

แบบฝึกหัดทบทวน เรื่อง

การเขียนโปรแกรมเบื้องต้นด้วยภาษา C#

```
using System;
class OddOrEven {
    static void Main()
    {
        int N;
        Console.WriteLine("Enter a number:");
        N = int.Parse(Console.ReadLine());
        if (N%2 == 0)
            Console.WriteLine("Even");
        else
            Console.WriteLine("Odd");
    }
}
```

ตอนที่ 1

รู้จักภาษาซีชาร์ป



```
using System;
class MainClass
{
    public static void Main(string[] args)
    {
        int n = 123456789;
        Console.WriteLine("{0}", n);
        Console.WriteLine("{0:d10}", n);
        Console.WriteLine("{0:x10}", n);
        Console.WriteLine("{0:X10}", n);
        Console.WriteLine("{0:f10}", n);
        Console.WriteLine("{0:F10}", n);
    }
}
```

C#

ดร.รชิต ตรีรัตน์ประสิทธิ์

โรงเรียนปรินซ์ไพฑูริย์วิทยาเขต ๑.ปรินซ์ไพฑูริย์ จ.บุรีรัมย์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 32

คำนำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์

การเขียนโปรแกรมเป็นตัวชี้วัดหนึ่งในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 ซึ่งมุ่งเน้นเรื่องของแนวคิดและหลักการโปรแกรม

ภาษาภาษาซีชาร์ป (C#) เป็นภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุทำงานบนดอตเน็ตเฟรมเวิร์ก พัฒนาโดยบริษัทไมโครซอฟท์ เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่สามารถเข้าใจได้ง่าย เหมาะกับการหัดเขียนโปรแกรม

ในการจัดทำแบบฝึกทักษะในครั้งนี้ผู้จัดทำได้ดำเนินการตามขั้นตอนในการสร้างตามหลักวิชาการเพื่อให้เป็นเครื่องมือที่สามารถนำไปแก้ปัญหาให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการดำเนินงานในครั้งนี้ได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องผู้จัดทำจึงขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนประโคนชัยพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 32 รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำต่างๆจนการดำเนินงานครั้งนี้สำเร็จด้วยดี

ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
คำแนะนำการใช้แบบฝึกทักษะ.....	ค
แบบทดสอบก่อนเรียน.....	ง
รู้จักภาษาภาษาซีชาร์ป.....	1
ใบงานที่ 1.1.....	8
ใบงานที่ 1.2.....	10
แบบทดสอบหลังเรียน.....	12
บรรณานุกรม.....	16
ภาคผนวก.....	17
- เฉลยใบงานที่ 1.1.....	18
- เฉลยใบงานที่ 1.2.....	20
- เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน.....	22
- เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน.....	23
- กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน.....	24
- กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน.....	25

คำแนะนำในการใช้แบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง30248 รายวิชาการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบฝึกทักษะมีทั้งหมด 7 เล่ม

- เล่มที่ 1 รู้จักภาษาซีชาร์ป
- เล่มที่ 2 ตัวแปรและตัวดำเนินการ
- เล่มที่ 3 คำสั่งติดต่อกับผู้ใช้
- เล่มที่ 4 คำสั่ง IF
- เล่มที่ 5 คำสั่ง SWITCH CASE
- เล่มที่ 6 คำสั่ง FOR
- เล่มที่ 7 WHILE

เอกสารเล่มนี้เป็นเอกสารที่ใช้ประกอบการเรียน นักเรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่าเมื่อจบบทเรียนแล้วนักเรียนจะต้องมีความรู้ และมีความสามารถอะไรบ้าง
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วตรวจคำตอบเพื่อให้รู้ว่ามีพื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษามากน้อยเพียงใด
3. ศึกษาเอกสารและทำแบบฝึกตามกิจกรรมที่กำหนดไว้ เพื่อเป็นการทบทวนให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น
4. ทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจอีกครั้งหนึ่ง แล้วตรวจคำตอบ
5. นักเรียนต้องมีความซื่อสัตย์ ต่อตนเอง ไม่เปิดดูเฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และเฉลยแบบฝึกกิจกรรมทุกกิจกรรม
6. ถ้านักเรียนและผู้สนใจต้องการศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติม สามารถค้นคว้าได้จากบรรณานุกรมท้ายเล่ม

แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกข้อที่ถูกต้องที่สุด แล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. ภาษาซีชาร์ปถูกพัฒนาขึ้นโดยใคร
 - ก. บริษัท Microsoft
 - ข. บริษัท Apple
 - ค. บริษัท C Company
 - ง. กลุ่ม Open Source
2. ภาษาซีชาร์ปมีโครงสร้างคล้ายกับภาษาใดมากที่สุด
 - ก. HTML
 - ข. C/C++
 - ค. PASCAL
 - ง. VISUALBASIC
3. แปลงไฟล์รหัสต้นฉบับให้เป็นไฟล์รหัสภาษาเครื่องเสร็จแล้วได้ไฟล์นามสกุลอะไร
 - ก. .EXE
 - ข. .C#
 - ค. .COM
 - ง. .CS
4. ไฟล์รหัสต้นฉบับ C# นามสกุลอะไร
 - ก. .CS
 - ข. .C
 - ค. .CC
 - ง. .C#

5. จากภาพ ตำแหน่งใดเป็นพื้นที่สำหรับเขียนคำสั่งต่างๆให้คอมพิวเตอร์ปฏิบัติตาม

```
namespace ____ (A) ____  
{  
    class ____ (B) ____  
    {  
        static void Main()  
        {  
            ____ (C) ____  
        }  
    }  
}
```

