

การใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์

1. นำแผ่นซีดีที่บันทึกบทเรียนเข้าสู่เครื่องอ่านแผ่นซีดีคอมพิวเตอร์ จากนั้นทำการคลิกเลือกCAIsoftware.swf



หน้าแรก

2. ผู้เรียนเรียนรู้บทเรียนนี้ตามคำแนะนำที่ปรากฏบนจอภาพ หากสงสัยให้อ่านคู่มือให้ละเอียดอีกครั้ง



หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

ผู้จัดทำ

นางสาววัลรัตน์ หลักคำ
 วิทยฐานะชำนาญการ
 ครูโรงเรียนวังสามหมอวิทยาคาร
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 20

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้จัดทำ

หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

แหล่งอ้างอิง

<http://bodesk.blogspot.com/>
<http://www.vcharkarn.com/varticle/61708>
<https://www.sites.google.com/a/ttc.ac.th/tuktang/gui-2/1-1>

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายลักษณะของซอฟต์แวร์และภาษาคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง
2. อธิบายความแตกต่างซอฟต์แวร์และภาษาคอมพิวเตอร์ถูกต้อง
3. อธิบายลักษณะการนำซอฟต์แวร์และภาษาคอมพิวเตอร์ไปใช้ได้ถูกต้อง

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จุดประสงค์การเรียนรู้

3.ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

ทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจงการทำข้อสอบ

1. คลิกตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว
2. คลิกปุ่ม  จะไปที่ข้อต่อไปอัตโนมัติ
3. คลิกปุ่ม  เมื่อทำข้อสอบเสร็จทุกข้อ
4. คลิก  กลับหน้าแรก



กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



1.ข้อใดอธิบายความหมายของ ซอฟต์แวร์ (Software)

- 1. ชุดแก้ปัญหาโจทย์ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาในการคำนวณ
- 2. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่คอยทำหน้าที่ควบคุมการทำงาน
- 3. โปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่ควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์
- 4. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่รับข้อมูลเข้าไปประมวลผล ส่งออก

ต่อไป



2.ข้อใดบอกประเภทของซอฟต์แวร์ถูกต้องที่สุด

- 1. ซอฟต์แวร์ระบบ,ซอฟต์แวร์ประยุกต์,ตัวแปลภาษา
- 2. ซอฟต์แวร์ประยุกต์,ซอฟต์แวร์ตัวแปลภาษา,ซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการ
- 3. ซอฟต์แวร์ระบบ,ซอฟต์แวร์ประยุกต์
- 4. ซอฟต์แวร์ระบบ,ซอฟต์แวร์ตัวแปลภาษา,ซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการ

ต่อไป



3.ข้อใดคือชนิดซอฟต์แวร์ระบบทุกข้อ

- ☐ 1. แอนดรอย,อินเทอร์พรีเตอร์,ไมโครซอฟต์เวิร์ด
- ☐ 2. วินโดว,ไอโอเอส,แอปพลิเคชันไลน์
- ☐ 3. ไอโอเอส,คอมไพเลอร์,แอสแซมเบอร์
- ☐ 4. พาราดอกส์,คอมไพเลอร์,แอนดรอย

ต่อไป



4.“เป็นระบบปฏิบัติการที่มีลักษณะการพิมพ์คำสั่งที่มีเครื่องหมายพร้อมรับคำสั่ง ในลักษณะ Command Line เพื่อติดต่อกับผู้ใช้งาน ไม่มีโหมดกราฟฟิก” คำกล่าวข้างต้น หมายถึงข้อใด

- ☐ 1. ซอฟต์แวร์ระบบ ได้แก่ไมโครซอฟท์แอกเซส
- ☐ 2. ซอฟต์แวร์ระบบ ได้แก่ระบบปฏิบัติการวินโดว
- ☐ 3. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ได้แก่งานระบบปฏิบัติการไมโครซอฟต์เวิร์ด
- ☐ 4. ซอฟต์แวร์ระบบ ได้แก่ระบบปฏิบัติการ Dos

ต่อไป



5. ตัวแปลภาษาที่แปลภาษาระดับต่ำ คือข้อใดถูกต้องที่สุด

- ☐ 1. แอสเซมเบอ
- ☐ 2. อินเทอร์พรีเตอร์
- ☐ 3. แอสเซมเบอ,อินเทอร์พรีเตอร์
- ☐ 4. อินเทอร์พรีเตอร์,คอมไพเลอร์

