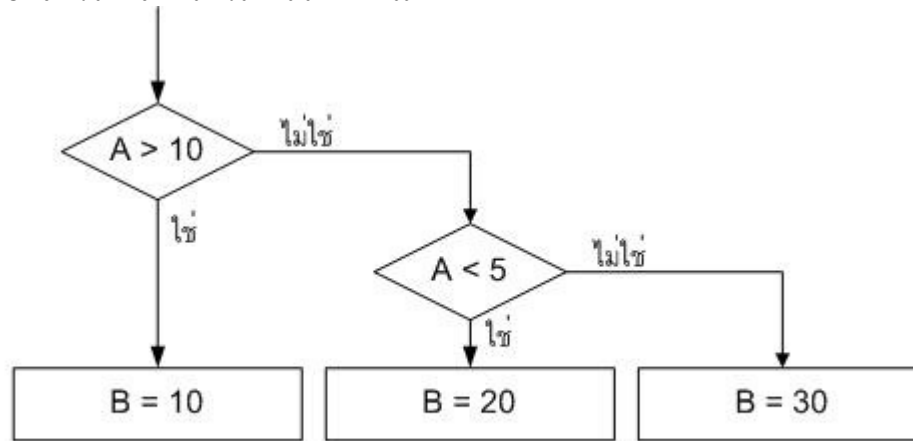
คำตอบ 2 : $B=10$

คำตอบ 3 : $B=20$

คำตอบ 4 : B=30

ข้อที่ : 270

ถ้า A = 8 เงื่อนไขดังต่อไปนี้ให้ผลลัพธ์อะไร



คำตอบ 1 : B=0

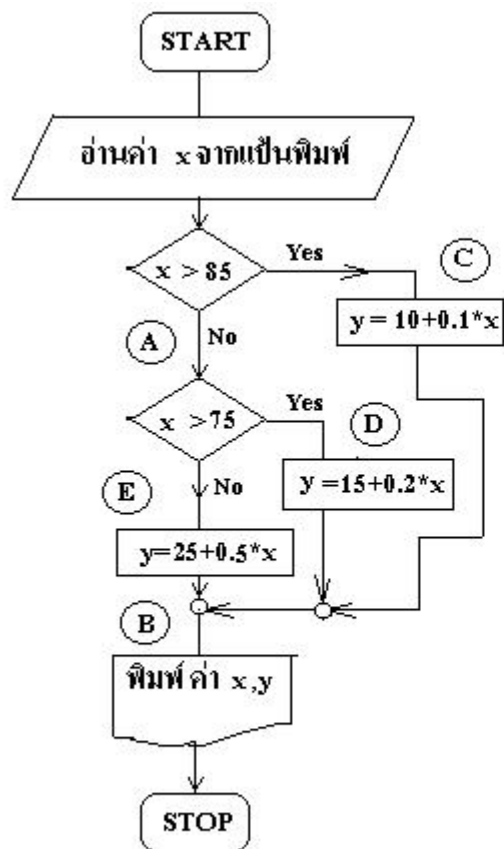
คำตอบ 2 : B=10

คำตอบ 3 : B=20

คำตอบ 4 : B=30

ข้อที่ : 271

จาก Flow chart ที่กำหนด ถ้าหลังจาก RUN โปรแกรม แล้วค่า $y = 15 + 0.2x$ ถามว่าค่า x มีโอกาส เป็นเท่าไร



คำตอบ 1 : x อาจจะเป็น 84 หรือ 83 หรือ 79 หรือ 75

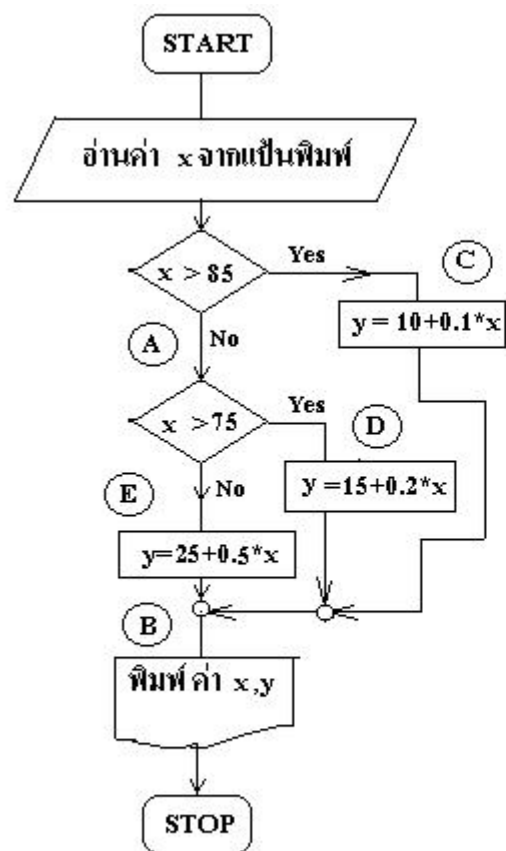
คำตอบ 2 : x อาจจะเป็น 87 หรือ 82 หรือ 77 หรือ 76

คำตอบ 3 : x อาจจะเป็น 85 หรือ 80 หรือ 77 หรือ 76

คำตอบ 4 : x อาจจะเป็น 84 หรือ 83 หรือ 78 หรือ 75

ข้อที่ : 272

จาก Flow chart ที่กำหนด จงหาค่า y
เมื่อ ครั้งที่ 1 ให้ $x = 79$, ครั้งที่ 2 ให้ $x = 15$;



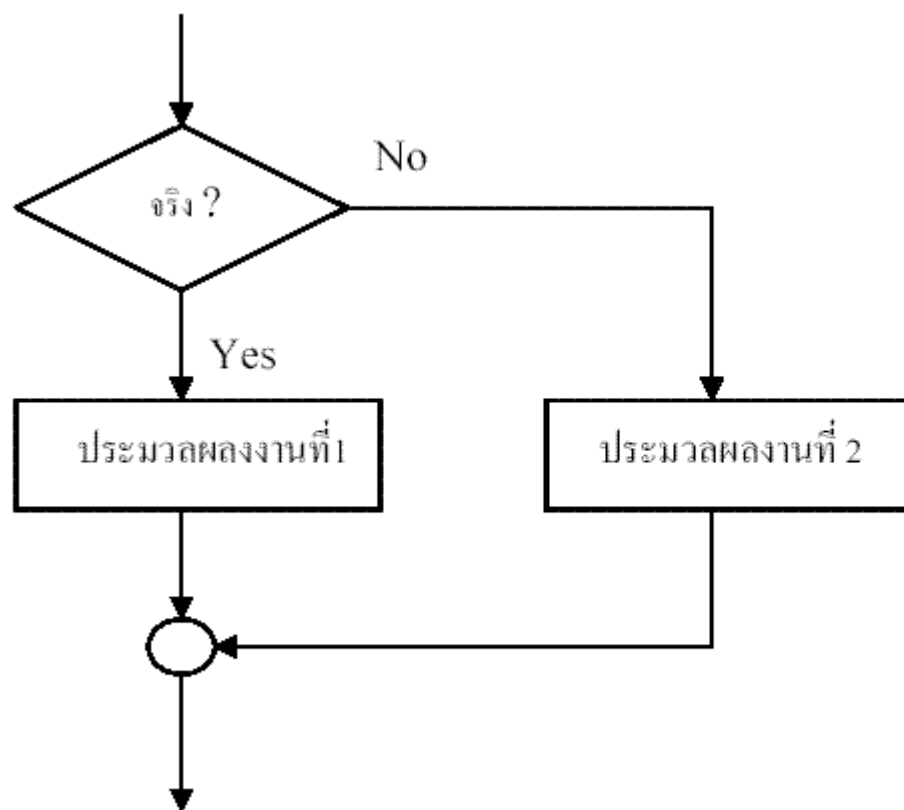
คำตอบ 1 : 30.8 , 32.5

คำตอบ 2 : 17.9, 32.5

คำตอบ 3 : 17.9, 30.8

คำตอบ 4 : 30.8, 17.9

ข้อที่ : 273



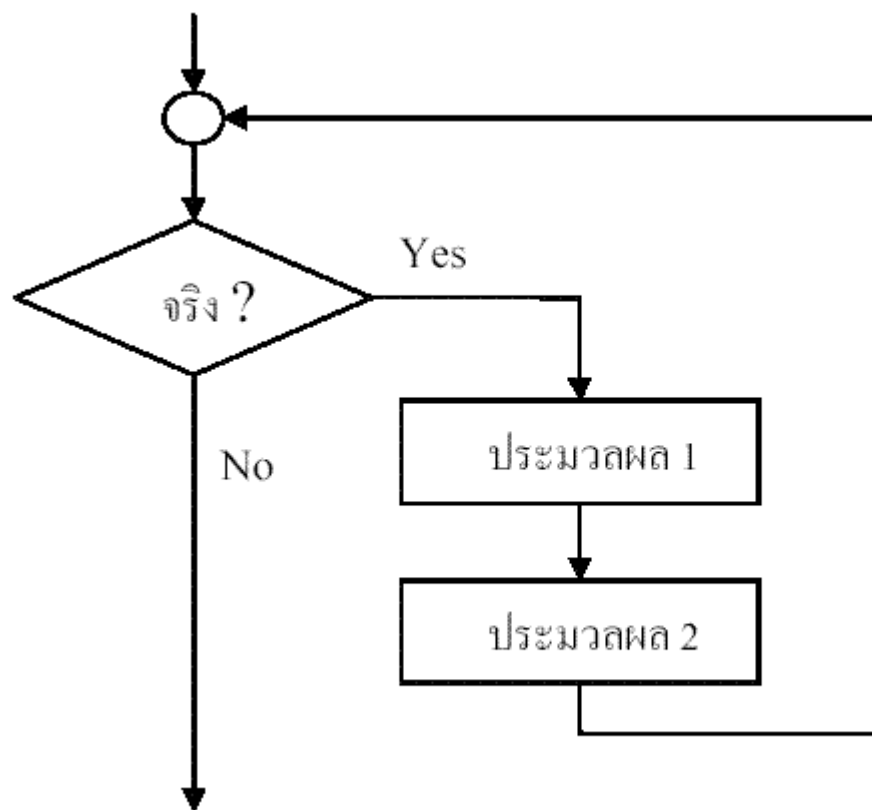
คำตอบ 1 : if...then....else

คำตอบ 2 : if .. then

คำตอบ 3 : for loop

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ : 274



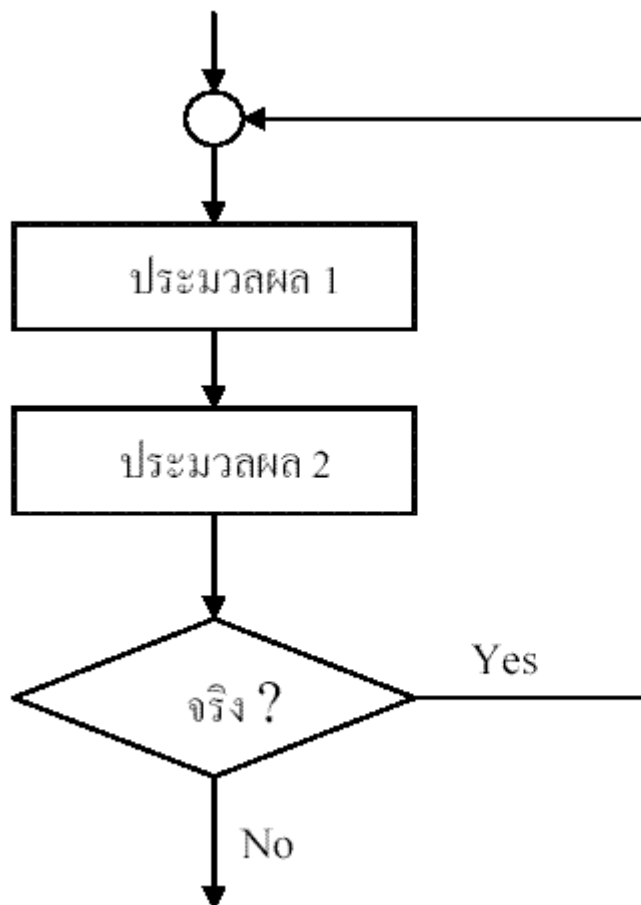
คำตอบ 1 : if...then....else

คำตอบ 2 : while do

คำตอบ 3 : if.. then

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ : 275



คำตอบ 1 : if....then....else

คำตอบ 2 : while do

คำตอบ 3 : do.... while

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ : 276

จากคำสั่งต่อไปนี้เมื่อทำงานจนจบ X มีค่าเท่าไร เมื่อ a = 100

if (a >= 1000)

X = 1;

else if (a < 10)

X=2;

else if (a > 100)

X = 3;

else
X = 4;

คำตอบ 1 : 0
คำตอบ 2 : 1
คำตอบ 3 : 2
คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 277

แสดงค่าในตัวแปร x ที่เกิดจากผลการทำงานของโปรแกรมนี้

```
int x=50;
if (x > 50)
x=x+10;
else if (x < 30)
x=x+20;
else x=x+30;
x=x+10;
```

คำตอบ 1 : 90
คำตอบ 2 : 80
คำตอบ 3 : 70
คำตอบ 4 : 60

ข้อที่ : 278

จาก algorithm ต่อไปนี้ เมื่อสิ้นสุดการทำงาน x,y,z จะมีค่าเป็นเท่าใด เครื่องหมาย ! คือ not operator

```
-----
1: int x=6, y = 1, z = 2;
2: if (!x) {
3: x = y + 1;
4: z = x - y;
5: } else
6: y = x - z;
```

คำตอบ 1 : x=6, y=1, z=2
คำตอบ 2 : x=6, y=4, z=2
คำตอบ 3 : x=2, y=1, z=1
คำตอบ 4 : x=2, y=4, z=1

ข้อที่ : 279

จากโปรแกรมที่ให้ ถ้ากำหนดค่าให้อาเรย์ x ดังนี้ 0, 4, 10, 1,3
 โดยเริ่มตั้งแต่ index 0 ถึง 4 เมื่อโปรแกรมทำงานจบแล้ว ans มีค่าเท่ากับเท่าใด
 กรณีภาษา C ans = x[0];
 for (i=1; i<=4; i++)
 {
 if (ans ans = x[i];
 } หรือ ในภาษา pascal ans := x[0];
 for i:=1 to 4 do
 begin
 if (ans ans := x[i];
 end

คำตอบ 1 : 0
 คำตอบ 2 : 4
คำตอบ 3 : 10
 คำตอบ 4 : 1

ข้อที่ : 280

โปรแกรมต่อไปนี้ถ้าต้องการให้ ans = 0 ต้องป้อนค่า num เป็นเท่าไร
 if(((num*4-15) < num) || ((num*4-15)>num))
 ans = 1;
 else
 ans = 0;
 หมายเหตุ || คือ OR operator ใน pascal

คำตอบ 1 : 1
 คำตอบ 2 : 2
 คำตอบ 3 : 3
 คำตอบ 4 : 4

ข้อที่ : 281

จากการใช้ if (a <= b) c = a; else c = b; ข้อใดกล่าวถูก?