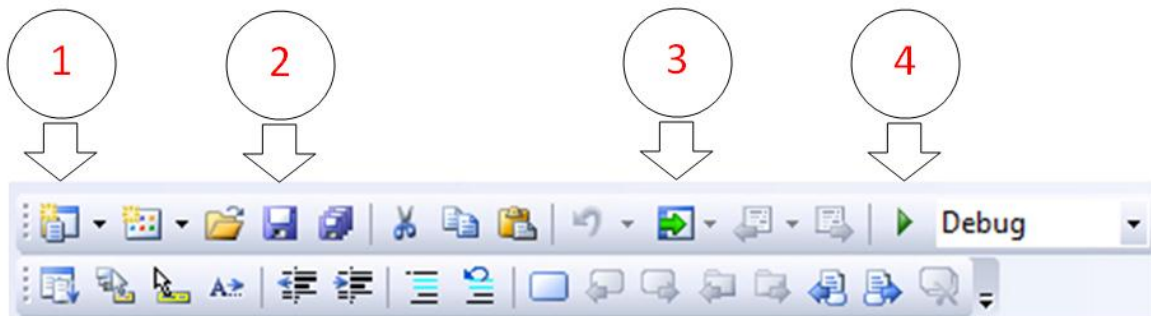
ก. A , B , C

ข. C

ค. A

ง. B

6. จากภาพหากต้องการบันทึกข้อมูล ต้องเลือกหมายเลขใด



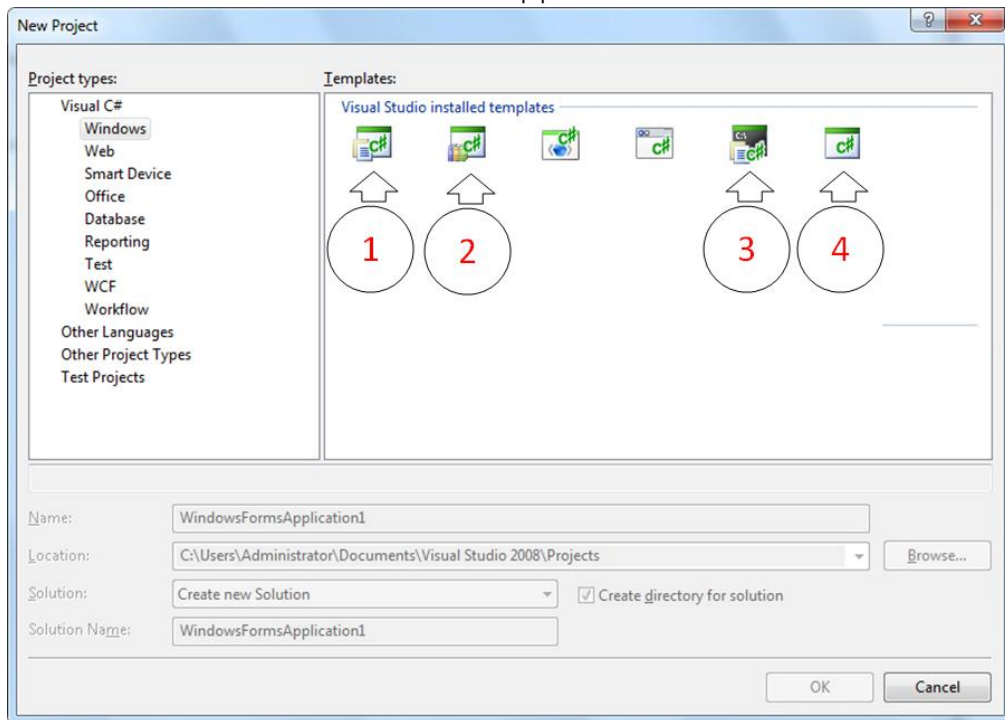
ก. 4

ข. 1

ค. 2

ง. 3

7. จากภาพหาความต้องการสร้าง console application ต้องเลือกหมายเลขใด



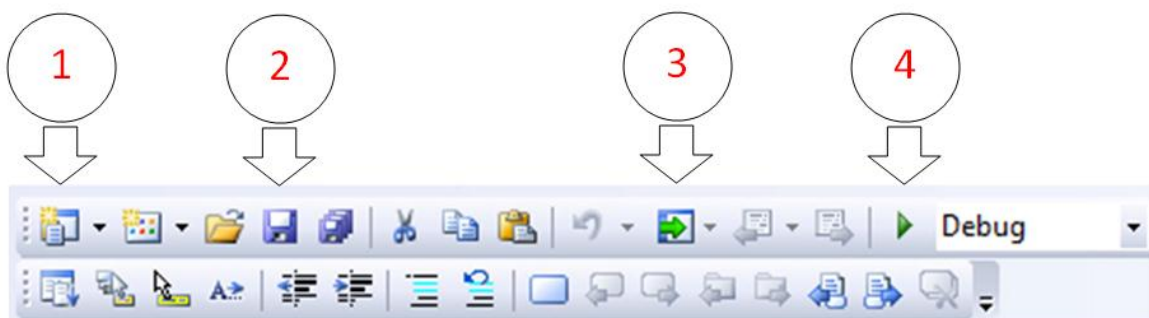
ก. 2

ข. 1

ค. 3

ง. 4

8. จากภาพหาต้องการ run โปรแกรมต้องเลือกหมายเลขใด



ก. 4

ข. 3

ค. 2

ง. 1

9. ข้อใดคือผลลัพธ์ ของโปรแกรมต่อไปนี้

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace ConsoleApplication1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("EnterNumber : ");
            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```

- ก. EnterNumber : _
- ข. Enter Number : _
- ค. EnterNumber : _
- ง. Enter Number : _

10. ข้อใดคือผลลัพธ์ ของโปรแกรมต่อไปนี้

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace ConsoleApplication1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.Write("Enter Number : ");
            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```

- ก. EnterNumber : _
- ข. Enter Number : _
- ค. EnterNumber : _
- ง. Enter Number : _

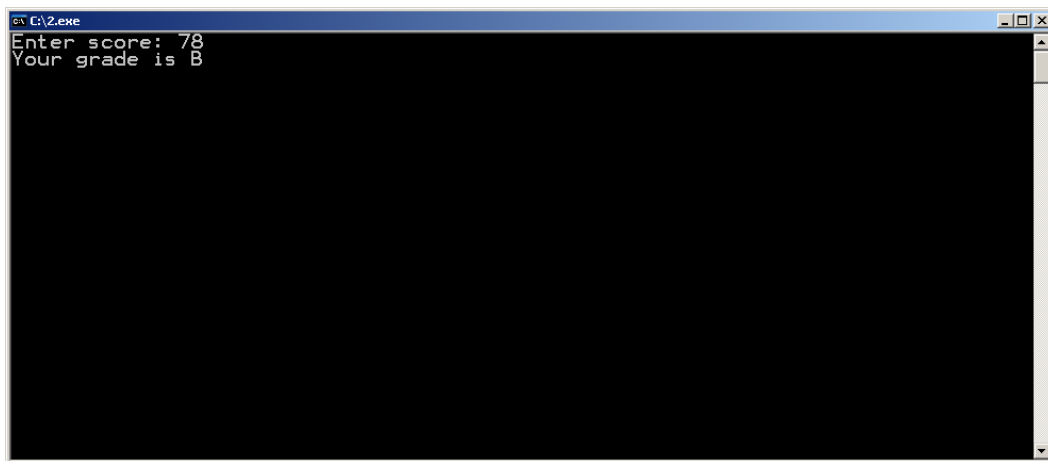
รู้จักภาษาซีชาร์ป

1.1. แนะนำภาษาซีชาร์ป (ภาษา C#)

