

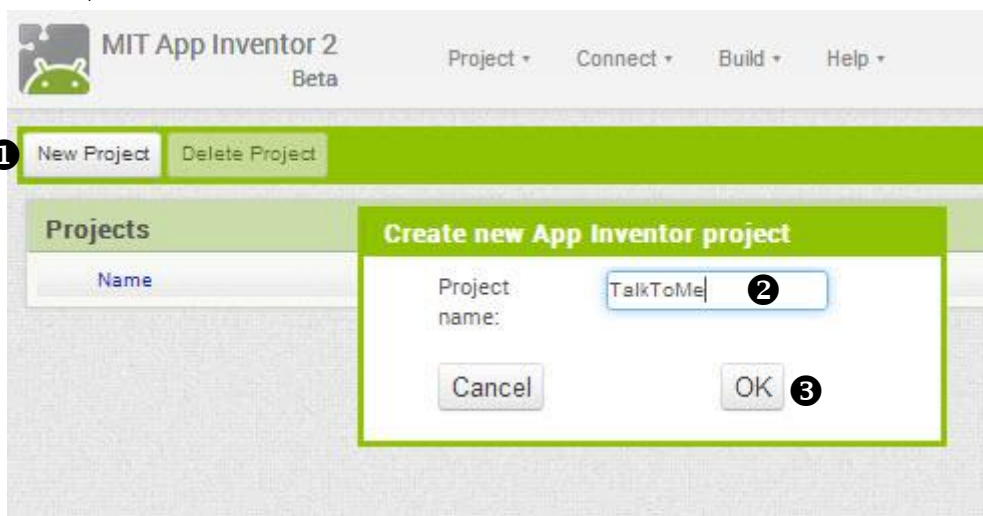
## ใบความรู้ที่ 6

### เรื่อง Application Talk To Me

Application: Talk To Me เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถออกเสียงตามข้อความที่กำหนด โดยมีวิธีการสร้างดังนี้

