

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้
รหัสวิชา 20204-2108 รายวิชา การเขียน โปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้น
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ/2 2566 (คอมฯ12/2)
ครูผู้สอน นางสาวเปรมรัสมิ ถึงเสียบญวน จำนวน
วันที่ 15 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

- 1.1 ความหมายของโปรแกรมเชิงวัตถุ
- 1.2 บทบาทของโปรแกรมเชิงวัตถุ
- 1.3 ความเป็นมาและแนวคิดการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
- 1.4 คุณสมบัติของโปรแกรมเชิงวัตถุ
- 1.5 ประโยชน์ของโปรแกรมเชิงวัตถุ

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 1 บทบาทของโปรแกรมเชิงวัตถุ
เบื้องต้น

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110110105354.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 15 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

2.1 ภาษาที่สนับสนุนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้น

2.2 ประวัติของภาษาในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้น

หลักเบื้องต้นในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ นักเขียนโปรแกรมจะต้องพิจารณาถึงภาษาที่เหมาะสมในการเขียนโปรแกรม ซึ่งภาษาที่สนับสนุนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุมีหลายภาษา เช่น Visual Basic, Java, C++, C# เป็นต้น ซึ่งภาษา C# เป็นภาษาที่นิยมใช้ในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ โดยมีรายละเอียดของเนื้อหาในบทนี้

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 2 ภาษาในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
เบื้องต้น

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110110105613.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 15 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

2.1 ภาษาที่สนับสนุนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้น

2.2 ประวัติของภาษาในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้น

หลักเบื้องต้นในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ นักเขียนโปรแกรมจะต้องพิจารณาถึงภาษาที่เหมาะสมในการเขียนโปรแกรม ซึ่งภาษาที่สนับสนุนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุมีหลายภาษา เช่น Visual Basic, Java, C++, C# เป็นต้น ซึ่งภาษา C# เป็นภาษาที่นิยมใช้ในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ โดยมีรายละเอียดของเนื้อหาในบทนี้

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 2 ภาษาในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
เบื้องต้น

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110110105717.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 16 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน ลากิจ 1 คน , ลาป่วย 2 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

3.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาษา Visual C#

3.2 โครงสร้างภาษา Visual C#

3.3 วิธีติดตั้ง Visual Studio 2010

3.4 การใช้โปรแกรม Visual Studio 2010

หลักในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้นนั้น ซึ่งการเขียนโปรแกรมจะต้องมีการใช้งานข้อมูล โดยจะอยู่ในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพ ข้อความ ตัวเลข วัน เวลา โดยข้อมูลจะถูกนำมาใช้ในการคำนวณ หรือประมวลผลในรูปแบบต่างๆ โดยการใช้ตัวแปรเพื่อเก็บค่าของข้อมูลเหล่านั้น ในภาษา Visual C# จะมีการกำหนดชนิดของข้อมูลไว้หลากหลายชนิด ทั้งนี้เพื่อรองรับการจัดเก็บข้อมูลไว้หลายๆ ประเภท ในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ นั้น จะต้องเข้าใจถึงโครงสร้างภาษาที่เราใช้เขียน ซึ่งจะใช้ภาษา Visual C# มีรายละเอียดของเนื้อหาในบทนี้

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวสุชาวรรณ สิงห์ร้อ (ลากิจ) , นางสาวสุภาวีนี เกตุระหงษ์ (ลาป่วย) , นางสาวอภิสรา สมศรี (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 3 หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
เบื้องต้น

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111110122.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 16 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน ลากิจ 1 คน , ลาป่วย 2 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

