ใบความรู้ที่ 6



Application: Talk To Me เป็นแอพลิเคชันที่สามารถออกเสียงตามข้อความที่กำหนด โดยมีวิธีการ สร้างดังนี้

1. สร้างโปรเจ็คใหม่



serif

Image None.

Shape rounded

Text

ShowFeedback

Talk To Me

•

٠

เอกสารประกอบการสอน : การสร้างแอพลิเคชันด้วย MIT AppInventor

3 ลากคอมโพเน้นท์ TextToSpeech มาวางบนหน้าจอ

คอมโพเน้นท์ TextToSpeech จะไม่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ เพราะเป็นคอมโพเน้นท์ที่ไม่มีการ แสดงผลออกทางหน้าจอ

Pa	lette		Viewer	
U	ser Interface		Display hidden components in Viewer	
La	Layout			9:48
м	edia		Screen1	
	Camcorder	۲	Talk To Me	
6	Camera	۲		
0 6	ImagePicker	۲		
	Player	۲		
40	Sound	1		
•	SoundRecorder	۲		
	SpeechRecognizer	۲		
	TextToSpeech	$\langle \hat{p} \rangle$	6	
-	VideoPlayer	۲		
۲	YandexTranslate	۲		
Dr	rawing and Animati	on		
Se	ensors		•	
So	ocial			
St	orage		Non-visible components	
Co	onnectivity			
LE	GO® MINDSTORMS	80	lextiospeech	

ปลี่ยนชื่อ Application ที่แสดงบนหน้าจอโดยการคลิกที่พื้นหลัง

6 ตั้งค่าที่หน้าต่าง Properties ในหัวข้อ Title

	Title
	Text To Speech 6
Display hidden components in Viewer	VersionCode
9:48 🖬 🗐	B
Text To Speech	
Talk To Me	VersionName
A	1.0

ให้นักเรียนสังเกตหน้าต่าง Component จะแสดงคอมโพ
 เน้นท์ทั้งหมดที่นักเรียนลากมาใส่ในโปรแกรม

ซึ่งนักเรียนสามารถเปลี่ยนชื่อคอมโพเน้นท์ให้เหมาะสมได้ ด้วย การคลิกเลือกคอมโพเน้นท์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อแล้วคลิกปุ่ม Rename ด้านล่าง

หากต้องการลบคอมโพเน้นท์นักเรียนสามารถทำได้โดยการคลิก เลือกคอมโพเน้นท์ที่ต้องการลบ แล้วคลิกปุ่ม Delete ด้านล่าง



3. การเขียนคำสั่งควบคุมโปรแกรม



คลิกปุ่ม Blocks เพื่อเข้าสู่หน้าต่างเขียนคำสั่งควบคุมโปรแกรม

คลิก Blocks ที่ชื่อ Button1 แล้วลาก Block when Button1.Click มาวางบนหน้าต่าง Viewer



3 คลิก Blocks ที่ชื่อ TextToSpeech1 แล้วลาก Block call TextToSpeech1.Speak มาวางใน หน้าต่าง Viewer โดยใส่ให้เข้าล็อคของ Block when Button1.Click



ใส่ให้เข้าล็อคดังรูป



4 คลิก Blocks ที่ชื่อ Text แล้วลาก Block ข้อความ (Block แรก) ไปต่อในใน Block ดังรูป



ลาก Block มาต่อดังรูปและพิมพ์ข้อความที่ต้องการให้โปรแกรมออกเสียง ดังตัวอย่าง

whe	en Button1 Click	
do	call TextToSpeech1 .Speak	
	message	Hello, My name is Nattapon

4. ทดสอบ Application

1 คลิกเมนู Connect เลือก Emulator





5. การปรับแต่งโปรแกรมเพิ่มเติม โดยให้มีกล่องใส่ข้อความที่ต้องการให้โปรแกรมออกเสียง อยู่ที่หน้าจอ

แสดงผล

lette	
er Interface	
Button	0
CheckBox	3
Clock	3
DatePicker	0
Image	0
Label	3
ListPicker	٢
ListView	0
Notifier	0
PasswordTextBox	3
Slider	3
Spinner	(?)
TextBox	3
TimePicker	3
WebViewer	3
 2 ລາກ Blocks Screen1 TextBox1 Button1 	; TextBo
	er Interface Button CheckBox Clock DatePicker Image Label ListPicker ListView Notifier PasswordTextBox Slider Spinner TextBox TimePicker WebViewer Cann Blocks Screen1 TextBox1 Button1

TextBox1 *

message

Text -

1 ลาก TextBox ไปวางบนหน้าจอดังรูป