|  |
| --- |
| 1. การใช้กระบวนการแก้ปัญหามีประโยชน์อย่างไร |
|   | 1. สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ |
|   | 2. สามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง |
|   | 3. สามารถแก้ไขปัญหาได้ทุกอย่าง |
|   | 4. สามารถสร้างเงื่อนไขในการแก้ปัญหาของตนเองได้ |
|   |   |   |
| 2. กระบวนการแก้ปัญหาจะต้องเริ่มจากขั้นตอนใดเป็นขั้นตอนแรก |
|   | 1. ดำเนินการแก้ไข |
|   | 2. วางแผนการแก้ปัญหา |
|   | 3. ตรวจสอบและปรับปรุง |
|   | 4. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา |
|   |   |   |
| 3. ข้อใดคือรูปแบบของการระบุข้อมูลออก |
|   | 1. การพิจารณาข้อมูลและเงื่อนไขที่กำหนดมาในปัญหา |
|   | 2. การพิจารณาเป้าหมายหรือสิ่งที่ต้องการหาคำตอบ |
|   | 3. การพิจารณาขั้นตอนวิธีการได้มาซึ่งคำตอบหรือข้อมูลออก |
|   | 4. ไม่มีข้อใดถูก |
|   |   |   |
| 4. ขั้นตอนต่อไปนี้ เป็นขั้นตอนที่ต้องดำเนินการอย่างระเอียดและต้องมีการวางแผนอย่างถูกวิธี |
|   | 1. ดำเนินการแก้ปัญหา |
|   | 2. เลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธี |
|   | 3. ตรวจสอบและปรับปรุง |
|   | 4. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา |
|   |
| 5. จงเรียงลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาให้ถูกต้อง |
|   | 1. วิเคราะห์  -->  ดำเนินการ  -->  ตรวจสอบ   -->  วางแผน |
|   | 2. วิเคราะห์   -->  วางแผน  -->  ดำเนินการ  -->  ตรวจสอบ |
|   | 3. วางแผน  -->  วิเคราะห์  -->  ตรวจสอบ  -->  ดำเนินการ |
|   | 4. วางแผน  -->  วิเคราะห์  -->  ตรวจสอบ  -->  ปรับปรุง |
|   |   |   |
| 6. ข้อใดคือปัจจัยหลักที่ทำให้การวางแผน ในการแก้ปัญหาของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน |
|   | 1. โชคชะตา | 2. ความรู้และประสบการณ์ |
|   | 3. อาชีพ | 4. ตำแหน่งงาน |
|   |   |   |
| 7. อัลกอริทึม (Algorithm) หมายถึงอะไร |
|   | 1. การจำลองความคิดเพื่อวางแผนขั้นตอนในการแก้ปัญหาทางคอมพิวเตอร์ |
|   | 2. กระบวนการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดโครงสร้างของข้อมูล |
|   | 3. ลักษณะของปัญหา ความถนัดของผู้เขียนโปรแกรม |
|   | 4. โครงสร้างแสดงขั้นตอนการทำงานที่เป็นไปตามลำดับก่อนหลัง |
|   |   |   |
| 8.   http://www.168training.com/e-learning_new/tc_co_m1_1/answer/image/pic1.png  จากรูป คือ สัญลักษณ์ ที่มีความหมายว่าอย่างไร |
|   | 1. การแสดงข้อมูล | 2. การทำเอกสาร |
|   | 3. การเตรียมการ | 4. การปฏิบัติงาน |
|   |   |   |
| 9 – 10 จากข้อความต่อไปนี้ใช้ตอบคำถามข้อ 9 – 10“ หากนักเรียนลืมเอาสมุดการบ้านกลับมา  นักเรียนมีวิธีแก้ปัญหาอย่างไร”9. จากประโยคข้างต้น  ข้อใดคือขั้นตอนการวิเคราะห์ปัญหา |
|   | 1. นักเรียนทำการบ้านและนำสมุดมาโรงเรียน |
