

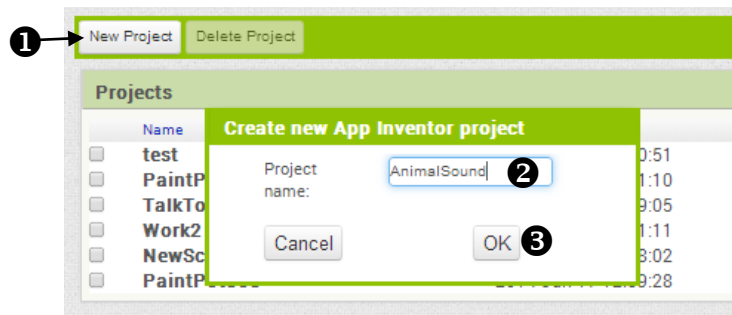
ใบความรู้ที่ 9

เรื่อง Application Animals Sound

Application: Animals Sound เป็นแอปพลิเคชันที่แสดงเสียงสัตว์ชนิดต่างๆ เมื่อคลิกที่รูปสัตว์นั้นๆ โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

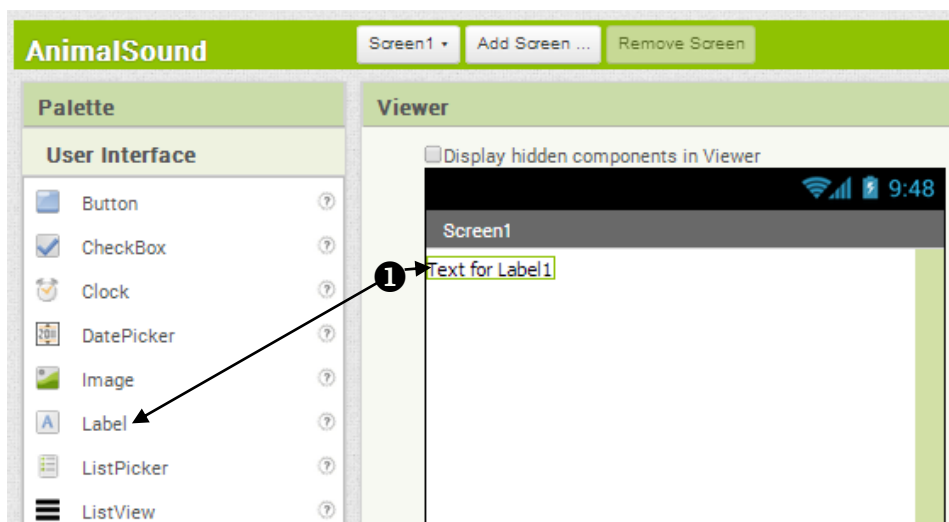