3.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาษา **Visual C#**

3.2 โครงสร้างภาษา **Visual C#**

3.3 วิธีติดตั้ง **Visual Studio** 2010

3.4 การใช้โปรแกรม **Visual Studio** 2010

หลักในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้นนั้น ซึ่งการเขียนโปรแกรมจะต้องมีการใช้งานข้อมูล โดยจะอยู่ในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพ ข้อความ ตัวเลข วัน เวลา โดยข้อมูลจะถูกนำมาใช้ในการคำนวณ หรือประมวลผลในรูปแบบต่างๆ โดยการใช้ตัวแปรเพื่อเก็บค่าของข้อมูลเหล่านั้น ในภาษา **Visual C#** จะมีการกำหนดชนิดของข้อมูลไว้หลากหลายชนิด ทั้งนี้เพื่อรองรับการจัดเก็บข้อมูลไว้หลายๆ ประเภท ในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ นั้น จะต้องเข้าใจถึงโครงสร้างภาษาที่เราใช้เขียน ซึ่งจะใช้ภาษา **Visual C#** มีรายละเอียดของเนื้อหาในบทนี้

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวสุชาวรรณ สิงห์หรือ (ลากิจ) , นางสาวสุภาวีนี เกตุระหงษ์ (ลาป่วย) , นางสาวอภิสรรา สมศรี (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 3 หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
เบื้องต้น

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111110223.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 17 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน ลากิจ 1 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

- 4.1 วิธีการเรียกใช้โปรแกรม **Visual C#**
- 4.2 โครงสร้างคำสั่งโปรแกรม **Visual C#**
- 4.3 องค์ประกอบพื้นฐาน **Visual C#**
- 4.4 การเขียนโปรแกรมในโหมด **Console Application** ด้วย **Visual C#**
 - 4.4.1 คำสั่งการแสดงผลข้อมูลทางจอภาพ
 - 4.4.2 คำสั่งอ่านข้อมูลจากคีย์บอร์ด

การพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา **Visual C#** เป็นภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-Oriented Programming Language) โดยเครื่องมือสำหรับการพัฒนาโปรแกรมด้วย **Visual C#** มีมากมายให้เลือกใช้ ซึ่งสามารถเพิ่มความสะดวกและลดข้อผิดพลาดได้เป็นอย่างมาก เช่น **Visual Studio 2010 (Visual C#)** เป็นต้น โดยคุณสมบัติของ **Visual C#** ซึ่งสามารถแก้ไขบันทึกโปรแกรมที่เขียนด้วยภาษา **Visual C#** ได้คอมไพล์และทดสอบโปรแกรมที่เขียนขึ้นได้ทันที เพิ่มความง่ายในการเขียนโปรแกรมด้วยคุณสมบัติการเติมเต็มคำสั่ง (Code Completion) ซึ่งสามารถสนับสนุนการพัฒนาโปรแกรมทั้งประเภทที่ติดต่อกับผู้ใช้ผ่านคอนโซล (Console Application) ซึ่งจะรับข้อมูลผ่านทางแป้นพิมพ์และแสดงผลข้อมูลในรูปแบบตัวอักษรเพียงอย่างเดียว และประเภทที่ใช้คุณสมบัติของวินโดวส์เต็มรูปแบบ (Windows Application) ซึ่งจะอนุญาตให้ผู้ใช้งานควบคุมโปรแกรมโดยใช้เมาส์และแสดงผลในรูปแบบกราฟิกได้

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวหทัยรัตน์ ทิพย์เวหา (ลากิจ) , นางสาวอนันตยา แสงส่อง (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 4 เครื่องมือที่ใช้สำหรับเขียน โปรแกรม
เชิงวัตถุเบื้องต้น

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111111238.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 17 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน ลากิจ 1 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

5.1 การออกแบบโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้นเพื่อประยุกต์ในงานธุรกิจ โดยใช้คำสั่งรับข้อมูลผ่านทางคีย์บอร์ด
(Keyboard)

- 5.1.1 ตัวอย่างที่ 1 โปรแกรมการหาพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า ที่กำหนดค่าให้กับตัวแปรแบบตายตัว
- 5.1.2 ตัวอย่างที่ 2 โปรแกรมการหาพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า ที่รับข้อมูลผ่านทางแป้นพิมพ์ (Keyboard)
- 5.1.3 ตัวอย่างที่ 3 โปรแกรมการคำนวณหาใบเสร็จรับเงิน