ภาษา C# เป็นภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุ (object-oriented programming language) ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยบริษัทไมโครซอฟต์โดยใช้รากฐานของภาษา C/C++ เป็นหลัก ในปัจจุบันได้มีซอฟต์แวร์สำหรับช่วยพัฒนาโปรแกรมภาษา C# อยู่มากมาย ให้เลือกใช้ซึ่งเพิ่มความสะดวกและลดข้อผิดพลาดลงได้เป็นอย่างมาก ซอฟต์แวร์หลายตัวถูกแจกจ่าย ให้นำไปใช้งานได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย หนึ่งในซอฟต์แวร์เหล่านั้นคือ Microsoft Visual C# 2008 Express Edition (ในที่นี้ขอเรียกย่อ ๆ ว่า MS Visual C#) C# ได้รวบรวมข้อดีของภาษาต่างๆ เช่น Java, Delphi, C++ เข้าไว้ด้วยกัน

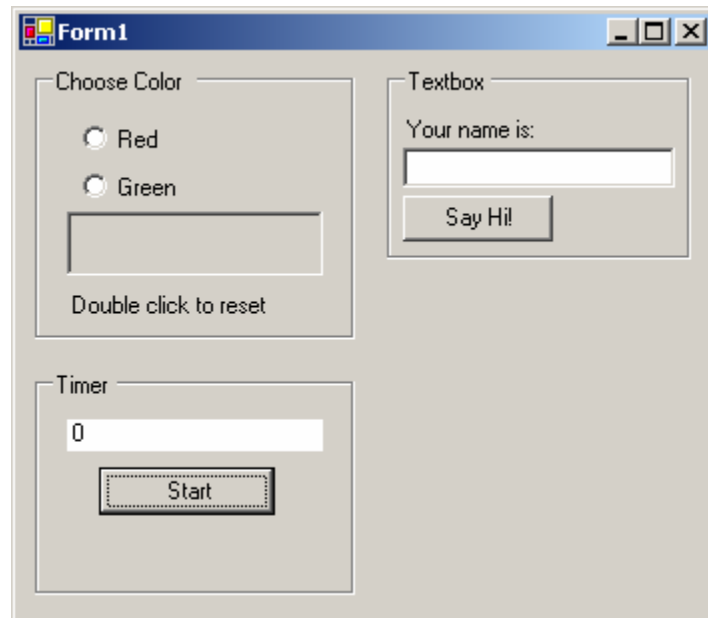
MS Visual C# มีคุณสมบัติคร่าว ๆ ดังต่อไปนี้

- สร้าง/แก้ไข/บันทึก โปรแกรมที่เขียนด้วยภาษา C# ได้
- คอมไพล์และทดสอบโปรแกรมที่เขียนขึ้นได้ทันที
- เพิ่มความง่ายในการเขียนโปรแกรมด้วยคุณสมบัติการเติมเต็มคำสั่ง (Code Completion)
- สนับสนุนการพัฒนาโปรแกรมทั้งประเภทที่ติดต่อกับผู้ใช้ผ่านคอนโซล (Console Application) ซึ่งรับข้อมูลผ่านแป้นพิมพ์และแสดงผลข้อมูลในรูปตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ดังตัวอย่างในรูปที่ 1.1 และประเภทที่ใช้คุณสมบัติของวินโดวส์เต็มรูปแบบ (Windows Application) ซึ่งอนุญาตให้ผู้ใช้งานควบคุมโปรแกรมโดยใช้เมาส์และแสดงผลในแบบกราฟิกได้ ดังตัวอย่างในรูปที่ 1.2



รูปที่ 1.1 ตัวอย่างคอนโซลแอปพลิเคชัน (Console Application)

ที่มา : <http://oho.ipst.ac.th/downloads>

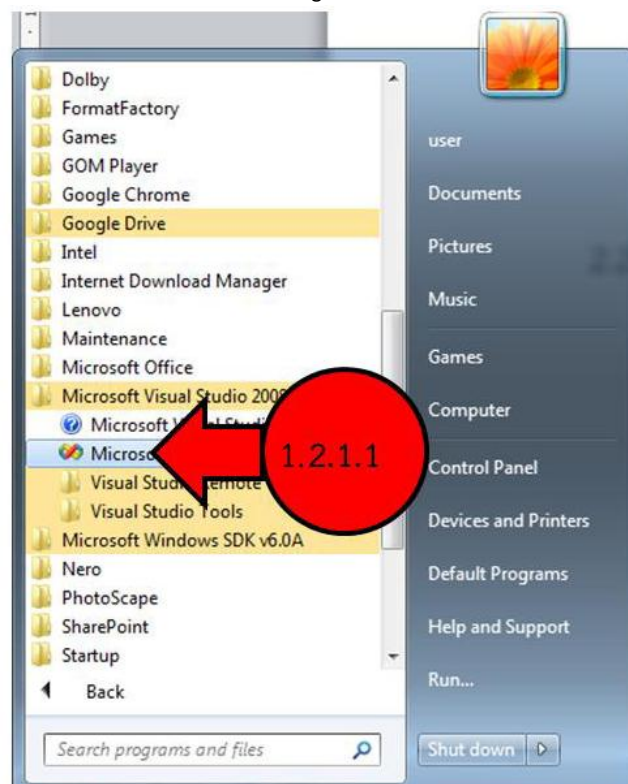


รูปที่ 1.2 ตัวอย่างวินโดวส์แอปพลิเคชัน (Windows Application)
ที่มา : <http://oho.ipst.ac.th/downloads>

