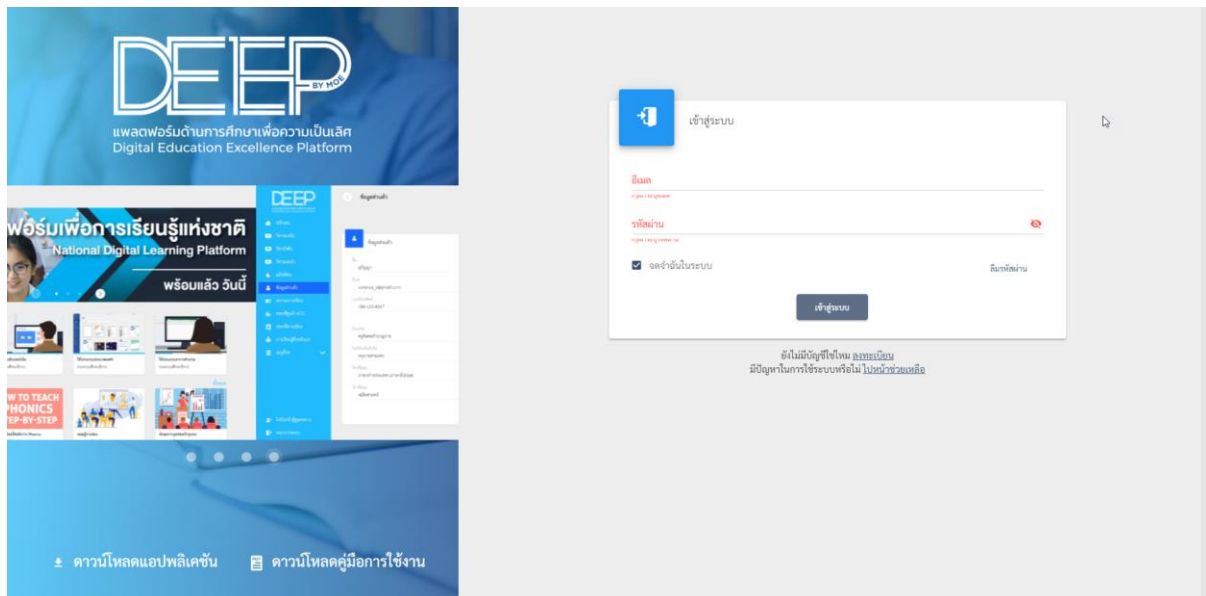
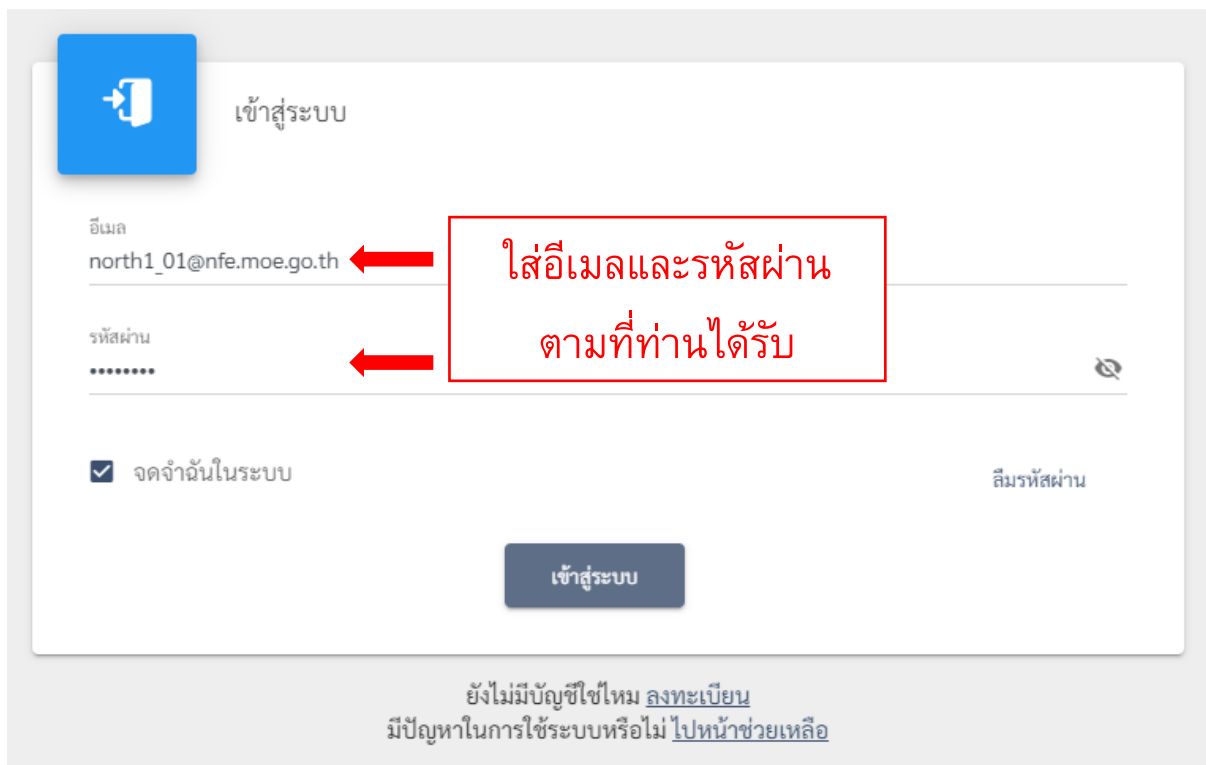