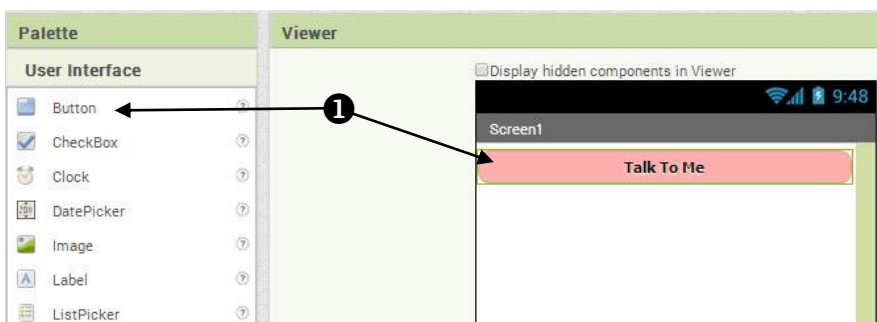
#### 1. สร้างโปรเจกต์ใหม่

- ① คลิกปุ่ม New Project
- ② ตั้งชื่อโปรแกรม TalkToMe
- ③ กดปุ่ม OK



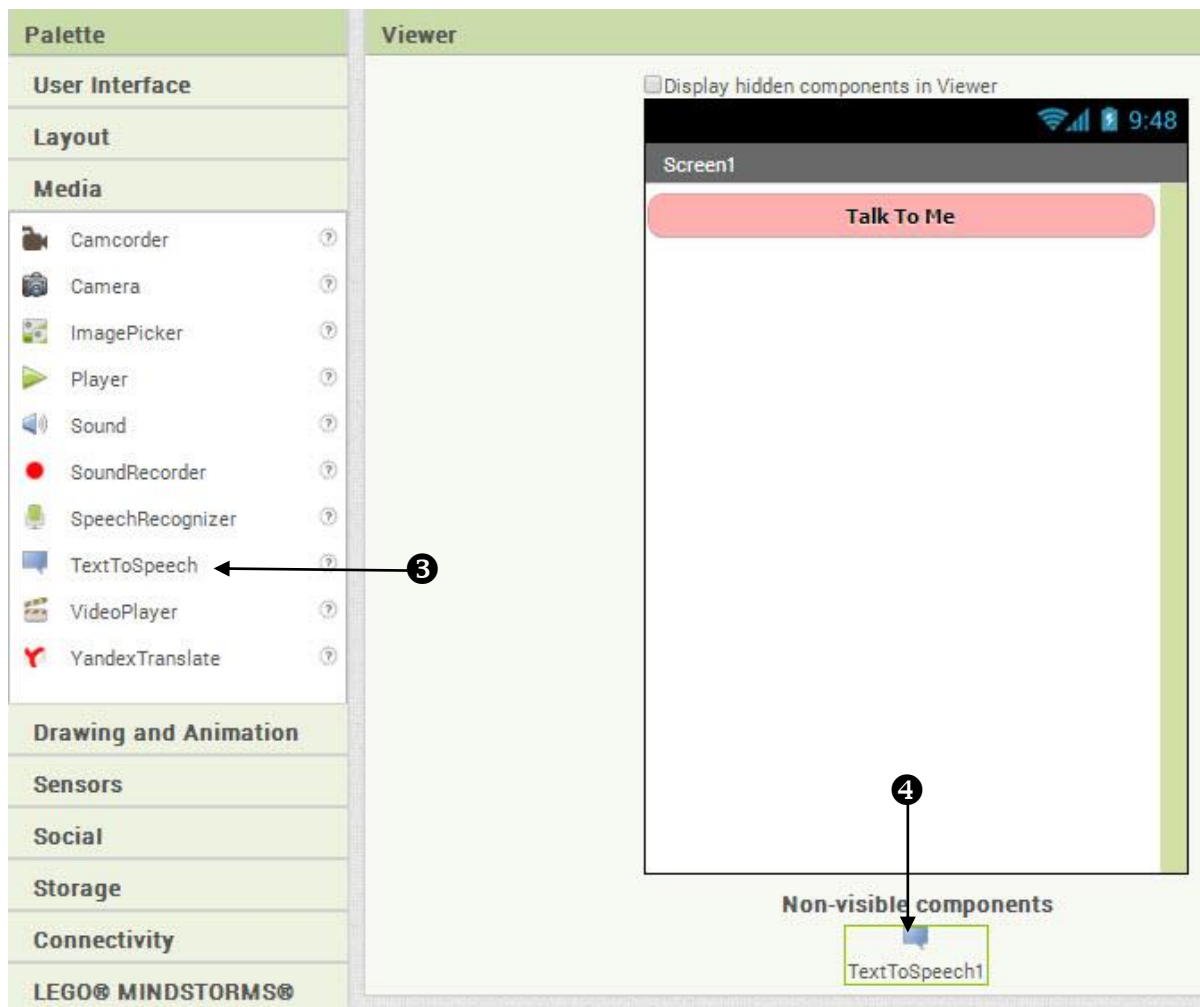
#### 2. สร้างหน้าต่างโปรแกรม

- ① ลากคอมโพเนนต์ Button มาวางบนหน้าจอ
- ② ตั้งค่า Button ในหน้าต่าง Properties ตามต้องการ