การพัฒนาโปรแกรมด้านธุรกิจในยุคปัจจุบันนี้ ซึ่งต้องพัฒนาให้ใช้กับข้อมูลจำนวนมากและต้องการความรวดเร็วในการนำข้อมูลนั้นมาใช้ประโยชน์ เพราะการแข่งขันทางด้านธุรกิจในปัจจุบันมีสูงมาก ดังนั้นโปรแกรมคอมพิวเตอร์จึงได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในงานด้านธุรกิจ เช่น การเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผลข้อมูล โดยสามารถนำข้อมูลที่ถูกต้องซึ่งผ่านการประมวลผลแล้ว มาใช้ในการตัดสินใจในทางธุรกิจ โดยเนื้อหาในหน่วยการเรียนนี้จะกล่าวถึงการออกแบบโปรแกรมเพื่อประยุกต์ใช้ในด้านธุรกิจเบื้องต้น โดยใช้คำสั่งในการรับข้อมูลผ่านทางคีย์บอร์ด เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาโปรแกรมในธุรกิจต่อไป

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวหทัยรัตน์ ทิพย์เวหา (ลากิจ) , นางสาวอนันตยา แสงผ่อง (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 5 การออกแบบโปรแกรมเชิงวัตถุ
เบื้องต้นเพื่อประยุกต์ในงานธุรกิจ

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111111353.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 17 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

5.1.4 ตัวอย่างที่ 4 โปรแกรมการคำนวณหาส่วนลดสินค้า

5.1.5 ตัวอย่างที่ 5 โปรแกรมการคำนวณหาค่านายหน้า (Commission)

การพัฒนาโปรแกรมด้านธุรกิจในยุคปัจจุบันนี้ ซึ่งต้องพัฒนาให้ใช้กับข้อมูลจำนวนมากและต้องการความรวดเร็วในการนำข้อมูลนั้นมาใช้ประโยชน์ เพราะการแข่งขันทางด้านธุรกิจในปัจจุบันมีสูงมาก ดังนั้นโปรแกรมคอมพิวเตอร์จึงได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในงานด้านธุรกิจ เช่น การเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผลข้อมูล โดยสามารถนำข้อมูลที่ถูกต้องซึ่งผ่านการประมวลผลแล้ว มาใช้ในการตัดสินใจในทางธุรกิจ โดยเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้นี้จะกล่าวถึงการออกแบบโปรแกรมเพื่อประยุกต์ใช้ในด้านธุรกิจเบื้องต้น โดยใช้คำสั่งในการรับข้อมูลผ่านทางคีย์บอร์ด เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาโปรแกรมในธุรกิจต่อไป

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 5 การออกแบบโปรแกรมเชิงวัตถุ
เบื้องต้นเพื่อประยุกต์ในงานธุรกิจ

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspp.ac.th/files/78817_24110111112125.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 18 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน ลากิจ 2 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

6.1 คำสั่ง IF

6.2 การออกแบบโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้นเพื่อประยุกต์ในงานธุรกิจ โดยใช้คำสั่งโครงสร้าง IF และ IF...ELSE

6.2.1 ตัวอย่างที่ 1 โปรแกรมการคำนวณหาใบเสร็จรับเงิน คิดส่วนลดสินค้า โดยใช้คำสั่ง IF และ IF...ELSE

6.2.2 ตัวอย่างที่ 2 โปรแกรมคำนวณค่าแรงล่วงเวลา โดยใช้คำสั่ง IF และ IF...ELSE

6.2.3 ตัวอย่างที่ 3 โปรแกรมคำนวณค่าเช่าอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำสั่ง IF และ IF...ELSE