ขั้นตอนการทดสอบการใช้งาน สื่อการเรียนออนไลน์หลักสูตรพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานอาชีพ
ในระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติของกระทรวงศึกษาธิการ (DEEP)

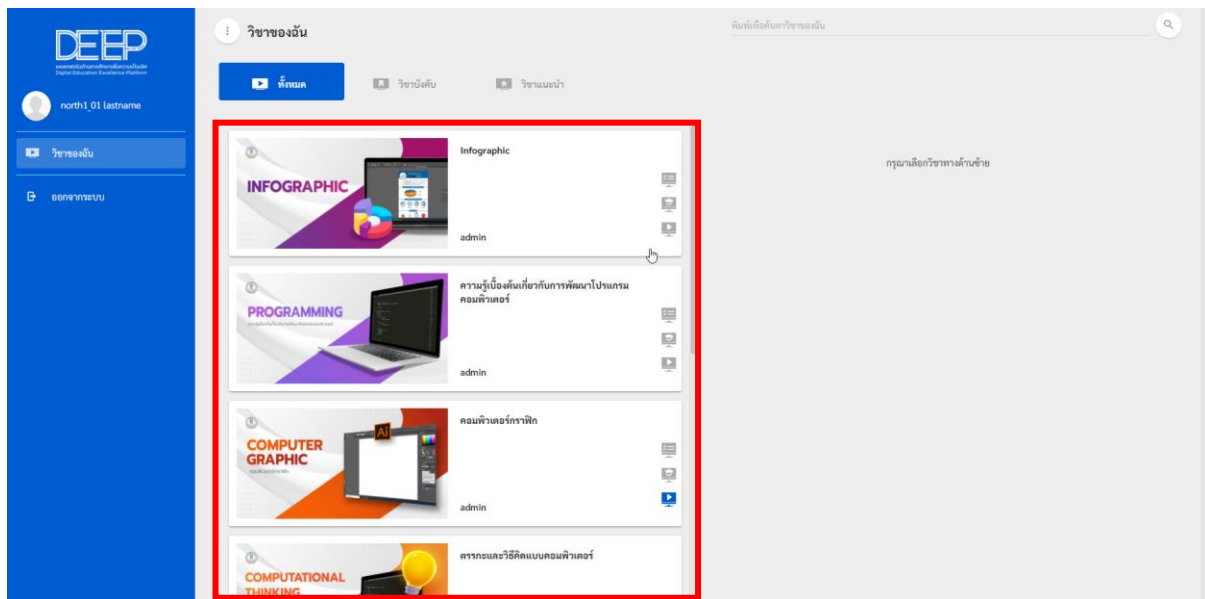
๑. เข้าไปที่เว็บไซต์ <https://skill.deep.go.th/login/>