|   | 2. นักเรียนจะไปทำการบ้านที่โรงเรียน |
|   | 3. นักเรียนลืมเอาสมุดการบ้านมา |
|   | 4. นักเรียนทำการบ้านเสร็จแล้ว |
|   |   |   |
| 10. ข้อใดคือขั้นตอนของการวางแผน |
|   | 1.นักเรียนทำการบ้านเสร็จแล้ว |
|   | 2.นักเรียนลงมือทำการบ้านที่โรงเรียน |
|   | 3.นักเรียนโดนครูทำโทษ |
|   | 4.นักเรียนจะไปทำการบ้านที่โรงเรียน |
|   |   |
| 11. เหตุใดเราจึงต้องพัฒนาหน่วยงาน ทางด้านเทคโนโลยีภายในองค์กร |
|   | 1. เพราะการขยายตัวและการเปลี่ยนแปลงของโลก |
|   | 2. เพราะเทคโนโลยีคือส่วนหนึ่งในชีวิต |
|   | 3. เพิ่มความสามารถในการทำงานขององค์กร |
|   | 4. ถูกทุกข้อ |
|   |
| 12. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนการแก้ปัญหา |
|   | 1. การแจ้งปัญหาให้ผู้ดูแลตรวจสอบปรับปรุงระบบ |
|   | 2. การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา |
|   | 3. การเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหา |
|   | 4. การดำเนินการแก้ปัญหา |
|   |
| 13. State the Problem การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา ตรงกับข้อใด |
|   | 1. เป็นการเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธี |
|   | 2. เป็นการตรวจสอบและปรับปรุง |
|   | 3. เป็นการทำความเข้าใจกับปัญหาเพื่อแยกข้อมูลออกมา |
|   | 4. เป็นการลงมือดำเนินการแก้ปัญหา |
|   |
| 14. Tools and Algorithm Development ตรงกับข้อใด |
|   | 1. การตรวจสอบและปรับปรุง |
|   | 2. การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา |
|   | 3. การเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหา |
|   | 4. การดำเนินการแก้ปัญหา |
| 15. Refinement การตรวจสอบและปรับปรุง ตรงกับข้อใด |
|   | 1. เป็นการลงมือดำเนินการแก้ปัญหา |
|   | 2. หลังจากที่ลงมือแก้ปัญหาแล้ว ต้องตรวจสอบให้แน่ใจ |
|   | 3. เป็นการทำความเข้าใจกับปัญหา |
|   | 4. เป็นการเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธี |
|   |
| 16. ความหมายของอัลกอริทึม ตรงกับข้อใด |
|   | 1. เป็นส่วนหนึ่งในขั้นตอนการพัฒนาระบบ |
|   | 2. เป็นการวางแผนงาน การแก้ปัญหา |
|   | 3.  เป็นการจำลองความคิดเป็นข้อความหรือคำบรรยาย |
|   | 4. ถูกทุกข้อ |
|   |
| 17. จุดประสงค์การเขียนอัลกอริทึม คือข้อใด |
|   | 1. เพื่อจัดลำดับขั้นตอนการแก้ไขปัญหาของโปรแกรม |
|   | 2. เพื่อให้ทุกคนได้มีตัวเลือกในการใช้โปรแกรม |
|   | 3. เพื่อเป็นตัวเลือกของการตัดสินใจของผู้บริหาร |
|   | 4. เพื่อให้ป้องกันการ Copy โปรแกรม |
|   |
| 18. รูปแบบการเขียนอัลกอริทึม มีทั้งหมด 2 รูปแบบ ตรงกับข้อใด |
|   | 1. ตรง (Straight) , โค้ง (Curve) |
|   | 2. ง่าย (Easy) , ยาก (Difficult) |
|   | 3. อย่างละเอียด (Refinement) , อย่างหยาบ (Decomposition) |
|   | 4. น้อย (Little) , มาก (Very) |
|   |