1. สร้างโปรเจกต์ใหม่

- ❶ คลิกปุ่ม New Project
- ❷ ตั้งชื่อโปรแกรม AnimalSound
- ❸ กดปุ่ม OK

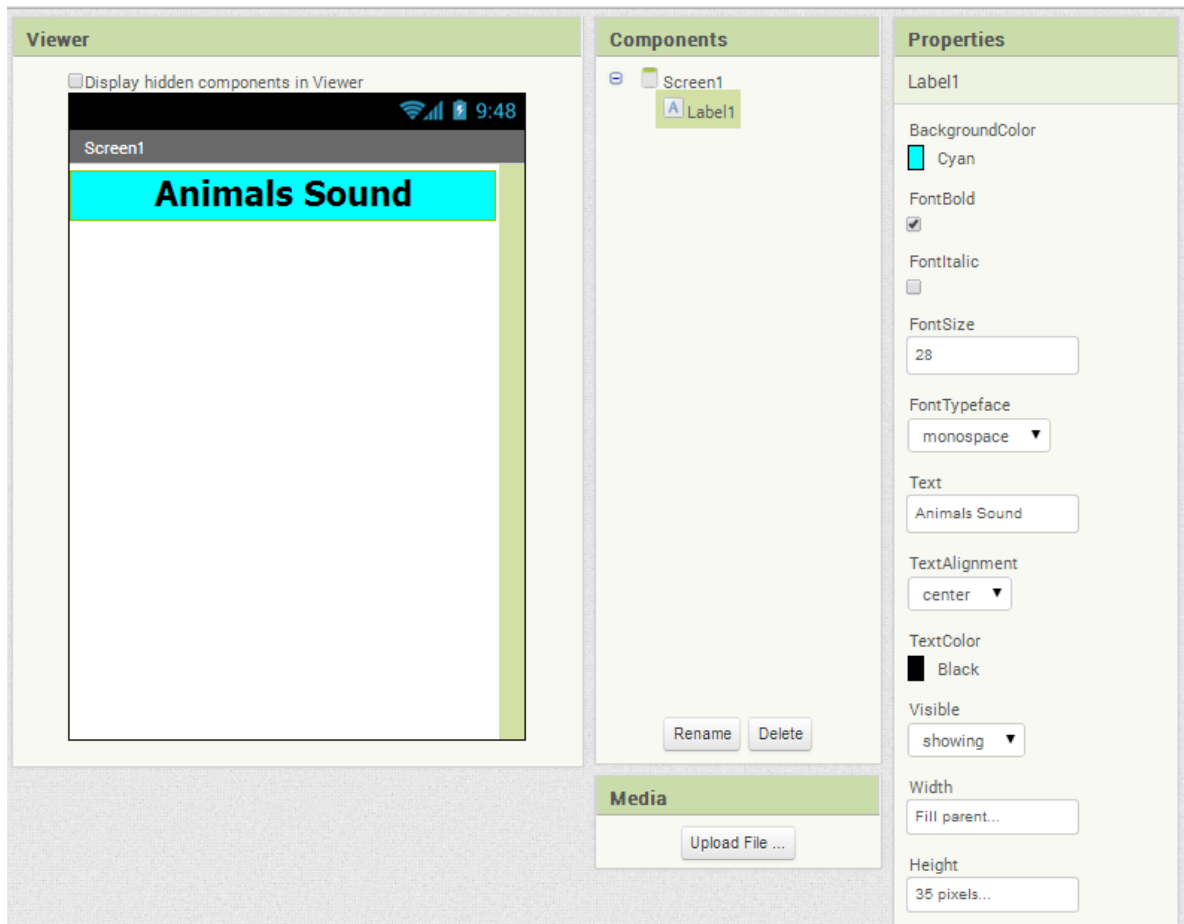


2. สร้างหน้าจอหลักหรือหน้าแรกของแอปพลิเคชัน

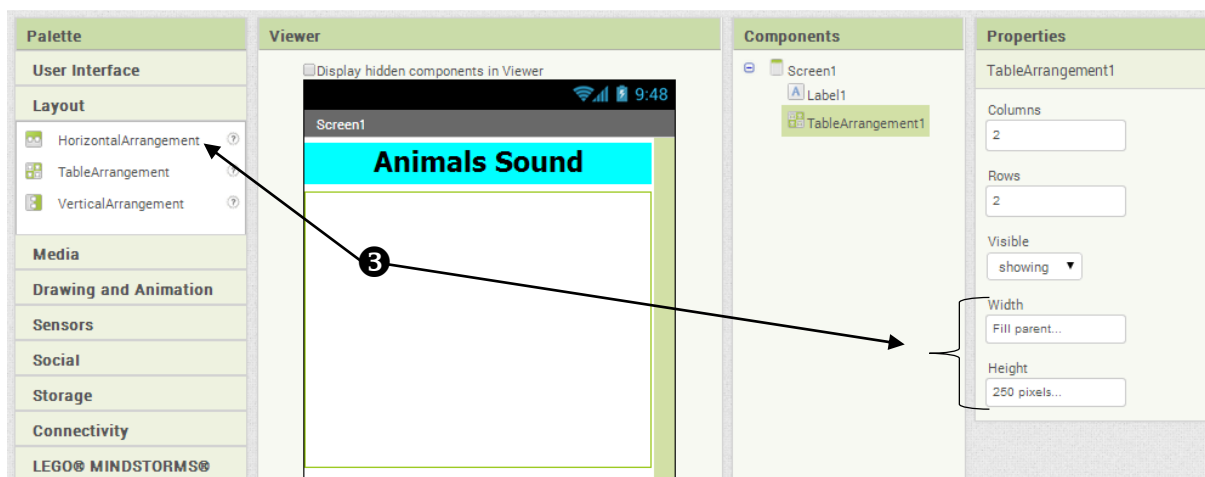
- ❶ ลากคอมโพเนนต์ Label มาวางบนหน้าจอ



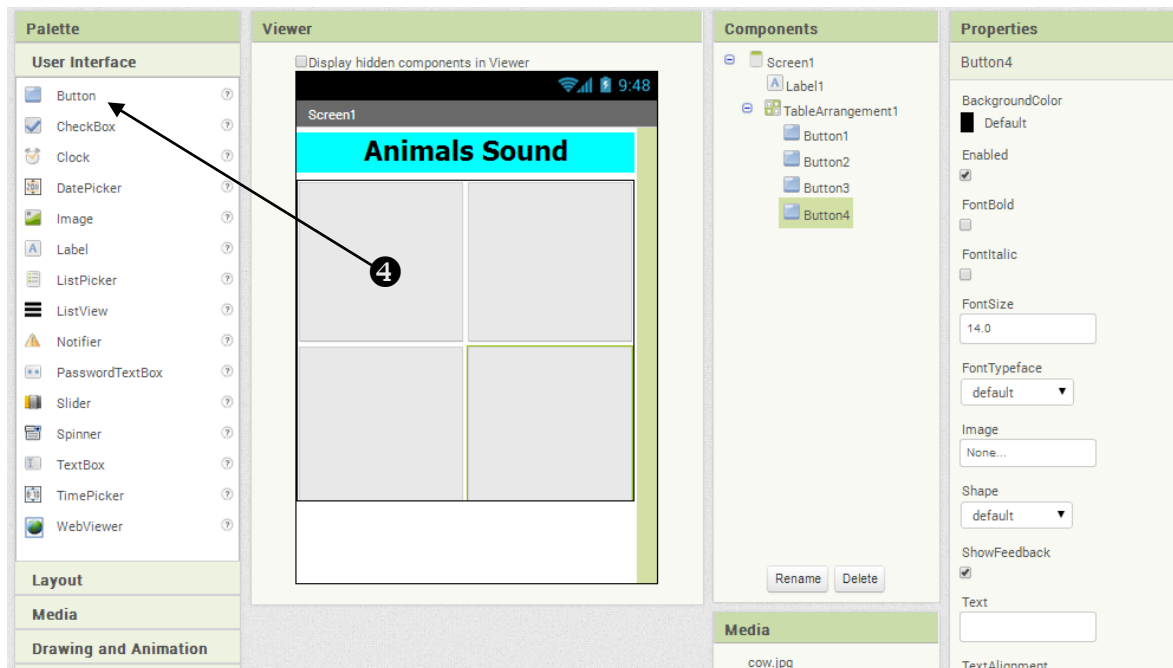
