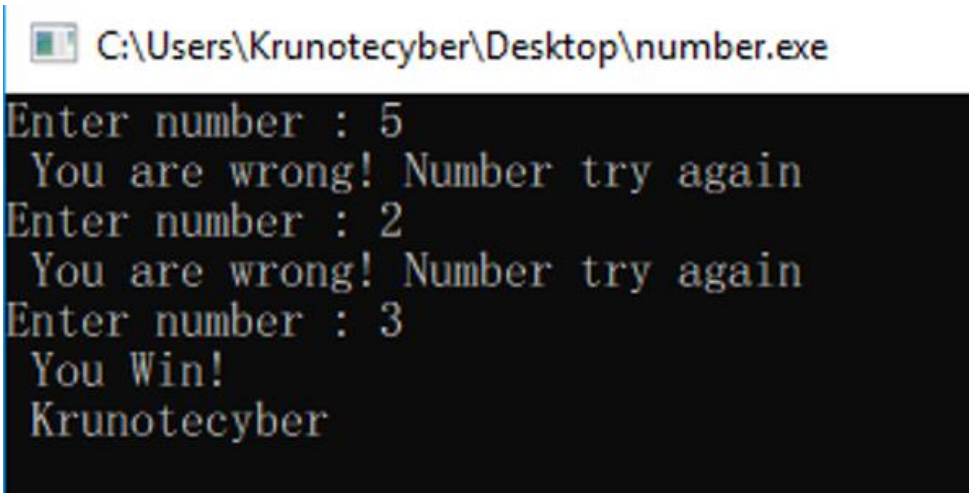
กิจกรรมที่ 6

คำสั่งในการวนรอบ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมต่อไปนี้

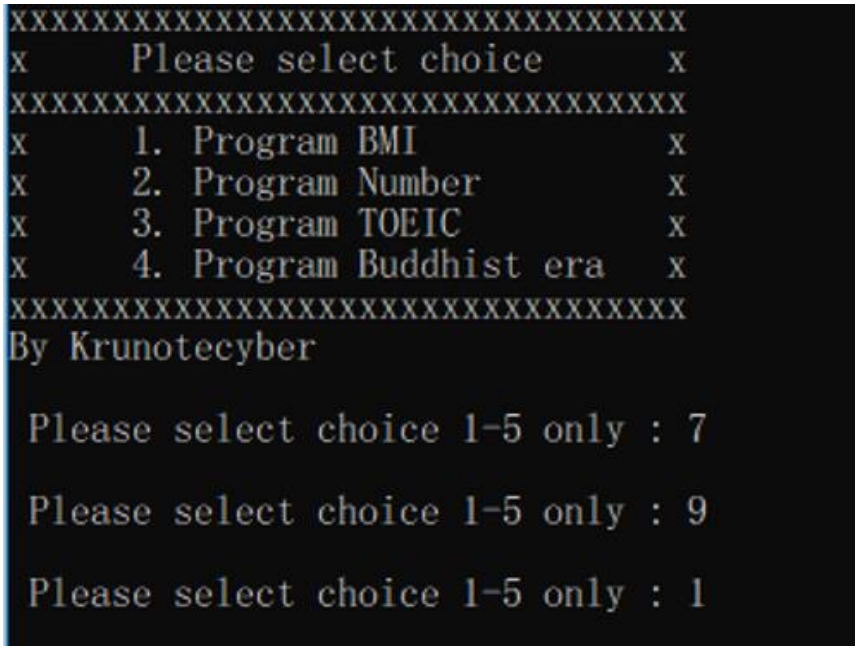
LAB 6.1 ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมเกมทายเลขปริศนา ระหว่างเลข 1 - 100 **เลขปริศนาคือ 3**

ตัวอย่างหน้าจอแสดงผล



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!! หากไม่ให้รับค่าไปเรื่อย ๆ

LAB 6.3 ให้นักเรียนเขียนโปรแกรมตรวจสอบการเลือกเมนู

ตัวอย่างหน้าจอแสดงผล