| 19. การจำลองความคิดเป็นสัญลักษณ์หรือผังงาน คือข้อใด |
|   | 1. การเขียน Dictionary |
|   | 2. การเขียน Flowchart |
|   | 3. การเขียน Applications |
|   | 4. การเขียน Software |
|   |
| 20. การเขียน Flowchart มีความหมายตรงกับข้อใด |
|   | 1.   การเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหา |
|   | 2. การดำเนินการแก้ปัญหาโดยคำพูด |
|   | 3. การแสดงการทำงานของคอมพิวเตอร์ |
|   | 4. การใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ ที่ใช้เขียนแทนคำอธิบาย |
|   |
| 21. ผังงาน (Flowchart) สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทดังนี้ |
|   | 1. ผังงานระบบ , ผังงานโปรแกรม |
|   | 2. ผังงานระบบ , ผังงานแสดงผล |
|   | 3. ผังงานโปรแกรม , ผังงานแสดงผล |
|   | 4. ผังงานแสดงผล , ผังงานโปรแกรม |
|   |
| 22. ข้อจำกัดในการเขียนผังงาน (Flowchart) คือข้อใด |
|   | 1. งานที่ไม่มีความซับซ้อน |
|   | 2. งานที่มีความซับซ้อน |
|   | 3. งานที่มีความยากง่ายปะปนกัน |
|   | 4. ผิดทุกข้อ |
|   |
| 23. การเขียนผังงาน (Flowchart) ที่ดี ตรงกับข้อใด |
|   | 1. มีความซับซ้อน |
|   | 2. มีความเป็นเชื่อมโยงที่หลากหลาย |
|   | 3. การนำข้อความต่อเรียงกันให้เกิดความซับซ้อน |
|   | 4. มีความเป็นระเบียบเรียบร้อยเข้าใจง่าย |
|   |
| 24. สรุปแล้วการเขียนผังงาน (Flowchart) คือข้อใด |
|   | 1. การอธิบายโปรแกรมด้วยคำพูด |
|   | 2. การอธิบายโปรแกรมด้วยตัวหนังสือ |
|   | 3. การนำรูปภาพมาต่อเรียงกันให้เกิดความเข้าใจ |
|   | 4. การเขียนเว็บไซต์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ |
|   |
| 25. ประโยชน์ของการเขียน ผังงาน (Flowchart) คือข้อใด |
|   | 1. ทำให้เข้าใจและแยกแยะปัญหาต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น |
|   | 2. สามารถหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมได้ง่าย |
|   | 3. ผู้เขียนโปรแกรมมองเห็นลำดับการทำงาน |
|   | 4. ถูกทุกข้อ |
|   |
| 26. ข้อใดอธิบายความหมายของผังงานได้ถูกต้อง |
|   | 1. แผนภูมิแสดงการเปรียบเทียบการทำงานโปรแกรม |
|   | 2. แผนภาพแสดงการทำงานของระบบหรือโปรแกรม |
|   | 3. แผนงานแสดงลำดับขั้นตอนของระบบงานคอมพิวเตอร์ |
|   | 4. แผนผังแสดงการทำงานภายในระบบคอมพิวเตอร์ |
|   |
| 27. ลักษณะของโครงสร้างผังงานมีกี่โครงสร้าง อะไรบ้าง |
|   | 1. 2 โครงสร้าง คือ การทำงานแบบลำดับ และแบบทางเลือก |
|   | 2. 2 โครงสร้าง คือ การทำงานแบบลำดับ และแบบวนซ้ำ |
|   | 3. 3 โครงสร้าง คือ การงานแบบลำดับ แบบทางเลือกและแบบวนซ้ำ |
|   | 4. 3 โครงสร้าง คือ การทำงานแบบลำดับ แบบทางเลือก และแบบทำในขณะที่ |
|   |
| 28. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของผังงาน |
|   | 1. ช่วยลำดับขั้นตอนการทำงานได้ง่าย ไม่สับสน |
|   | 2. ไม่สามารถตรวจสอบได้ และแก้ไขงานได้ยาก |