❷ แก้ไขข้อความเป็นคำว่า “Animals Sound” พร้อมตกแต่งให้สวยงาม



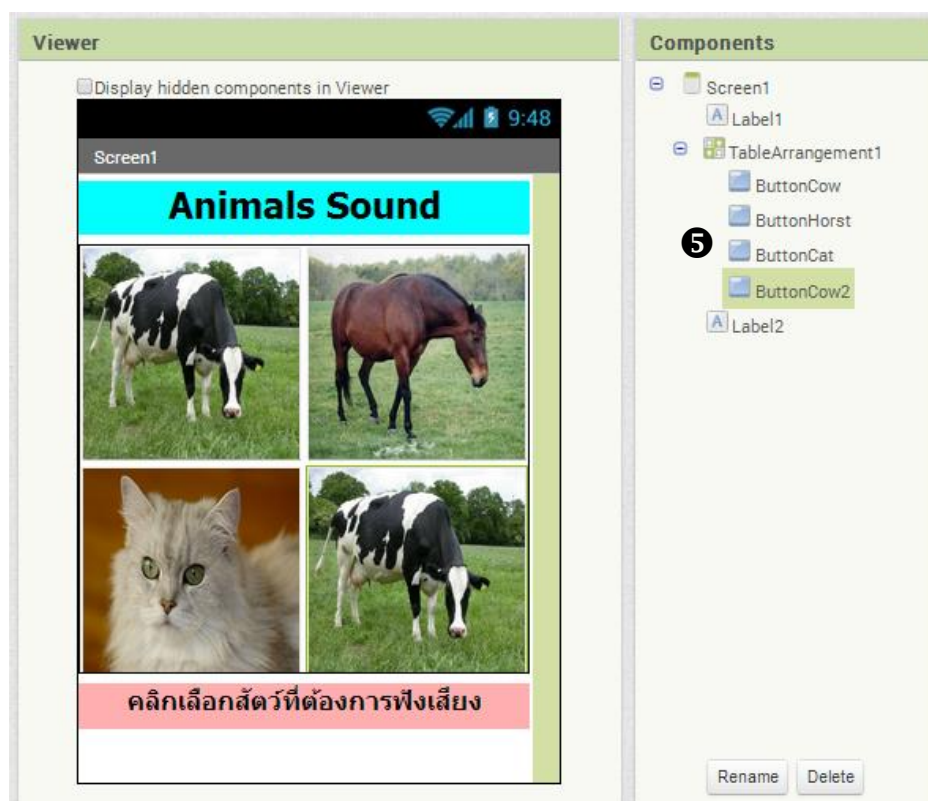
❸ ลากคอมโพเนนต์ TableArrangement มาวางบนหน้าจอ พร้อมกับตั้งค่าในกล่อง Properties ดังนี้ Columns = 2, Rows = 2, Width = Fill parent... และ Height = 300 pixels



