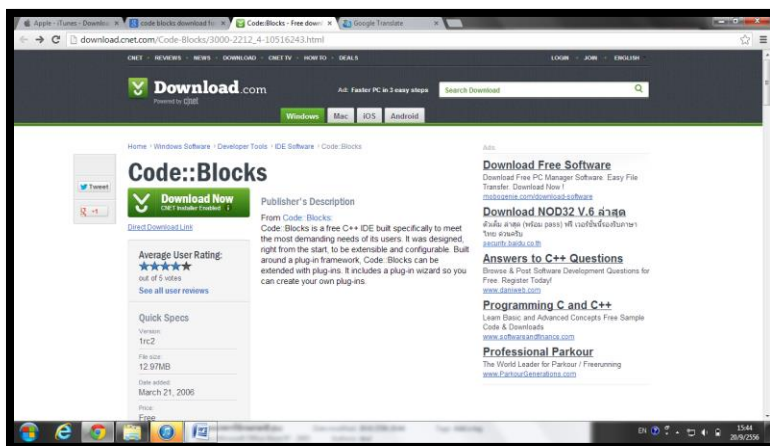


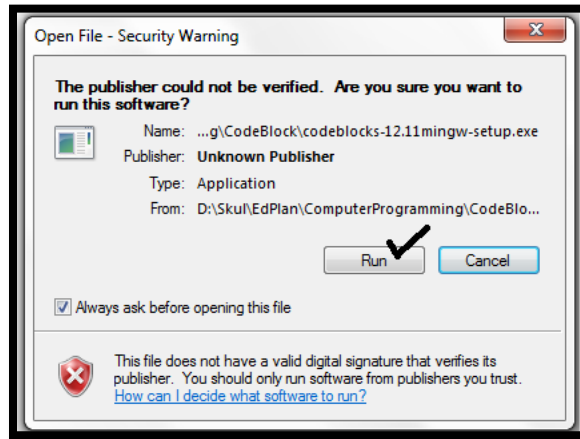
การเรียกใช้โปรแกรมภาษาซี ด้วย Code::Block

การใช้ภาษาซีด้วยเป็นโปรแกรมเทอร์โบซีของบริษัทบอร์แลนด์ ตามที่ได้กล่าวในภาคผนวก ก. ด้านบนแล้วนั้นยังมีผู้พัฒนาเครื่องมือให้กับนักพัฒนาโปรแกรม สามารถสร้างโค้ดภาษาซีได้สะดวกมากขึ้น เป็นการตอบสนองการใช้งานของโปรแกรมเมอร์ให้สามารถสร้างงานสร้างสรรค์ และเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเชื่อมต่อโค้ดภาษาซีกับซอฟต์แวร์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเครื่องมือชื่อว่า Code::Block ที่มีโครงสร้างพร้อมใช้งาน (IDE: Integrate Development Environment) หมายถึง Code::Block มีส่วนที่เป็นตัวสร้างโค้ดได้หลายภาษา รวมทั้งภาษาซี มีส่วนที่เป็นเครื่องมือในการแปลงโค้ดหรือคอมไพเลอร์ ส่วนของสั่งให้โค้ดทำงาน ส่วนที่แสดงผลการทำงานของโค้ด ทั้งส่วนที่เป็นการแจ้งผลของการแปลภาษาซีที่ผลการทำงานเป็นอย่างไร ถูกต้องหรือผิดพลาด (Error) และส่วนที่แจ้งผลการทำงานของโค้ดภาษาซี ถือว่าเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพที่ดีมาก ซึ่งผู้ที่สนใจต้องการนำมาพัฒนาโค้ดภาษาซี สามารถทำการดาวน์โหลดมาใช้งานได้อย่างถูกต้อง ด้วย Code::Block เป็นซอฟต์แวร์ฟรี จากแหล่งข้อมูลได้หลายแห่ง เช่น http://download.cnet.com/Code-Blocks/3000-2212_4-10516243.html รูปที่ ๗9



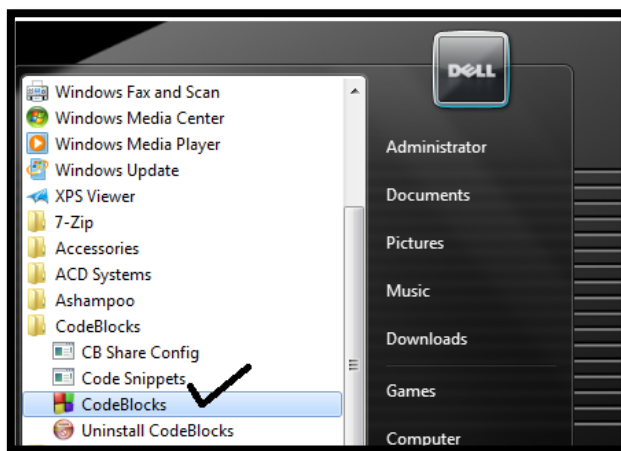
รูปที่ ๗9 หน้าลิงค์ของ Code::Block

เมื่อทำการดาวน์โหลด Code::Block มาจะได้ตัวโปรแกรมชื่อ **codeblock-12.11mingw-setup.exe** ให้ทำการติดตั้งโปรแกรมดังกล่าว โดยทำการแตกเพิ่มข้อมูล **codeblock-12.11mingw-setup.exe** และทำการเลือกปุ่ม **RUN** รูปที่ ๗10