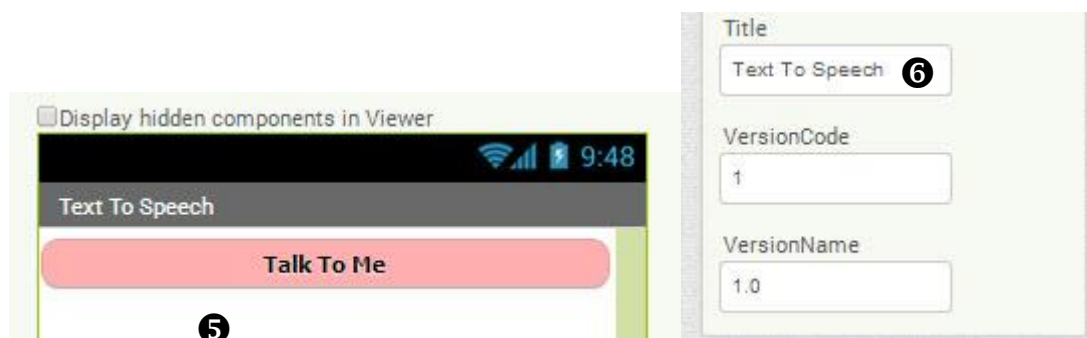


- ③ ลากคอมโพเนนต์ TextToSpeech มาวางบนหน้าจอ
- ④ คอมโพเนนต์ TextToSpeech จะไม่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ เพราะเป็นคอมโพเนนต์ที่ไม่มีการ

แสดงผลออกทางหน้าจอ



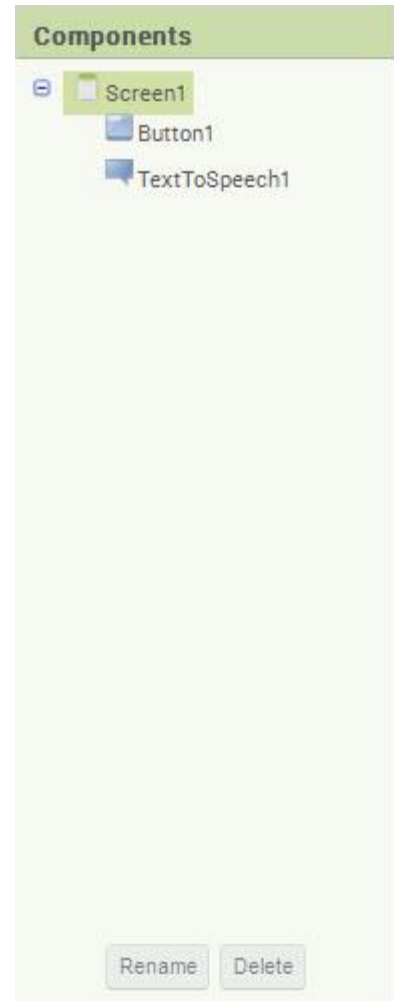
- ⑤ เปลี่ยนชื่อ Application ที่แสดงบนหน้าจอโดยการคลิกที่พื้นหลัง
- ⑥ ตั้งค่าที่หน้าต่าง Properties ในหัวข้อ Title



⑦ ให้นักเรียนสังเกตหน้าต่าง Component จะแสดงคอมโพเน้นท์ทั้งหมดที่นักเรียนลากมาใส่ในโปรแกรม

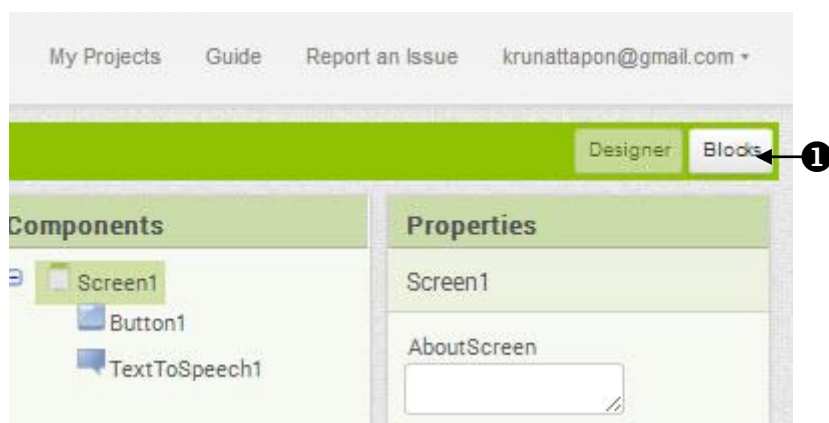
ซึ่งนักเรียนสามารถเปลี่ยนชื่อคอมโพเน้นท์ให้เหมาะสมได้ ด้วยการคลิกเลือกคอมโพเน้นท์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อแล้วคลิกปุ่ม Rename ด้านล่าง