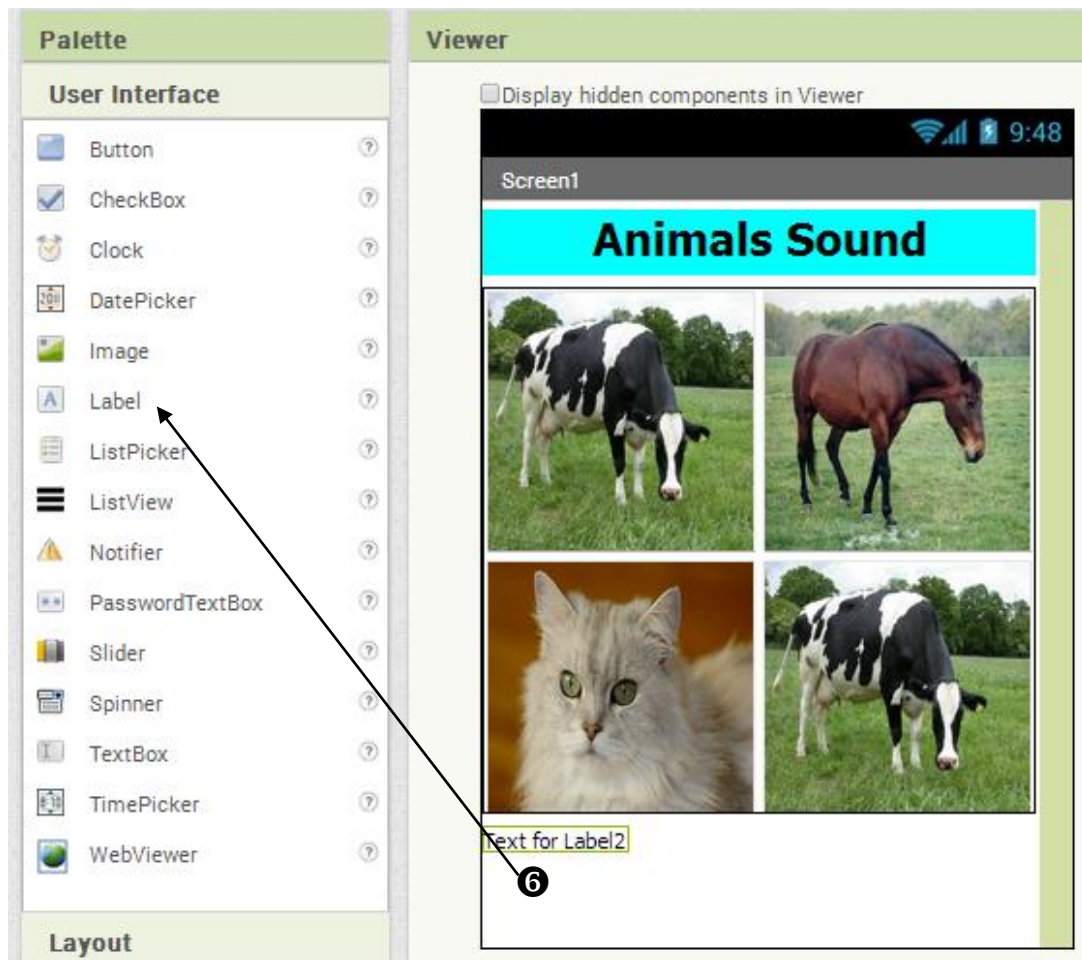
④ ลากคอมโพเนนต์ Button มาใส่ใน TableArrangement1 พร้อมกับปรับขนาดของ Button ให้มีขนาด Width = 155 pixels, Height = 150 pixels และลบข้อความบนปุ่มออก