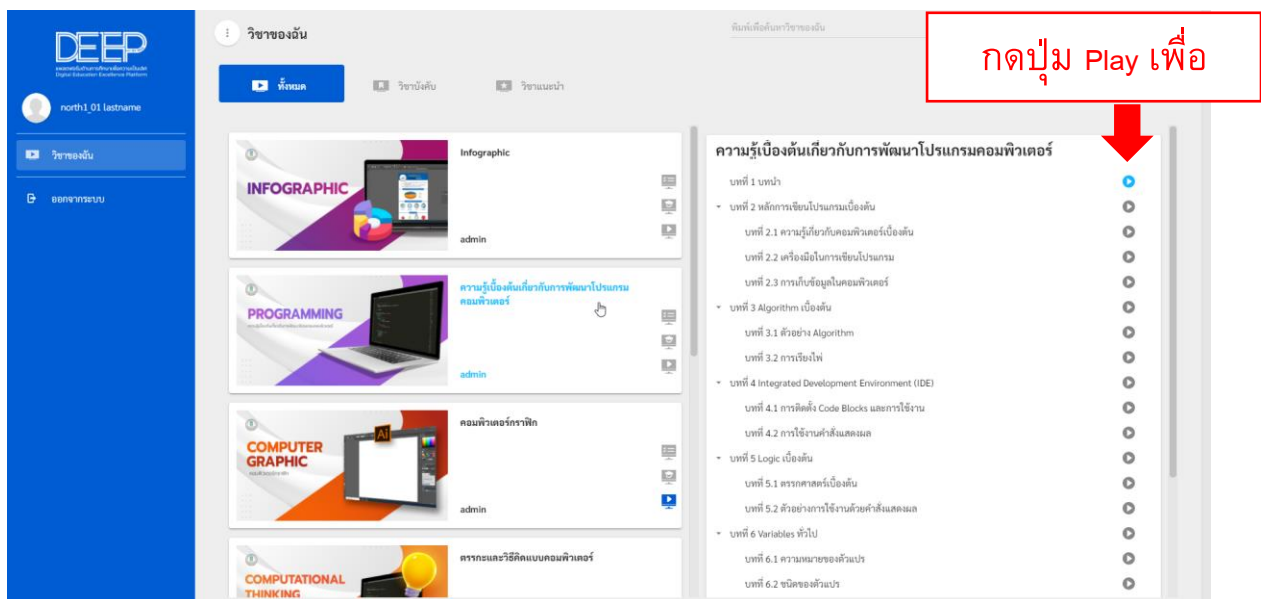
๒. ใส่อีเมล และรหัสผ่าน ตามที่ท่านได้รับจากทางสำนักงาน กศน. และกดปุ่ม เข้าสู่ระบบ