1.2. โปรแกรม Microsoft Visual C# Express Edition

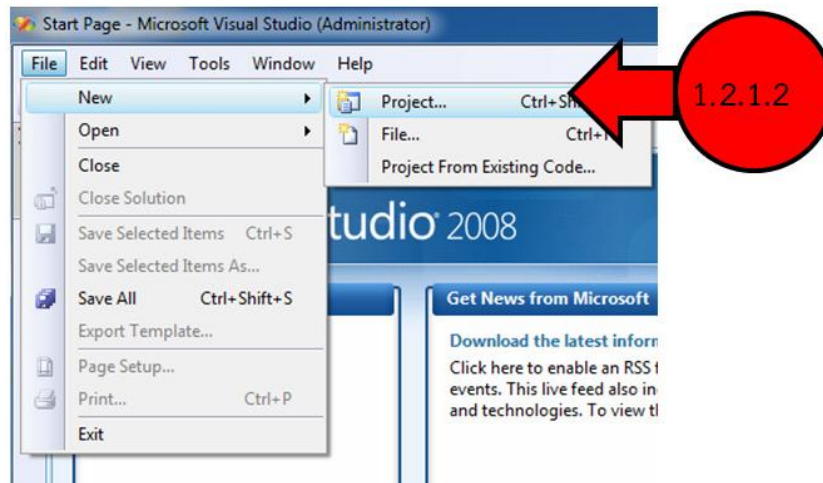
1.2.1 การเปิดโปรแกรม

1.2.1.1 คลิกที่ Start button เลือก All Programs เลือก Microsoft Visual Studio



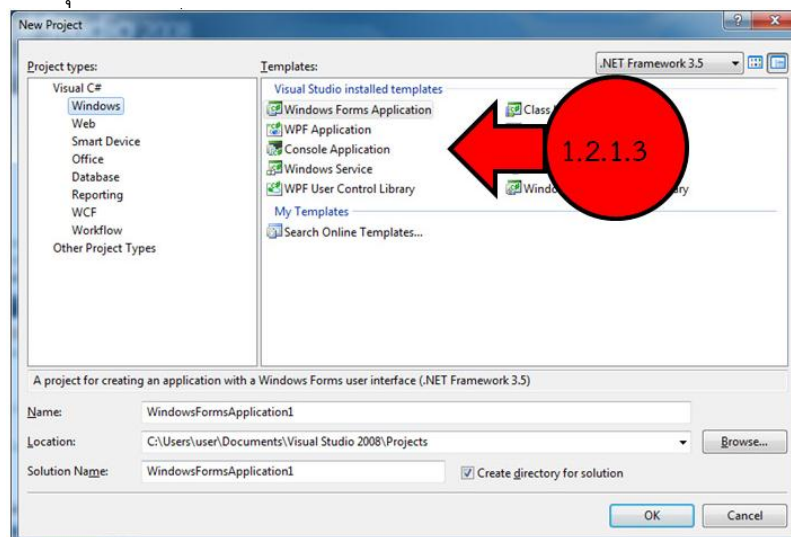
รูปที่ 1.3 การเปิดโปรแกรม Microsoft Visual Studio
ที่มา : ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์, 2558

1.2.1.2 ที่ Menu bar เลือก File เลือก New เลือก Project



รูปที่ 1.4 การสร้าง Project
ที่มา : ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์, 2558

1.2.1.3 เลือก Console Application และตั้งชื่อ Project และ เลือก Location สำหรับบันทึก Project จากนั้น คลิก ปุ่ม OK



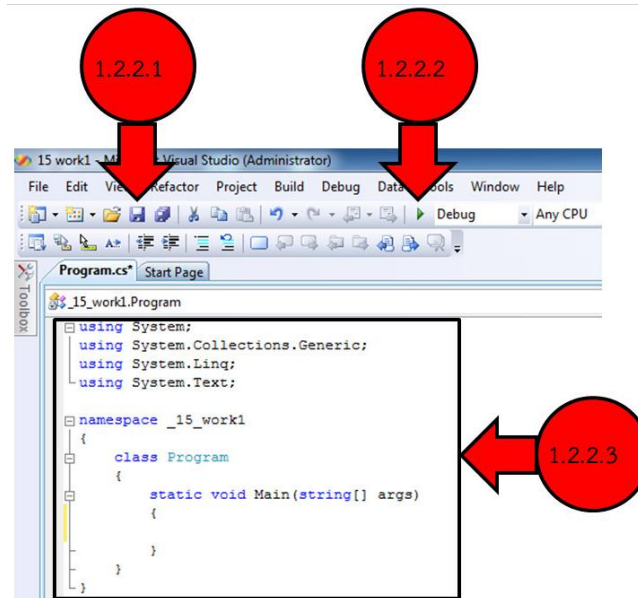
รูปที่ 1.5 การเลือก ประเภท Project
ที่มา : ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์, 2558

1.2.2 เครื่องมือการทำงานเบื้องต้นของโปรแกรม Microsoft Visual C# Express Edition

1.2.2.1 ปุ่มบันทึกข้อมูล โดยไฟล์รหัสต้นฉบับของ C# จะมีนามสกุลเป็น .cs

1.2.2.2 ปุ่ม Run Program เพื่อแปลงไฟล์รหัสต้นฉบับให้เป็นไฟล์รหัสภาษาเครื่อง (.EXE)

1.2.2.3 พื้นที่สำหรับเขียนโปรแกรม



รูปที่ 1.6 เครื่องมือการทำงานเบื้องต้นของภาษาชาร์ป
ที่มา : ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์, 2558

1.2.3 โครงสร้าง โปรแกรมภาษาซีชาร์ป

1.2.3.1 namespace คือ ส่วนสำหรับระบุชื่อ namespace ทำหน้าที่ กำหนดขอบเขตให้กับคลาสต่างๆ

