

แบบฝึกหัดหน่วยที่ 3

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงบนคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. การเขียนโปรแกรมไมโครคอนโทรลเลอร์ Arduino สามารถเขียนด้วยภาษาใดได้บ้าง
 - ก. ภาษาแอสเซมบลีและจาวา
 - ข. ภาษาแอสเซมบลีและเบสิก
 - ค. ภาษาซีและจาวา
 - ง. ภาษาแอสเซมบลีและซี
2. ข้อใดไม่ใช่ข้อดีของภาษาแอสเซมบลี
 - ก. มีความเร็วในการทำงาน
 - ข. เป็นภาษาที่เข้าใจง่ายกว่าภาษาอื่น
 - ค. การเขียนโปรแกรมใช้พื้นที่น้อย
 - ง. มีความใกล้เคียงกับภาษาเครื่อง
3. โครงสร้างภาษาซีของ Arduino ต้องมีฟังก์ชันอย่างน้อยเท่าใด
 - ก. 1 ฟังก์ชัน
 - ข. 2 ฟังก์ชัน
 - ค. 3 ฟังก์ชัน
 - ง. ฟังก์ชันก็ได้
4. ฟังก์ชัน setup() หมายถึงข้อใด
 - ก. เป็นส่วนการเขียนและสั่งให้โปรแกรมทำงาน
 - ข. เป็นคำสั่งให้ไมโครคอนโทรลเลอร์ทำงานตามเงื่อนไข
 - ค. เป็นฟังก์ชันการกำหนดค่าต่าง ๆ
 - ง. เป็นชื่อเรียกแทนพื้นที่เก็บข้อมูลในหน่วยความจำ
5. ฟังก์ชัน loop() หมายถึงข้อใด
 - ก. เป็นส่วนการเขียนและสั่งให้โปรแกรมทำงาน
 - ข. เป็นคำสั่งให้ไมโครคอนโทรลเลอร์ทำงานตามเงื่อนไข
 - ค. เป็นฟังก์ชันการกำหนดค่าต่าง ๆ
 - ง. เป็นชื่อเรียกแทนพื้นที่เก็บข้อมูลในหน่วยความจำ
6. คำสั่งการควบคุมหมายถึงข้อใด
 - ก. เป็นส่วนการเขียนและสั่งให้โปรแกรมทำงาน
 - ข. เป็นคำสั่งให้ไมโครคอนโทรลเลอร์ทำงานตามเงื่อนไข

- ค. เป็นฟังก์ชันการกำหนดค่าต่าง ๆ
 - ง. เป็นชื่อเรียกแทนพื้นที่เก็บข้อมูลในหน่วยความจำ
7. ตัวแปร หมายถึงข้อใด
- ก. เป็นส่วนการเขียนและสั่งให้โปรแกรมทำงาน
 - ข. เป็นคำสั่งให้ไมโครคอนโทรลเลอร์ทำงานตามเงื่อนไข
 - ค. เป็นฟังก์ชันการกำหนดค่าต่าง ๆ
 - ง. เป็นชื่อเรียกแทนพื้นที่เก็บข้อมูลในหน่วยความจำ
8. ข้อใดไม่ใช่คำสั่งการดำเนินการทางคณิตศาสตร์
- ก. +
 - ข. X
 - ค. %
 - ง. /
9. ข้อใดเป็นคำสั่งการดำเนินการทางตรรกะ
- ก. ++
 - ข. &=
 - ค. &&
 - ง. <<
10. ข้อใดเป็นคำสั่งการดำเนินการระดับบิต
- ก. ++
 - ข. &=
 - ค. &&
 - ง. <<

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. จงอธิบายความหมายของคำสั่งต่อไปนี้

คำสั่ง if

คำสั่ง if else

คำสั่ง for

คำสั่ง goto

คำสั่ง ; (semicolon)

คำสั่ง { } (curly braces)

คำสั่ง // (single line comment)

คำสั่ง &

คำสั่ง |

คำสั่ง HIGH/LOW

คำสั่ง INPUT/OUTPUT