๓. เลือกวิชาเรียนที่ท่านได้รับมอบหมายให้ทดสอบการเรียนออนไลน์

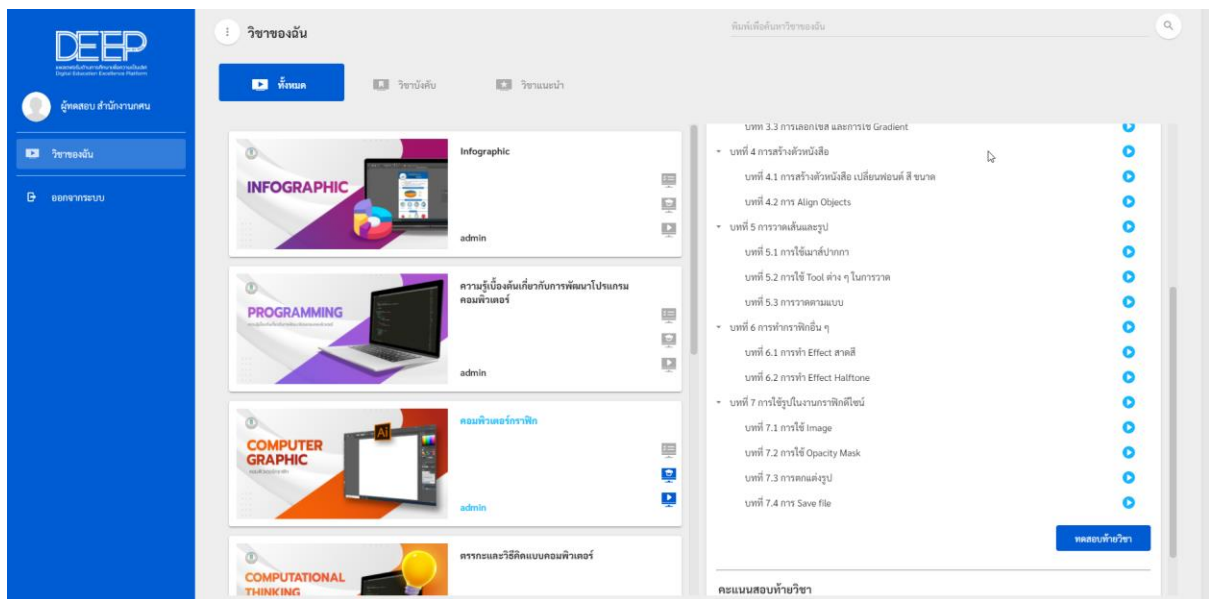


๔. กดปุ่ม Play เพื่อเรียน

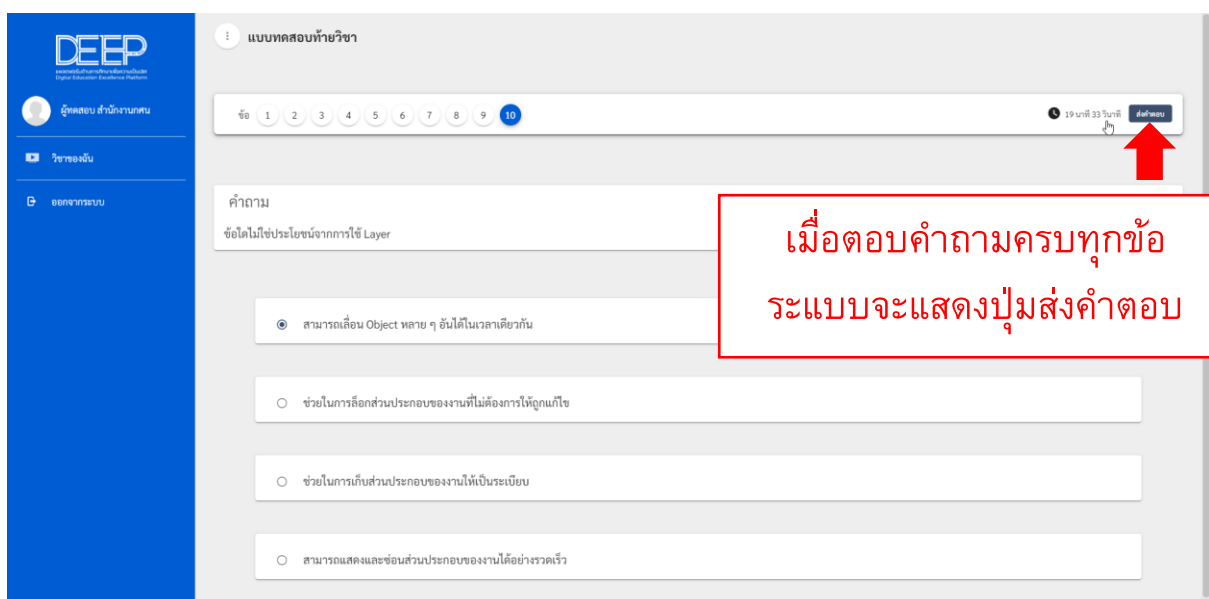


๕. เมื่อเรียนครบทุกเรียน ตั้งแต่บทที่ ๑ จนถึงบทสุดท้าย ระบบจะขึ้นปุ่ม “ทดสอบท้ายวิชา” ขึ้นมาทางด้านล่าง ให้กดเข้าไปทำแบบทดสอบ เมื่อทำแบบทดสอบเสร็จ ให้ท่านถ่ายรูปหรือบันทึกรูปหน้าจอเป็นรูปภาพ

และส่งกลับให้กับอาจารย์ประจำสำนักงานกศน.



๖. เมื่อตอบคำถามครบทุกข้อ ระบบจะแสดงปุ่ม “ส่งคำตอบ” ให้ทำกดปุ่มส่งคำตอบ เพื่อใช้แสดงผลคะแนน



๗. เมื่อผู้เรียนเรียนครบทุกบทเรียนแล้ว และทำแบบทดสอบแล้ว ให้ไปทำแบบสอบถามออนไลน์ ได้ที่ <https://forms.gle/eM๔Mh๕jEUwUEfs๒๔> เมื่อทำแบบสอบถามเสร็จ ให้ท่านถ่ายรูปหรือบันทึกหน้าจอเป็นรูปภาพ และส่งกลับให้กับอาจารย์ประจำสำนักงานกศน. เพื่อยืนยันการทำแบบสอบถามในครั้งนี้



Department of Educational Engineering
Digital Education Engineering Program



north_01 lastname



วีดิทัศน์



ออกจากระบบ

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์



โครงการพัฒนาสื่อการเรียนออนไลน์



บทนำ

✓ เสร็จสิ้นการประเมินแล้ว

การเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น อัลกอริทึม ตรรกศาสตร์ ตัวแปรในระดัเบื้องต้น และการใช้คำสั่งต่าง ๆ ในภาษา C เพื่อเป็นพื้นฐานก่อนการเขียนโปรแกรมภาษาต่าง ๆ และพัฒนาโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ต่อไป

หลังจากท่านได้เรียนแล้ว กรุณาทำแบบสอบถามดังนี้

<https://forms.gle/gM8Mh5UEJwYpJE529>

admin

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

บทที่ 1 บทนำ

- บทที่ 2 หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
 - บทที่ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
 - บทที่ 2.2 เครื่องมือในการเขียนโปรแกรม
 - บทที่ 2.3 การเก็บข้อมูลในคอมพิวเตอร์
- บทที่ 3 Algorithma เบื้องต้น
 - บทที่ 3.1 ตัวอย่าง Algorithm
 - บทที่ 3.2 การเรียงไฟล์
- บทที่ 4 Integrated Development Environment (IDE)
 - บทที่ 4.1 การติดตั้ง Code Blocks และการใช้งาน
 - บทที่ 4.2 การใช้งานคำสั่งแสดงผล
- บทที่ 5 Logic เบื้องต้น
 - บทที่ 5.1 ตรรกศาสตร์เบื้องต้น
 - บทที่ 5.2 ตัวอย่างการใช้งานด้วยคำสั่งแสดงผล
- บทที่ 6 Variables ทั่วไป
 - บทที่ 6.1 ความหมายของตัวแปร
 - บทที่ 6.2 ชนิดของตัวแปร
 - บทที่ 6.3 การใช้งานตัวแปร
- บทที่ 7 การใช้งานเงื่อนไข และวนซ้ำขั้นต้น
 - บทที่ 7.1 คำสั่ง if และตัวอย่าง

ทำแบบสอบถามออนไลน์