

Lab Sheet 5: Digital Picasso

ในปฏิบัติการนี้เราจะใช้โครงสร้าง **While** ในการวาดรูปแบบต่าง ๆ ที่กำหนดให้ด้านล่าง ซึ่งแต่ละฟังก์ชันในการวาดรูปต่าง ๆ นั้นจะได้ดาวไม่เท่ากัน ให้นักศึกษาเลือกเขียนฟังก์ชันวาดรูปโดยให้ได้ดาวรวมกันเกิน 10 (ในกรณีที่ได้ดาวเกินจะนับเป็น 10)

ชื่อฟังก์ชัน	คำอธิบาย	ตัวอย่าง (สำหรับ \$n=5)
drawbox(\$n) ★	วาดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มีด้านยาว \$n	XXXXX XXXXX XXXXX XXXXX XXXXX
drawtriangle(\$n) ★	วาดรูปสามเหลี่ยมมุมฉากโดยมีด้านประกอบมุมฉากยาว \$n ที่ว่างจะถูกเติมด้วย underscore	X____ XX___ XXX__ XXXX_ XXXXX
drawhalftriangle(\$n) ★	วาดรูปสามเหลี่ยมหน้าจั่วโดยมีด้านที่ฐานยาว \$n ที่ว่างจะถูกเติมด้วย underscore	X____ XX___ XXX__ XX___ X____
drawbar(\$n) ★	วาดรูปเส้นแนวนอนยาว \$n ทั้งหมด \$n บรรทัด โดยที่จะสลับไปมาระหว่าง x และ underscore	XXXXX _____ XXXXX _____ XXXXX
drawcross(\$n) ★★	วาดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มีด้านยาว \$n และมี x อยู่ตามแนวเส้นทแยงมุม พื้นที่ที่เหลือจะเป็น underscore	X__X _X_X_ __X__ _X_X_ X__X
drawstripe(\$n) ★★	วาดรูปเส้นแนวตั้งยาว \$n ทั้งหมด \$n คอลัมน์ โดยที่จะสลับไปมาระหว่าง x และ underscore	X_X_X X_X_X X_X_X X_X_X X_X_X
drawframe(\$n) ★★	วาดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มีด้านยาว \$n และมี x อยู่ตามขอบของรูป พื้นที่ที่เหลือจะเป็น underscore	XXXXX X__X X__X X__X XXXXX