|   | 3. ช่วยให้การดัดแปลง แก้ไข ทำได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว |
|   | 4. สามารถเรียนรู้และเข้าใจผังงานได้ง่าย |
|   |
| 29. ข้อใดเป็นวิธีการเขียนผังงานที่ดี |
|   | 1. คำอธิบายในภาพจะยาวหรือสั้นก็ได้ |
|   | 2. ทุกแผนภาพไม่ต้องมีลูกศรแสดงทิศทางเข้า – ออก |
|   | 3. ไม่ควรโยงเส้นเชื่อมผังงานที่อยู่ไกลมาก ๆ ได้ |
|   | 4. ใช้ลูกศรแสดงทิศทางการไหลของข้อมูลจากล่างไปบน หรือจากขวาไปซ้าย  |
|   |
| 30. การแสดงผลข้อมูลออกทางเครื่องพิมพ์คือสัญลักษณ์ในข้อใด |
|   | 1. Decision |
|   | 2. Manual Input |
|   | 3. Process |
|   | 4. Display |
|  |
| 31. สัญลักษณ์ Connect คือสัญลักษณ์อะไร |
|   | 1. แสดงการประมวล |
|   | 2. แสดงจุดเชื่อมต่อในหน้าเดียวกัน |
|   | 3. แสดงจุดเริ่มต้นการทำงาน |
|   | 4. แสดงการรับข้อมูลเข้า |
|   |
| 32. สัญลักษณ์ Process คือสัญลักษณ์อะไร |
|   | 1. แสดงจุดเริ่มต้นการทำงาน |
|   | 2. แสดงการรับข้อมูลเข้า |
|   | 3. แสดงการประมวล |
|   | 4. แสดงการตัดสินใจ |
|   |
| 33. การเขียนผังงานโปรแกรมต้องเริ่มด้วยสัญลักษณ์ในข้อใด |
|   | 1. Manual Input |
|   | 2. Process |
|   | 3. Data |
|   | 4. Terminator |
|   |
| 34. สัญลักษณ์ในข้อใด สามารถมีเพียงสัญลักษณ์เดียวเท่านั้นในผังงาน |
|   | 1. การตัดสินใจ |
|   | 2. การประมวลผล  |
|   | 3. การรับค่าข้อมูล |
|   | 4. จุดสิ้นสุดของผังงาน |
|  |
| 35. ผังงานประกอบด้วยอะไรบ้าง  |
|   | 1. ผังงานโปรแกรม |
|   | 2. ผังงานระบบ |
|   | 3. เส้นและและสัญลักษณ์รูปต่างๆ  |
|   | 4. ตัวเลข |
|   |
| 36. หลักในการเขียนผังงาน มีกี่ขั้นตอน อะไรบ้าง  |
|   | 1. 1 ขั้นตอน การประมวลผล |
|   | 2.  2 ขั้นตอน การรับ การส่งข้อมูล |
|   | 3. 3 ขั้นตอน การรับข้อมูล การประมวลผล การแสดงผลลัพธ์  |
|   | 4. 4 ขั้นตอน การรับข้อมูล การส่งข้อมูล การประมวลผล การแสดงผล |
|   |
| 37. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของหลักในการเขียนผังงาน |
|   | 1. การรับข้อมูล |
|   | 2. การส่งข้อมูล |
|   | 3. การประมวลผล |
|   | 4. การแสดงผลรับ |
|   |
| 38. ผังงานแบ่งออกได้ 2 ประเภท ได้แก่อะไรบ้าง |
|   | 1. ผังงานระบบ ผังงานวงจร |
|   | 2. ผังงานโปรแกรม ผังงานระบบ |
|   | 3. ผังงานโปรแกรม ผังงานวงจร |
|   | 4. ผังงานวงจร ผังงานเชื่อมโยง |
|  |
| 39. ประโยชน์ของผังคือข้อใด |
|   | 1. เข้าใจและแยกแยะของปัญหา และสามารถนำไปแก้ไขได้ |
|   | 2. สามารถหาข้อบกพร่องและข้อผิดพลาดของคอมพิวเตอร์ได้ง่าย |
|   | 3. ทำให้โปรแกรมเป็นทีนิยม |
|   | 4. ไม่ขึ้นอยู่ภาษาคอมพิวเตอร์ภาษาใดภาษาหนึ่ง |
|   |
| 40. ข้อใดไม่ใช่รูปแบบของผังงาน |
|   | 1. รูปแบบเรียงลำดับ |
|   | 2. รูปแบบเงื่อนไข |
|   | 3. รูปแบบวนรอบ |
|   | 4. รูปแบบขั้นบันได |