เนื้อหาในหน่วยการเรียนนี้จะกล่าวถึงการออกแบบโปรแกรมเพื่อประยุกต์ใช้ในด้านธุรกิจเบื้องต้น โดยใช้คำสั่ง IF และ IF...ELSE ในการเขียนโปรแกรมเพื่อตรวจสอบเงื่อนไข ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมการคิดส่วนลดสินค้า ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว การคิดส่วนลดถ้าหากซื้อสินค้าเป็นจำนวนเงินมากก็จะได้ส่วนลดมาก ดังนั้นคำสั่ง IF และ IF...ELSE จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเขียนโปรแกรมในการตัดสินใจทางเลือกเงื่อนไขในแต่ละกรณี เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาโปรแกรมในงานธุรกิจต่อไป

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวรัฐญา เหลืออื่น (ลากิจ) , นางสาวศุภิสรา ชูโหม (ลากิจ) , นางสาวพรภัสร์ สัตตบุตร (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 6 คำสั่ง IF และ IF...ELSE

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111112359.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 18 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน ลากิจ 2 คน , ลาป่วย 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

7.1 คำสั่ง Switch Case

7.2 ตัวอย่างโปรแกรม

เนื้อหาในหน่วยการเรียนนี้จะกล่าวถึงการออกแบบโปรแกรมเพื่อประยุกต์ใช้ในด้านธุรกิจเบื้องต้น โดยใช้คำสั่ง Switch Case ซึ่งเป็นคำสั่งที่ใช้ตรวจสอบเงื่อนไขได้โดยเฉพาะ

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวรัฐญา เหลืออัน (ลากิจ) , นางสาวสุกสิรา ชูโหม (ลากิจ) , นางสาวพรลภัส สัตตบุตร (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111112718.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 18 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

7.1 คำสั่ง Switch Case

7.2 ตัวอย่างโปรแกรม

เนื้อหาในหน่วยการเรียนนี้จะกล่าวถึงการออกแบบโปรแกรมเพื่อประยุกต์ใช้ในด้านธุรกิจเบื้องต้น โดยใช้คำสั่ง Switch Case ซึ่งเป็นคำสั่งที่ใช้ตรวจสอบเงื่อนไขได้โดยเฉพาะ

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111112553.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 19 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

8.1 คำสั่ง **While** ลูป

8.2 ตัวอย่างโปรแกรม

เนื้อหาในหน่วยการเรียนนี้จะกล่าวถึงการออกแบบโปรแกรมเพื่อประยุกต์ใช้ในด้านธุรกิจเบื้องต้น โดยใช้คำสั่ง **While** ลูป เป็นโครงสร้างคำสั่ง แบบง่ายที่สุดที่สามารถนำมาใช้เขียน โปรแกรมเพื่อวนทำคำสั่ง (หรือกลุ่มของคำสั่ง) ซ้ำหลายๆ รอบ

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 8 คำสั่ง **While** ลูป

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111112944.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 19 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

9.1 คำสั่ง **For** ลูป

9.2 ตัวอย่างโปรแกรม

เนื้อหาในหน่วยการเรียนนี้จะกล่าวถึงการออกแบบโปรแกรมเพื่อประยุกต์ใช้ในด้านธุรกิจเบื้องต้น โดยใช้คำสั่ง **For** ลูป เป็นคำสั่งที่ใช้เขียน โปรแกรมเพื่อวนซ้ำ ขั้นตอนการทำงานของ **for** ลูป สังเกตว่าเงื่อนไขของลูปจะถูกตรวจสอบก่อนที่จะ คำสั่งวนซ้ำคำสั่งแรกจะถูกเรียกใช้ ดังนั้นโครงสร้าง **for** จึงมีการทำงานที่คล้ายคลึงกับโครงสร้าง **while**