คำตอบ 1 : c จะมีค่าเท่ากับ a ก็ต่อเมื่อค่าของ a มากกว่าค่าของ b
 คำตอบ 2 : c จะมีค่าเท่ากับ b ก็ต่อเมื่อค่าของ a เท่ากับค่าของ b
คำตอบ 3 : ค่าของ c จะไม่มากกว่าค่าของ b เสมอ
 คำตอบ 4 : ค่าของ c จะมากกว่าค่าของ a ก็ต่อเมื่อค่าของ a มากกว่า b

ข้อที่ : 282

ในการใช้ if statement เพื่อเช็คว่าค่าของ n เป็นเลขคี่ ซึ่งอยู่ในช่วงตั้งแต่ 10 – 30 หรือไม่นั้น เราต้องใช้คำสั่งอย่างไร? หมายเหตุ == คือเปรียบเทียบเท่ากับ != ไม่เท่ากับ

|| OR
&& AND
/ div
% mod

คำตอบ 1 : `if (((n % 2) == 1) || ((n >= 10) && (n <= 30)))`
 คำตอบ 2 : `if (((n / 2) == 1) && ((n >= 10) && (n <= 30)))`
 คำตอบ 3 : `if (((n % 2) != 0) && ((n >= 10) && (n <= 30)))`
 คำตอบ 4 : `if (((n % 2) == 0) || ((n >= 10) && (n <= 30)))`

ข้อที่ : 283

กำหนดตัวแปร n เป็น integer
 ถ้าต้องการเช็คว่าตัวแปร n เก็บเลขที่ลงท้ายด้วย 3 (เช่น 3, 13, 23, 33, ...) เราต้องใช้คำสั่ง if อย่างไร?
 หมายเหตุ % คือ mod , / คือ div , == เปรียบเทียบเท่ากับ

คำตอบ 1 : `if((n % 3) == 0)`
 คำตอบ 2 : `if((n / 3) == 0)`
 คำตอบ 3 : `if((n % 10) == 3)`
 คำตอบ 4 : `if((n / 10) == 3)`

ข้อที่ : 284

กำหนด constant ชื่อ MAXNUM มีค่า 20 ตัวแปร integer number มีค่า 30; `if (number > MAXNUM) number = MAXNUM; PRINT_TO_SCREEN(number);` จากโปรแกรมด้านบน number ที่ได้จะมีค่าอย่างไร

คำตอบ 1 : `number = 0`
 คำตอบ 2 : `number = 20`
 คำตอบ 3 : `number = 30`
 คำตอบ 4 : `number = 40`

ข้อที่ : 285

แสดงผลการทำงานของคำสั่งต่อไปนี้ โดยกำหนดการป้อนค่า

1. N= 5
2. N= 2

```

IF (N < 5) THEN
IF (N == 4) THEN PRINT "Hello."
ELSE IF (N == 3) THEN PRINT "Goodbye."

```

```
PRINT "Siam"
```

คำตอบ 1 : 1. Siam 2. Goodbye

คำตอบ 2 : 1. Hello 2. Goodbye

คำตอบ 3 : 1. Siam 2. Siam

คำตอบ 4 : 1. Hello 2. Goodbye

ข้อที่ : 286

ให้เครื่องหมาย && คือ and operator

```

x = 8;
if ( (x>5) && (x < 8) )
{ y=0; }
else if (x<0)
    {y=1;}
    else if (x>10)
        {y=2;}
        else {y=3;}

```

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 1

คำตอบ 3 : 2

คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 287

กำหนดให้โปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

เริ่มต้น

รับค่า x และ y

ถ้า $x > y$ และ $y > 0$ ให้นำ 0 ใส่ลงไปใน y

จบ

ถ้าคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้นจนจบ โดยผู้ใช้ใส่ค่า 5 และ 3 แล้วทำให้ข้อใดเป็นจริง

คำตอบ 1 : x มีค่า 3

คำตอบ 2 : y มีค่า 3

คำตอบ 3 : y มีค่า 5

คำตอบ 4 : y มีค่า 0

ข้อที่ : 288

กำหนดให้โปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

เริ่มต้น

รับค่า x และ y และ z

ถ้า $x > y$ แล้ว $z = 0$

มิฉะนั้น $z = 1$

จบ

ถ้าคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้อจบ แล้วทำให้ข้อใดเป็นจริง

คำตอบ 1 : z มีค่า 0 หรือ 1 เท่านั้น

คำตอบ 2 : z มีค่า 0 เมื่อ $x = y$

คำตอบ 3 : z มีค่า 0

คำตอบ 4 : z มีค่า 1

ข้อที่ : 289

กำหนดให้โปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

เริ่มต้น

รับค่า x และ y และ z

ถ้า $(x + y) > z$ แล้ว $z = x + y$

มิฉะนั้น ถ้า $z = 0$ แล้ว $z = y - x$

จบ

ถ้าคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้อจบ โดยใช้ใส่ค่า 1 และ 2 และ 4 แล้วทำให้ข้อใดเป็นจริง

คำตอบ 1 : z มีค่า 1

คำตอบ 2 : z มีค่า 2

คำตอบ 3 : z มีค่า 3

คำตอบ 4 : z มีค่า 4

ข้อที่ : 290

ข้อใดสมมูลกับประโยค if ($x \leq 80$ and $x > 49$)

คำตอบ 1 : $\text{if } (x = 80 \text{ and } x > 49)$

คำตอบ 2 : $\text{if } (49 < x \leq 80)$

คำตอบ 3 : $\text{if } (x < 80 \text{ or } x > 50)$

คำตอบ 4 : $\text{if } (\text{not } (x > 80 \text{ or } x < 50))$

ข้อที่ : 291

ผลลัพธ์ของนิพจน์ในข้อใดที่แตกต่างจากผลลัพธ์ของนิพจน์ $(5+4) / 3 < 3$

คำตอบ 1 : $\text{not } (50 \geq 14)$

คำตอบ 2 : $3 + 8 \geq 15 \text{ or } 5 \leq 3$

คำตอบ 3 : $3 - 4 \leq 10 \text{ and } 3 > 3$

คำตอบ 4 : $14 / 7 < 1 \text{ or not } (9 < 4)$

ข้อที่ : 292

if (วันนี้ฝนตก หรือ เป็นวันหยุด) then ฉันจะไปออกกำลังกาย

else ฉันจะไปซื้อของ

สมมติว่า "วันนี้เป็นวันทำงาน แต่ไม่ฝนตก"

ข้อใดคือผลลัพธ์ที่ถูกต้อง

คำตอบ 1 : ฉันจะไปออกกำลังกาย

คำตอบ 2 : ฉันจะไปซื้อของ

คำตอบ 3 : ฉันจะไปออกกำลังกาย และ ฉันจะไปซื้อของ

คำตอบ 4 : ฉันจะไปออกกำลังกาย แต่ ฉันจะไม่ไปซื้อของ

ข้อที่ : 293

A B เป็น เงื่อนไข X เป็น ตัวแปร

X = 0

IF A THEN

BEGIN

IF B THEN X = 1 ELSE X = 2

END

ELSE X = 3

STOP

ถ้า A จริง B เท็จ เมื่อโปรแกรมหยุด X มีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 1

คำตอบ 3 : 2

คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 294

A B เป็น เงื่อนไข X เป็น ตัวแปร

X = 0

IF A THEN

BEGIN

IF B THEN X = 1 ELSE X = 2

END

ELSE X = 3

STOP

ถ้า A เท็จ B จริง เมื่อโปรแกรมหยุด X มีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 1

คำตอบ 3 : 2

คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 295

num = -1

if (num < 0) then (num = num + 1)

num มีค่าเท่าไร หลังการทำงานของโปรแกรมนี้

คำตอบ 1 : -1

คำตอบ 2 : 0

คำตอบ 3 : 1

คำตอบ 4 : 2

ข้อที่ : 296

answer = 10

if (a > 10) then answer = answer * 2

if (a < 5) then answer = answer - 1

else if (a > 7) then answer = answer + 1

เมื่อมีการกำหนดค่าให้ตัวแปร a ข้อความใดเป็นจริง

คำตอบ 1 : ถ้า $a = 3$ จะได้ค่า $answer = 9$
 และถ้า $a = 8$ จะได้ค่า $answer = 11$

คำตอบ 2 : ถ้า $a = 3$ จะได้ค่า $answer = 11$
 และเมื่อ $a = 7$ จะได้ค่า $answer = 10$

คำตอบ 3 : เมื่อ $a = 7$ จะได้ค่า $answer = 20$
 เมื่อ $a = 8$ จะได้ค่า $answer = 10$

คำตอบ 4 : เมื่อ $a = 1$ จะได้ค่า $answer = 9$
 เมื่อ $a = 7$ จะได้ค่า $answer = 20$

ข้อที่ : 297

ข้อ 3 ดูโจทย์จากรูปภาพประกอบคำถาม

ในส่วนของโปรแกรมต่อไปนี้ โดยใช้เฉพาะตัวแปรที่กำหนดให้

```
Var    n : integer ;    m: integer ;
      c : char ;
Begin
  n := 6 ;
  m := 15 ;
  c := 'P' ;
```

ถ้าส่วนของโปรแกรมเขียนต่อไว้ดังนี้แล้ว จงหา output ที่จะได้ออกหน้าจอ

```
if (c > 'N') then
  writeln(n-m)
else
  writeln(n+m);
```

คำตอบ 1 : -9

คำตอบ 2 : 9

คำตอบ 3 : 21

คำตอบ 4 : -21

ข้อที่ : 298

ข้อ 4 ดูโจทย์จากรูปภาพประกอบคำถาม

ในส่วนของโปรแกรมต่อไปนี้ โดยใช้เฉพาะตัวแปรที่กำหนดให้

```
Var    n : integer ;    m: integer ;
      c : char ;
Begin
      n := 6 ;
      m := 15 ;
      c := 'P' ;
```

ถ้าส่วนของโปรแกรมเขียนต่อไว้ดังนี้ จงหา output ที่จะได้ออกหน้าจอ

```
if('13'>'8') then
  writeln(n-m)
else
  writeln(n+m);
```

คำตอบ 1 : -9

คำตอบ 2 : 9

คำตอบ 3 : 21

คำตอบ 4 : -21

ข้อที่ : 299

ต้องการเขียนโปรแกรมเพื่อคำนวณหาค่าเฉลี่ยรวมเมื่อราคาเฉลี่ยเป็นดังนี้

น้อยกว่า 10 ตัวราคาตัวละ 250 บาท

น้อยกว่า 20 ตัวราคาตัวละ 230 บาท

น้อยกว่า 30 ตัวราคาตัวละ 200 บาท

น้อยกว่า 50 ตัวราคาตัวละ 150 บาท

ควรเลือกใช้คำสั่งใดต่อไปนี้

คำตอบ 1 : if...then

คำตอบ 2 : if...then.....else

คำตอบ 3 : if...then...else if... (หรือ nested if)

คำตอบ 4 : for

ข้อที่ : 300

ให้ V เป็นตัวแปรชนิดจำนวนจริงมีค่า 2.5

if V > 2.0 then

begin

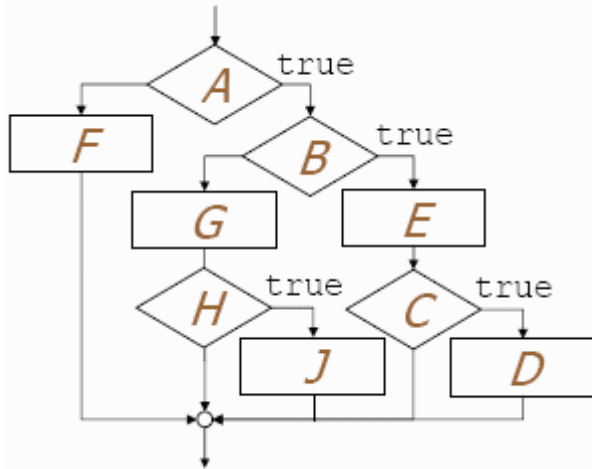
```
M := 3.0 * V;
end
else
begin
M := 0.0;
end;
V :=M;
```

หลังจากคำสั่งข้างต้นถูกกระทำแล้ว ค่า V เป็นเท่าไร หมายถึง begin...end ก็คือ {...} และ := ก็คือ = ในภาษา C

- คำตอบ 1 : 0.0
- คำตอบ 2 : 2.5
- คำตอบ 3 : 7.5
- คำตอบ 4 : 10

ข้อที่ : 301

จาก flowchart ข้างล่างนี้ การทำงานจะมาถึงกล่อง J ได้อย่างไร



- คำตอบ 1 : A, B, C, และ H ต้องเป็นจริง
- คำตอบ 2 : A และ H เป็นจริง B เป็นเท็จ
- คำตอบ 3 : A และ B เป็นเท็จ ส่วน H เป็นจริง
- คำตอบ 4 : A, H และ C เป็นเท็จ

ข้อที่ : 302

ให้ตรวจสอบความผิดพลาดของโปรแกรมคำนวณค่าแฟคทอเรียล โดยระบุหมายเลขบรรทัดของโค้ดที่ต้องทำการแก้ไข
 No. Pseudo codes
 1 FUNCTION Factorial(ByVal intNumber)
 2 IF intNumber < 1 THEN

```

3 Factorial = 1
4 ELSE
5 Factorial = intNumber * Factorial(intNumber - 1)
6 END IF
7 END FUNCTION