ต่อไป



6. ตัวแปลภาษาที่แปลภาษาระดับสูง คือ ข้อใดถูกต้องที่สุด

- ☐ 1. อินเทอร์พรีเตอร์,คอมไพเลอร์
- ☐ 2. อินเทอร์พรีเตอร์,ภาษาเครื่อง
- ☐ 3. แอสเซมเบอ,อินเทอร์พรีเตอร์
- ☐ 4. แอสเซมเบอ

กลับไปข้อที่แล้ว ต่อไป



7.ภาษาคอมพิวเตอร์ในข้อใดที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการแปลภาษาทั้งหมด

- ☐ 1. ภาษาC,ภาษาเบสิก
- ☐ 2. ภาษาเบสิก,ภาษาแอสแซมบลี
- ☐ 3. ภาษาเบสิก, ภาษาโคบอล
- ☐ 4. ภาษาเบสิกภาษาเดียว

ต่อไป



8.ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษเป็นรหัสแทนสัญลักษณ์ของภาษา คือภาษาใด

- ☐ 1. ภาษาซี,ภาษาจาวา
- ☐ 2. ภาษาเบสิก,ภาษาฟอร์แทรน
- ☐ 3. ภาษาซีภาษาเดียว
- ☐ 4. ภาษาแอสแซมบลีภาษาเดียว

ต่อไป



9. ตัวแปลภาษาอินเทอร์เน็ต และตัวแปลภาษาคอมพิวเตอร์ เหมือนกันอย่างไร

- ☐ 1. ไม่เหมือนกันเลย
- ☐ 2. แปลได้ทุกภาษาเหมือนกัน
- ☐ 3. แปลภาษาระดับสูงเหมือนกัน
- ☐ 4. แปลภาษาระดับต่ำเหมือนกัน

ต่อไป



10. ถ้านักเรียนจะเขียนโปรแกรมด้วยภาษา ซี (C) จะใช้ตัวแปลภาษาในข้อใด

- ☐ 1. คอมไพเลอร์
- ☐ 2. อินเทอร์พรีเตอร์
- ☐ 3. แอสเซมเบอ
- ☐ 4. ไม่ใช่ตัวแปลภาษาเลย

ต่อไป



11. ถ้านักเรียนเขียนโปรแกรมด้วยภาษาเครื่องจะใช้ตัวแปลภาษาหรือไม่ เพราะอะไร

- ☒ 1. ไม่ใช่เพราะภาษาเครื่องเป็นภาษาเลข 0 กับ 1 ซึ่งเป็นภาษาเครื่องอยู่แล้ว
- ☐ 2. ใช่เพราะมันเป็นกฎของการเขียนโปรแกรม
- ☐ 3. ใช่เพราะเป็นภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษามนุษย์
- ☐ 4. ไม่ใช่เพราะ ไม่ใช่ภาษาคอมพิวเตอร์

ต่อไป



12. “เป็นซอฟต์แวร์ที่จำเป็นกับเครื่องคอมพิวเตอร์มากเพราะหากไม่มีซอฟต์แวร์นี้เครื่องคอมพิวเตอร์จะทำงานไม่ได้เลย” ข้อความนี้กล่าวถึงของซอฟต์แวร์ใด

- ☐ 1. ซอฟต์แวร์ระบบเฉพาะด้าน ได้แก่ ไมโครซอฟเวิร์ด
- ☐ 2. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ประเภททั่วไป ได้แก่ ตัวแปลภาษา
- ☐ 3. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ประเภทเฉพาะด้าน
- ☐ 4. ซอฟต์แวร์ระบบ ได้แก่ ระบบปฏิบัติการ

ต่อไป



13.ข้อใดคือซอฟต์แวร์ประยุกต์ ประเภททั่วไปทุกข้อ

- ☐ 1. โปรแกรมธนาคาร,โปรแกรมลงทะเบียนนักเรียน
- ☐ 2. โปรแกรม Flash cs6 และ line
- ☐ 3. โปรแกรมคำนวณภาษี,โปรแกรมขายสินค้าหน้าร้าน
- ☐ 4. โปรแกรมลงทะเบียน,โปรแกรม Excel

ต่อไป



14. ถ้านักเรียนใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนอยู่ แสดงว่านักเรียนใช้ระบบปฏิบัติการใด