ในใบความรู้ก่อนหน้าเราได้เห็น โครงสร้างของโปรแกรมแบบวนซ้ำที่ใช้คำสั่ง **while** และเมื่อพิจารณาการใช้คำสั่ง เหล่านี้ในการเขียนลูปแบบวนนับ (counting loop) เราจะพบว่าโครงสร้างของ ลูปมักจะมีส่วนประกอบเหล่านี้เสมอ

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 9 คำสั่ง **For** ลูป

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111113126.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 21 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน ลาพัก 2 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

10.1 ชนิดข้อมูลแบบอาร์เรย์

10.2 การอ้างอิงข้อมูลในอาร์เรย์

10.3 ตัวอย่างโปรแกรม

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่เพิ่มความรวดเร็วในการประมวลผลข้อมูล โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับงานที่มีปริมาณข้อมูลมาก ๆ ที่อาศัยการประมวลผลในรูปแบบเดียวกัน ดังนั้นการเขียนโปรแกรมเพื่อจัดการงานเหล่านี้จะต้องมีการเก็บข้อมูลเป็นจำนวนมากลงในตัวแปร ในกรณีนี้ หากเราประกาศตัวแปรหนึ่งตัวสำหรับข้อมูลหนึ่ง จำนวนโปรแกรมของเราจะประกอบด้วยตัวแปรเป็นจำนวนมาก นอกจากนั้นการเข้าถึงค่าภายในตัวแปรจะต้องกระทำผ่านตัวแปรแต่ละตัวโดยตรง และไม่สามารถรวบรวมการประมวลผลในรูปแบบเดียวกันไว้ในโครงสร้างแบบวนซ้ำได้ ภาษาโปรแกรมส่วนใหญ่รวมทั้งภาษา **C#** จึงรองรับการใช้งานโครงสร้างการเก็บข้อมูลชนิดพิเศษ ที่อนุญาตให้เราจัดการกับข้อมูลชนิดเดียวกันหลายๆ จำนวนผ่านตัวแปรเพียงตัวเดียว โครงสร้างการเก็บข้อมูลดังกล่าวมีชื่อเรียกว่า อาร์เรย์ (array) และตัวแปรที่ประกาศขึ้นมาเพื่อใช้อ้างอิงอาร์เรย์ จะถูกเรียกว่าตัวแปรแบบอาร์เรย์

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย
นางสาวศุภิสรา ชูโถม (ลากิจ) , นางสาวอริรัตน์ ป้อมแดง (ลากิจ) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 10 คำสั่ง อาเรย์

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111113547.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 21 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน ลากิจ 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

11.1 ขั้นตอนการเขียนโปรแกรมด้วย Windows Forms Application

11.1.1 หน้าต่าง Form Designer

11.1.2 Button

11.1.3 Label

11.1.4 Textbox

11.1.5 Picture box

11.2 ตัวอย่างโปรแกรมพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า

11.3 ตัวอย่างโปรแกรมทักทาย โดยใช้รูปแบบ MessageBox.show

11.4 ตัวอย่างโปรแกรมบวกเลข

11.5 ตัวอย่างโปรแกรมเปรียบเทียบอายุ โดยใช้เงื่อนไข if

11.6 ตัวอย่างโปรแกรมเลขคู่เลขคี่ โดยใช้เงื่อนไข if

11.7 ตัวอย่างโปรแกรมค่าคอมมิสชั่น โดยใช้คำสั่งเงื่อนไข If

ในการพัฒนาโปรแกรมเราสามารถเลือก ต้นแบบ (Template) โดยโปรแกรมจะเตรียมส่วนประกอบพื้นฐานที่จำเป็นให้เราใช้งาน เช่น หน้าจอ คลาสหลักๆ ที่ต้องใช้ จากนั้นให้ผู้พัฒนาโปรแกรมเลือกกำหนดรายละเอียดของหน้าจอ การตกแต่งหน้าจอ และการเขียนโปรแกรมเอง การใช้ต้นแบบทำให้การเขียนโปรแกรมทำได้เร็วขึ้น และมีมาตรฐานเดียวกันทุกๆ โปรแกรมสำหรับต้นแบบ