```

คำตอบ 1 : บรรทัดที่ 2 และ 3

คำตอบ 2 : บรรทัดที่ 2 และ 5

คำตอบ 3 : บรรทัดที่ 3 และ 5

คำตอบ 4 : บรรทัดที่ 1 และ 3

ข้อที่ : 303

จงเขียนผลตอบสนองของโปรแกรมดังต่อไปนี้

```

#include
int main(void){
function(5);
}
void function(int i){
printf("%d ", i);
if(i==0) return;
else function(i-1);
}

```

คำตอบ 1 : 0 1 2 3 4 5

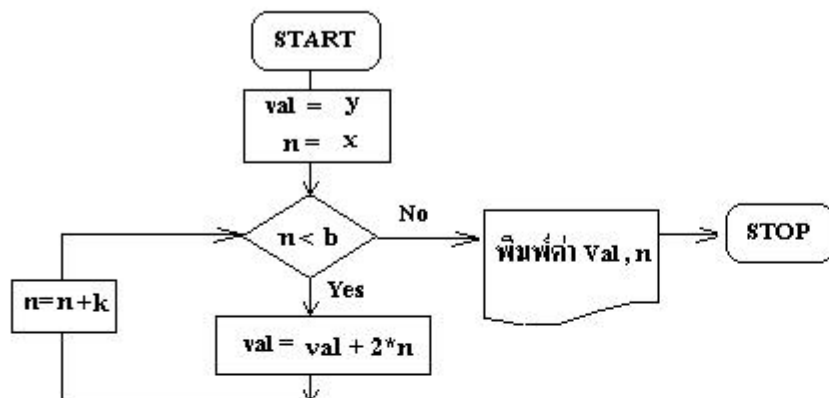
คำตอบ 2 : 5 4 3 2 1

คำตอบ 3 : 1 2 3 4 5

คำตอบ 4 : 5 4 3 2 1 0

ข้อที่ : 304

จาก Flow chart ที่กำหนด จงหาค่า val , n และวนรอบกี่ครั้ง หลังจากจบโปรแกรม ให้ค่า y=0 ,x = 1 , k=2 ,b=9



คำตอบ 1 : val=32 ,n=9 วน4 รอบ

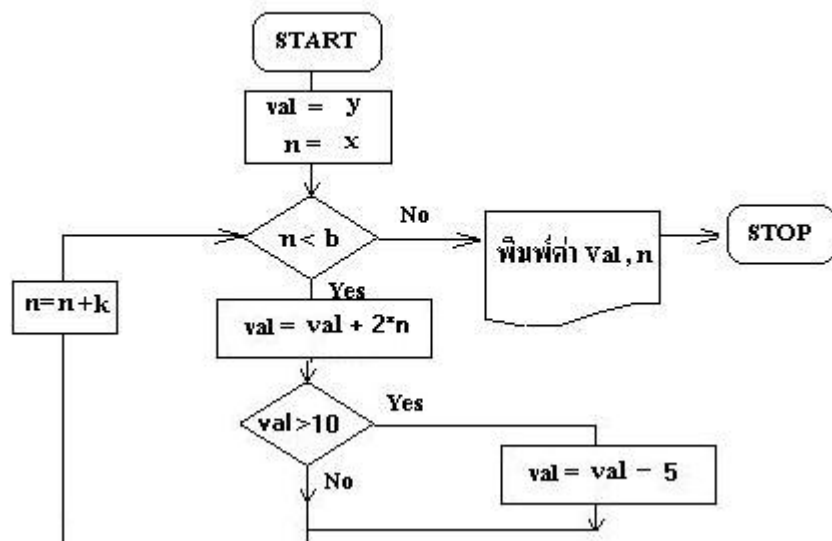
คำตอบ 2 : val=32 ,n=11 วน4 รอบ

คำตอบ 3 : val=32 ,n=11 วน4 รอบ

คำตอบ 4 : val=32 ,n=9 วน 5 รอบ

ข้อที่ : 305

จาก Flow chart ที่กำหนด จงหาค่า val , n และวนรอบกี่ครั้ง หลังจากจบโปรแกรม ให้ค่า y=0 ,x = 1 , k=2 ,b=9



คำตอบ 1 : val =32 ,n=9 ;วน 4รอบ

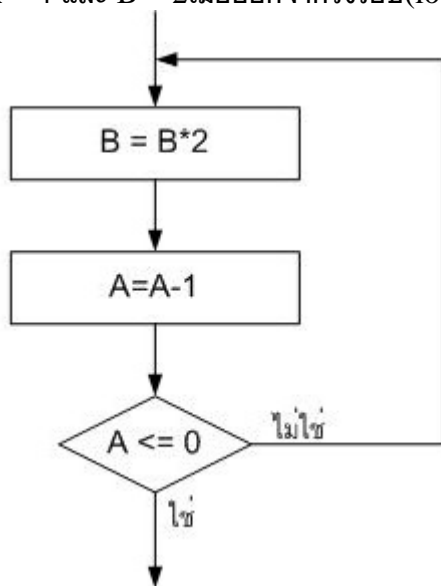
คำตอบ 2 : val=28 ,n=11 ;วน 5รอบ

คำตอบ 3 : val =28 ,n=9 ;วน 4รอบ

คำตอบ 4 : val=22 ,n=9 ;วน 4รอบ

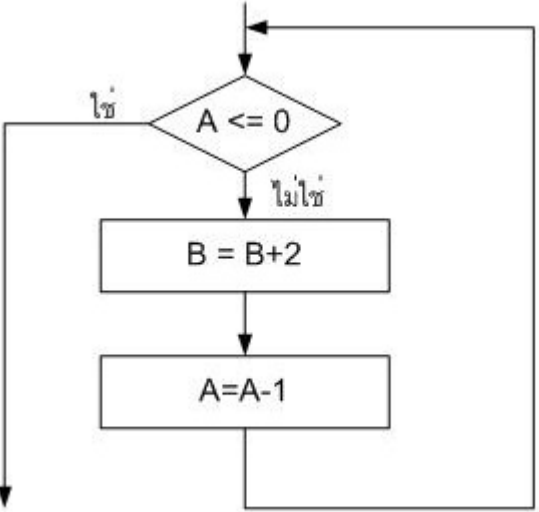
ข้อที่ : 306

ถ้า A = 4 และ B = 2เมื่อออกจากวงรอบ(loop) ผลลัพธ์จะเป็นอะไร



- คำตอบ 1 : B = 8
- คำตอบ 2 : B= 16
- คำตอบ 3 : B=32
- คำตอบ 4 : B=64

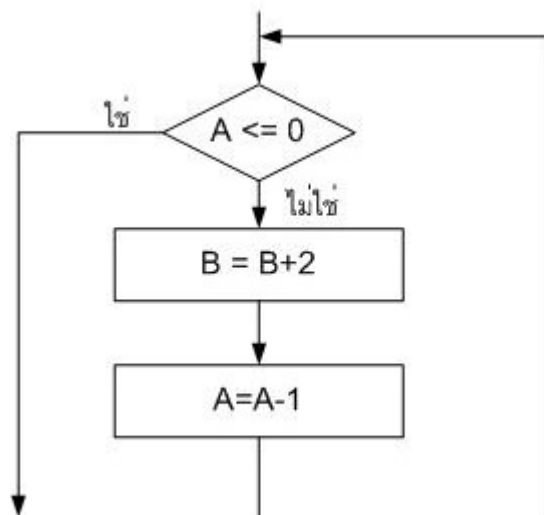
ข้อที่ : 307
 ถ้า A = 1 และ B = 2เมื่อออกจากวงรอบ(loop) ผลลัพธ์จะเป็นอะไร



- คำตอบ 1 : B = 0
- คำตอบ 2 : B=2
- คำตอบ 3 : B=4
- คำตอบ 4 : B=6

ข้อที่ : 308

ถ้า A = 5 และ B = 1เมื่อออกจากวงรอบ(loop) ผลลัพธ์จะเป็นอะไร



คำตอบ 1 : B=7

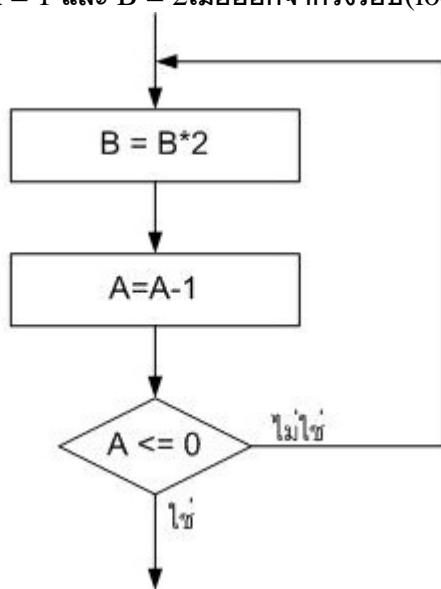
คำตอบ 2 : B=9

คำตอบ 3 : B=11

คำตอบ 4 : B=13

ข้อที่ : 309

ถ้า A = 1 และ B = 2 เมื่อออกจากวงรอบ(loop) ผลลัพธ์จะเป็นอะไร



คำตอบ 1 : B=0

คำตอบ 2 : B=2

คำตอบ 3 : B=4

คำตอบ 4 : B=8

ข้อที่ : 310

กำหนดให้ฟังก์ชัน X รับข้อมูลนำเข้า 2 ตัวคือ a กับ b ที่เป็นจำนวนเต็ม จงหาผลลัพธ์ X(30,21) จากรหัสเทียม(pseudocode) ฟังก์ชัน X

Function X(a,b)

1 if b = 0

2 then return a

3 else return X(b,a modulo b)

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 3

คำตอบ 3 : 5

คำตอบ 4 : 6

ข้อที่ : 311

ความแตกต่างระหว่างการทำงานของคำสั่ง While และ Do-While คืออะไร

- คำตอบ 1 : คำสั่ง While ทำคำสั่งก่อนแล้วจึงตรวจสอบเงื่อนไข ส่วนคำสั่ง Do-While ตรวจสอบเงื่อนไขก่อนถ้าเป็นจริงจึงทำคำสั่งที่ต้องการ
- คำตอบ 2 : คำสั่ง While ทำคำสั่งก่อนแล้วจึงตรวจสอบเงื่อนไข ส่วนคำสั่ง Do-While ตรวจสอบเงื่อนไขก่อนถ้าเป็นเท็จจึงทำคำสั่งที่ต้องการ
- คำตอบ 3 : คำสั่ง While ตรวจสอบเงื่อนไขก่อนถ้าเป็นจริงจึงทำคำสั่งที่ต้องการ ส่วนคำสั่ง Do-While ทำคำสั่งก่อนแล้วจึงตรวจสอบเงื่อนไข
- คำตอบ 4 : คำสั่ง While ตรวจสอบเงื่อนไขก่อนถ้าเป็นเท็จจึงทำคำสั่งที่ต้องการ ส่วนคำสั่ง Do-While ทำคำสั่งก่อนแล้วจึงตรวจสอบเงื่อนไข

ข้อที่ : 312

จากคำสั่งต่อไปนี้ ค่า m[3][3] มีค่าเท่ากับเท่าใด

```
for (i=0; i<4; i++) {
for (j=0; j<4; j++) {
m[i][j] = i+j;
}
}
```

- คำตอบ 1 : 2
- คำตอบ 2 : 3
- คำตอบ 3 : 4
- คำตอบ 4 : 5

ข้อที่ : 313

จากคำสั่งต่อไปนี้ ค่า n[3][3] มีค่าเท่ากับเท่าใด

```
for (i=0; i<3; i++) {
for (j=0; j<3; j++) {
n[j][i] = i;
}
}
```

- คำตอบ 1 : 0
- คำตอบ 2 : 1
- คำตอบ 3 : 2
- คำตอบ 4 : 3

ข้อที่ : 314

ให้หาค่า y สุดท้ายที่ได้จาก algorithm ต่อไปนี้

```
-----
x = 5
y = 1
while (x > 0) {
x = x - 1
```

```
y = y * x
print(y)
}
```

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 4

คำตอบ 3 : 10

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ : 315

จาก algorithm ด้านล่าง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

```
-----
i=1 และ j=0
for (i = 1; i <= 4; i = i+1) {
if ((i - 1) / 2 == 0){
print(i)
j = i+1;
}
}
```

คำตอบ 1 : โปรแกรมนี้พิมพ์ค่า i ทั้งหมด 5 ครั้ง

คำตอบ 2 : ค่า i ค่าสุดท้ายคือ 4

คำตอบ 3 : ค่า j สุดท้าย คือ 2

คำตอบ 4 : ค่า j สุดท้าย คือ 6

ข้อที่ : 316

จาก algorithm ด้านล่าง โปรแกรมจะทำงานวน loop ทั้งหมดกี่รอบ

```
-----
กำหนด x=0, y = 1, z = 5
while(x < 6) {
y = z + x
if (y < 11) {
x = y + x
}
}
```

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 2

คำตอบ 3 : 3

คำตอบ 4 : 5

ข้อที่ : 317

จงใช้ Psuedo code ต่อไปนี้เพื่อตอบคำถาม Pseudo code นี้ จะพิมพ์คำว่า inner loop ครั้ง

```

1: BEGIN
2:     FOR counter is 1 to 3
3:         BEGIN
4:             Show "outer loop "
5:             FOR number is 0 to counter-1
6:                 BEGIN
7:                     Show "inner loop "
8:                 END
9:             NEXT number
9:         END
10:     NEXT counter
11:END

```

คำตอบ 1 : ก. 4 ครั้ง

คำตอบ 2 : ข. 6 ครั้ง

คำตอบ 3 : ค. 7 ครั้ง

คำตอบ 4 : ง. 9 ครั้ง

ข้อที่ : 318

ข้อใดต่อไปนี้ได้ค่าตัวแปร sum เท่ากับโปรแกรมต่อไปนี้

sum = 0;

for(i=1; i<=100; i++)

{

sum = sum +i;

}

sum = 0;j = 0;for(i=0; i<100; i++)คำตอบ 1 : {j = i+1;sum = sum +j;}

```

sum = 0;
j = 0;
for(i=1;i<100;i++)
คำตอบ 2 : {
j = i+1;
sum = sum +j;
}

sum = 0;
for(i=1;i<100;i++)
คำตอบ 3 : {
sum = sum +i;
}

sum = 0;
for(i=0;i<=99;i++)
คำตอบ 4 : {
sum = sum +i;
}

```

ข้อที่ : 319

โปรแกรมที่ให้มีการทำงานวนรอบทั้งหมดกี่รอบ และแต่ละรอบ a มีค่าเท่ากับเท่าไร

```

int a=10;
while (a >= 1)
{
a = a - 2;
}

```

คำตอบ 1 : 10 รอบ แต่ละรอบ a มีค่าเท่ากับ 1,2,3,4,5,6,7,8,9 และ 10

คำตอบ 2 : 10 รอบ แต่ละรอบ a มีค่าเท่ากับ 10,9,8,7,6,5,4,3,2 และ 1

คำตอบ 3 : 5 รอบ แต่ละรอบ a มีค่าเท่ากับ 9,7,5,3 และ 1

คำตอบ 4 : 5 รอบ แต่ละรอบ a มีค่าเท่ากับ 10,8,6,4 และ 2

ข้อที่ : 320

ถ้าเราต้องการรับค่าเป็นเลขจำนวนเต็มคู่ที่อยู่ในพิสัยตั้งแต่ 1 – 100 เราต้องกำหนดเงื่อนไขในตอนท้ายอย่างไรเมื่อเราใช้ do-while loop?