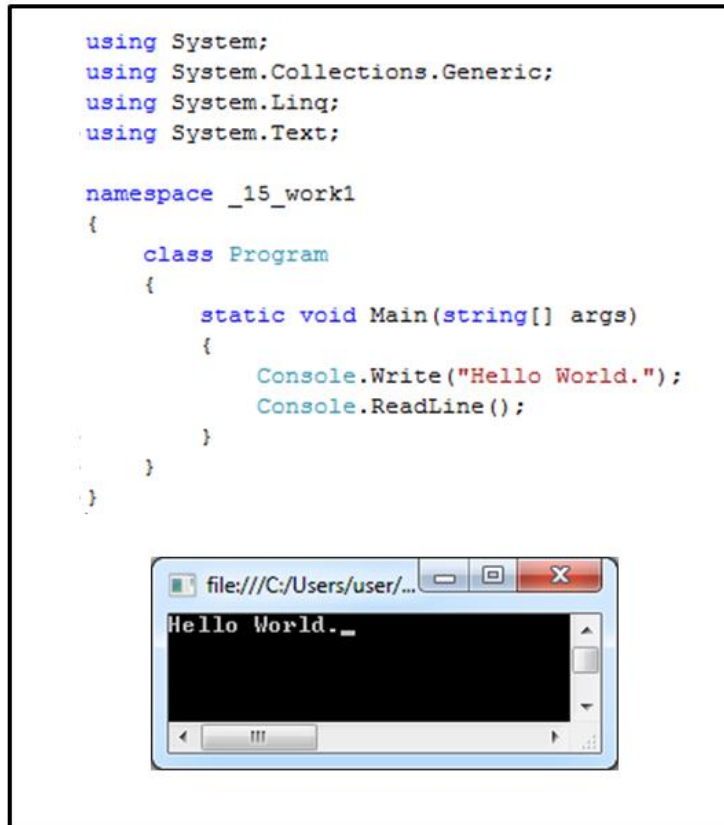
1.2.3.2 class คือ ส่วนสำหรับระบุชื่อ class

1.2.3.3 main คือ พื้นที่สำหรับเขียนคำสั่งต่างๆ

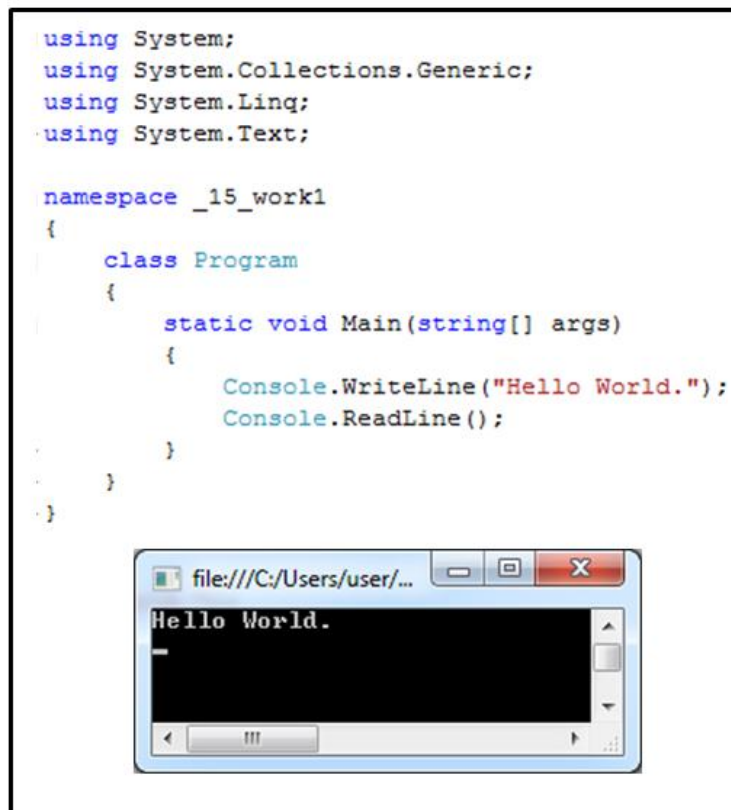
```
namespace _15_work1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
        }
    }
}
```

รูปที่ 1.7 โครงสร้าง โปรแกรมภาษาซีชาร์ป
ที่มา : ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์, 2558

- 1.2.4 คำสั่งแสดงผลข้อมูลที่จอภาพ เป็นคำสั่งที่อยู่ใน Class Console และ name space ชื่อ System
- 1.2.4.1 คำสั่ง Write หลังจากแสดงข้อความเสร็จแล้ว Cursor จะอยู่ต่อท้ายตัวอักษร ดังรูปที่ 1.8
- 1.2.4.2 คำสั่ง WriteLine หลังจากแสดงข้อความเสร็จแล้ว Cursor จะขึ้นบรรทัดใหม่ ดังรูปที่ 1.9



รูปที่ 1.8 คำสั่ง Console.Write และผลลัพธ์คำสั่ง Console.Write
ที่มา : ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์, 2558



รูปที่ 1.9 คำสั่ง Console.WriteLine และผลลัพธ์คำสั่ง Console.WriteLine
ที่มา : ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์, 2558

1.2.5 การคอมเม้น (Comment) คือการเขียนคำอธิบาย แทรกอยู่ในคำสั่งของโปรแกรม โดยคำอธิบายที่เขียนไปจะไม่ถูกนำไปประมวลผลร่วมกับคำสั่ง การเขียนคอมเม้น มี 2 แบบดังนี้

1.2.5.1 ใช้เครื่องหมาย // หน้าบรรทัดที่ต้องการ แทรกคำอธิบาย คำอธิบายจะปรากฏเป็นข้อความสีเขียว

```
static void Main(string[] args)
{
    Console.WriteLine("Hello World."); //แสดง ข้อความ
    Console.ReadLine();
}
```

```
static void Main(string[] args)
{
    //แสดง ข้อความ
    Console.WriteLine("Hello World.");
    Console.ReadLine();
}
```

รูปที่ 1.10 การคอมเม้น ด้วยเครื่องหมาย //
ที่มา : ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์, 2558

1.2.5.2 ใช้เครื่องหมาย /* */ อยู่ด้านหน้าและด้านหลังของข้อความที่ต้องการอธิบาย โดยข้อความจะปรากฏเป็นข้อความสีเขียว

```
static void Main(string[] args)
{
    /*แสดง ข้อความ*/
    Console.WriteLine("Hello World.");
    Console.ReadLine();
}
```

```
static void Main(string[] args)
{
    /*แสดง ข้อความ
    Console.WriteLine("1234567890");
    Console.ReadLine();
    */
    Console.WriteLine("Hello World.");
    Console.ReadLine();
}
```

รูปที่ 1.11 การคอมเม้น ด้วยเครื่องหมาย /* */
ที่มา : ครรชิต ศรีรัตนประพันธ์, 2558

