

ใบงาน

รหัสวิชา 20901-2201

วิชาการเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก



ครูผู้สอน

1. นายสิริกร แสนสีนาม



แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ



วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ใช้เพื่อการศึกษา ห้ามจำหน่าย



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201

ใบสั่งงานที่
1

หน้าที่

แผ่นที่ :

คำอธิบายรายวิชา

20901-2201 การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก 1-2-2
(Graphic User Interface Programming)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับปฏิบัติการเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
2. สามารถเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
3. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดีในการทำงานคอมพิวเตอร์ในระบบเครือข่าย

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
2. เขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติการเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก (GUI : Graphic User Interface) รูปแบบวิธีการใช้เครื่องมือในการเขียนโปรแกรม (Tools) ตรวจสอบและแสดงผลจากการเขียนโปรแกรม



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201

ใบสั่งงานที่

1

หน้าที่

แผ่นที่ :

โปรแกรมเชิงวัตถุ

เขียนโปรแกรมเชิงวัตถุตามหลักการและกระบวนการ

1. พื้นฐานการพัฒนาโปรแกรม
2. หลักการเขียนโปรแกรม Visual Basic เบื้องต้น
3. การออกแบบหน้าจอด้วยคอนโทรลพื้นฐาน
4. ลำดับการดำเนินการ
5. คำสั่งควบคุมการทำงาน: การวนซ้ำเพื่อทำงานเป็นรอบ
6. ฟังก์ชัน/คลาสอื่นๆ ที่น่าสนใจ และการตรวจสอบข้อผิดพลาด
7. การประยุกต์ใช้และการออกแบบโปรแกรม



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : เริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Visual Studio

ใบส่งงานที่ 1

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนออกแบบหน้าหลักของโปรแกรม การแปลงอุณหภูมิ

ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการใช้โปรแกรมดังต่อไปนี้
 - 1.1 สร้างโปรเจกต์ใหม่ขึ้นมา และออกแบบหน้าโปรแกรมให้มีช่องรับข้อมูล และปุ่มกดการทำงาน
 - 1.2 กำหนดปุ่มให้ตัวอย่างการเขียนโปรแกรมจากสูตรการแปลงอุณหภูมิจากองศาฟาเรนไฮต์เป็นองศาเซลเซียสโดยใช้โค้ดดังต่อไปนี้

$$^{\circ}\text{C} = 5/9 (^{\circ}\text{F} - 32)$$

เช่น

```
{
```

```
double a
```

```
a = (convert::ToDouble(textBox1 ->Text)-32)/9*5;
```

```
}
```

- 1.3 ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
2. ทำการบันทึกไฟล์

ข้อควรระวัง

1. จะต้องสร้างฟอร์มและวัตถุขึ้นมารองรับก่อนการเขียนโปรแกรม

เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Visual Studio

เวลาในการปฏิบัติงาน

120 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : เริ่มต้นการใช้งานโปรแกรม Visual Studio

ใบประเมินผล
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถเปิดโปรแกรม Vs Studio ได้ 2. สามารถสร้างไฟล์ใหม่ได้ 3. สามารถสร้างและตกแต่งหน้าโปรแกรมได้ 4. โปรแกรมที่เขียนสามารถทำงานได้ 5. เซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม 2. ความรับผิดชอบ 3. ความปลอดภัย 4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



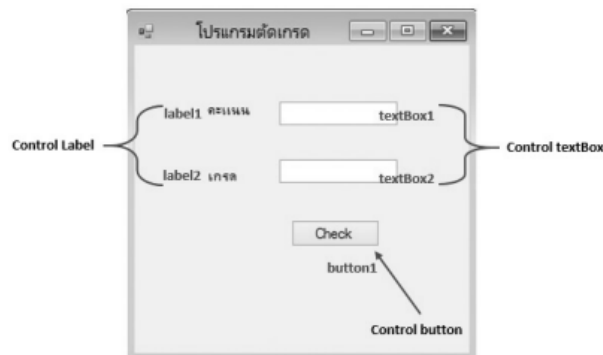
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ

ใบสั่งงานที่ 2

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนออกแบบหน้าโปรแกรม คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ โดยออกแบบเป็นโปรแกรมตัดเกรด



ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ทดลองปฏิบัติวิธีการใช้โปรแกรมดังต่อไปนี้

1.1 สร้างโปรเจ็คใหม่ขึ้นมา และออกแบบหน้าโปรแกรมให้มีช่องรับข้อมูล ช่องแสดงผลและปุ่มกดการทำงาน

1.2 กำหนดให้รับค่าคะแนนแล้วกดปุ่มให้โปรแกรมทำงานแล้วแปลงค่าคะแนนแล้วแสดงออกมาเป็นเกรดโดยใช้โค้ดดังต่อไปนี้

```
private: System::Void button1_Click(System::Object^ sender,
System::EventArgs^ e) {
    double grade1;
    grade1 = Convert::ToDouble(textBox1->Text);
    if (textBox1->Text == " "){
        MessageBox::Show("กรุณาป้อนข้อมูลคะแนนด้วยครับ","คำ
เตือน",MessageBoxButtons::OK,MessageBoxIcon::Warning);
        return;
    }
    Else
```



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ
if ... else if

ใบส่งงานที่ 2

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

```
{  
  
    // if-else statement  
        if (grade1 >= 80)  
        {  
            this->textBox2->Text="4";  
        }  
        else if (grade1 >= 70)  
        {  
            this->textBox2->Text="3";  
        }  
        else if (grade1 >= 60)  
        {  
            this->textBox2->Text="2";  
        }  
        else if (grade1 >= 50)  
        {  
            this->textBox2->Text="1";  
        }  
        else  
        {  
            this->textBox2->Text="0";  
        }  
        // Next statement in the program.  
    }  
}
```



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ
if ... else if

ใบสั่งงานที่ 2

แผ่นที่ : 3

หน้าที่

- 1.3 ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
2. ทำการบันทึกไฟล์

ข้อควรระวัง

1. จะต้องสร้างฟอร์มและวัตถุขึ้นมารองรับก่อนการเขียนโปรแกรม

เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Visual Studio

เวลาในการปฏิบัติงาน

120 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การพัฒนาเว็บด้วยภาษาเอชทีเอ็มแอล
รหัสวิชา : 20901 - 2004
งาน : คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ

ใบประเมินผล
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถเปิดงานไฟล์งานมาทำต่อได้ 2. สามารถรับค่าทางคีย์บอร์ดได้ 3. สามารถเขียนโปรแกรมในปุ่ม Button ได้ 4. โปรแกรมสามารถประมวลผลและแสดงค่าออกมาได้ 5. เซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม 2. ความรับผิดชอบ 3. ความปลอดภัย 4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



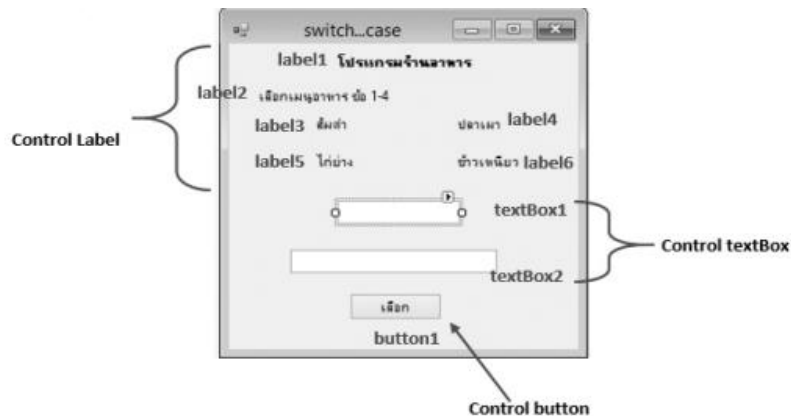
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ
switch...case

ใบสั่งงานที่ 3

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนออกแบบหน้าโปรแกรม คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ โดยออกแบบเป็นโปรแกรมการเลือกเมนูอาหาร



ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ทดลองปฏิบัติวิธีการใช้โปรแกรมดังต่อไปนี้

1.1 สร้างโปรเจ็คใหม่ขึ้นมา และออกแบบหน้าโปรแกรมให้มีช่องรับข้อมูล ช่องแสดงผลและปุ่มกดการทำงาน

1.2 กำหนดให้รับข้อมูลตัวเลขแล้วกดปุ่มให้โปรแกรมทำงานแล้วจะแสดงข้อความท่านเลือกเมนูที่ โดยใช้โค้ดดังต่อไปนี้

```
#pragma endregion
```

```
private: System::Void button1_Click(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e) {  
    int num1;  
    num1 = Convert::ToInt16(textBox1->Text);  
    switch(num1){  
        case 1:  
            this->textBox2->Text = "ท่านเลือกรายการที่ 1 ส้มตำ";  
            break;  
        case 2:  
            this->textBox2->Text = "ท่านเลือกรายการที่ 2 ปลาเผา";
```



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ
switch...case

ใบสั่งงานที่ 3

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

```
break;
case 3:
    this->textBox2->Text = "ท่านเลือกรายการที่ 3 'ไถ่อย่าง';
    break;
case 4:
    this->textBox2->Text = "ท่านเลือกรายการที่ 4 'ข้าวเหนียว";
    break;
}
```

- 1.3 ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
- 2. ทำการบันทึกไฟล์

ข้อควรระวัง

- 1. จะต้องสร้างฟอร์มและวัตถุขึ้นมารองรับก่อนการเขียนโปรแกรม

เครื่องมือและอุปกรณ์

- 1. เครื่องคอมพิวเตอร์
- 2. โปรแกรม Visual Studio

เวลาในการปฏิบัติงาน

120 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การพัฒนาเว็บด้วยภาษาเอชทีเอ็มแอล
รหัสวิชา : 20901 - 2004
งาน : คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ
switch...case

ใบประเมินผล
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 3

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถเปิดงานไฟล์งานมาทำต่อได้ 2. สามารถสร้างฟอร์มตามที่กำหนดได้ 3. สามารถเขียนโปรแกรมในปุ่ม Button ได้ 4. โปรแกรมสามารถประมวลผลและแสดงค่าออกมาได้ 5. เซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม 2. ความรับผิดชอบ 3. ความปลอดภัย 4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวมเวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : คำสั่งควบคุมการทำงาน การวนซ้ำเพื่อทำงานเป็น
รอบ for

ใบสั่งงานที่ 4

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนออกแบบหน้าโปรแกรม คำสั่งควบคุมการทำงาน การวนซ้ำเพื่อทำงานเป็นรอบ โดยออกแบบเป็นโปรแกรมแม่สูตรคูณ



ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ทดลองปฏิบัติวิธีการใช้โปรแกรมดังต่อไปนี้

1.1 สร้างโปรเจ็คใหม่ขึ้นมา และออกแบบหน้าโปรแกรมให้มีช่องรับข้อมูล ช่องแสดงผลและปุ่มกดการทำงาน

1.2 กำหนดให้รับค่าคะแนนแล้วกดปุ่มให้โปรแกรมทำงานแล้วคำนวณออกมาเป็นแม่สูตรคูณโดยใช้โค้ดดังต่อไปนี้

```
#pragma endregion
```

```
private: System::Void button1_Click(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e) {  
    int mul, n;  
    mul = Convert::ToInt16(txtbox1->Text);  
    lbl1->Text = System::Convert::ToString("");  
    for(n=1; n <= 12; n++)  
    {  
        this->lbl1->Text + =n+"x"+Convert::ToString(mul)+"="+mul*n+"\n";  
    }  
}
```



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : : คำสั่งควบคุมการทำงาน การวนซ้ำเพื่อทำงาน
เป็นรอบ for