คำตอบ 1 : while((num%2 ==1) && ((num < 1) || (num > 100)));

คำตอบ 2 : while((num%2 ==1) || ((num < 1) || (num > 100)));

คำตอบ 3 : while((num%2 !=0) && ((num < 1) || (num > 100)));

คำตอบ 4 : while((num%2 ==0) && ((num < 1) && (num > 100)));

ข้อที่ : 321
กำหนดให้
int i;
for (i = 1; i < 10; i++){
if (i > 7) continue;
if (i == 5) break;
printf("KORAT");
}
สตริง KORAT จะถูกพิมพ์ทั้งหมดกี่ครั้ง?

คำตอบ 1 : 10

คำตอบ 2 : 6

คำตอบ 3 : 4

คำตอบ 4 : 5

ข้อที่ : 322
กำหนดให้
int i;
for (i = 1; i < 10; i++){
if (i > 7) continue;
if (i == 5) break;
printf("KORAT");
}
โปรแกรมจะออกจาก for loop ทันทีเมื่อ i มีค่าเท่าไร?

คำตอบ 1 : 6

คำตอบ 2 : 4

คำตอบ 3 : 7

คำตอบ 4 : 5

ข้อที่ : 323
ข้อใดมีความหมายตรงกับคำว่า Infinite Loop มากที่สุด

คำตอบ 1 : ผิดเงื่อนไขโปรแกรมจะไม่ทำงานภายในลูป

คำตอบ 2 : ทำงานวนซ้ำตามที่กำหนดค่าตัวแปรในโปรแกรม

คำตอบ 3 : ทำงานวนซ้ำตามที่กำหนดในโปรแกรมโดยมีจุดสิ้นสุด

คำตอบ 4 : ทำงานวนซ้ำตามที่กำหนดในโปรแกรมโดยไม่มีจุดสิ้นสุด

ข้อที่ : 324


```

j = k = 0;
do {
j += k;
k += 2;
} while (k < 20);

```

อยากทราบว่าค่า j มีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : 50

คำตอบ 2 : 60

คำตอบ 3 : 70

คำตอบ 4 : 80

ข้อที่ : 325

Recursive Function มีความหมายอย่างไร

คำตอบ 1 : คือฟังก์ชันที่ทำงานแบบไม่รีจบบ

คำตอบ 2 : คือฟังก์ชันที่มีการเรียกจากภายในฟังก์ชันเอง

คำตอบ 3 : คือฟังก์ชันที่มีเงื่อนไขจึงจะออกจากโปรแกรมได้

คำตอบ 4 : คือฟังก์ชันสำหรับทำงานในโปรแกรมระบบเท่านั้น

ข้อที่ : 326

Nested Loops มีความหมายอย่างไร

คำตอบ 1 : คือ Loop ที่โปรแกรมวนไม่รีจบบ

คำตอบ 2 : คือ Loop ที่มีคำสั่งประเภทเดียวกันซ้อนอยู่

คำตอบ 3 : คือ Loop ที่มีคำสั่งวนซ้อนกันมากกว่า 1 Loop

คำตอบ 4 : คือ Loop เฉพาะที่มีเงื่อนไขสำหรับออกจากโปรแกรม

ข้อที่ : 327

กำหนดให้โปรแกรมนี้นั้นขั้นตอนการทำงานดังนี้

เริ่มต้น

x = 1

ทำซ้ำ

x = x + 1

จนกระทั่ง x > 5

จบ

ถ้าคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้นั้นจบ แล้วทำให้ข้อใดเป็นจริง

- คำตอบ 1 : x มีค่า 1
 คำตอบ 2 : x มีค่า 5
คำตอบ 3 : x มีค่า 6
 คำตอบ 4 : x มีค่า 7

ข้อที่ : 328
 กำหนดให้โปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

เริ่มต้นโปรแกรม
 รับค่า x และ y
 ทำซ้ำ
 ถ้า $x > y$ แล้ว
 { แสดงค่า x ; $x = x - 1$; }
 จนกระทั่ง $x = y$
 จบโปรแกรม

ถ้าคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้นจนจบ โดยใช้ใส่ค่า 5 และ 1 แล้วจะมีการแสดงค่าอะไร

- คำตอบ 1 : 5
 คำตอบ 2 : 5 1
คำตอบ 3 : 5 4 3 2
 คำตอบ 4 : 5 4 3 2 1

ข้อที่ : 329
 กำหนดให้โปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

```
BEGIN
sum = 0 ;
FOR count = 1 to n
{ sum = sum + 1 ; write(sum) ; }
END
```

ถ้าคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้นจนจบ แล้วจะมีการแสดงค่าอะไร

- คำตอบ 1 : 0 1 2 3 4 ไปจนถึง n
คำตอบ 2 : 1 2 3 4 ไปจนถึง n
 คำตอบ 3 : 0 1 3 4 7 ไปจนถึง $n + (n + 1)$
 คำตอบ 4 : 1 3 4 7 ไปจนถึง $n + (n + 1)$

ข้อที่ : 330

จากฟังก์ชันดังโปรแกรมดังรูป ถ้าต้องการหาค่าของ $\text{power}(2,5)$ ฟังก์ชันนี้จะทำการเรียกใช้ฟังก์ชันเป็นจำนวนเท่าใด

```

1: double power(double x, int p)
2: {
3:     double result = 0;
4:     if (p == 0) result = 1.0;
5:     else if (p>0) result = x * power(x, p-1);
6:     else result = 1 / power(x, -p);
7:     return result;
8: }
```

คำตอบ 1 : 4

คำตอบ 2 : 5

คำตอบ 3 : 6

คำตอบ 4 : 7

ข้อที่ : 331

ในการประมวลผลการทำงานของฟังก์ชันแบบเรียกซ้ำ สิ่งสำคัญที่จำเป็นต้องทราบคือข้อใด

คำตอบ 1 : จุดเริ่มต้นของการทำงาน

คำตอบ 2 : จุดสิ้นสุดการทำงาน

คำตอบ 3 : ค่าเริ่มต้นของการทำงาน

คำตอบ 4 : นิพจน์ทั่วไปที่ไม่เรียกซ้ำ

ข้อที่ : 332

จากอนุกรม $S(n) = 1 + 3 + 5 + \dots + (2n-1)$ โดยที่ $n = 1, 2, 3, \dots$ ข้อใดถูกต้อง

คำตอบ 1 : $S(8) = 66$

คำตอบ 2 : จุดสิ้นสุดการทำงานของฟังก์ชันแบบเรียกซ้ำคือค่า 0

คำตอบ 3 : จากอนุกรมสามารถเขียนความสัมพันธ์ได้เป็น $S(n) = S(n-1) + S(2n-1)$

คำตอบ 4 : อนุกรมนี้สามารถสร้างเป็นแบบฟังก์ชันเรียกซ้ำได้

ข้อที่ : 333

ในการหาค่าของ n ตัวแรกที่ทำให้ผลบวกของอนุกรม $1 + 2 + 3 + \dots + n > 15$ เป็นจริง ถ้าตรวจสอบเงื่อนไข ผลบวก > 15 ในการออกจากวงวนหลังจากที่ทำการบวกสะสมค่าของพจน์ โปรแกรมนี้จะวนอยู่ในวงวนกี่เที่ยว

100 of 155

คำตอบ 1 : 5 เที่ยว

คำตอบ 2 : 6 เที่ยว

คำตอบ 3 : 7 เที่ยว

คำตอบ 4 : 8 เที่ยว

ข้อที่ : 334

จาก psuedocode:

a=0;

while a<20

show a on a screen;

a=a+1

a=0; end ผลลัพธ์ค่า a หลังจาก run เสร็จแล้วคือ

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 20

คำตอบ 3 : 19

คำตอบ 4 : ไม่มีคำตอบที่ถูกเนื่องจากโปรแกรมไม่สมบูรณ์

ข้อที่ : 335

พิจารณาโปรแกรมต่อไปนี้

S = 0

X = 0

WHILE X < N

BEGIN

S = S + 2

X = X + 1

END

STOP

ถ้า N = 10 เมื่อโปรแกรมวิ่งจนจบ S มีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : 10

คำตอบ 2 : 12

คำตอบ 3 : 20

คำตอบ 4 : 22

ข้อที่ : 336
 ต้องการ บวก 1 ถึง N ค่าตอบเป็น S โปรแกรมต่อไปนี้ บรรทัดไหนผิด

```

1 S = 0
2 X = 1
3 WHILE X < N
BEGIN
4 S = S + X
5 X = X + 1
END
STOP

```

คำตอบ 1 : 1
 คำตอบ 2 : 2
คำตอบ 3 : 3
 คำตอบ 4 : 4

ข้อที่ : 337
 ให้ N เป็น เลขคู่ มากกว่า 0
 ขณะที่โปรแกรมทำงานอยู่ X กับ Y มีค่าตรงกันพร้อมกันได้หรือไม่ ค่าใด

```

X = 0
Y = N
WHILE X < N
BEGIN
X = X + 1
Y = Y - 1
END
STOP

```

คำตอบ 1 : ไม่มีวันตรงกัน
 คำตอบ 2 : 0
 คำตอบ 3 : N
คำตอบ 4 : N/2

ข้อที่ : 338
 x = 0
 for count = 1 to 3
 x = count + 1

x มีค่าเป็นเท่าไรหลังจากการทำงานของโปรแกรมนี้

คำตอบ 1 : 3

คำตอบ 2 : 4

คำตอบ 3 : 5

คำตอบ 4 : 6

ข้อที่ : 339

x = 0

for count = 1 to 3

x = x + count

x มีค่าเป็นเท่าไร หลังการทำงานของโปรแกรมนี้

คำตอบ 1 : 3

คำตอบ 2 : 4

คำตอบ 3 : 5

คำตอบ 4 : 6

ข้อที่ : 340

value = -1

while (value < 3)

if (value < 0) then (value = value + 1)

value มีค่าเท่าไร หลังการทำงานของโปรแกรมนี้

คำตอบ 1 : -1

คำตอบ 2 : 0

คำตอบ 3 : 2

คำตอบ 4 : 4

ข้อที่ : 341

จงหาค่าเงื่อนไขที่เพื่อให้ algorithm ได้ผลลัพธ์ต่อไปนี้

1 2 3 4 5 6 7 8

count = 1

while (_____) {

Show count

Show " "

```
count = count + 1  
}
```

คำตอบ 1 : count <=9

คำตอบ 2 : count !=9

คำตอบ 3 : count+1<=8

คำตอบ 4 : count+1 < 10

ข้อที่ : 342

ข้อ 5 ดูโจทย์จากรูปภาพประกอบคำถาม

5. จากส่วนของโปรแกรมข้างล่าง เมื่อรับค่า $n = 7$, $m = 2$ จากหน้าจอจะปรากฏค่า sum

เท่ากับค่าใด

```
begin  
  read(n,m);  
  sum:= 1;  
  for i:= 1 to n do  
    sum := sum*m;  
  write('sum = ',sum);  
end.
```

คำตอบ 1 : 16

คำตอบ 2 : 32

คำตอบ 3 : 64

คำตอบ 4 : 128

ข้อที่ : 343

ถ้าต้องการรวบรวมอายุของผู้ใช้จนกว่าจะใส่ค่าที่มากกว่าศูนย์ น่าจะตรวจสอบเงื่อนไขก่อนหรือหลังจากรับค่าอายุเก็บไว้ในตัวแปร

คำตอบ 1 : ก่อน

คำตอบ 2 : หลัง

คำตอบ 3 : กลาง

คำตอบ 4 : ก่อนหรือกลาง

ข้อที่ : 344

คำสั่งเทียมต่อไปนี้สอดคล้องกับผลลัพธ์ในข้อใด Set A = 1 Set R = 0.2 FOR I = 1 to N do A = A*(1+R)

คำตอบ 1 : $A = (1+R)^N$

คำตอบ 2 : $A = A*(1+R)$

คำตอบ 3 : $A = (1+R)*N$

คำตอบ 4 : $A = (1+R)(1+R)$

ข้อที่ : 345

กำหนดให้ ค่าของฟังก์ชัน $F(0) = 1$, $F(1) = 2$, และ $F(n) = F(n-1) + F(n-2)$ จงหาค่าของฟังก์ชัน $F(6)$

คำตอบ 1 : 7

คำตอบ 2 : 13

คำตอบ 3 : 17

คำตอบ 4 : 21

ข้อที่ : 346

ชุดคำสั่งเทียม DO X = X + 1; WHILE (X < 10); เทียบเท่ากับคำสั่งในข้อใด

คำตอบ 1 : FOR N=1 TO 10 X=X+1; END FOR

คำตอบ 2 : WHILE (X<10) DO X=X+1; END WHILE

คำตอบ 3 : LOOP X=X+1; IF (X>=10) EXIT; END LOOP

คำตอบ 4 : REPEAT X=X+1; UNTIL (X<10);

ข้อที่ : 347

นักคณิตศาสตร์ชื่อ Euler คิดมานานแล้วว่า $\left(\sum_{k=1}^{\infty} \frac{1}{k^2} \right) = \frac{\pi^2}{6}$