หากต้องการลบคอมโพเน้นท์นักเรียนสามารถทำได้โดยการคลิกเลือกคอมโพเน้นท์ที่ต้องการลบ แล้วคลิกปุ่ม Delete ด้านล่าง



### 3. การเขียนคำสั่งควบคุมโปรแกรม

① คลิกปุ่ม Blocks เพื่อเข้าสู่หน้าต่างเขียนคำสั่งควบคุมโปรแกรม



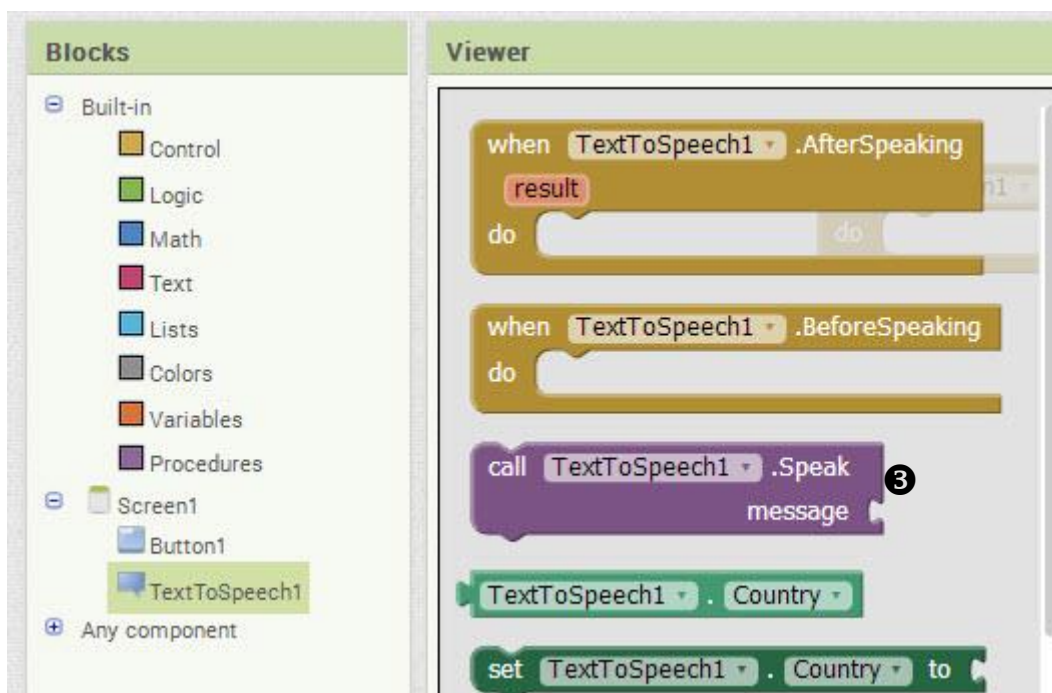
- ② คลิก Blocks ที่ชื่อ Button1 แล้วลาก Block when Button1.Click มาวางบนหน้าต่าง Viewer



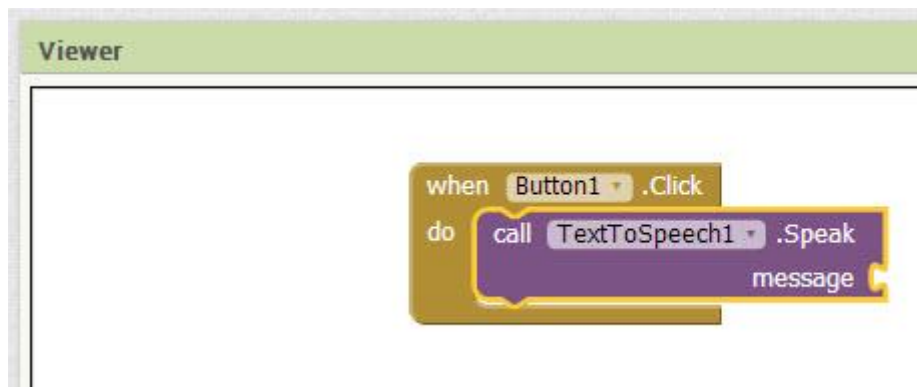
ลากมาวางตั้งรูป



- ③ คลิก Blocks ที่ชื่อ TextToSpeech1 แล้วลาก Block call TextToSpeech1.Speak มาวางในหน้าต่าง Viewer โดยใส่ให้เข้าล็อคของ Block when Button1.Click