ใบสั่งงานที่ 4

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

- 1.3 ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
2. ทำการบันทึกไฟล์

ข้อควรระวัง

- 1._จะต้องสร้างฟอร์มและวัตถุขึ้นมารองรับก่อนการเขียนโปรแกรม

เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Visual Studio

เวลาในการปฏิบัติงาน

120 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การพัฒนาเว็บด้วยภาษาเอชทีเอ็มแอล
รหัสวิชา : 20901 - 2004
งาน : คำสั่งควบคุมการทำงาน โครงสร้างการตัดสินใจ
switch...case

ใบประเมินผล
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 4

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถเปิดงานไฟล์งานมาทำต่อได้ 2. สามารถสร้างฟอร์มตามที่กำหนดได้ 3. สามารถเขียนโปรแกรมในปุ่ม Button ได้ 4. โปรแกรมสามารถประมวลผลและแสดงค่าออกมาได้ 5. เซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม 2. ความรับผิดชอบ 3. ความปลอดภัย 4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวมเวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



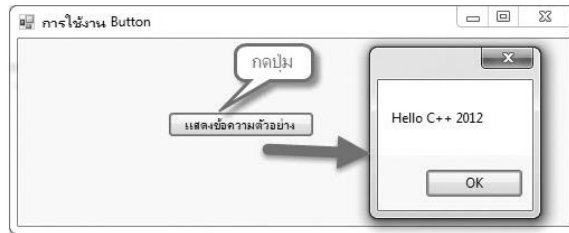
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : ฟังก์ชัน/คลาสอื่นๆ ที่น่าสนใจ และการตรวจสอบ
ข้อผิดพลาด

ใบสั่งงานที่ 5

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนออกแบบหน้าโปรแกรม ฟังก์ชันอื่นๆเพิ่มเติม โดยออกแบบเป็นโปรแกรมแม่สูตรคูณ



ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ทดลองปฏิบัติวิธีการใช้โปรแกรมดังต่อไปนี้
 - 1.1 สร้างโปรเจกต์ใหม่ขึ้นมา และออกแบบหน้าโปรแกรมให้มีปุ่มกดการทำงาน กดแล้วมีข้อความแจ้งเตือน
 - 1.2 กำหนดให้กดปุ่มให้โปรแกรมทำงานแล้วให้ขึ้นข้อความแจ้งเตือนโดยใช้โค้ดดังต่อไปนี้

```
#pragma endregion  
private: System::Void bt_show_Click(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e) {  
    MessageBox::Show("Hello c++ 2012");  
};
```

- 1.3 ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
2. ทำการบันทึกไฟล์

ข้อควรระวัง

1. จะต้องสร้างฟอร์มและวัตถุขึ้นมารองรับก่อนการเขียนโปรแกรม

เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Visual Studio

เวลาในการปฏิบัติงาน

120 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การพัฒนาเว็บด้วยภาษาเอชทีเอ็มแอล
รหัสวิชา : 20901 - 2004
งาน : ฟังก์ชัน/คลาสอื่นๆ ที่น่าสนใจ และการตรวจสอบ
ข้อผิดพลาด

ใบประเมินผล
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 5

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
<ol style="list-style-type: none">1. สามารถเปิดงานไฟล์งานมาทำต่อได้2. สามารถสร้างฟอร์มตามที่กำหนดได้3. สามารถเขียนโปรแกรมในปุ่ม Button ได้4. โปรแกรมสามารถประมวลผลและแสดงค่าออกมาได้5. เซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
<ol style="list-style-type: none">1. ความสวยงาม2. ความรับผิดชอบ3. ความปลอดภัย4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