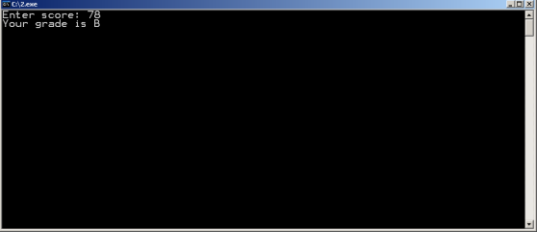
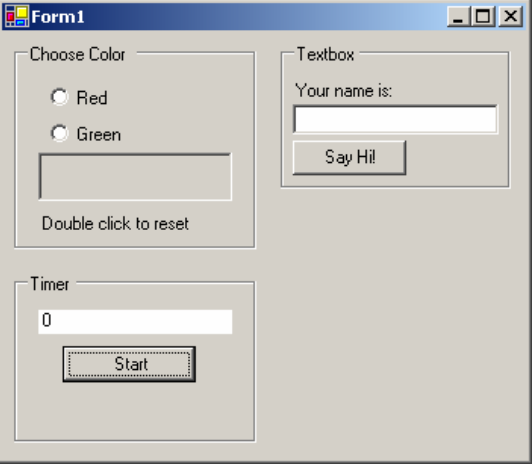
1.2.6 เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ที่สำคัญในภาษาซีชาร์ป

1.2.6.1 เครื่องหมาย ; อ่านว่า semicolon เป็นเครื่องหมายสำหรับจบคำสั่ง 1 คำสั่ง

1.2.6.2 เครื่องหมาย { } เรียกว่าเครื่องหมายปีกกา เป็นเครื่องหมายสำหรับจัดกลุ่มของโปรแกรม

ใบงานที่ 1.1

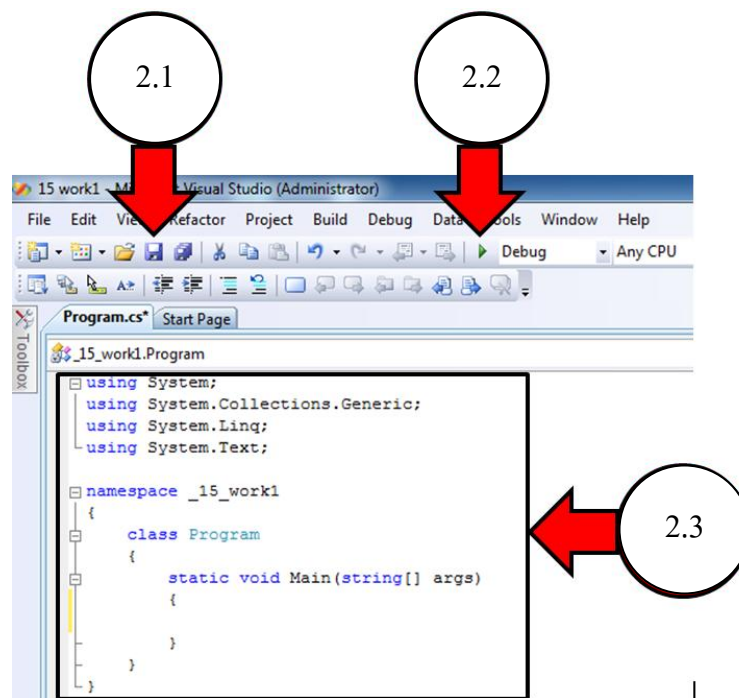
1. จากภาพจงตอบคำถามต่อไปนี้

	
ภาพที่ 1	ภาพที่ 2

1.1 ภาพใดคือ Console Application

1.2 ภาพใดคือ Windows Application

2. จากภาพ จงตอบคำถามต่อไปนี้



- 2.1 คือ
- 2.2 คือ
- 2.3 คือ

ใบงานที่ 1.2

1. จงบอกความหมายของคำสั่งต่อไปนี้

1.1 namespace

.....
.....

1.2 class

.....
.....

1.3 main

.....
.....

1.4 /* */

.....
.....

1.5 //

.....
.....

2. จงเขียนผลลัพธ์ของคำสั่งต่อไปนี้

2.1

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace ConsoleApplication1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.Write("Hello my name is Kanchit ");
            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```

2.2

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace ConsoleApplication1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Hello my name is Kanchit ");
            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```

แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกข้อที่ถูกต้องที่สุด แล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

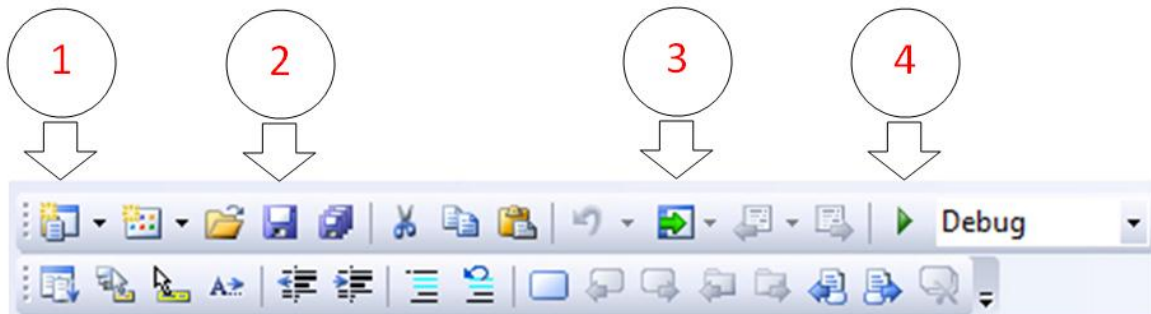
1. ภาษาซีชาร์ปถูกพัฒนาขึ้นโดยใคร
 - ก. กลุ่ม Open Source
 - ข. บริษัท C Company
 - ค. บริษัท Apple
 - ง. บริษัท Microsoft
2. ภาษาซีชาร์ปมีโครงสร้างคล้ายกับภาษาใดมากที่สุด
 - ก. HTML
 - ข. VISUALBASIC
 - ค. PASCAL
 - ง. C/C++
3. แปลงไฟล์รหัสต้นฉบับให้เป็นไฟล์รหัสภาษาเครื่องเสร็จแล้วได้ไฟล์นามสกุลอะไร
 - ก. .C#
 - ข. .EXE
 - ค. .COM
 - ง. .CS
4. ไฟล์รหัสต้นฉบับ C# นามสกุลอะไร
 - ก. .CC
 - ข. .C
 - ค. .CS
 - ง. .C#

5. จากภาพ ตำแหน่งใดเป็นพื้นที่สำหรับเขียนคำสั่งต่างๆให้คอมพิวเตอร์ปฏิบัติตาม

```
namespace ____ (A) ____  
{  
    class ____ (B) ____  
    {  
        static void Main()  
        {  
            ____ (C) ____  
        }  
    }  
}
```

