

# ใบงาน

รหัสวิชา 30901-2102

วิชาการโปรแกรมเชิงวัตถุด้วย  
ภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ



ครูผู้สอน

นายวรกิจ วิริยะเกษามงคล

 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ใช้เพื่อการศึกษา ห้ามจำหน่าย



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : งานเขียนโปรแกรม การเลือกใช้ชนิดตัวแปร

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
1

คำสั่ง จงเขียนโปรแกรมภาษา java กำหนดค่าตัวแปรดังต่อไปนี้  
ตัวเลข 5 จำนวน คือ 10 20 30 30.5 40.25  
ตัวอักษร 2 ตัว คือ @ ß  
ข้อความ 3 ข้อความ "ตัวเลขจำนวนเต็มคือ" , "ตัวเลขทศนิยมคือ" , "ตัวอักษรคือ"  
นำตัวแปรที่รับค่ามาประกอบกันให้ได้ผลลัพธ์ดังนี้

ตัวเลขจำนวนเต็มคือ 10 20 30

ตัวเลขทศนิยมคือ 30.5 40.25

ตัวอักษรคือ @ ß

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File -> New -> java
2. กำหนดตัวแปรตามโจทย์กำหนด
3. เขียนคำสั่งแสดงผล โดยนำตัวแปรมาเชื่อมต่อกันให้ได้ผลลัพธ์
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. ตรวจสอบผลลัพธ์
6. ทดสอบและปรับปรุง

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรมหาค่าตัวเลขที่มากที่สุด

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
2

คำสั่ง จงเขียนโปรแกรมภาษา java รับค่าตัวเลขจำนวนเต็มจากแป้นพิมพ์จำนวน 3 ตัว นำค่าตัวเลขมาเปรียบเทียบหาค่าตัวเลขที่มากที่สุด

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File -> New -> java
2. เขียนคำสั่งรับค่าจากแป้นพิมพ์จำนวน 3 ตัว
3. เขียนคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขด้วย if-else เก็บค่าในตัวแปร
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. ตรวจสอบผลลัพธ์
6. ทดสอบและปรับปรุง

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรมแสดงผลตัวเลขด้วยคำสั่ง for และคำสั่ง if

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
3

คำสั่ง จงเขียนโปรแกรมภาษา java แสดงตัวเลข 1-100 แสดงบรรทัดละ 10 หมายเลข จำนวน 10 บรรทัด

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File -> New -> java
2. เขียนคำสั่ง for เพื่อแสดงตัวเลข 1-100
3. เขียนคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขด้วย if เมื่อค่าตัวเลขหารด้วย 10 ลงตัว
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. ตรวจสอบผลลัพธ์
6. ทดสอบและปรับปรุง

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรมหาผลรวมของเลข 10 จำนวน ด้วย array

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
4

คำสั่ง จงเขียนโปรแกรมภาษา java รับค่าตัวเลขจำนวนเต็มจาก แป้นพิมพ์ จำนวน 10 ค่า ใช้ตัวแปรชนิดอาร์เรย์รับค่า นำค่าตัวเลขมาคำนวณหาผลรวมของตัวเลขทั้งหมด และแสดงผลมีลักษณะดังนี้

```
Number 1: 20
Number 2: 20
Number 3: 20
Number 4: 20
Number 5: 20
Number 6: 20
Number 7: 20
Number 8: 20
Number 9: 20
Number 10: 20
```

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File -> New -> java
2. เขียนคำสั่ง for เพื่อแสดงตัวเลข 1-100
3. เขียนคำสั่งบันทึกค่าตัวแปรใน loop
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. ตรวจสอบผลลัพธ์
6. ทดสอบและปรับปรุง

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรม array 2 มิติ

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
5

คำสั่ง จงเขียนโปรแกรมภาษา java รับค่าตัวเลขจำนวนเต็มจาก แป้นพิมพ์ จำนวน 10 ค่า ใช้ตัวแปรชนิดอาร์เรย์รับค่า นำค่าตัวเลขมาคำนวณหาผลรวมของตัวเลขทั้งหมด และแสดงผลมีลักษณะดังนี้

```
Number 1: 20
Number 2: 20
Number 3: 20
Number 4: 20
Number 5: 20
Number 6: 20
Number 7: 20
Number 8: 20
Number 9: 20
Number 10: 20
```

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File  
-> New -> java
2. เขียนคำสั่ง for เพื่อรับค่าจาก  
keyboard เก็บค่าไว้ในตัวแปรแบบ  
array
3. เขียนคำสั่งบวกเพิ่มค่าตัวแปรในแต่ละ  
รอบของการรับค่าจาก keyboard
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. ตรวจสอบผลลัพธ์