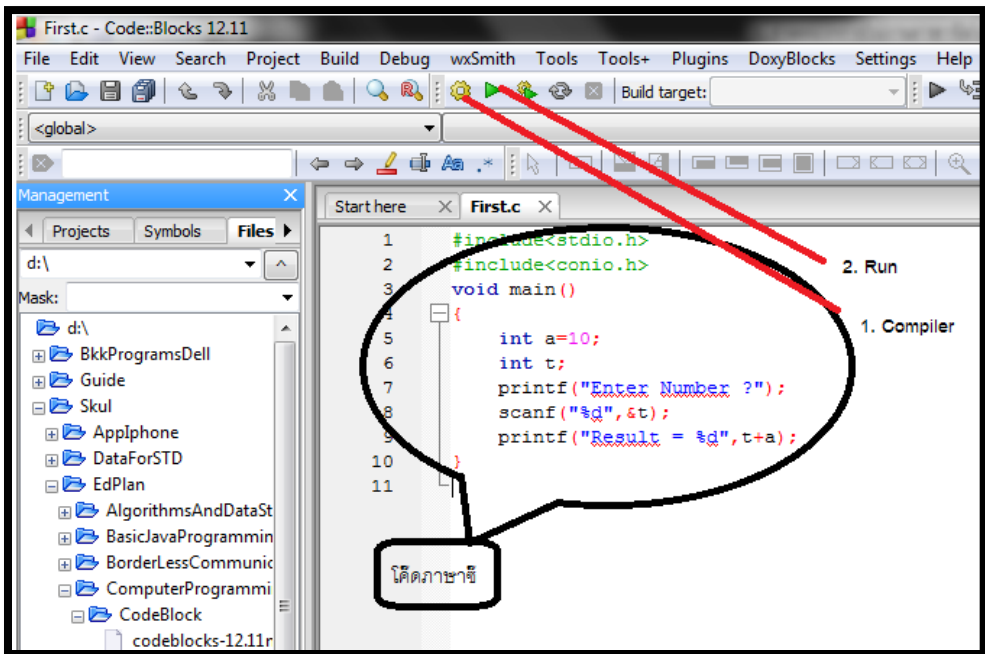
รูปที่ ๗10 แสดงเพิ่มข้อมูลให้ทำการติดตั้ง Code::Block

เมื่อทำการติดตั้งสมบูรณ์ สามารถทำการเรียกโปรแกรม มาใช้งาน รูปที่ ๗11



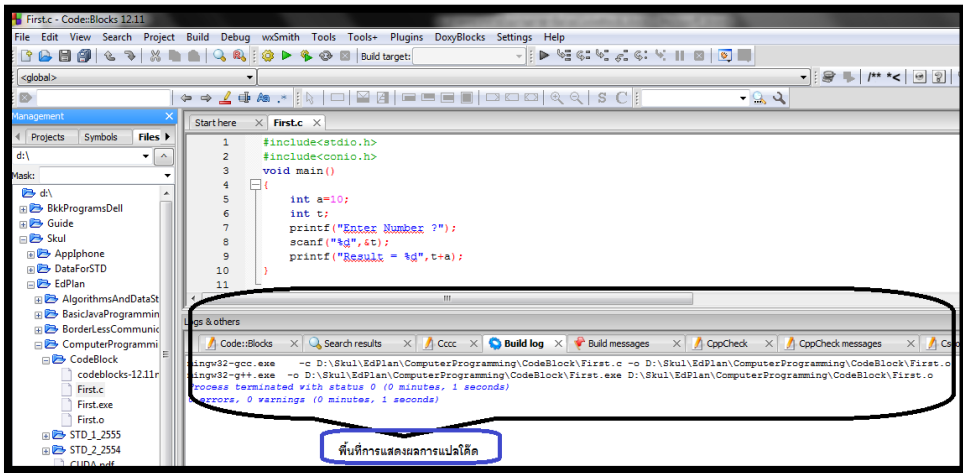
รูปที่ ๗11 แสดงการเรียกโปรแกรม Code::Block มาใช้งาน

การใช้งานโปรแกรม Code::Block สามารถใช้งานได้สะดวก ด้วยโครงสร้างของโปรแกรมเป็นการทำงานเหมือน ซอฟต์แวร์ทั่วไป รวมทั้งการทำงานของโปรแกรมภาษาซี ด้วยเมื่อทำการสร้างโค้ดแล้ว ให้ทำการแปลโค้ด (Compiler) และทำการสั่งให้โปรแกรมทำงาน (RUN) ดังรูปที่ ผ12

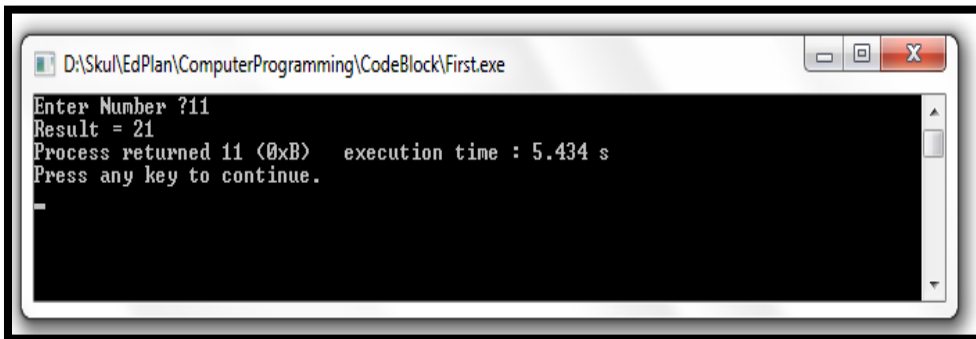


รูปที่ ผ12 แสดงการเรียกใช้ Code::Block

การแปลโค้ด Code::Block ทำการแสดงผลการแปลโค้ด รูปที่ ผ13 และผลการทำงานของโปรแกรม รูปที่ ผ14



รูปที่ ๗13 แสดงผลทำการแปลของ Code::Block



รูปที่ ๗14 แสดงผลการทำงานของ Code::Block