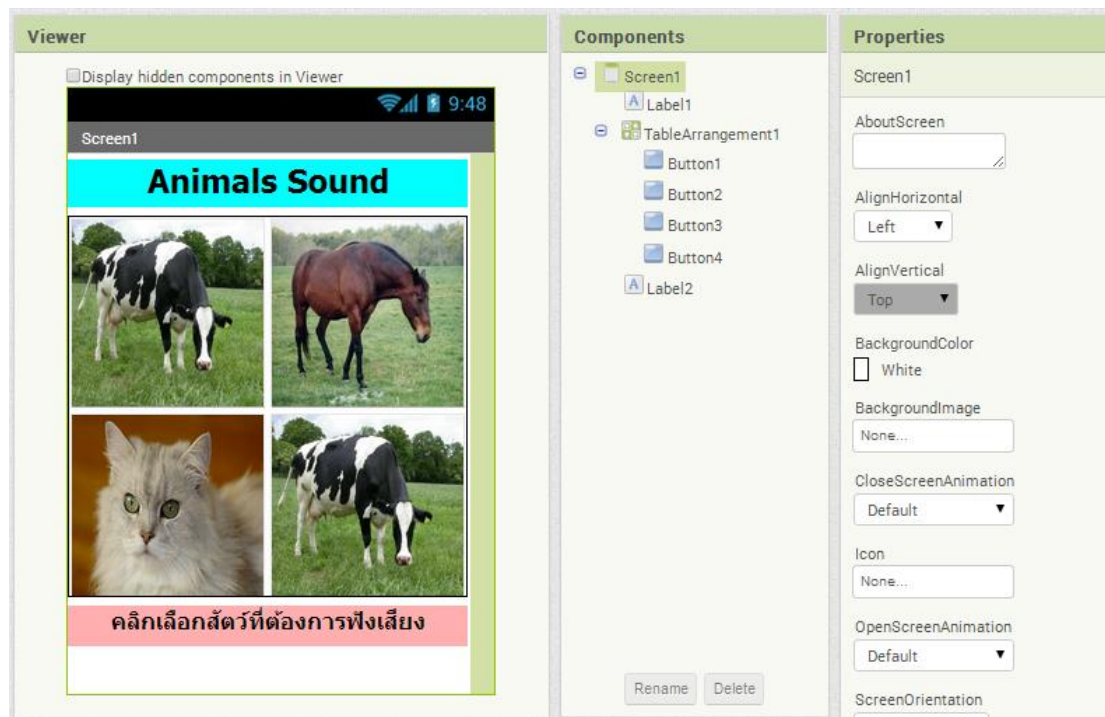
⑤ คลิกที่ปุ่มแต่ละปุ่มแล้วแทรกรูปภาพที่กำหนดให้ลงบนปุ่มทุกปุ่ม พร้อมกับเปลี่ยนชื่อปุ่มให้ตรงกับรูปที่ใส่ลงในปุ่ม ดังรูป



⑥ ลากคอมโพเน้นท์ Label มาวางบนหน้าจอแอปพลิเคชัน

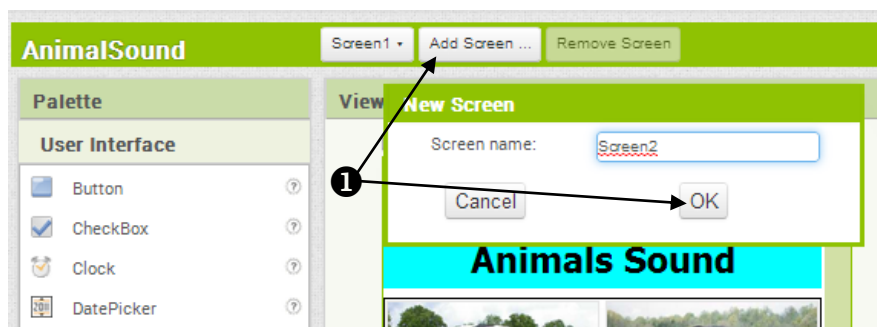


- ๗ แก้ไขข้อความเป็นคำว่า “คลิกเลือกสัตว์ที่ต้องการฟังเสียง” พร้อมทั้งตกแต่งให้สวยงาม