เราสามารถทดสอบเล่น ๆ ว่าจริงหรือไม่โดยการคำนวณค่าของ

$\left(\sum_{k=1}^{10000} \frac{1}{k^2} \right)$ แล้วเปรียบเทียบกับค่า $\frac{\pi^2}{6}$ ซึ่งมีค่าประมาณ 1.644934

อยากทราบว่าส่วนของโปรแกรมในข้อใดคำนวณค่าของ $\left(\sum_{k=1}^{10000} \frac{1}{k^2} \right)$

คำตอบ 1 :

```
k = 1
while( k ≤ 10000) {
    s = s + k*k
    k = k + 1
}
s = 1/s
```

คำตอบ 2 :

```
k = 1
while( k < 10000) {
    s = s + 1/k*2
    k = k + 1
}
```

คำตอบ 3 :

```
k = 1
while( k < 10000) {
    s = s + 1/k*k
    k = k + 1
}
```

คำตอบ 4 :

```
k = 0
while( k < 10000) {
    s = s + 1/(k*k)
    k = k + 1
}
```

```

i = 1
while ( i ≤ n ) {
    s = s + x[i]
    i = i + 1
}
print( s / n )

```

ส่วนของโปรแกรมข้างบนนี้ทำอะไร

- คำตอบ 1 : หาผลรวม
 คำตอบ 2 : หาค่าเฉลี่ย
 คำตอบ 3 : หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 คำตอบ 4 : หาค่ามัธยฐาน

ข้อที่ : 349

กำหนดให้ == คือ operator ในการตรวจสอบความเท่ากันของข้อมูล

```

c = 0
i = 1
while ( i ≤ n ) {
    if (x == data[i]) c = c + 1
}
print( c )

```

ส่วนของโปรแกรมข้างบนนี้ทำอะไร

- คำตอบ 1 : หาค่ามากที่สุด
 คำตอบ 2 : นับจำนวนตัวที่มาก
 คำตอบ 3 : หาวามีค่าใน data ที่มีค่าเท่ากับ x หรือไม่
 คำตอบ 4 : นับจำนวนตัวใน data ที่มีค่าเท่ากับ x

ข้อที่ : 350

```

n = 431
c = 0
while ( n > 0 ) {
    n = n / 2
    c = c + 1
}

```

หลังจากส่วนของโปรแกรมข้างบนนี้ทำงานเสร็จตัวแปร c มีค่าเท่าไร (กำหนดคให้การหาร / เป็นการหารแบบจำนวนเต็ม หารแล้วปัดเศษทิ้ง)

- คำตอบ 1 : 8
 คำตอบ 2 : 9
 คำตอบ 3 : 10
 คำตอบ 4 : 11

ข้อที่ : 351

int i; char ch= "sawadee"; จากการประกาศตัวแปรข้างต้น ข้อใดผิดสำหรับส่วนของโปรแกรมที่ทำการแสดงตัวอักษรออกมาทีละตัวจนจบข้อความ

- คำตอบ 1 : for(i=0;ch[i]!='\0;i++) { printf("%c",ch[i]); }
 คำตอบ 2 : for(i=0;i>6;i++) { printf("%c",ch[i]); }
 คำตอบ 3 : for(i=0;i<=6;i++) { printf("%c",ch[i]); }
 คำตอบ 4 : for(i=0;i<7;i++) { printf("%c",ch[i]); }

ข้อที่ : 352

ข้อใดผิดสำหรับส่วนโปรแกรมที่ต้องการวนรับตัวอักษรไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะกด q โดยที่มีการประกาศตัวแปรให้ใช้ดังนี้ char check='w';

- คำตอบ 1 : while(check!="q") { printf("Enter one char : "); check=getch(); }
 คำตอบ 2 : while(check!=113) { printf("Enter one char : "); check=getch(); }
 คำตอบ 3 : do { printf("Enter one char : "); check=getch(); } while(check!='q');
 คำตอบ 4 : for(i=0;check!='q';i++) { check=getche(); }

ข้อที่ : 353

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ผลลัพธ์ i และ j จะเป็นจะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำวนรอบ j =0; for (i =0; i < 10 ; i = i+2) j = j+5;

- คำตอบ 1 : i = 10 j = 50
 คำตอบ 2 : i = 10 j = 25

คำตอบ 3 : $i = 12$ $j = 50$

คำตอบ 4 : $i = 12$ $j = 25$

ข้อที่ : 354

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ผลลัพธ์ i และ j จะเป็นจะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำวนรอบ $j = 2$; for ($i = 0$; $i < 10$; $i = i + 2$) $j = j * 2$;

คำตอบ 1 : $i = 10$ $j = 32$

คำตอบ 2 : $i = 10$ $j = 64$

คำตอบ 3 : $i = 12$ $j = 32$

คำตอบ 4 : $i = 12$ $j = 64$

ข้อที่ : 355

int $i = 0$; char name[20][30]; จากตัวแปรที่กำหนดให้ ข้อใดผิดสำหรับการเขียนโปรแกรมเพื่อทำการเก็บรายชื่อคน 10 คน

คำตอบ 1 :

```
while(i!=10)
{
    printf("Enter name %d : ",i+1);
    scanf("%s",&name[i]);
    i++;
}
```

คำตอบ 2 :

```
while(i<10)
{
    printf("Enter name %d : ",i+1);
    scanf("%s",&name[i]);
    i++;
}
```

คำตอบ 3 :

```

for(i=0;i<10;i++)
{
    printf(" Enter name %d : ",i+1);
    scanf("%s",&name[i]);
}

```

คำตอบ 4 :

```

for(i=20;i>10;i--)
{
    printf(" Enter name %d : ",i+1);
    scanf("%s",&name[i]);
}

```

ข้อที่ : 356

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ผลลัพธ์ i และ j จะเป็นจะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำวนรอบ $j = 0$; for (i =1; i < 10 ; i = i*2) j = j+2;

คำตอบ 1 : i = 10 j = 10

คำตอบ 2 : i = 10 j = 8

คำตอบ 3 : i = 16 j = 10

คำตอบ 4 : i = 16 j = 8

ข้อที่ : 357

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ผลลัพธ์ i และ j จะเป็นจะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำวนรอบ $j = 1$; for (i =1; i < 10 ; i = i*2) j = j*2;

คำตอบ 1 : i = 8 j = 8

คำตอบ 2 : i = 16 j = 8

คำตอบ 3 : i = 16 j = 32

คำตอบ 4 : i = 8 j = 16

ข้อที่ : 358

```

for(i=0;i<10;i++)
{
    printf(" Enter name %d : ",i+1);
    scanf("%s",&name[i]);
}

```

จากส่วนของ โปรแกรมข้างต้น ชื่อใดมีการทำงานที่เหมือนกัน

คำตอบ 1 :

```

while(i!=10)
{
    printf("Enter name %d : ",i+1);
    scanf("%s",&name[i]);
}

```

คำตอบ 2 :

```

while(i<10)
{
    printf("Enter name %d : ",i+1);
    scanf("%s",&name[i]);
    i++;
}

```

คำตอบ 3 :

```

while(i>10)
{
    printf("Enter name %d : ",i+1);
    scanf("%s",&name[i]);
    i++;
}

```

คำตอบ 4 :

```

while(i<=10)
{
    printf("Enter name %d : ",i+1);
    scanf("%s",&name[i]);
    i++;
}

```

ข้อที่ : 359

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ผลลัพธ์ i และ j จะเป็นจะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำงานรอบ j =0; for (i =1; i < 10 ; i = i*3) j = j+2;

คำตอบ 1 : i = 12 j = 8

คำตอบ 2 : i = 27 j = 8

คำตอบ 3 : i = 12 j =6

คำตอบ 4 : i =27 j =6

ข้อที่ : 360

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ผลลัพธ์ i และ j จะเป็นจะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำงานรอบ j =1; for (i =1; i < 10 ; i = i*3) j = j*2;

คำตอบ 1 : i = 27 j = 8

คำตอบ 2 : i = 27 j = 6

คำตอบ 3 : i = 12 j = 8

คำตอบ 4 : i = 12 j = 6

ข้อที่ : 361

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะเกิดการทํางานในวงวน (loop) กี่ครั้ง j = 10; do { j = j-1; } while (j >0);

คำตอบ 1 : 7

คำตอบ 2 : 8

คำตอบ 3 : 9

คำตอบ 4 : 10

ข้อที่ : 362

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะเกิดการทํางานในวงวน (loop) กี่ครั้ง j =10; do { j = j-2; } while (j >0);

คำตอบ 1 : 3

คำตอบ 2 : 5

คำตอบ 3 : 7

คำตอบ 4 : 9

ข้อที่ : 363

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะเกิดการทํางานในวงวน (loop) กี่ครั้ง $j = 10$; do { $j = j/2$; } while ($j > 0$);

คำตอบ 1 : 4

คำตอบ 2 : 5

คำตอบ 3 : 6

คำตอบ 4 : 7

ข้อที่ : 364

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะเกิดการทํางานในวงวน (loop) กี่ครั้ง $j = 10$; while ($j \geq 0$) { $j = j - 1$; }

คำตอบ 1 : 8

คำตอบ 2 : 9

คำตอบ 3 : 10

คำตอบ 4 : 11

ข้อที่ : 365

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะเกิดการทํางานในวงวน (loop) กี่ครั้ง $j = 10$; while ($j \geq 0$) { $j = j - 2$; }

คำตอบ 1 : 4

คำตอบ 2 : 5

คำตอบ 3 : 6

คำตอบ 4 : 7

ข้อที่ : 366

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะเกิดการทํางานในวงวน (loop) กี่ครั้ง $j = 10$; while ($j \geq 0$) { $j = j - 3$; }

คำตอบ 1 : 3

คำตอบ 2 : 4

คำตอบ 3 : 5

คำตอบ 4 : 6

ข้อที่ : 367

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะเกิดแสดงข้อความ "Test" กี่ครั้ง for (i =0 ; i < 10 ; i++) { printf ("Test\n"); }

คำตอบ 1 : 9

คำตอบ 2 : 10

คำตอบ 3 : 11

คำตอบ 4 : 12

ข้อที่ : 368

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะแสดงข้อความ "Test" กี่ครั้ง for (i =0 ;i<= 10 ; i++) { printf ("Test\n"); }

คำตอบ 1 : 9

คำตอบ 2 : 10

คำตอบ 3 : 11

คำตอบ 4 : 12

ข้อที่ : 369

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะแสดงข้อความ "Test" กี่ครั้ง for (i = 1 ;i< 10 ; i++) { printf ("Test\n"); }

คำตอบ 1 : 8

คำตอบ 2 : 9

คำตอบ 3 : 10

คำตอบ 4 : 11

ข้อที่ : 370

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะแสดงข้อความ "Test" กี่ครั้ง for (i =1 ;i<= 10 ; i++) { printf ("Test\n"); }

คำตอบ 1 : 8

คำตอบ 2 : 9

คำตอบ 3 : 10

คำตอบ 4 : 11

ข้อที่ : 371

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะแสดงข้อความ "Test" กี่ครั้ง for (i =0 ;i< 10 ; i=i+2) { printf ("Test\n"); }

คำตอบ 1 : 4

คำตอบ 2 : 5

คำตอบ 3 : 6

คำตอบ 4 : 7

ข้อที่ : 372

จากส่วนของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ จะแสดงข้อความ "Test" กี่ครั้ง for (i =1 ;i< 10 ; i=i*2) { printf ("Test\n"); }

คำตอบ 1 : 2

คำตอบ 2 : 3

คำตอบ 3 : 4

คำตอบ 4 : 5

ข้อที่ : 373

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ค่าของ a และ b จะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำวงวน (loop)

```
a=1; b=10; i=3;
```

```
do {
```

```
    a = a+1;
```

```
    b = b-1;
```

```
    i = i-1;
```

```
} while (i >0);
```

คำตอบ 1 : a = 4 b = 8

คำตอบ 2 : a = 4 b = 7

คำตอบ 3 : a =5 b= 8

คำตอบ 4 : a =5 b= 7

ข้อที่ : 374

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ค่าของ a และ b จะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำวงวน (loop)

```
a=1; b=10; i=3;
```

```
do {
    a = a+1;
    b = b-1;
    i = i-1;
} while (i >=0);
```

คำตอบ 1 : a = 5 b = 6

คำตอบ 2 : a = 5 b = 7

คำตอบ 3 : a = 4 b = 6

คำตอบ 4 : a = 4 b = 7

ข้อที่ : 375

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ค่าของ a และ b จะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำวงวน (loop)

```
a=1; b=10; i=3;
```

```
do {
    a = a+2;
    b = b-2;
    i = i-1;
} while (i >0);
```

คำตอบ 1 : a=5 b= 6

คำตอบ 2 : a=5 b =4

คำตอบ 3 : a=7 b=6

คำตอบ 4 : a=7 b=4

จากส่วนของโปรแกรมดังต่อไปนี้ ค่าของ a และ b จะมีค่าเท่าใดเมื่อสิ้นสุดการทำวงวน (loop)

```
a=1; b=10; i=3;
```

```
do {
```

```
    a = a+2;
```

```
    b = b-2;
```

```
    i = i-1;
```

```
} while (i >=0);
```

คำตอบ 1 : a = 7 b = 4

คำตอบ 2 : a = 7 b = 2

คำตอบ 3 : a = 9 b = 4

คำตอบ 4 : a = 9 b = 2

ข้อที่ : 377

จาก Pseudocode ที่ให้ ค่าของตัวแปร SUM และ COUNT จะมีค่าเป็นเท่าไรเมื่อโปรแกรมทำงานเสร็จสิ้น Initialize SUM to zero Initialize COUNT to zero While COUNT is less than ten Add COUNT to SUM Add one to COUNT Print the number of SUM Print the number of COUNT

คำตอบ 1 : SUM = 45, COUNT = 10

คำตอบ 2 : SUM = 55, COUNT = 10

คำตอบ 3 : SUM = 45, COUNT = 9

คำตอบ 4 : SUM = 55, COUNT = 9

ข้อที่ : 378

ในการเขียนโปรแกรมเพื่อใช้ในการคูณ matrix ขนาด m x n จำนวน 2 matrix จะต้องใช้การวนลูปกี่ชั้นในการแก้ปัญหานี้