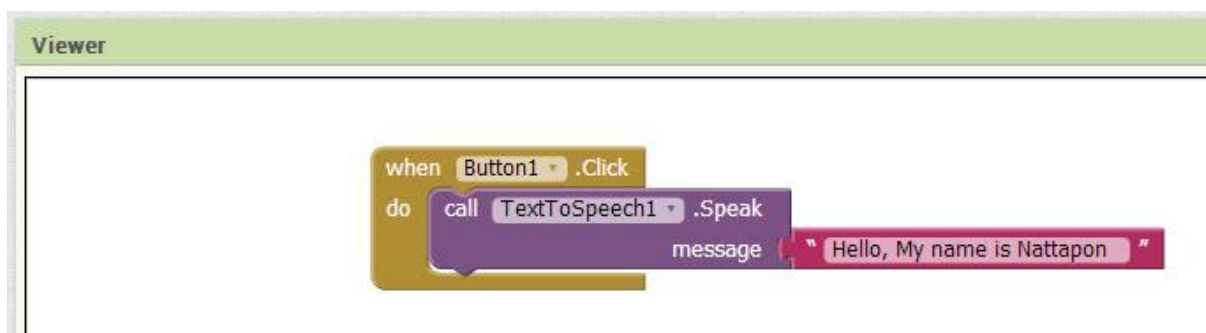
ใส่ให้เข้าล็อคดังรูป



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

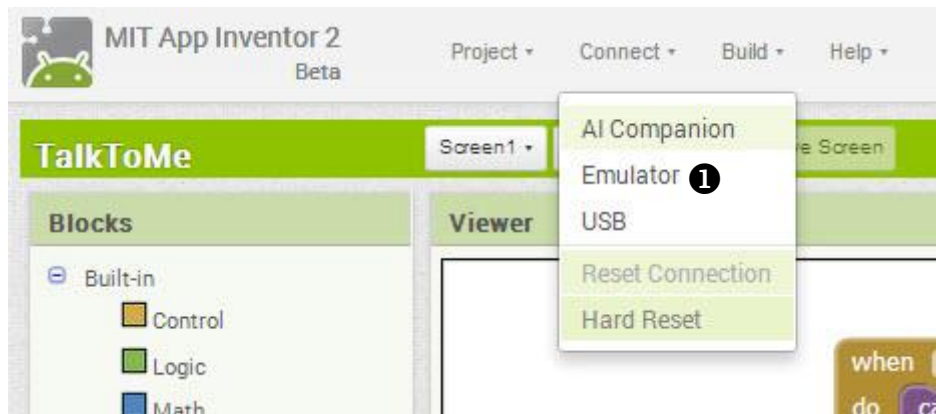


ลาก Block มาต่อดังรูปและพิมพ์ข้อความที่ต้องการให้โปรแกรมออกเสียง ดังตัวอย่าง



#### 4. ทดสอบ Application

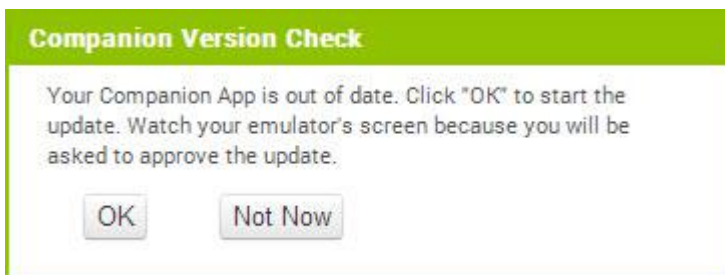
1. คลิกเมนู Connect เลือก Emulator