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

รายวิชา : รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102

งาน : เขียนโปรแกรม คลาสและออบเจกต์

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
6

คำสั่ง จงเขียนโปรแกรมภาษา java รับค่าตัวเลขจำนวนเต็มจาก แป้นพิมพ์ จำนวน 2 ค่า นำค่าตัวเลขส่งไปคำนวณการบวก ลบ คูณ หาร ในเมธอด คืนค่ากลับมาแสดงในเมธอด main() แสดงผลมีลักษณะดังนี้

Insert Number 1 : 20

Insert Number 2 : 10

\*\*\*\*\*

20.0+10.0=30.0

20.0-10.0=10.0

20.0\*10.0=200.0

20.0/10.0=2.0

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File  
-> New -> java
2. เขียนคำสั่งสร้างเมธอด 4 แบบรับค่า  
ตัวเลข 2 จำนวน คืนค่าผลบวก ลบ  
คูณ หารของตัวเลข 2 จำนวน
3. เขียนคำสั่ง คำสั่งแสดงผล โดยส่งค่า  
ตัวเลข 2 จำนวน ไปคำนวณในเมธอด  
ทั้ง 4
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. ตรวจสอบผลลัพธ์
6. ทดสอบและปรับปรุง

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรม การสืบทอดคุณสมบัติของคลาส

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
7

คำสั่ง จงเขียนโปรแกรมภาษา java

1. คลาสแม่ กำหนดให้มี 2 ตัวแปร และ 2 method
2. คลาสลูกสืบทอดคุณสมบัติจากคลาสแม่ เพิ่มตัวแปรและ method จำนวน 2 ตัวแปร และ 1 method
3. คลาสที่มีเมธอด main() สำหรับรันโปรแกรม โดยเรียกใช้จาก คลาสลูก แสดงค่าตัวแปรที่ 4 ตัวแปร และ method ทั้ง 3 method

```
10 //ตัวแปรคลาสแม่
20 //ตัวแปรคลาสแม่
50 //ตัวแปรคลาสลูก
100 //ตัวแปรคลาสลูก
==SuperClass== //method คลาสแม่
----- //method คลาสแม่
==SubClass== //method คลาสลูก
```

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File  
-> New -> java
2. เขียนคำสั่งสร้างคลาสแม่ ตามโจทย์  
กำหนด
3. เขียนคำสั่งสร้างคลาสลูก ตามโจทย์  
กำหนด
4. เขียนสร้างคลาส main() สำหรับรัน  
โปรแกรม เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามโจทย์  
กำหนด
5. บันทึก คอมไพล์และรัน
6. ตรวจสอบผลลัพธ์
7. ทดสอบและปรับปรุง

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที





หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรม การใช้ try-catch ดักจับข้อผิดพลาด

ใบสั่งงาน

แผ่นที่ :  
8

หน้าที่

คำสั่ง จงเขียนโปรแกรมภาษา java รับค่าตัวแปรชนิดตัวเลข จาก keyboard จำนวน 5 ค่า เมื่อทำการรันโปรแกรม ให้ใส่ชนิดของข้อมูลไม่ตรงกับที่ต้องการรับค่า และทำการแสดงข้อผิดพลาดจากการส่งข้อมูลไม่ถูกต้อง

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File  
-> New -> java
2. เขียนคำสั่งสร้างคลาสโดยกำหนดบล็อกคำสั่ง try รับค่าตัวแปร
3. เขียนคำสั่งบล็อกคำสั่ง catch ดักจับข้อผิดพลาด
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. ตรวจสอบผลลัพธ์
6. ทดสอบและปรับปรุง

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรม การอ่านและเขียนข้อมูลจากไฟล์

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
9

คำสั่ง จงเขียนโปรแกรมภาษา java อ่านข้อมูลจากไฟล์ testRead.txt ด้วย Byte Stream และนำข้อมูลที่อ่านได้เขียนลงในไฟล์ testWrite.txt ด้วย Byte Stream

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File  
-> New -> java
2. สร้างไฟล์ testRead.txt พิมพ์ข้อความลงในไฟล์
3. เขียนคำสั่ง อ่านข้อมูลจากไฟล์และ เขียนข้อมูลลงไฟล์ด้วย Byte Stream
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. ตรวจสอบผลลัพธ์
6. ทดสอบและปรับปรุง

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรม เชื่อมต่อฐานข้อมูล Mysql และแสดงผลข้อมูล

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
10

### คำสั่ง

1. สร้างฐานข้อมูลชื่อ company
2. สร้างตารางชื่อ people มี field ข้อมูลดังนี้ people\_id , name , address , section , salary
3. ใส่ข้อมูลลงใน table อย่างน้อย 5 รายการ
4. เขียนโปรแกรม แสดงข้อมูลในตารางข้อมูลชื่อ people

