|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. ในภาษาไพทอน ฟังก์ชันใดใช้ในการแสดงข้อความออกทางจอภาพ | | |
|  | 1.  echo | 2.  Output |
|  | 3.  print | 4.  printf |
|  | | |
| 2. ข้อใดต่อไปนี้ไม่เป็นความจริง | | |
|  | 1. ไวยากรณ์ของ Python มีลักษณะคล้ายกับ PHP | 2. Python สามารถใช้สำหรับการพัฒนาเว็บ |
|  | 2. Python สามารถใช้สำหรับการพัฒนาเว็บ | 4. Python สามารถใช้เพื่อสร้างหน้าเว็บแบบไดนามิก |
|  | 3. Python สามารถทำงานได้หลายแพลตฟอร์ม |  |
|  | 4. Python สามารถใช้เพื่อสร้างหน้าเว็บแบบไดนามิก |  |
|  |  |  |
| 3. หากต้องการคอมเมนต์บรรทัดเดียว จะต้องใช้เครื่องหมายใด | | |
|  | 1.   \* | 2.   \ |
|  | 3.   // | 4.   # |
|  |  |  |
| 4. หากต้องการคอมเมนต์แบบหลายบรรทัด จะต้องใส่เครื่องหมายใดก่อนและ  หลังข้อความที่เป็นคอมเมนต์ | | |
|  | 1.   ''' | 2.   /// |
|  | 3.   ### | 4.   @ |
|  |  |  |
| 5. หากต้องการกำหนดตัวแปร n ให้เป็นชนิด integer ที่มีค่าเท่ากับ 5 จะต้องประกาศตัวแปรอย่างไร | | |
|  | 1.   var n = 5 | 2.   int n = 5 |
|  | 3.   n = 5 | 4.   variable n = 5 |
|  |  |  |
| 6. หากต้องการแปลงชนิดข้อมูลตัวแปร a ที่เป็นชนิด String ให้เป็น Integer จะต้องใช้คำสั่งใด | | |
|  | 1.   StringToInt(a) | 2.   int(a) |
|  | 3.   integer(a) | 4.   StringToInteger(a) |
|  |  |  |
| 7. หากต้องการแปลงชนิดข้อมูลตัวแปร a ที่เป็นชนิด Integer ให้เป็น String จะต้องใช้คำสั่งใด | | |
|  | 1.   int(a) | 2.   IntToString(a) |
|  | 3.   str(a) | 4.   string(a) |
|  |  |  |
| 8. ข้อใดต่อไปนี้เป็นคำสั่ง if ในภาษา Python ที่ถูกต้อง | | |
|  | 1.   if a >= 10 : | 2.  if (a = 22) |
|  | 3.   if (a => 10) | 4.   if a =< 22 : |
|  |  |  |
| 9. จะต้องใช้คำสั่งใดในการเพิ่มเงื่อนไขต่อจาก if | | |
|  | 1.   else if | 2.   Elseif |
|  | 3.   elif | 4.   if else if |
|  |  |  |
| 10. ข้อใดเป็นการประกาศฟังก์ชันที่ถูกต้อง | | |
|  | 1.   def Submit() : | 2.   function Submit() |
|  | 3.   def Submit | 4.   function Submit() : |
|  |  |  |
| 11. คำสั่งในการวนลูป For ของภาษาไพทอนในข้อใดถูกต้อง | | |
|  | 1.   for(a = 0; a < 3 ; a++) | 2.   for a in range(3) |
|  | 3.   for a loop 3 : | 4.   for a in range(1, 3) : |
|  |  |  |
| 12. ข้อใดเป็นคำสั่งที่ถูกต้องในการวนลูป While ในภาษา Python | | |
|  | 1.   while loop a < 10 | 2.   while a < 10 : |
|  | 3.   while(a < 10) | 4.   while loop a < 10 : |
|  |  |  |
| 13. หากต้องการตรวจสอบชนิดของตัวแปร a จะต้องใช้คำสั่งในข้อใด | | |
|  | 1.   getType(a) | 2.   Type(a) |
|  | 3.   type(a) | 4.   a.type |
|  |  |  |
| 14. ข้อใดเป็นตัวแปรชนิด List | | |