- ☐ 1. แอนดรอยด์,Facebook,วินโดวส์ โมบาย
- ☐ 2. วินโดวส์ โมบาย,ไอโอเอส,แมคอินทอช
- ☐ 3. ไอโอเอส,วินโดวส์ โมบาย, วินโดวส์ไลน์
- ☐ 4. แอนดรอยด์,ไอโอเอส,วินโดวส์ โมบาย

ส่งข้อสอบ



ผลคะแนน

คะแนนที่สอบได้คือ : 5

คะแนนเต็ม 14

คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ : 36%

ยังไม่ผ่านพยายามอีกครั้งค่ะ

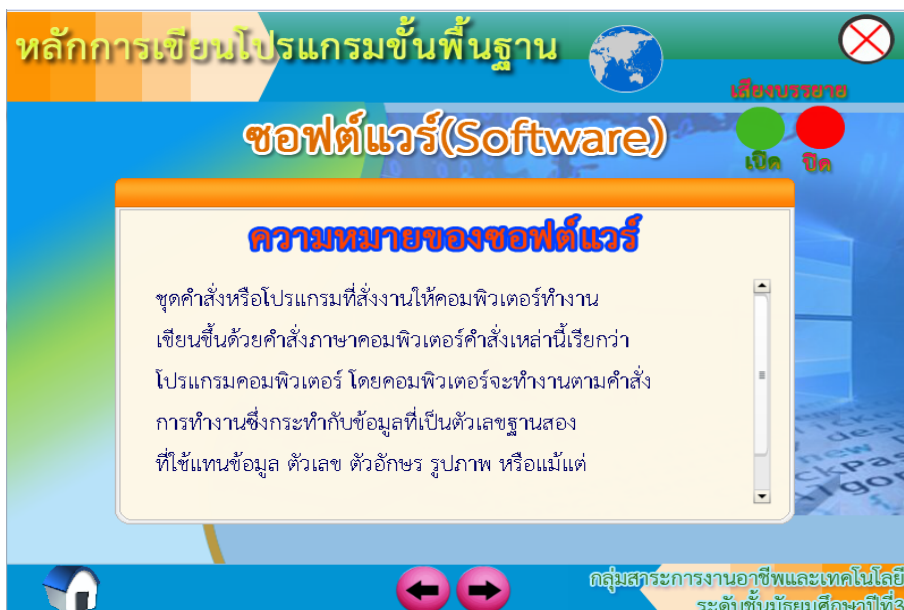
4. ผู้เรียนเริ่มเรียนเนื้อหาบทเรียน เมื่อคลิกปุ่ม

เนื้อหาบทเรียน



เมนูเนื้อหา





ความหมายของซอฟต์แวร์



ประเภทซอฟต์แวร์

หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

ระบบปฏิบัติการ (Operating System)

ตัวอย่างระบบปฏิบัติการ



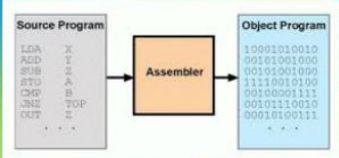
ระบบปฏิบัติการ (Operating System) คือ โปรแกรมระบบที่ทำหน้าที่ควบคุมการใช้งาน อุปกรณ์ต่างๆ ของเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมถึง การจัดสรรทรัพยากร เช่น การใช้เครื่องพิมพ์ และการจัดกระบวนการทำงานพื้นฐานของเครื่อง-คอมพิวเตอร์ เช่น การเปิด-ปิด ไฟล์ การสื่อสาร ระหว่าง อุปกรณ์ ในเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ระบบปฏิบัติการ

หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

ตัวแปลภาษา (Translation Program)



หมายถึง โปรแกรมระบบที่ทำหน้าที่ในการแปล ชุดคำสั่งที่เขียนด้วยภาษาระดับสูงหรือภาษาระดับต่ำ ให้เป็นภาษาที่เครื่อง (Machine Language)

แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. ตัวแปลภาษาแอสแซมเบอ (Assambler)
2. ตัวแปลภาษาอินเทอร์พรีเตอร์ (interpreter)
3. ตัวแปลภาษาคอมไพเลอร์(compiler)

