

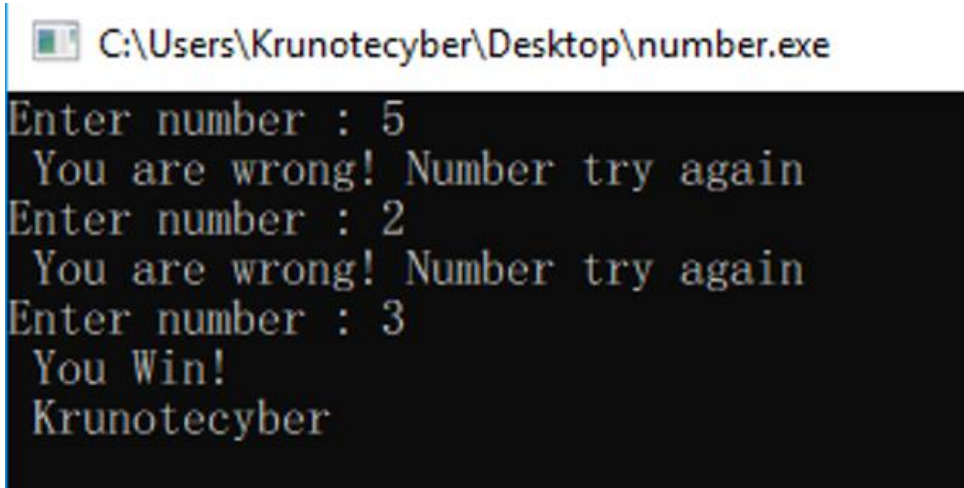
กิจกรรมที่ 6

คำสั่งในการวนรอบ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมต่อไปนี้

LAB 6.1 ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมเกมทายเลขปริศนา ระหว่างเลข 1 - 100 เลขปริศนาคือ 3

ตัวอย่างหน้าจอแสดงผล



```
C:\Users\Krunotecyber\Desktop\number.exe
Enter number : 5
You are wrong! Number try again
Enter number : 2
You are wrong! Number try again
Enter number : 3
You Win!
Krunotecyber
```

LAB 6.2 ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมเพื่อทายตัวเลข โดยทายไปเรื่อยๆ ระหว่าง 1 - 100 เลขปริศนาคือ 33 แล้วแสดงผลว่า You Win!! และจบโปรแกรม (ใช้ do-while) โดยมีเงื่อนไขดังนี้

- ถ้าจำนวนที่ทายมากมีค่ามากกว่า ให้แสดง Too High
- ถ้าจำนวนที่ทายมากมีค่าน้อยกว่า ให้แสดง Too Low
- ถ้าจำนวนที่ทายถูกต้อง ให้แสดง You Win!! หากไม่ได้รับค่าไปเรื่อย ๆ

LAB 6.3 ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมตรวจสอบการเลือกเมนู

ตัวอย่างหน้าจอแสดงผล

```
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x   Please select choice               x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x   1. Program BMI                     x
x   2. Program Number                  x
x   3. Program TOEIC                   x
x   4. Program Buddhist era            x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
By Krunotecyber

Please select choice 1-5 only : 7

Please select choice 1-5 only : 9

Please select choice 1-5 only : 1
```