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวอริรัตน์ ป้อมแดง (ลากิจ) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 11 การเขียนโปรแกรมในโหมด

Windows Forms Application

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111113918.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 21 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 1 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

11.1 ขั้นตอนการเขียนโปรแกรมด้วย Windows Forms Application

11.1.1 หน้าต่าง Form Designer

11.1.2 Button

11.1.3 Label

11.1.4 Textbox

11.1.5 Picture box

11.2 ตัวอย่างโปรแกรมพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า

11.3 ตัวอย่างโปรแกรมทักทาย โดยใช้รูปแบบ MessageBox.show

11.4 ตัวอย่างโปรแกรมบวกเลข

11.5 ตัวอย่างโปรแกรมเปรียบเทียบอายุ โดยใช้เงื่อนไข if

11.6 ตัวอย่างโปรแกรมเลขคู่เลขคี่ โดยใช้เงื่อนไข if

11.7 ตัวอย่างโปรแกรมค่าคอมมิสชั่น โดยใช้คำสั่งเงื่อนไข If

ในการพัฒนาโปรแกรมเราสามารถเลือก ต้นแบบ (Template) โดยโปรแกรมจะเตรียมส่วนประกอบพื้นฐานที่จำเป็นให้เราใช้งาน เช่น หน้าจอ คลาสหลักๆ ที่ต้องใช้ จากนั้นให้ผู้พัฒนาโปรแกรมเลือกกำหนดรายละเอียดของหน้าจอ การตกแต่งหน้าจอ และการเขียนโปรแกรมเอง การใช้ต้นแบบทำให้การเขียนโปรแกรมทำได้เร็วขึ้น และมีมาตรฐานเดียวกันทุกๆ โปรแกรมสำหรับต้นแบบ

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 11 การเขียนโปรแกรมในโหมด

Windows Forms Application

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111114030.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 22 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน ลากิจ 1 คน , ลาป่วย 3 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

13.6 การวาดรูปสี่เหลี่ยม

13.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม

13.8 การวาดวงกลมและวงรี

13.9 การไล่สี

13.10 การวาดตัวอักษร

กราฟิก (Graphic) ภาษา C# จะเรียกใช้งาน GDI+ (Graphics Device Interface Plus) เป็นกราฟิกส์ไลบรารี ซึ่ง Microsoft ได้ทำการจัดเตรียมไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมได้เรียกใช้งานอย่างง่ายและสะดวกรวดเร็ว สำหรับทำงานทางด้านกราฟิกส์ ซึ่ง GDI+ นั้นมีคุณสมบัติเป็น OOP โดยสมบูรณ์ GDI+ จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับวินโดวส์ทุกรุ่นในปัจจุบัน

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวพิมพ์กมล วงศ์ศรีสุวรรณ (ลากิจ) , นางสาวกรรณิชา เจริญสุข (ลาป่วย) , นางสาวศิริณญา เฉลิมศรีเมือง (ลาป่วย) , นางสาวอุษมา เงินขวง (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 13 การสร้างกราฟิก

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111115907.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 22 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน ลากิจ 1 คน , ลาป่วย 3 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

13.6 การวาดรูปสี่เหลี่ยม

13.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม

13.8 การวาดวงกลมและวงรี

13.9 การไล่สี

13.10 การวาดตัวอักษร

กราฟิก (Graphic) ภาษา C# จะเรียกใช้งาน GDI+ (Graphics Device Interface Plus) เป็นกราฟิกส์ไลบรารี ซึ่ง Microsoft ได้ทำการจัดเตรียมไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมได้เรียกใช้งานอย่างง่ายและสะดวกรวดเร็ว สำหรับทำงานทางด้านกราฟิกส์ ซึ่ง GDI+ นั้นมีคุณสมบัติเป็น OOP โดยสมบูรณ์ GDI+ จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับวินโดวส์ทุกรุ่นในปัจจุบัน