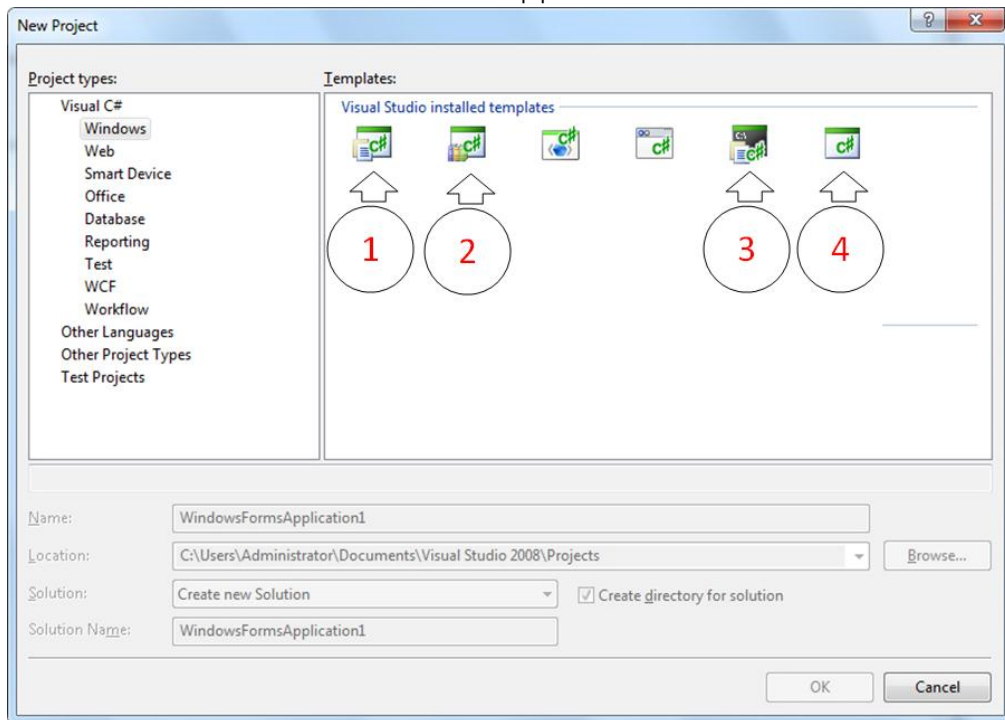
- ก. C
- ข. A
- ค. B
- ง. A , B , C

6. จากภาพหาต้องการบันทึกข้อมูล ต้องเลือกหมายเลขใด



- ก. 1
- ข. 2
- ค. 3
- ง. 4

7. จากภาพหาความต้องการสร้าง console application ต้องเลือกหมายเลขใด



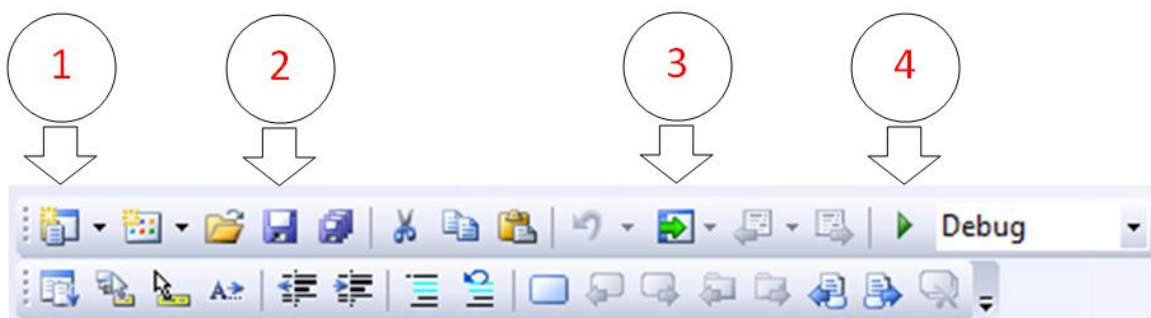
ก. 4

ข. 3

ค. 2

ง. 1

8. จากภาพหาต้องการ run โปรแกรมต้องเลือกหมายเลขใด



ก. 1

ข. 2

ค. 3

ง. 4

9. ข้อใดคือผลลัพธ์ ของโปรแกรมต่อไปนี้

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace ConsoleApplication1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("EnterNumber : ");
            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```

ก. Enter Number :
_

ข. EnterNumber :
_

ค. Enter Number : _

ง. EnterNumber : _

10. ข้อใดคือผลลัพธ์ ของโปรแกรมต่อไปนี้

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace ConsoleApplication1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.Write("Enter Number : ");
            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```

ก. Enter Number :
_

ข. EnterNumber :
_

ค. Enter Number : _

ง. EnterNumber : _

บรรณานุกรม

นิรันดร์ ประวิทย์ธนา. เก่งC# ให้ครบสูตรฉบับ OOP. กรุงเทพฯ : วิตติ .กรู๊ป, 2555.

การโปรแกรมเชิงวัตถุ / ซีชาร์ป (ภาษาคอมพิวเตอร์)

บัญชา ปะสีละเตสัง. คู่มือการพัฒนาโปรแกรมASP.NET2 ด้วยVB.NET และC#. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2556.

THAICREATE.การเขียนโปรแกรมภาษา C# [ออนไลน์].จาก <http://www.thaicreate.com>
สืบค้นเมื่อ 18 มิถุนายน 2558

นันทยุทธ์ ละม้ายเงิน.การเขียนโปรแกรมภาษาซีชาร์ปเบื้องต้น [ออนไลน์].

จาก <http://nantayut.cs.ubru.ac.th> สืบค้นเมื่อ 16 ตุลาคม 2558

สุธีรัตน์ ทิพย์อักษร.เริ่มต้นเขียนโปรแกรมด้วย C#. [ออนไลน์].

จาก <http://computer.bps.in.th/suteerat/start> สืบค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2558

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์.อบรมครูภาษา C# [ออนไลน์].