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File  
-> New -> java
2. เขียนคำสั่ง เชื่อมต่อฐานข้อมูล mysql
3. เขียนคำสั่ง select เพื่อดึงข้อมูลจาก  
ฐานข้อมูล
4. เขียนคำสั่งแสดงผลข้อมูลที่เรียกมา
5. บันทึก คอมไพล์และรัน
6. ตรวจสอบผลลัพธ์
7. ทดสอบและปรับปรุง

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

#### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ

รหัสวิชา : 30901-2102

งาน : เขียนโปรแกรม เชื่อมต่อฐานข้อมูล Mysql และเพิ่มข้อมูลลง table

ใบสั่งงาน

แผ่นที่ :  
11

หน้าที่

### คำสั่ง

1. สร้างฐานข้อมูลชื่อ company
2. สร้างตารางชื่อ people มี field ข้อมูลดังนี้ people\_id , name , address , section , salary
3. ใส่ข้อมูลลงใน table อย่างน้อย 5 รายการ
4. เขียนโปรแกรม เพิ่มข้อมูลในตารางข้อมูลชื่อ people
5. เรียกใช้คลาสแสดงข้อมูลในตารางข้อมูลชื่อ people

### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File  
-> New -> java
2. เขียนคำสั่ง เชื่อมต่อฐานข้อมูล mysql
3. เขียนคำสั่ง insert เพื่อเพิ่มข้อมูลลงใน  
table โดยรับข้อมูลจาก keyboard
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. เรียกใช้คลาสแสดงผลข้อมูลเพื่อ  
ตรวจสอบข้อมูลที่เพิ่ม
6. ตรวจสอบผลลัพธ์
7. ทดสอบและปรับปรุง

### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรม เชื่อมต่อฐานข้อมูล แสดงผลข้อมูลและลบข้อมูล

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
12

### คำสั่ง

1. สร้างฐานข้อมูลชื่อ company
2. สร้างตารางชื่อ people มี field ข้อมูลดังนี้ people\_id , name , address , section , salary
3. ใส่ข้อมูลลงใน table อย่างน้อย 5 รายการ
4. เขียนโปรแกรม ลบข้อมูลในตารางข้อมูลชื่อ people
5. เรียกใช้คลาสแสดงผลข้อมูลในตารางข้อมูลชื่อ people แล้วให้ใส่ id ที่ต้องการลบข้อมูล
6. แสดงข้อมูลที่เหลืออยู่

### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File  
-> New -> java
2. เขียนคำสั่ง เชื่อมต่อฐานข้อมูล mysql
3. เขียนคำสั่ง delete เพื่อลบข้อมูลลงใน  
table
4. บันทึก คอมไพล์และรัน
5. เรียกใช้คลาสแสดงผลข้อมูล
6. ใส่หมายเลข id ที่ต้องการลบ
7. เรียกใช้คลาส delete เพื่อลบข้อมูล
8. ตรวจสอบผลลัพธ์
9. ทดสอบและปรับปรุง

### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563  
(ปรับปรุง พ.ศ. 2565)  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
รายวิชา : การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ  
รหัสวิชา : 30901-2102  
งาน : เขียนโปรแกรม จัดการฐานข้อมูล Mysql

ใบสั่งงาน

หน้าที่

แผ่นที่ :  
13

### คำสั่ง

1. สร้างฐานข้อมูลชื่อ company
2. สร้างตารางชื่อ product มี field ข้อมูลดังนี้ product\_id , name , Description , price , quantity
3. ใส่ข้อมูลลงใน table อย่างน้อย 5 รายการ
4. เขียนโปรแกรม แสดงข้อมูล เพิ่มข้อมูล ลบข้อมูลในตาราง
5. แสดงข้อมูลเมื่อทำรายการเสร็จ

### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ใช้โปรแกรม EditPlus ไปที่เมนู File  
-> New -> java
2. เขียนคำสั่ง เชื่อมต่อฐานข้อมูล mysql
3. สร้างคลาส insert เพื่อเพิ่มข้อมูล
4. สร้างคลาส delete เพื่อลบข้อมูล
5. สร้างคลาส show เพื่อแสดงข้อมูล
6. เรียกใช้คลาส insert delete show  
จากคลาส run
7. บันทึก คอมไพล์และรัน
8. ตรวจสอบผลลัพธ์
9. ทดสอบและปรับปรุง

### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Compile java SE
3. โปรแกรม EditPlus

### เวลาการปฏิบัติงาน

30 นาที