2. รอจนกระทั่งโปรแกรมเปิดขึ้นมาสำเร็จ ดังรูป

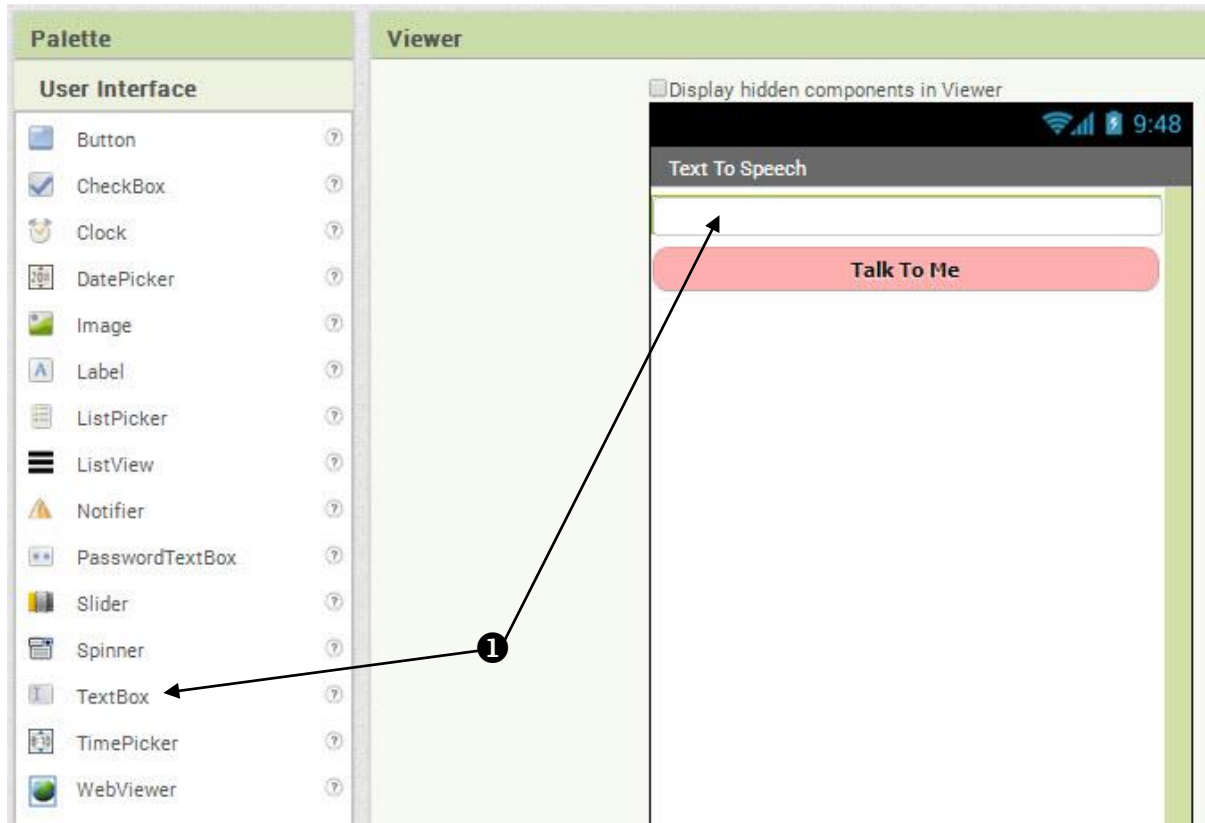
3. หากมีหน้าต่างนี้แสดงขึ้นมาให้คลิกปุ่ม Not

Now



5. การปรับแต่งโปรแกรมเพิ่มเติม โดยให้มีกล่องใส่ข้อความที่ต้องการให้โปรแกรมออกเสียง อยู่ที่หน้าจอแสดงผล

❶ ลาก TextBox ไปวางบนหน้าจอดังรูป



❷ ลาก Blocks TextBox1.Text ไปวางในบล็อกคำสั่งดังรูป