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวพิมพ์กมล วงศ์ศรีสุวรรณ (ลากิจ) , นางสาวภรณ์ยา เจริญสุข (ลาป่วย) , นางสาวสิรินญา เฉลิมศรีเมือง (ลาป่วย) ,
นางสาวอุษมา เงินขวง (ลาป่วย) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 13 การสร้างกราฟิก

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111115907.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 22 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

13.6 การวาดรูปสี่เหลี่ยม

13.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม

13.8 การวาดวงกลมและวงรี

13.9 การไล่สี

13.10 การวาดตัวอักษร

กราฟิก (Graphic) ภาษา C# จะเรียกใช้งาน GDI+ (Graphics Device Interface Plus) เป็นกราฟิกส์ไลบรารี ซึ่ง Microsoft ได้ทำการจัดเตรียมไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมได้เรียกใช้งานอย่างง่ายและสะดวกรวดเร็ว สำหรับทำงานทางด้านกราฟิกส์ ซึ่ง GDI+ นั้นมีคุณสมบัติเป็น OOP โดยสมบูรณ์ GDI+ จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับวินโดวส์ทุกรุ่นในปัจจุบัน

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 13 การสร้างกราฟิก

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111115907.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 23 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

- 13.6 การวาดรูปสี่เหลี่ยม
- 13.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม
- 13.8 การวาดวงกลมและวงรี
- 13.9 การไล่สี
- 13.10 การวาดตัวอักษร

กราฟิก (Graphic) ภาษา C# จะเรียกใช้งาน GDI+ (Graphics Device Interface Plus) เป็นกราฟฟิกส์ไลบรารี ซึ่ง Microsoft ได้ทำการจัดเตรียมไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมได้เรียกใช้งานอย่างง่ายและสะดวก

รวดเร็ว สำหรับทำงานทางด้านกราฟิกส์ ซึ่ง GDI+ นั้นมีคุณสมบัติเป็น OOP โดยสมบูรณ์ GDI+ จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับวินโดวส์ทุกรุ่นในปัจจุบัน

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 13 การสร้างกราฟิก

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111115907.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 23 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

- 13.6 การวาดรูปสี่เหลี่ยม
- 13.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม
- 13.8 การวาดวงกลมและวงรี
- 13.9 การไล่สี

13.10 การวาดตัวอักษร

กราฟิก (Graphic) ภาษา C# จะเรียกใช้งาน GDI+ (Graphics Device Interface Plus) เป็นกราฟิกส์ไลบรารี ซึ่ง Microsoft ได้ทำการจัดเตรียมไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมได้เรียกใช้งานอย่างง่ายดายและสะดวกรวดเร็ว สำหรับทำงานทางด้านกราฟิกส์ ซึ่ง GDI+ นั้นมีคุณสมบัติเป็น OOP โดยสมบูรณ์ GDI+ จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับวินโดวส์ทุกรุ่นในปัจจุบัน

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 13 การสร้างกราฟิก

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111115907.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 24 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

13.6 การวาดรูปสี่เหลี่ยม

13.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม

13.8 การวาดวงกลมและวงรี

13.9 การไล่สี

13.10 การวาดตัวอักษร

กราฟิก (Graphic) ภาษา C# จะเรียกใช้งาน GDI+ (Graphics Device Interface Plus) เป็นกราฟิกส์ไลบรารี ซึ่ง Microsoft ได้ทำการจัดเตรียมไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมได้เรียกใช้งานอย่างง่ายและสะดวกรวดเร็ว สำหรับทำงานทางด้านกราฟิกส์ ซึ่ง GDI+ นั้นมีคุณสมบัติเป็น OOP โดยสมบูรณ์ GDI+ จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับวินโดวส์ทุกรุ่นในปัจจุบัน

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 13 การสร้างกราฟิก

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817__24110111115907.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 24 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน ขาดเรียน 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