คำตอบ 1 : 4 ชั้น

คำตอบ 2 : 2 ชั้น

คำตอบ 3 : 1 ชั้น

คำตอบ 4 : 3 ชั้น

ข้อที่ : 379

ในการเขียนโปรแกรมเพื่อใช้ในการหาค่าน้อยที่สุดของเลขจำนวนเต็ม ถ้ามีเลขจำนวนเต็มอยู่ 10 ตัว จะต้องมีการวนลูปลึกกี่ชั้น และเกิดการเปรียบเทียบขึ้นกี่ครั้ง

คำตอบ 1 : 1 ชั้น และเกิดการเปรียบเทียบ 10 ครั้ง

คำตอบ 2 : 1 ชั้น และเกิดการเปรียบเทียบ 9 ครั้ง

คำตอบ 3 : 2 ชั้น และเกิดการเปรียบเทียบ 36 ครั้ง

คำตอบ 4 : 2 ชั้น และเกิดการเปรียบเทียบ 45 ครั้ง

ข้อที่ : 380

จาก Pseudocode ที่ให้ ข้อใดคือ output ที่ได้จากการ run โปรแกรม Initialize COUNT to one Initialize STAR to zero While COUNT is less than or equal to three Set STAR to three While STAR is greater or equal to COUNT Print a character * Subtract one from STAR Print newline Add one to COUNT

คำตอบ 1 : *** ** *

คำตอบ 2 : *** *** ***

คำตอบ 3 : * ** ***

คำตอบ 4 : * ** *

ข้อที่ : 381

จากส่วนของโปรแกรมต่อไปนี้ $x = 2; z = x + y; \text{if } (y > 0) z = z + 1 \text{ else } z = 0;$ ถ้า $y = 3$ แล้ว ค่าผลลัพธ์สุดท้ายของ z มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 0

คำตอบ 2 : 2

คำตอบ 3 : 6

คำตอบ 4 : 5

ข้อที่ : 382

$x = 2; z = x + y; \text{if } (y > 0) z = z - 1 \text{ else } z = 0;$ ถ้า $y = 3$ แล้ว ค่าผลลัพธ์สุดท้ายของ z มีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 4

คำตอบ 2 : 5

คำตอบ 3 : 6

คำตอบ 4 : 0

ข้อที่ : 383

ถ้า ส่วน $\text{for}(x = 2; x < 20; x += 3)$ อยู่ในโปรแกรมที่แสดงค่า x ทุกค่าจนจบโปรแกรม ค่าของ x ในข้อใดไม่ถูกต้อง

คำตอบ 1 : 8

คำตอบ 2 : 14
คำตอบ 3 : 17
คำตอบ 4 : 18

ข้อที่ : 384

สัญลักษณ์ดังรูป หมายถึงสัญลักษณ์ในผังงานข้อใด



คำตอบ 1 : การรับหรือแสดงผลโดยไม่ระบุอุปกรณ์
คำตอบ 2 : การแสดงผลทางจอภาพ
คำตอบ 3 : การแสดงผลข้อมูลเป็นเอกสาร เช่นแสดงผลทางเครื่องพิมพ์
คำตอบ 4 : จุดเริ่มต้น หรือจุดสุดท้ายของกิจกรรม

ข้อที่ : 385

โปรแกรมที่แสดง `x = 2; while(x <= 100) x++;` ให้ผลลัพธ์อย่างไร

คำตอบ 1 : โปรแกรมแสดง 1-100
คำตอบ 2 : โปรแกรมแสดงเลขคู่ตั้งแต่ 2-100
คำตอบ 3 : โปรแกรมแสดงเลขตั้งแต่ 2-100
คำตอบ 4 : โปรแกรมแสดงเลขคี่ตั้งแต่ 2-100

ข้อที่ : 386

กำหนด `a[] = {7,3,2,5,6}`; ความหมายของ `a[3]` จะมีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 7
คำตอบ 2 : 3
คำตอบ 3 : 2
คำตอบ 4 : 5

ข้อที่ : 387

ข้อใดถูกต้องที่สุด

คำตอบ 1 : `a[0]` เป็นสมาชิกของอะเรย์ ตัวแรกสุด
คำตอบ 2 : `a[] = {2,5,3,9}` ตัวแปรอะเรย์ ที่มีค่า 5 คือ `a[2]`
คำตอบ 3 : `a[] = {2,5,3,9}` สมาชิกตัวสุดท้ายของอะเรย์คือ `a[4]`

คำตอบ 4 : ไม่มีข้อถูก

ข้อที่ : 388

ข้อความ "Hello-World" ต้องใช้ตัวแปรอะไรชนิด char จำนวนกี่ตำแหน่ง

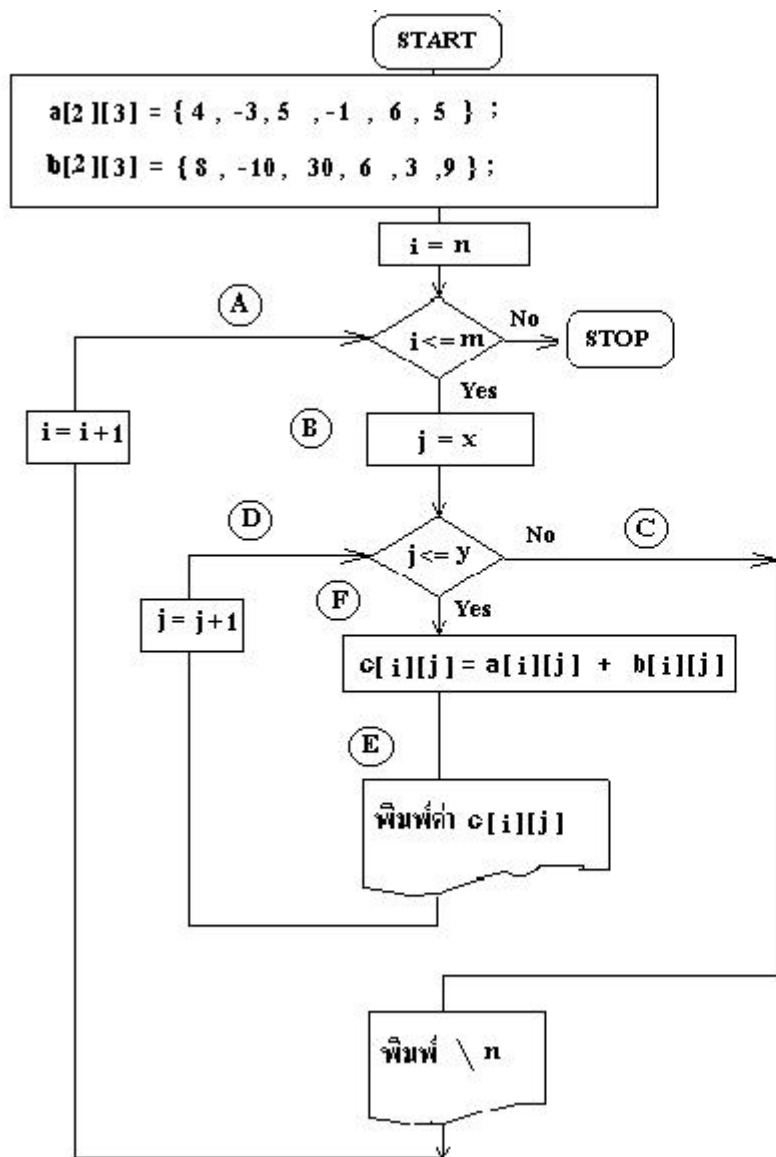
คำตอบ 1 : 9

คำตอบ 2 : 10

คำตอบ 3 : 11

คำตอบ 4 : 12

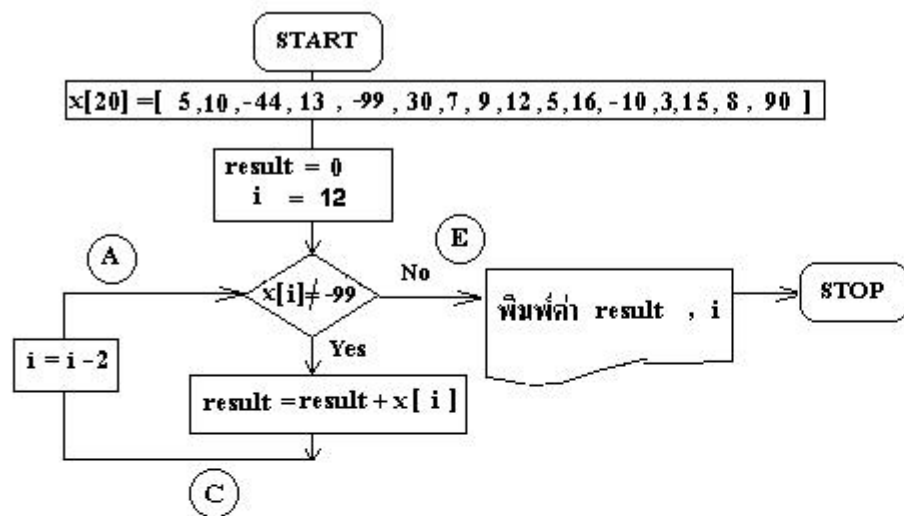
ข้อที่ : 389



- คำตอบ 1 : $C[2][3] = \{ 12 , -10 , 35 , 5 , 9 , 14 \}$ วนรอบจุด A = 2 รอบ ,จุด B = 2 รอบ,จุด C=2 รอบ ,จุด E = 6 รอบ
 คำตอบ 2 : $C[2][3] = \{ 12 , -13 , 35 , 5 , 9 , 13 \}$ วนรอบจุด A = 2 รอบ ,จุด B = 2 รอบ,จุด C=3 รอบ ,จุด E = 7 รอบ
 คำตอบ 3 : $C[2][3] = \{ 12 , -7 , 35 , 5 , 9 , 14 \}$ วนรอบจุด A = 2 รอบ ,จุด B = 2 รอบ,จุด C=2 รอบ ,จุด E = 7 รอบ
 คำตอบ 4 : $C[2][3] = \{ 12 , -13 , 35 , 5 , 9 , 14 \}$ วนรอบจุด A = 2 รอบ ,จุด B = 2 รอบ,จุด C=2 รอบ ,จุด E = 6 รอบ

ข้อที่ : 390

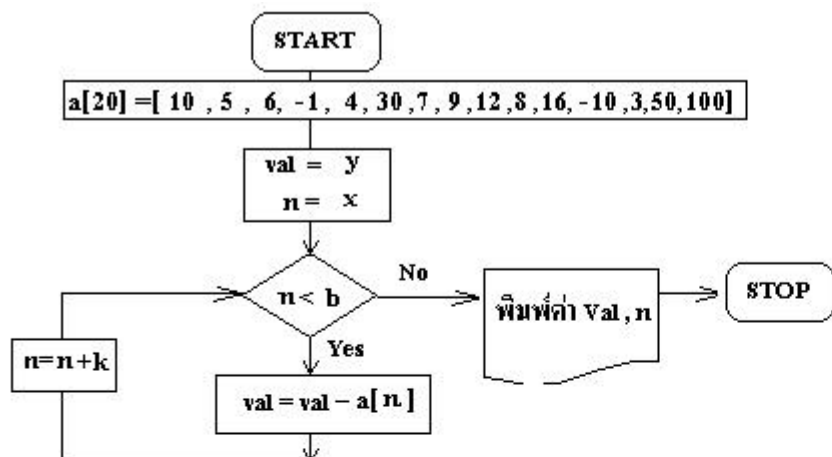
จาก Flow chart ที่กำหนด หลังจากจบโปรแกรม จงหาค่า result , i และวนรอบกี่ครั้ง เมื่อตำแหน่ง Array เริ่มที่ x[0]



- คำตอบ 1 : result = 11 ; i = 4 ; วน 5 ครั้ง
 คำตอบ 2 : result = -99 ; i = 5 ; วน 4 ครั้ง
 คำตอบ 3 : result = 11 ; i = 4 ; วน 4 ครั้ง
 คำตอบ 4 : result = 11 ; i = 5 ; วน 4 ครั้ง

ข้อที่ : 391

จาก Flow chart ที่กำหนด จงหาค่า val , n และวนรอบกี่ครั้ง หลังจากจบโปรแกรม เมื่อตำแหน่ง Array เริ่มที่ a[0] ให้ค่า y = 100; x = 2 , k = 3 , b = 10



คำตอบ 1 : ค่า val = 75 n = 11 วนซ้ำ 3 รอบ

คำตอบ 2 : ค่า val = 52 n = 11 วนซ้ำ 3 รอบ

คำตอบ 3 : ค่า val = 52 n = 10 วนซ้ำ 4 รอบ

คำตอบ 4 : 3ค่า val = 75 n = 10 วนซ้ำ 4 รอบ

ข้อที่ : 392

บรรทัดที่

```

1   for i = 1 to k
2       do C[i] = 0
3   for j = 1 to length[A]
4       do C[A[j]] = C[A[j]] + 1
5   for i = 2 to k
6       do C[i] = C[i] + C[i-1]
7   for j = length[A] downto 1
8       do B[C[A[j]]] = A[j]
9       C[A[j]] = C[A[j]] - 1

```

หมายเหตุ A, B, C เป็นตัวแปรชนิดอาร์เรย์, $\text{length}[A]$ = ความยาวของอาร์เรย์

ในที่นี้ค่าอาร์เรย์แรกของ A คือ A[1]

คำตอบ 1 : การเรียงตัวเลขจากน้อยไปหามาก

คำตอบ 2 : การเรียงตัวเลขจากมากไปหาน้อย

คำตอบ 3 : การหาผลรวมตัวเลขในอาร์เรย์ B โดยใช้อาร์เรย์ A และ C ช่วย

คำตอบ 4 : การหาผลรวมตัวเลขในอาร์เรย์ C โดยใช้อาร์เรย์ A และ B ช่วย

ข้อที่ : 393

กำหนด อาร์เรย์ $A = \{3, 6, 4, 1, 3, 4, 1, 4\}$ จงหาผลลัพธ์สุดท้ายของอาร์เรย์ C จากรหัสเทียม (pseudocode) ต่อไปนี้

บรรทัดที่

```

1   for i =1 to k
2       do C[i] = 0
3   for j = 1 to length[A]
4       do C[A[j]] = C[A[j]]+1
5   for i = 2 to k
6       do C[i] = C[i]+C[i-1]
7   for j = length[A] downto 1
8       do B[C[A[j]]] = A[j]
9       C[A[j]] = C[A[j]]-1