|  | 1.   a = {1, 2, 3, 4, 5} | 2.   a = (1, 2, 3, 4, 5) |
|  | 3.   a = <1, 2, 3, 4, 5> | 4.   a = [1, 2, 3, 4, 5] |
|  |  |  |
| 15. ข้อใดเป็นตัวแปรชนิด Tuple | | |
|  | 1.   a = (1, 2, 3, 4, 5) | 2.   a = {1, 2, 3, 4, 5} |
|  | 3.   a = [1, 2, 3, 4, 5] | 4.   a = <1, 2, 3, 4, 5> |
|  |  |  |
| 16. ข้อใดเป็นตัวแปรชนิด Dictionary | | |
|  | 1.   a = {'quantity' => 2, 'Price' => 20} | 2.   a = {'quantity' : 2, 'Price' : 20} |
|  | 3.   a = ('quantity' => 2, 'Price' => 20) | 4.   a = ('quantity' : 2, 'Price' : 20) |
|  |  |  |
| 17. หากพิมพ์คำสั่ง “print(‘%.2f’ % 256.345)” จะได้ผลลัพธ์ตามข้อใด | | |
|  | 1.   256.34 | 2.   256.35 |
|  | 3.   256 | 4.   45 |
|  |  |  |
| 18. กลุ่มคำสั่งการวนซ้ำจะประกอบด้วยคำสั่งใด | | |
|  | 1.  For | 2.  Repeat |
|  | 3.  While | 4.  Position |
|  |  |  |
| 19. ภาษาไพทอนเป็นภาษาระดับสูงแบบใด | | |
|  | 1.  Interpreter | 2.  Integrated |
|  | 3.  Immediate | 4.  Debugger |
|  |  |  |
| 20. คำสั่งที่มีความยาวมากๆ ไม่หมดใน 1 บรรทัด จำเป็นต้องใช้เครื่องหมายใดและตามด้วยคำสั่งใด | | |
|  | 1.  { ตามด้วย shift | 2.  \ ตามด้วย shift |
|  | 3.  \ ตามด้วย enter | 4.  } ตามด้วย enter |
|  |  |  |
| 21. คีย์ลัดของการรันโปรแกรมคืออะไร | | |
|  | 1.  F5 | 2.  F8 |
|  | 3.  F10 | 4.  F12 |
|  |  |  |
| 22. ไฟล์ Source Code ของไพทอนจะมีนามสกุลไฟล์แบบใด | | |
|  | 1.  .py | 2.  .pyc |
|  | 3.  .pyx | 4.  .ppy |
|  |  |  |
| 23. ฟังชันก์ใดใช้สำหรับการรับค่า String จากทางคีย์บอร์ด | | |
|  | 1.  printf | 2.  Input |
|  | 3.  print | 4. Output |
|  |  |  |
| 24. %d คืออะไร | | |
|  | 1.  แสดงผลค่าของตัวแปรชนิดจำนวนเต็ม | 2.  แสดงผลออกมาในรูปแบบของเลขฐานแปด |
|  | 2.  แสดงผลออกมาในรูปแบบของเลขฐานแปด |  |
|  | 3.  แสดงผลข้อความ | 4.  แสดงผลค่าของตัวแปรชนิดจำนวนทศนิยม |
|  | 4.  แสดงผลค่าของตัวแปรชนิดจำนวนทศนิยม |  |
|  |  |  |
| 25. %s คืออะไร | | |
|  | 1.  แสดงผลค่าของตัวแปรชนิดจำนวนเต็ม | 2.  แสดงผลออกมาในรูปแบบของเลขฐานแปด |
|  | 2.  แสดงผลออกมาในรูปแบบของเลขฐานแปด |  |
|  | 3.  แสดงผลข้อความ | 4.  แสดงผลค่าของตัวแปรชนิดจำนวนทศนิยม |
|  | 4.  แสดงผลค่าของตัวแปรชนิดจำนวนทศนิยม |  |
|  |  |  |
| 26. คำสั่งใดที่ใช้สำหรับสร้างเงื่อนไขแบบหลายทางเลือก | | |
|  | 1.  if | 2.  while |
|  | 3.  if elif | 4.  for |
|  |  |  |
| 27. ข้อใดเป็นข้อดีของภาษา python | | |
|  | 1.  เป็นภาษาสคริปต์ | 2.  ไวยากรณ์อ่านง่าย |
|  | 3.  สามารถเรียกใช้ภาษาโปรแกรมอื่น ๆ ได้หลายภาษา | 4.  ถูกทุกข้อ |
|  |  |  |
| 28. ภาษา python แปลภาษาในลักษณะใด | | |