13.6 การวาดรูปสี่เหลี่ยม

13.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม

13.8 การวาดวงกลมและวงรี

13.9 การไล่สี

13.10 การวาดตัวอักษร

กราฟิก (Graphic) ภาษา C# จะเรียกใช้งาน GDI+ (Graphics Device Interface Plus) เป็นกราฟิกส์ไลบรารี ซึ่ง Microsoft ได้ทำการจัดเตรียมไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมได้เรียกใช้งานอย่างง่ายดายและสะดวกรวดเร็ว สำหรับทำงานทางด้านกราฟิกส์ ซึ่ง GDI+ นั้นมีคุณสมบัติเป็น OOP โดยสมบูรณ์ GDI+ จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับวินโดวส์ทุกรุ่นในปัจจุบัน

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลากิจ มาสาย

นางสาวหทัยรัตน์ ทิพย์เวหา (ขาดเรียน) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 13 การสร้างกราฟิก

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111115907.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 24 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

13.6 การวาดรูปสี่เหลี่ยม

13.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม

13.8 การวาดวงกลมและวงรี

13.9 การไล่สี

13.10 การวาดตัวอักษร

กราฟิก (Graphic) ภาษา C# จะเรียกใช้งาน GDI+ (Graphics Device Interface Plus) เป็นกราฟิกส์ไลบรารี ซึ่ง Microsoft ได้ทำการจัดเตรียมไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมได้เรียกใช้งานอย่างง่ายดายและสะดวกรวดเร็ว สำหรับทำงานทางด้านกราฟิกส์ ซึ่ง GDI+ นั้นมีคุณสมบัติเป็น OOP โดยสมบูรณ์ GDI+ จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับวินโดวส์ทุกรุ่นในปัจจุบัน

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : หน่วยที่ 13 การสร้างกราฟิก

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111115907.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 25 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน ลา กิจ 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

13.6 การวาดรูปสี่เหลี่ยม

13.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม

13.8 การวาดวงกลมและวงรี

13.9 การไล่สี

13.10 การวาดตัวอักษร

กราฟิก (Graphic) ภาษา C# จะเรียกใช้งาน GDI+ (Graphics Device Interface Plus) เป็นกราฟิกส์ไลบรารี ซึ่ง Microsoft ได้ทำการจัดเตรียมไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมได้เรียกใช้งานอย่างง่ายและสะดวกรวดเร็ว สำหรับทำงานทางด้านกราฟิกส์ ซึ่ง GDI+ นั้นมีคุณสมบัติเป็น OOP โดยสมบูรณ์ GDI+ จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับวินโดวส์ทุกรุ่นในปัจจุบัน

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลา กิจ มาสาย

นายสรพัศ สมประสงค์ (ลา กิจ) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110111115907.pptx

[ดาวน์โหลด](#)

วันที่ 25 ตุลาคม 2567 สัปดาห์ที่ 2 จำนวน 33 คน ลาถึง 1 คน ,

หัวข้อเรื่อง/เนื้อหาสาระ/การอบรม/ให้คำปรึกษา/บันทึกการสอน :

วัดผลและประเมินผลปลายภาค

รายละเอียด/กิจกรรม

1. ครูแนะนำและบอกจุดประสงค์
 2. ครูอธิบายความหมายของตัวแทน
 3. ทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วย
-

อื่นๆ ระบุ

-

รายชื่อนักเรียนที่ขาดเรียน ลาป่วย ลาถึง มาสาย

นายสรพัศ สมประสงค์ (ลาถึง) ,

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

PowerPoint

รายละเอียด : วัดผลและประเมินผลปลายภาค

ปัญหา/อุปสรรค

-

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

-

ผลการจัดการเรียนรู้

-

แนบไฟล์เอกสาร / รูปภาพ 1

http://rms.bspc.ac.th/files/78817_24110112120002.pptx

[ดาวน์โหลด](#)