```

หมายเหตุ A,B,C เป็นตัวแปรชนิดอาร์เรย์, $\text{length}[A]$ = ความยาวของอาร์เรย์

ในที่นี้ค่าอาร์เรย์แรกของ A คือ A[1]

คำตอบ 1 : {0,2,2,4,7,7}

คำตอบ 2 : {1,1,3,3,4,4,4,6}

คำตอบ 3 : {1,2,4,5,7,8}

คำตอบ 4 : {2,2,4,6,7,8}

ข้อที่ : 394

กำหนดอาร์เรย์ $A = \{3,6,4,1,3,4,1,4\}$ จงหาผลลัพธ์สุดท้ายของอาร์เรย์ B จากรหัสเทียม(pseudocode) ต่อไปนี้

บรรทัดที่

```

1   for i =1 to k
2       do C[i] = 0
3   for j = 1 to length[A]
4       do C[A[j]] = C[A[j]]+1
5   for i = 2 to k
6       do C[i] = C[i]+C[i-1]
7   for j = length[A] downto 1
8       do B[C[A[j]]] = A[j]
9       C[A[j]] = C[A[j]]-1

```

หมายเหตุ A,B,C เป็นตัวแปรชนิดอาร์เรย์, length[A] = ความยาวของอาร์เรย์

ในที่นี้ค่าอาร์เรย์แรกของ A คือ A[1]

คำตอบ 1 : {1,1,3,3,4,4,4,6}

คำตอบ 2 : {6,4,4,3,3,1,1}

คำตอบ 3 : {8,7,5,4,2,1}

คำตอบ 4 : {1,2,4,5,7,8}

ข้อที่ : 395

จากรหัสเทียม(pseudocode)ที่กำหนดให้ หากมีการเปลี่ยนบรรทัดที่ 7 เป็น for j = 1 to length[A] จะเกิดผลตรงกับข้อใด

บรรทัดที่

```

1   for i = 1 to k
2       do C[i] = 0
3   for j = 1 to length[A]
4       do C[A[j]] = C[A[j]]+1
5   for i = 2 to k
6       do C[i] = C[i]+C[i-1]
7   for j = length[A] downto 1
8       do B[C[A[j]]] = A[j]
9       C[A[j]] = C[A[j]]-1

```

หมายเหตุ A,B,C เป็นตัวแปรชนิดอาร์เรย์, length[A] = ความยาวของอาร์เรย์

ในที่นี้ค่าอาร์เรย์แรกของ A คือ A[1]

ถามว่าหากเปลี่ยนบรรทัดที่ 7 เป็น for j = 1 to length[A] จะเกิดผลตรงกับข้อใด

- คำตอบ 1 : การหาผลรวมตัวเลขในอาร์เรย์ C โดยใช้อาร์เรย์ A และ B ช่วย
 คำตอบ 2 : การหาผลรวมตัวเลขในอาร์เรย์ B โดยใช้อาร์เรย์ A และ C ช่วย
 คำตอบ 3 : การเรียงตัวเลขจากมากไปหาน้อย
 คำตอบ 4 : การเรียงตัวเลขจากน้อยไปหามาก

ข้อที่ : 396

```

X(A,p,r)
x = A[p]
i = p-1
j = r+1
while TRUE
    do repeat j = j-1
        until A[j] ≤ x
    repeat i = i+1
        until A[i] ≥ x
    if i < j
        then exchange A[i] ↔ A[j]
    else return j

```

กำหนดให้อาร์เรย์ $A = \{5, 3, 2, 6, 4, 1, 3, 7\}$ จงหาค่า j เมื่อเรียกใช้ฟังก์ชัน $X(A,1,8)$
 หมายเหตุ ในที่นี้ค่าอาร์เรย์แรกของ A คือ $A[1]$

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 3

คำตอบ 3 : 5

คำตอบ 4 : 7

ข้อที่ : 397

```

X(A,p,r)
x = A[p]
i = p-1
j = r+1
while TRUE
    do repeat j = j-1
        until A[j] ≤ x
    repeat i = i+1
        until A[i] ≥ x
    if i < j
        then exchange A[i] ↔ A[j]
    else return j

```

กำหนดให้อาร์เรย์ $A = \{5, 3, 2, 6, 4, 1, 3, 7\}$ จงหาค่า $A[4]$ เมื่อเรียกใช้ฟังก์ชัน $X(A,1,8)$
 หมายเหตุ ในที่นี้ค่าอาร์เรย์แรกของ A คือ $A[1]$

คำตอบ 1 : 1
 คำตอบ 2 : 2
 คำตอบ 3 : 3
 คำตอบ 4 : 4

ข้อที่ : 398

โปรแกรม $Y(A,p,r)$

```

if  $p < r$ 
  then  $q = X(A,p,r)$ 
        $Y(A,p,q)$ 
        $Y(A,q+1,r)$ 

```

ฟังก์ชัน $X(A,p,r)$

```

 $x = A[p]$ 
 $i = p-1$ 
 $j = r+1$ 
while TRUE
  do repeat  $j = j-1$ 
     until  $A[j] \leq x$ 
     repeat  $i = i+1$ 
     until  $A[i] \geq x$ 
     if  $i < j$ 
       then exchange  $A[i] \leftrightarrow A[j]$ 
       else return  $j$ 

```

กำหนดอาร์เรย์ $A = \{13, 19, 9, 5, 12, 8, 7, 4, 11, 2, 6, 21\}$

หมายเหตุ ในที่นี้ค่าอาร์เรย์แรกของ A คือ $A[1]$

จงหาค่าของ $A[5]$ เมื่อสั่งรันโปรแกรม $Y(A,1,12)$

คำตอบ 1 : 12

คำตอบ 2 : 8

คำตอบ 3 : 7

คำตอบ 4 : 4

โปรแกรม Y(A,p,r)

```
if p < r
  then q = X(A,p,r)
       Y(A,p,q)
       Y(A,q+1,r)
```

ฟังก์ชัน X(A,p,r)

```
x = A[r]
i = p-1
j = r+1
while TRUE
  do repeat j = j-1
     until A[j] ≤ x
  repeat i = i+1
     until A[i] ≥ x
  if i < j
     then exchange A[i] ↔ A[j]
     else return j
```

กำหนดอาร์เรย์ A = {9, 5, 12, 8, 7, 4, 10, 1, 6, 21}

หมายเหตุ ในที่นี้ค่าอาร์เรย์แรกของ A คือ A[1]

จงหาค่าของ q

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 10

คำตอบ 3 : 9

คำตอบ 4 : 21

กำหนดรหัสเทียม(pseudocode) ของโปรแกรม Y ซึ่งมีการเรียกใช้งานฟังก์ชัน X ดังต่อไปนี้

131 of 155

โปรแกรม Y(A,p,r)

```
if p < r
  then q = X(A,p,r)
       Y(A,p,q)
       Y(A,q+1,r)
```

ฟังก์ชัน X(A,p,r)

```
x = A[p]
i = p-1
j = r+1
while TRUE
  do repeat j = j-1
      until A[j] ≤ x
  repeat i = i+1
      until A[i] ≥ x
  if i < j
    then exchange A[i] ↔ A[j]
    else return j
```

กำหนดอาร์เรย์ A = {2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2}

หมายเหตุ ในที่นี้ค่าอาร์เรย์แรกของ A คือ A[1]

จงหาค่า q

คำตอบ 1 : 2

คำตอบ 2 : 4

คำตอบ 3 : 8

คำตอบ 4 : 16

จากคำสั่งต่อไปนี้เมื่อทำจนจบคำสั่ง ข้อความที่เก็บในC[] คืออะไร

```
str[ ] = "Hello World";
i = 0;
for (k=10; k>=0; k--){
C[k] = str[i];
i = i + 1;
}
```

คำตอบ 1 : Hello World

คำตอบ 2 : World

คำตอบ 3 : dlroW olleH

คำตอบ 4 : dlroW

ข้อที่ : 402

จาก algorithm ด้านล่างนี้ จงหา ค่าของตัวแปร what ที่พิมพ์ออกมา

```
-----
score = {1, 4, 8, 5, 6, 2}
what = score[0]
FOR (index=0; index < 6; index=index+1) {
if ( score[index] > what ) {
what = score[index];
}
}
print(what)
```

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 8

คำตอบ 3 : 6

คำตอบ 4 : 2

ข้อที่ : 403

ค่าที่เก็บในตัวแปรชุด a[][] หลังจากการทำงานของโปรแกรมคือข้อใด

```
int a[3][4];
int i,j;
for(i=0; i<3; i++)
for(j=0; j<4; j++)
a[i][j] = i*j;
```

คำตอบ 1 : 0 0 0 0
0 0 0 0

0 1 2 3
 0 0 0 0
 คำตอบ 2 : 0 1 2 3
 0 2 3 6
 0 0 0 0
 คำตอบ 3 : 0 1 2 3
 0 1 4 6
 0 0 0 0
 คำตอบ 4 : 0 1 2 3
 0 2 4 6

ข้อที่ : 404

กำหนดให้ int num[6];
 ถ้า address ของ num[0] คือ FFE2 แล้ว address ของ num[5] คืออะไร?

คำตอบ 1 : FFE7
 คำตอบ 2 : FFE2
 คำตอบ 3 : FFEC
 คำตอบ 4 : FFFC

ข้อที่ : 405

ข้อใดใช้เนื้อที่ในหน่วยความจำน้อยที่สุด?

คำตอบ 1 : int record[41][3];
 คำตอบ 2 : float recs[31][2];
 คำตอบ 3 : char str[61][4];
 คำตอบ 4 : int temp[3][41];

ข้อที่ : 406

กำหนดให้ int data[6][5][4];
 ถ้าต้องการให้ตัวแปรตัวที่ 20 เก็บค่า 100 เราต้องใช้คำสั่งอย่างไร?

คำตอบ 1 : data[0][4][3] = 100;
 คำตอบ 2 : data[1][4][3] = 100;
 คำตอบ 3 : data[1][3][3] = 100;
 คำตอบ 4 : data[0][3][3] = 100;

ข้อที่ : 407

ถ้า $y = \{ 1, 9, 2, 6, 7 \}$;
 $y[3]$ จะมีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 9

คำตอบ 3 : 2

คำตอบ 4 : 6

ข้อที่ : 408

ถ้า $y[3][3] = \{\{7, 4, 5\}, \{6, 1, 8\}, \{2, 3, 4\}\}$;
 $y[2][1]$ มีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 3

คำตอบ 3 : 4

คำตอบ 4 : 6

ข้อที่ : 409

`int function_x(int x[] int len) { int temp = x[0]; for(int i=1; i`

คำตอบ 1 : เรียงค่าน้อยไปหาค่ามาก

คำตอบ 2 : เรียงค่ามากไปหาค่าน้อย

คำตอบ 3 : ค้นหาค่าที่น้อยที่สุด

คำตอบ 4 : ค้นหาค่าที่มากที่สุด

ข้อที่ : 410

จากโปรแกรมด้านล่าง ค่าของ $x[7]$ และ $d[7]$ จะมีค่าเท่าใด `int x[8] = 0; int d[8] = 0; int k; for(k=1;k<8;k++) { x[k] = (2*k-1); d[k] = d[k-1] + x[k]; }`

คำตอบ 1 : 9, 25

คำตอบ 2 : 11, 36

คำตอบ 3 : 13, 49

คำตอบ 4 : 15, 64

ข้อที่ : 411

กำหนดให้ตัวแปร x และ y เป็นแถวลำดับ (array) ที่มี 1 มิติและมีค่าดังนี้
 $x[n] = y[n]$

โดยที่ n เป็นเลขจำนวนเต็ม ถ้า n มีค่า 3 และ $y[3]$ มีค่า 4 แล้ว $x[3]$ จะมีค่าเท่าใด

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 2

คำตอบ 3 : 3

คำตอบ 4 : 4

ข้อที่ : 412

กำหนดให้โปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

เริ่มต้นโปรแกรม

รับค่า i

ทำซ้ำ โดยให้ $\text{count} = 1$ ถึง i

$x[i] = i + 1$

จบทำซ้ำ

จบโปรแกรม

ถ้าคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้นจนจบ โดยใช้ใส่ค่า 7 แล้วข้อใดเป็นจริง

คำตอบ 1 : $x[2]$ มีค่า 3

คำตอบ 2 : $x[3]$ มีค่า 3

คำตอบ 3 : $x[7]$ มีค่า 6

คำตอบ 4 : $x[7]$ มีค่า 7

ข้อที่ : 413

จากโปรแกรมในรูป ถ้าตำแหน่งในหน่วยความจำของ $x[0]$ มีค่าเท่ากับ $0x8232$ (เลขฐาน 16) แล้วตำแหน่งในหน่วยความจำของ $x[3]$ จะมีค่าเท่ากับข้อใด (สมมติให้หน่วยความจำ 1 address เก็บค่าได้ 1 byte)

```

1: #include<stdio.h>
2: void main()
3: {
4:     int x[4] = {8, 2, 5, 9};
5:     int *ptr;
6:     ptr = &x[0];
7:     printf("\nAddress of x[0] is 0x%X .",ptr );
8: }

```

คำตอบ 1 : 0x8235

คำตอบ 2 : 0x8236

คำตอบ 3 : 0x8237

คำตอบ 4 : 0x8238

ข้อที่ : 414

กำหนดให้โปรแกรมมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

เริ่มต้นโปรแกรม

$i = 8$;

$x[1] = 1$; $x[2] = 1$;

ทำซ้ำโดยให้ count = 3 ถึง i

$x[i] = x[i - 1] + x[i - 2]$

จบทำซ้ำ

จบโปรแกรม

ถ้าคอมพิวเตอร์ทำโปรแกรมนี้นจนจบ แล้วทำให้ข้อใดเป็นจริง

คำตอบ 1 : $x[2]$ มีค่า 3

คำตอบ 2 : $x[3]$ มีค่า 3

คำตอบ 3 : $x[4]$ มีค่า 3

คำตอบ 4 : $x[5]$ มีค่า 3

ข้อที่ : 415
 จาก char fruit [5] [20] = {"apple", "banana", "cherry", "orange", "strawberry"}; ข้อใดคือค่าของ fruit [3] [0]
 คำตอบ 1 : 'a'
 คำตอบ 2 : 'c'
 คำตอบ 3 : 'b'
 คำตอบ 4 : 'o'