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปลภาษา

หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

ประเภทตัวแปลภาษา

เลือกบรรยาย
เปิด ปิด

แอสเซมบลี (Assembler)	อินเทอร์พรีเตอร์ (Interpreter)	คอมไพเลอร์ (Compiler)
1. แปลภาษาระดับต่ำ 2. การแปลงแปลทีละคำสั่ง 3. ตัวอย่างภาษาที่ใช้ เช่น ภาษาแอสเซมบลี ซึ่งเป็นภาษาระดับต่ำภาษาเดียวและเป็นภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษาเครื่อง	1. แปลภาษาระดับสูง 2. แปลภาษาพร้อมกับทำงานตามคำสั่งทีละคำสั่งตลอดทั้งโปรแกรม 3. ไม่สร้างโปรแกรมเรียกใช้งานไว้ในหน่วยความจำ 4. ต้องทำการแปลใหม่ทุกครั้งที่มีการเรียกใช้งาน 5. ตัวอย่างภาษาที่ใช้ เช่น ภาษาเบสิก (BASIC) เป็นต้น	1. แปลภาษาระดับสูง 2. แปลทั้งโปรแกรมเป็นต้นฉบับให้เป็นโปรแกรมเรียกใช้งาน 3. ทำให้การทำงานเร็ว 4. การใช้งานแต่ละครั้งจะเรียกใช้โปรแกรมต้นฉบับที่แปลไว้มาทำงาน 5. ตัวอย่างภาษาที่ใช้ เช่น ภาษา C, วิซวลเบสิก, ปาสคาล, จาวา, โคบอล, ฟอแทรน เป็นต้น

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ประเภทตัวแปลภาษา

หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

ภาษาคอมพิวเตอร์

เลือกบรรยาย
เปิด ปิด

ภาษาเครื่อง (Machine Language)	ภาษาระดับต่ำ (Low Level Language)	ภาษาระดับสูง (High Level Language)
เป็นภาษาที่ประกอบด้วยตัวเลข 0 กับ 1 เรียกว่าภาษาเลขฐานสอง บางครั้งเรียกว่าไบนารี ภาษานี้ไม่ต้องมีตัวแปลภาษา เพราะเป็นภาษาที่เครื่องคอมพิวเตอร์เข้าใจอยู่แล้ว	เป็นภาษาที่ใช้ตัวอักษร อังกฤษเป็นรหัสแทนการทำงานภาษาระดับต่ำได้แก่ ภาษา แอสเซมบลี (Assembly)	ภาษาระดับสูงเป็นภาษาใกล้เคียงกับภาษามนุษย์มากที่สุด ได้แก่ ภาษา cobol, ภาษา basic, ภาษา Java

Source Program → Assembler → Object Program

10101 0001 1101
00101011010101
00101010101010

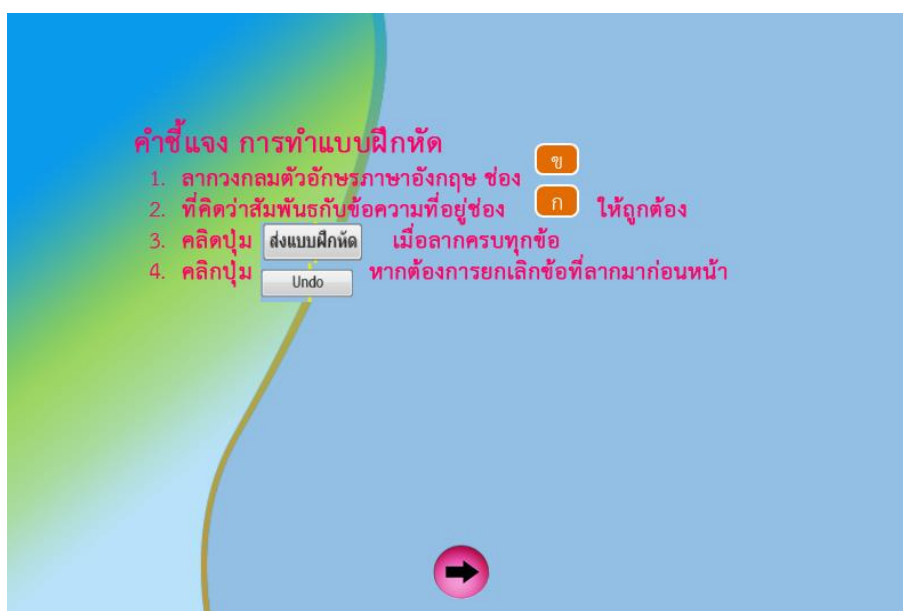
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาษาคอมพิวเตอร์



ประเภทซอฟต์แวร์ประยุกต์

5.ทำแบบฝึกหัด



5. ทำแบบฝึกหัด

ก	ข
.....ภาษาเครื่อง	A แอสแซมบลี
.....ระบบปฏิบัติการ	b โปรแกรม Line
.....ซอฟต์แวร์ประยุกต์เฉพาะงาน	c ได้แก่เลข 0 กับ 1
.....ซอฟต์แวร์ประยุกต์ทั่วไป	d แปลภาษาระดับสูง
.....ตัวแปลภาษาระดับต่ำ	e แปลภาษาระดับต่ำ
.....อินเทอร์เน็ต	f โปรแกรมธนาคาร
.....โปรแกรมmicrosoft word	g ซอฟต์แวร์ประยุกต์เฉพาะงาน
.....โปรแกรมเกรด	h ระบบปฏิบัติการ
.....เมื่อขาดซอฟต์แวร์นี้ไปแล้ว เครื่องคอมพิวเตอร์จะทำงานได้	i windows 10
.....แอสแซมเบอ	J ซอฟต์แวร์ประยุกต์ทั่วไป

Undo ส่งแบบฝึกหัด

7. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

ทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจงการทำข้อสอบ

1. คลิกตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว
2. คลิกปุ่ม จะไปที่ข้อต่อไปอัตโนมัติ
3. คลิกปุ่ม เมื่อทำข้อสอบเสร็จทุกข้อ
4. คลิก กลับหน้าแรก

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



1.ข้อใดคือชนิดซอฟต์แวร์ระบบทุกข้อ

- ☐ 1. ไอโอเอส,คอมไพเลอร์,แอสแซมเบอร์
- ☐ 2. แอนดรอย,อินเทอร์พรีเตอร์,ไมโครซอฟต์เวิร์ด
- ☐ 3. พาราดอกส์,คอมไพเลอร์,แอนดรอย
- ☐ 4. วินโดวส์,ไอโอเอส,แอปพลิเคชันไลน์

ต่อไป



2.ตัวแปลภาษาที่แปลภาษาระดับต่ำ คือข้อใดถูกต้องที่สุด

- ☐ 1. อินเทอร์พรีเตอร์
- ☒ 2. แอสแซมเบอร์
- ☐ 3. อินเทอร์พรีเตอร์,คอมไพเลอร์
- ☐ 4. แอสแซมเบอร์,อินเทอร์พรีเตอร์

ต่อไป



3. ข้อใดบอกประเภทของซอฟต์แวร์ถูกต้องที่สุด

- 1. ซอฟต์แวร์ระบบ,ซอฟต์แวร์ประยุกต์
- 2. ซอฟต์แวร์ระบบ,ซอฟต์แวร์ตัวแปลภาษา,ซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการ
- 3. ซอฟต์แวร์ประยุกต์,ซอฟต์แวร์ตัวแปลภาษา,ซอฟต์แวร์ระบบปฏิบัติการ
- 4. ซอฟต์แวร์ระบบ,ซอฟต์แวร์ประยุกต์,ตัวแปลภาษา

ต่อไป



4. ข้อใดอธิบายความหมายของ ซอฟต์แวร์ (Software)

- 1. ชุดแก้ปัญหาโจทย์ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาในการคำนวณ
- 2. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่คอยทำหน้าที่ควบคุมการทำงาน
- 3. โปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่ควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์
- 4. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่รับข้อมูลเข้าไปประมวลผล ส่งออก

ต่อไป



5. “เป็นระบบปฏิบัติการที่มีลักษณะการพิมพ์คำสั่งที่มีเครื่องหมายพร้อมรับคำสั่ง
ในลักษณะ Command Line เพื่อติดต่อกับผู้ใช้งาน ไม่มีโหมดกราฟฟิก”
คำกล่าวข้างต้น หมายถึงข้อใด

- ☐ 1. ซอฟต์แวร์ระบบ ได้แก่ระบบปฏิบัติการวินโดวส์
- ☐ 2. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ได้แก่งานระบบปฏิบัติการไมโครซอฟต์เวิร์ด
- ☐ 3. ซอฟต์แวร์ระบบ ได้แก่ระบบปฏิบัติการ Dos
- ☐ 4. ซอฟต์แวร์ระบบ ได้แก่ไมโครซอฟท์เอกเซล

ต่อไป



6. ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษเป็นรหัสแทน
สัญลักษณ์ของภาษา คือภาษาใด

- ☐ 1. ภาษาแอสแซมบลีภาษาเดียว
- ☐ 2. ภาษาซีภาษาเดียว
- ☐ 3. ภาษาซี, ภาษาจาวา
- ☐ 4. ภาษาเบสิก, ภาษาฟอร์แทรน