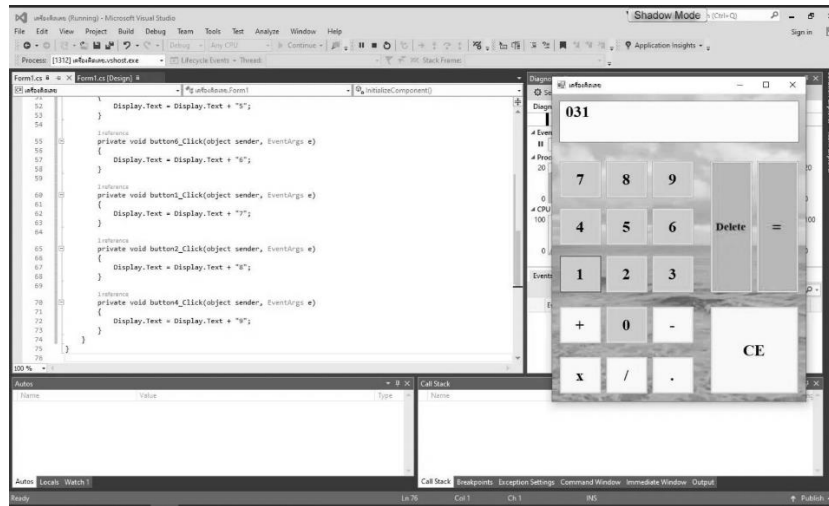
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : การประยุกต์ใช้และการออกแบบโปรแกรม

ใบสั่งงานที่ 6

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนออกแบบหน้าโปรแกรม เครื่องคิดเลข



ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ทดลองปฏิบัติวิธีการใช้โปรแกรมดังต่อไปนี้
 - 1.1 สร้างโปรเจกต์ใหม่ขึ้นมา และออกแบบหน้าโปรแกรมให้มีปุ่มกดการทำงาน
 - 1.2 เขียนโค้ดควบคุมปุ่มการทำงาน
 - 1.3 ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
2. ทำการบันทึกไฟล์

ข้อควรระวัง

1. จะต้องสร้างฟอร์มและวัตถุขึ้นมารองรับก่อนการเขียนโปรแกรม

เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Visual Studio

เวลาในการปฏิบัติงาน

120 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การพัฒนาเว็บด้วยภาษาเอชทีเอ็มแอล
รหัสวิชา : 20901 - 2004
งาน : การประยุกต์ใช้และการออกแบบโปรแกรม

ใบประเมินผล
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 6

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถเปิดงานไฟล์งานมาทำต่อได้ 2. สามารถสร้างโปรแกรมตามที่กำหนดได้ 3. สามารถเขียนโปรแกรมในปุ่ม Button ได้ 4. โปรแกรมสามารถประมวลผลและแสดงค่าออกมาได้ 5. เซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม 2. ความรับผิดชอบ 3. ความปลอดภัย 4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การเขียนโปรแกรมติดต่อผู้ใช้แบบกราฟิก
รหัสวิชา : 20901 - 2201
งาน : การประยุกต์ใช้และการออกแบบโปรแกรม

ใบสั่งงานที่ 7

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

คำสั่ง ให้นักเรียนออกแบบหน้าโปรแกรม ร้านอาหาร



ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. ทดลองปฏิบัติวิธีการใช้โปรแกรมดังต่อไปนี้
 - 1.1 สร้างโปรเจกต์ใหม่ขึ้นมา และออกแบบหน้าโปรแกรมให้มีปุ่มกดการทำงาน
 - 1.2 เขียนโค้ดควบคุมปุ่มการทำงาน
 - 1.3 ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
2. ทำการบันทึกไฟล์

ข้อควรระวัง

1. จะต้องสร้างฟอร์มและวัตถุขึ้นมารองรับก่อนการเขียนโปรแกรม

เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Visual Studio

เวลาในการปฏิบัติงาน

120 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การพัฒนาเว็บด้วยภาษาเอชทีเอ็มแอล
รหัสวิชา : 20901 - 2004
งาน : การประยุกต์ใช้และการออกแบบโปรแกรม

ใบประเมินผล
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 7

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถเปิดงานไฟล์งานมาทำต่อได้ 2. สามารถสร้างโปรแกรมตามที่กำหนดได้ 3. สามารถเขียนโปรแกรมในปุ่ม Button ได้ 4. โปรแกรมสามารถประมวลผลและแสดงค่าออกมาได้ 5. เซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม 2. ความรับผิดชอบ 3. ความปลอดภัย 4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน