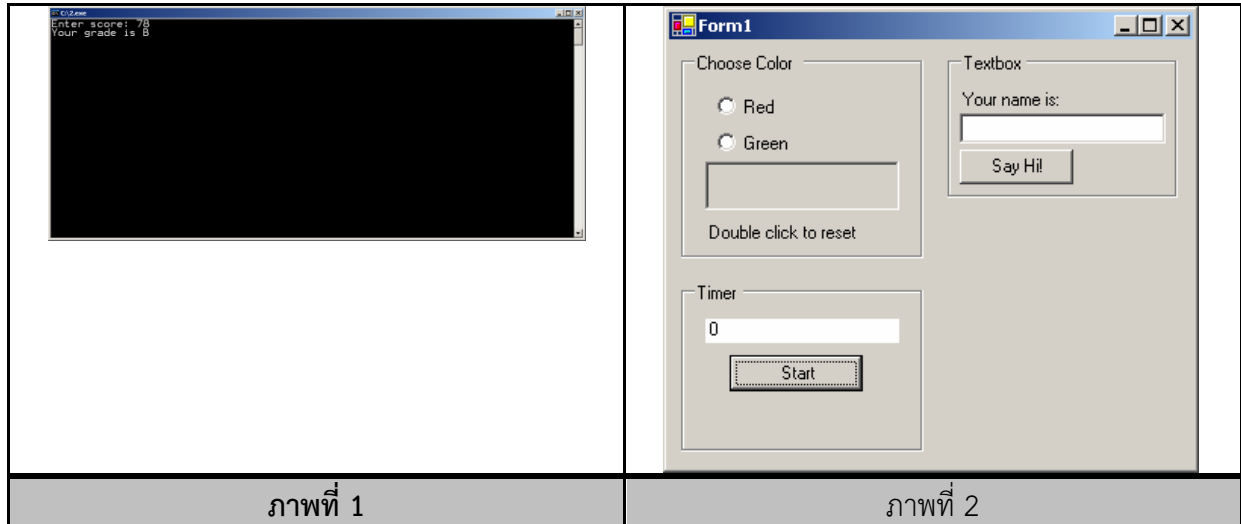
จาก <http://oho.ipst.ac.th/downloads> สืบค้นเมื่อ 20 ตุลาคม 2558

Betelgeuse LLC.C# Basics. [ออนไลน์]. จาก <http://www.softwareandfinance.com/CSharp/Index.html> สืบค้นเมื่อ 20 ตุลาคม 2558

ภาคผนวก

ใบงานที่ 1.1

1. จากภาพจงตอบคำถามต่อไปนี้



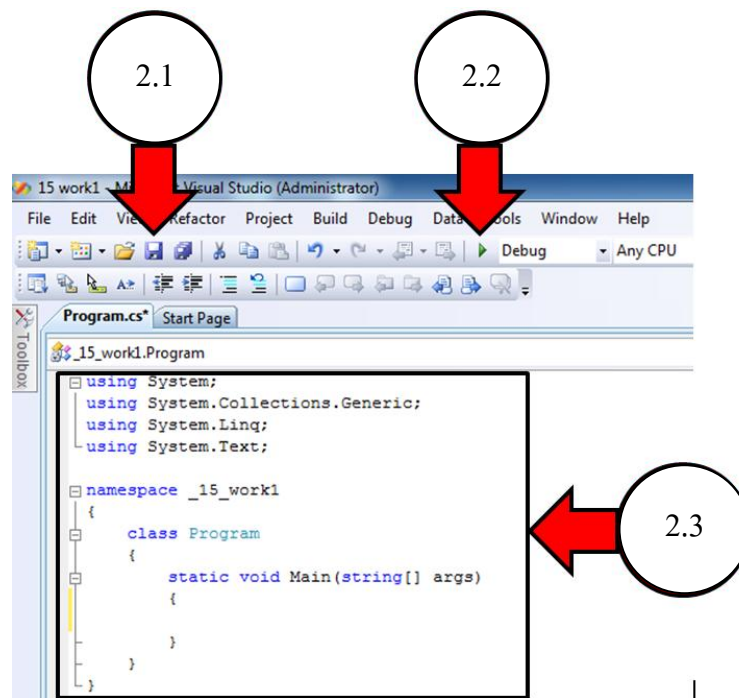
1.1 ภาพใดคือ Console Application

ภาพที่ 1

1.2 ภาพใดคือ Windows Application

ภาพที่ 2

2. จากภาพ จงตอบคำถามต่อไปนี้



- 2.1 คือ ปุ่มบันทึกข้อมูล.....
- 2.2 คือ ปุ่ม Run Program.....
- 2.3 คือ พื้นที่สำหรับเขียนโปรแกรม.....

ใบงานที่ 1.2

1. จงบอกความหมายของคำสั่งต่อไปนี้

1.1 namespace

..... ส่วนสำหรับระบุชื่อ namespace ทำหน้าที่ กำหนดขอบเขตให้กับคลาสต่างๆ

1.2 class

..... ส่วนสำหรับระบุชื่อ class

1.3 main

..... พื้นที่สำหรับเขียนคำสั่งต่างๆ

1.4 /* */

..... ใ้อยู่ด้านหน้าและด้านหลังของข้อความที่ต้องการอธิบาย โดยข้อความจะปรากฏเป็นข้อความสีเขียว

1.5 //

..... ใช้หน้าบรรทัดที่ต้องการ แทรกคำอธิบาย คำอธิบายจะปรากฏเป็นข้อความสีเขียว

2. จงเขียนผลลัพธ์ของคำสั่งต่อไปนี้

2.1

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace ConsoleApplication1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.Write("Hello my name is Kanchit.");
            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```

Hello my name is Kanchit._

2.2

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace ConsoleApplication1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Hello my name is Kanchit ");
            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```

Hello my name is Kanchit.

—

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ทำความรู้จักกับภาษาซีชาร์ป

ข้อ	ตัวเลือก
1	ก
2	ข
3	ก
4	ก
5	ข
6	ค
7	ค
8	ก
9	ก
10	ง

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ทำความรู้จักกับภาษาซีชาร์ป

ข้อ	ตัวเลือก
1	ง
2	ง
3	ข
4	ค
5	ก
6	ข
7	ข
8	ค
9	ง
10	ค

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง รู้จักกับภาษาภาษาซีชาร์ป (C#)

ชื่อ ชั้น เลขที่

ข้อ	คำตอบ				คะแนน
	ก	ข	ค	ง	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง รู้จักกับภาษาภาษาซีชาร์ป (C#)

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ข้อ	คำตอบ				คะแนน
	ก	ข	ค	ง	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
รวม					