|  | 1.  อ่านโค้ดคำสั่งทีละบรรทัด แล้วก็ทำงานให้ผลลัพธ์ออกมา | |
|  | 2.  ตรวจสอบความผิดพลาดของโค้ดคำสั่งตั้งแต่ต้นจนจบก่อน | |
|  | 3.  แปลภาษาทีละบล็อก แล้วสั่งทำงาน | |
|  | 4.  ไม่มีข้อใดถูก |  |
|  |  |  |
| 29. จากคำสั่งต่อไปนี้ บริเวณที่ขีดเส้นใต้ควรเติมข้อความใดเข้าไปให้สมบูรณ์ถูกต้อง               name = ……………………………………………………               print("Hello!!! %s " %(name)) | | |
|  | 1.  int(input("Enter name : ")) | 2.  float(input("Enter name : ")) |
|  | 3.  char(input("Enter name : ")) | 4.  input("Enter name : ") |
|  |  |  |
| 30. ถ้าต้องการรับข้อมูลเก็บไว้ในตัวแปร number ที่ใช้เก็บข้อมูลตัวเลขจำนวนเต็ม  ควรใช้คำสั่งในข้อใด | | |
|  | 1.  number = input("Number : ") | 2.  number = int(input("Number : ") |
|  | 3.  number = float(input("Number : ") | 4.  number = str(input("Number : ") |
|  |  |  |
| 31. หากต้องการฝึกวาดรูปด้วยโปรแกรมเต่าไพทอน จะต้องเรียกใช้โมดูลใด | | |
|  | 1.  โมดูล turtle | 2. โมดูล sqlite3 |
|  | 3. โมดูล tkinter | 4. โมดูล shape |
|  |  |  |
| 32. การวาดรูปด้วยเต่าไพทอน จะต้องเริ่มต้นเขียนคำสั่งใดเป็นคำสั่งแรก | | |
|  | 1.  import turtle | 2.  from \* import turtle |
|  | 3.  from turtle import \* | 4.  from tkinter |
|  |  |  |
| 33. ข้อใดไม่ใช่คำสั่งในการสั่งให้เต่าเคลื่อนที่ | | |
|  | 1.  forward() | 2.  back() |
|  | 3.  backward() | 4.  hideturtle() |
|  |  |  |
| 34. คำสั่ง onrelease() เป็นคำสั่งที่ใช้กำหนดเหตุการณ์เมื่อมีการกระทำสิ่งใดต่อตัวเต่า | | |
|  | 1.  คลิกขวาที่ตัวเต่า | 2.  ปล่อยเมาส์ที่ตัวเต่า |
|  | 3.  คลิกที่ตัวเต่า | 4.  คลิกค้างที่ตัวเต่าแล้วลาก |
|  |  |  |
| 35. คำสั่งที่ใช้ในการให้เต่าเคลื่อนที่ไปข้างหน้าคือคำสั่งอะไร | | |
|  | 1.  forward() | 2.  backward() |
|  | 3.  right() | 4.  left() |
|  |  |  |
| 36. ข้อใดเป็นคำสั่งวางปากกา | | |
|  | 1.  penup() | 2.  pendown() |
|  | 3.  pensize() | 4.  isdown() |
|  | | |
| 37. หากต้องการกำหนดสีพื้นหลังหน้าจอ จะต้องเลือกใช้คำสั่งใด | | |
|  | 1.  bgsetcolor() | 2.  setbg() |
|  | 3.  bgsetting() | 4.  bgcolor() |
|  | | |
| 38. คำสั่งในข้อใดไม่ใช่คำสั่งลบภาพวาดบนหน้าจอ | | |
|  | 1.  clear() | 2.  clearscreen() |
|  | 3.  reset() | 4.  home() |
|  |  |  |
| 39. หากต้องการกำหนดให้เต่าเดินด้วยความเร็วสูงสุด จะต้องกำหนดค่า speed เท่ากับเท่าใด | | |
|  | 1.  speed(0) | 2.  speed("fast") |
|  | 3.  speed(10) | 4.  speed("max") |
|  | | |
| 40. คำสั่ง backward(-100) ผลลัพธ์ที่ได้จะตรงกับคำสั่งในข้อใด | | |
|  | 1.  backward(100) | 2.  forward(100) |
|  | 3.  forward(-100) | 4.  bk(100) |