ต่อไป



7. ตัวแปลภาษาที่แปลภาษาระดับสูง คือ ข้อใดถูกต้องที่สุด

- ☐ 1. แอสแซมเบอ
- ☐ 2. แอสแซมเบอ,อินเทอร์พรีเตอร์
- ☐ 3. อินเทอร์พรีเตอร์,คอมไพเลอร์
- ☐ 4. อินเทอร์พรีเตอร์,ภาษาเครื่อง

ต่อไป



8.ภาษาคอมพิวเตอรในข้อใดที่ใช้อินเทอร์พรีเตอร์ในการแปลภาษาทั้งหมด

- ☐ 1. ภาษาC,ภาษาเบสิก
- ☐ 2. ภาษาเบสิก,ภาษาแอสแซมบลี
- ☐ 3. ภาษาเบสิก, ภาษาโคบอล
- ☐ 4. ภาษาเบสิกภาษาเดียว

ต่อไป



9. ตัวแปลภาษาอินเทอร์พรีเตอร์ และตัวแปลภาษาคอมไพเลอร์ เหมือนกันอย่างไร

- ☐ 1. แปลภาษาระดับต่ำเหมือนกัน
- ☐ 2. แปลได้ทุกภาษาเหมือนกัน
- ☐ 3. ไม่เหมือนกันเลย
- ☐ 4. แปลภาษาระดับสูงเหมือนกัน

ต่อไป



11. ถ้านักเรียนจะเขียนโปรแกรมด้วยภาษา ซี (C) จะใช้ตัวแปลภาษาในข้อใด

- ☐ 1. ไม่ใช้ตัวแปลภาษาเลย
- ☐ 2. อินเทอร์พรีเตอร์
- ☐ 3. คอมไพเลอร์
- ☐ 4. แอสเซมเบอ

ต่อไป



10. ถ้านักเรียนเขียนโปรแกรมด้วยภาษาเครื่องจะใช้ตัวแปลภาษาหรือไม่ เพราะอะไร

- ☐ 1. ไม่ใช่เพราะ ไม่ใช่ภาษาคอมพิวเตอร์
- ☒ 2. ใช่เพราะเป็นภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษามนุษย์
- ☐ 3. ไม่ใช่เพราะภาษาเครื่องเป็นภาษาเลข 0 กับ 1 ซึ่งเป็นภาษาเครื่องอยู่แล้ว
- ☐ 4. ใช่เพราะมันเป็นกฎของการเขียนโปรแกรม

ต่อไป



12. ถ้านักเรียนใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนอยู่ แสดงว่านักเรียนใช้ระบบปฏิบัติการใด

- ☐ 1. วินโดว โมบาย, ไอโอเอส, แมคอินทอช
- ☐ 2. แอนดรอย, ไอโอเอส, วินโดว โมบาย
- ☐ 3. ไอโอเอส, วินโดว โมบาย, วินโดว โลว์
- ☐ 4. แอนดรอย, Facebook, วินโดว โมบาย

ต่อไป



13. “เป็นซอฟต์แวร์ที่จำเป็นกับเครื่องคอมพิวเตอร์มากเพราะหากไม่มีซอฟต์แวร์นี้เครื่องคอมพิวเตอร์จะทำงานไม่ได้เลย”
ข้อความนี้กล่าวถึงของซอฟต์แวร์ใด

- ☐ 1. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ประเภททั่วไป ได้แก่ ตัวแปลภาษา
- ☐ 2. ซอฟต์แวร์ระบบ ได้แก่ ระบบปฏิบัติการ
- ☐ 3. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ ประเภทเฉพาะด้าน
- ☐ 4. ซอฟต์แวร์ระบบเฉพาะด้าน ได้แก่ ไมโครซอฟเวิร์ด

ต่อไป



14.ข้อใดคือซอฟต์แวร์ประยุกต์ ประเภททั่วไปทุกข้อ

- ☐ 1. โปรแกรมลงทะเบียน,โปรแกรม Excel
- ☐ 2. โปรแกรม Flash cs6 และ line
- ☐ 3. โปรแกรมธนาคาร,โปรแกรมลงทะเบียนนักเรียน
- ☐ 4. โปรแกรมคำนวณภาษี,โปรแกรมขายสินค้าหน้าร้าน

ส่งข้อสอบ

ผลคะแนน



คะแนนที่สอบได้คือ : 14

คะแนนเต็ม 14

คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ : 100%

คุณทำแบบทดสอบผ่านเก่งมากค่ะ