ข้อที่ : 416
 ถ้า int num[5] = {8,12,20,5,40}; ข้อใดเป็นคำตอบของ y เมื่อ int y = num[1]*num[3]-num[4];
 คำตอบ 1 : num[0]
 คำตอบ 2 : num[1]
 คำตอบ 3 : num[2]
 คำตอบ 4 : num[3]

ข้อที่ : 417
 จาก pseudocode:
 a: array of 2*10;
 b: array of 5*2;
 for a_x=1 to 2
 b(a_x,a_x)=a_x;
 for a_y=1 to 10;
 a(a_x,a_y)=a_x*a_y;
 end
 end
 c=a(5,2)+b(2,2);
 ผลลัพธ์ของ c คือ
 คำตอบ 1 : 1
 คำตอบ 2 : 2
 คำตอบ 3 : 12
 คำตอบ 4 : 7

ข้อที่ : 418
 ให้ A[1..N] เป็น ระเบียบ หนึ่งมิติ ขนาด N
 โปรแกรมต่อไปนี้ทำอะไร

```

M = A[1]
FOR K =2 TO N
IF M < A[K] THEN M = A[K]
END

```

คำตอบ 1 : หาค่า MAX A[1..N]

คำตอบ 2 : หาค่า MIN A[1..N]

คำตอบ 3 : หาวว่า มีค่าใดน้อยกว่า M หรือไม่

คำตอบ 4 : หาวว่า มีค่าใดมากกว่า M หรือไม่

ข้อที่ : 419

ให้ A[1..N] เป็น ะเรย์ หนึ่งมิติ ขนาด N
A[1]=1 A[2]=2 ... A[N]=N
เมื่อโปรแกรมจบ A[5] มีค่าเท่าไร

```

FOR K = 2 TO N
A[K] = A[K-1] + A[K]
END

```

คำตอบ 1 : 5

คำตอบ 2 : 9

คำตอบ 3 : 11

คำตอบ 4 : 15

ข้อที่ : 420

บรรทัด ที่	Program Q5;
	uses wincrt;
	const N=30;
	type
	dayType=(Sun,Thurs,Wed,Fri);
	aType = array[dayType,1..N] of real;
	var i:integer;
	j:dayType;
	a:aType;
	begin
1	for i:= 1 to 10 do
2	for j:= Thurs to Fri do
3	read(a);
4	end.

6. ในบรรทัดที่ 3 คำสั่ง read(a) พบว่ามีที่ผิด จงเขียนแก้ไขให้ถูก

คำตอบ 1 :

read(a[i,j])

read(a[i,j])

คำตอบ 2 :

read(a[j,i])

read(a[,i])

คำตอบ 3 :

read(a[dayType,N])

read(a[dayType,N])

คำตอบ 4 :

read(a[N,dayType])

`read(a[N,dayType])`

143 of 155

ข้อที่ : 421

จากโปรแกรม ตัวแปร a รับค่าได้มากที่สุดกี่ค่า

บรรทัด ที่	Program Q5;
	uses wincrt;
	const N=30;
	type
	dayType=(Sun,Thurs,Wed,Fri);
	aType = array[dayType,1..N] of real;
	var i:integer;
	j:dayType;
	a:aType;
	begin
1	for i:= 1 to 10 do
2	for j:= Thurs to Fri do
3	read(a);
4	end.

7 ในส่วนของการประกาศตัวแปร a รับค่าได้มากที่สุดกี่ค่า

- คำตอบ 1 : 30
 คำตอบ 2 : 60
 คำตอบ 3 : 90
 คำตอบ 4 : 120

ข้อที่ : 422

ข้อใดผิด

- คำตอบ 1 : index ของ array มีค่าเท่ากับขนาดของ array
 คำตอบ 2 : array สามารถเก็บค่าได้มากกว่าหนึ่งค่า
 คำตอบ 3 : index ของ array ใช้สำหรับระบุตำแหน่งใน array
 คำตอบ 4 : array 2 มิติ จะมีใช้ index 2 ตัว

ข้อที่ : 423
คำสั่งการทำงานแบบวนรอบ (loop) ไม่นิยมใช้กับ array ในกรณีใด
คำตอบ 1 : หาค่ามากที่สุดของ array
คำตอบ 2 : หาค่าผลรวมของ array
คำตอบ 3 : หาขนาดของ array
คำตอบ 4 : input ค่าของ array

ข้อที่ : 424
กำหนดให้
a = {3,5,7,2};
b = {1,9,9,1};
จงหาค่าของ b[a[3]] + a[b[3]]
คำตอบ 1 : 10
คำตอบ 2 : 12
คำตอบ 3 : 14
คำตอบ 4 : 16

ข้อที่ : 425
ต่อไปนีข้อใดต้องใช้ตัวแปรเป็นอาเรย์ 2 มิติ
คำตอบ 1 : เพื่อเก็บคะแนนของนักเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 100 คน
คำตอบ 2 : เพื่อเก็บคะแนนนักเรียน 5 วิชา
คำตอบ 3 : เพื่อเก็บปริมาณน้ำฝนแต่ละเดือนในช่วง 10 ปี
คำตอบ 4 : เพื่อเก็บจำนวนนักเรียนของโรงเรียน 100 โรงเรียน

ข้อที่ : 426

บรรทัด ที่	Program Q5;
	uses wincrt;
	const N=30;
	type
	dayType=(Sun, Thurs, Wed, Fri);
	aType = array[dayType, 1..N] of real;
	var i:integer;
	j:dayType;
	a:aType;
	begin
1	for i:= 1 to 10 do
2	for j:= Thurs to Fri do
3	read(a);
4	end.

8. ในส่วนของ main routine (ตั้งแต่บรรทัดที่ 1-3) การวนลูปเพื่อรับค่าให้ตัวแปร a ด้วยคำสั่ง read นั้น วนทั้งหมดกี่รอบ

- คำตอบ 1 : 30
 คำตอบ 2 : 60
 คำตอบ 3 : 90
 คำตอบ 4 : 120

ข้อที่ : 427

บรรทัด ที่	Program Q5;
	uses wincrt;
	const N=30;
	type
	dayType=(Sun,Thurs,Wed,Fri);
	aType = array[dayType,1..N] of real;
	var i:integer;
	j:dayType;
	a:aType;
	begin
1	for i:= 1 to 10 do
2	for j:= Thurs to Fri do
3	read(a);
4	end.

9. ถ้าในบรรทัดที่ 2 เปลี่ยนเป็น

for j:= Sun to pred(Wed) do

การวนลูปเพื่อรับค่าให้ตัวแปร a ด้วยคำสั่ง read นั้น วนทั้งหมดกี่รอบ

คำตอบ 1 : 10

คำตอบ 2 : 20

คำตอบ 3 : 30

คำตอบ 4 : 60

ข้อที่ : 428

บรรทัด ที่	Program Q5;
	uses wincrt;
	const N=30;
	type
	dayType=(Sun,Thurs,Wed,Fri);
	aType = array[dayType,1..N] of real;
	var i:integer;
	j:dayType;
	a:aType;
	begin
1	for i:= 1 to 10 do
2	for j:= Thurs to Fri do
3	read(a);
4	end.

10. ถ้าต้องการแสดงผลค่า a ที่ i มีค่าเป็น 5 และ j มีค่าเป็น Sun ออกหน้าจอ จงเขียนคำสั่งนี้

คำตอบ 1 :

read(a[i,j])

read(a[i,j])

คำตอบ 2 :

read(a[j,i])

read(a[j,i])

คำตอบ 3 :

write(a[Sun,5])

write(a[Sun,5])

คำตอบ 4 :

write(a[Thurs,5])

ข้อที่ : 429

n=6

```
i = n
while ( i > 0 ) {
    t = x[i]
    x[i] = x[n-i+1]
    x[n-i+1] = t
    i = i - 1
}
```

ถ้าเดิมอาร์เรย์ x มีค่าเป็น [1,2,3,4,5,6,7] หลังจากส่วน โปรแกรม
ข้างบนนี้ทำงานแล้ว x จะมีค่าเท่าไร

คำตอบ 1 : [7,6,5,4,3,2,1]
 คำตอบ 2 : [1,1,1,1,1,1,1]
 คำตอบ 3 : [7,7,7,7,7,7,7]
 คำตอบ 4 : [1,2,3,4,5,6,7]

ข้อที่ : 430

ถ้าต้องการทำการประกาศตัวแปร A เพื่อเก็บข้อมูลเมตริกซ์ที่มีขนาด 4 X 4 ควรประกาศตัวแปรอย่างไร

คำตอบ 1 : A : Array [1..4] of Integer ;
 คำตอบ 2 : A : Array [1..4, 1..4] of Integer ;
 คำตอบ 3 : A : Array [1..4, 1..4, 1..4, 1..4] of Integer ;
 คำตอบ 4 : ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ : 431

ถ้า Array 1 มิติ ชื่อ A มีขนาด 8 ช่องข้อมูล แล้วต้องการเก็บค่า 20 ไว้ในตำแหน่ง(Index)ที่ 5 จะต้องเขียนคำสั่งอย่างไร

คำตอบ 1 : A[8] := 20;
 คำตอบ 2 : A[5] := 20 ;
 คำตอบ 3 : Readln(A[5])
 คำตอบ 4 : For i := 1 to 8 Do Readln(A[i]) ;

ข้อที่ : 432

Var A : Array [0..10] of integer; B : Array [1..10] of real; C : Array [1..2,-1..3,1..3,0..3] of integer; ถ้าต้องการพิมพ์ข้อมูลจากตัวแปร A ลำดับที่ 5 ท่านต้องเขียนคำสั่งอย่างไร

คำตอบ 1 : Writeln(A[5]);
 คำตอบ 2 : fprintf(A[5]);
 คำตอบ 3 : Writeln(A(5));
 คำตอบ 4 : fprintf(A(5));

ข้อที่ : 433

Var A : Array [0..10] of integer; B : Array [1..10] of real; C : Array [1..2,-1..3,1..3,0..3] of integer; ถ้าต้องการเขียนคำสั่งในการกำหนดให้ Array B มีค่าเป็น 0 ทั้งหมด จะต้องเขียนคำสั่งอย่างไร

คำตอบ 1 : B[1..10] := 0;
 คำตอบ 2 : B := 0;
 คำตอบ 3 : For i := 1 to 10 do B[i] := 0;

คำตอบ 4 : ถูกทุกข้อ

ข้อที่ : 434
Var A : Array [0..10] of integer; B : Array [1..10] of real; C : Array [1..2,-1..3,1..3,0..3] of integer; ตัวแปร C เป็นตัวแปร Array แบบกึ่งมิติ (Dimension) และสมาชิก (Element) ทั้งหมดกี่จำนวน

คำตอบ 1 : 4 มิติ , 54 จำนวน

คำตอบ 2 : 4 มิติ , 96 จำนวน

คำตอบ 3 : 4 มิติ , 120 จำนวน

คำตอบ 4 : 2x2 มิติ , 96 จำนวน

ข้อที่ : 435

จากโจทย์ต่อไปนี้ Readln(A) ; X[3,2]:= A ; ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

คำตอบ 1 : ตัวแปร X ต้องรับค่าข้อมูล 2 จำนวน

คำตอบ 2 : ตัวแปร X ตำแหน่งแถวที่ 3 คอลัมน์ที่ 2 เก็บตัว A

คำตอบ 3 : ตัวแปร X ตำแหน่งแถวที่ 3 คอลัมน์ที่ 2 เก็บค่าข้อมูลของ A

คำตอบ 4 : ตัวแปร X ตำแหน่งแถวที่ 2 คอลัมน์ที่ 3 เก็บค่าข้อมูลของ A

ข้อที่ : 436

จากโจทย์ต่อไปนี้ For i := 1 to 5 Do For j := 1 to 3 Do Readln (X[i,j]) ; มีการรับข้อมูลเข้าไปไว้ในตัวแปร X กี่จำนวน ?

คำตอบ 1 : 3

คำตอบ 2 : 5

คำตอบ 3 : 8

คำตอบ 4 : 15

ข้อที่ : 437

ถ้าต้องการนำค่า 16 นำไปเก็บไว้ในตัวแปร Array ชื่อ X ลำดับที่ 5 จะต้องเขียนคำสั่งอย่างไร

คำตอบ 1 : X : Array[5 , 16] of Integer ;

คำตอบ 2 : X[5] := 16 ;

คำตอบ 3 : X[16] := 5 ;

คำตอบ 4 : 16 = X[5] ;

ข้อที่ : 438

จากโจทย์ต่อไปนี้ $B := A[i,j,k]$; จงบอกมิติ(Dimension)ของตัวแปร A

คำตอบ 1 : 1

คำตอบ 2 : 2

คำตอบ 3 : 3

คำตอบ 4 : 4

ข้อที่ : 439

จากการประกาศ Array ต่อไปนี้ $A : \text{Array}['A'..'F', '5'..'7']$ of Real ; Array A มีเนื้อที่ในการเก็บข้อมูลเลขจำนวนจริงสูงสุดเท่าใด

คำตอบ 1 : 1จำนวน

คำตอบ 2 : 9จำนวน

คำตอบ 3 : 18จำนวน

คำตอบ 4 : 20จำนวน

ข้อที่ : 440

ในการเขียนโปรแกรมที่ใช้การคำนวณหาค่าเกรดเฉลี่ยของนักศึกษาโดยมี input เป็น หน่วยกิต และเกรดที่ได้รับ และมี output เป็นเกรดเฉลี่ย โปรแกรมนี้จำเป็นต้องใช้ Array กี่มิติ

คำตอบ 1 : 1มิติ

คำตอบ 2 : 2มิติ

คำตอบ 3 : 3มิติ

คำตอบ 4 : ไม่ต้องใช้

ข้อที่ : 441

การแก้ปัญหาในข้อใดที่ควรใช้ Array ในการแก้ปัญหามากที่สุด

คำตอบ 1 : เรียงลำดับข้อมูลจากน้อยไปมาก

คำตอบ 2 : หาค่าสูงสุดหรือต่ำสุดจากข้อมูลที่ให้

คำตอบ 3 : ค่ารวมผลรวมของตัวเลขจาก m ถึง n

คำตอบ 4 : แสดงวันที่ของปฏิทินในเดือนและปีที่กำหนด