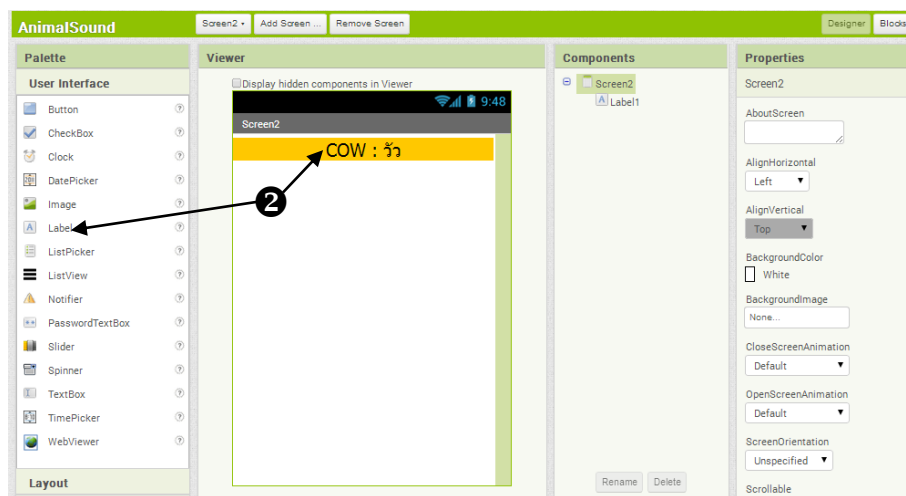


2. สร้างหน้าจอแสดงเสียงสัตว์แต่ละชนิด

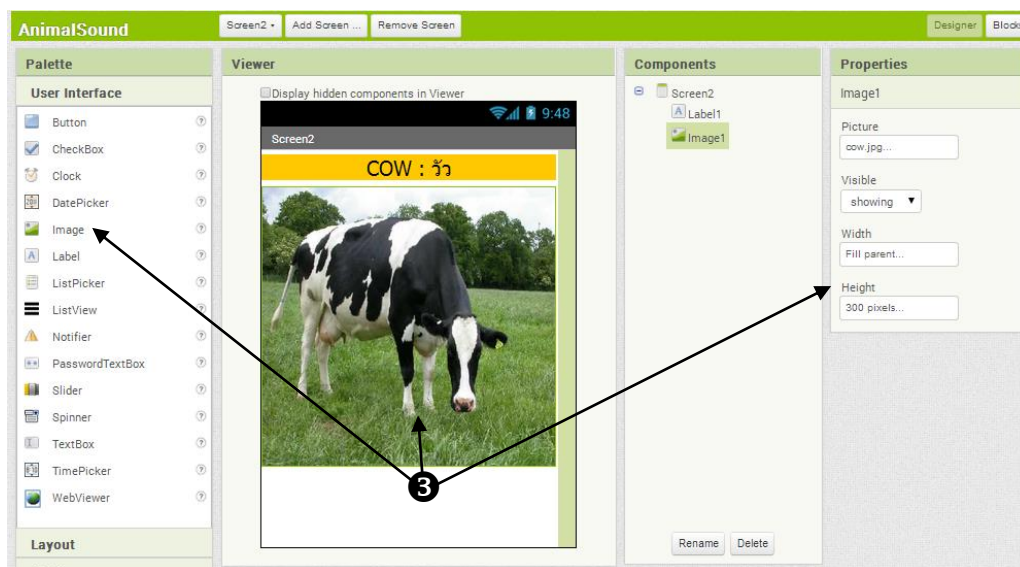
- ๑ คลิกปุ่ม Add Screen เพื่อสร้างหน้าจอใหม่ แล้วกดปุ่ม OK



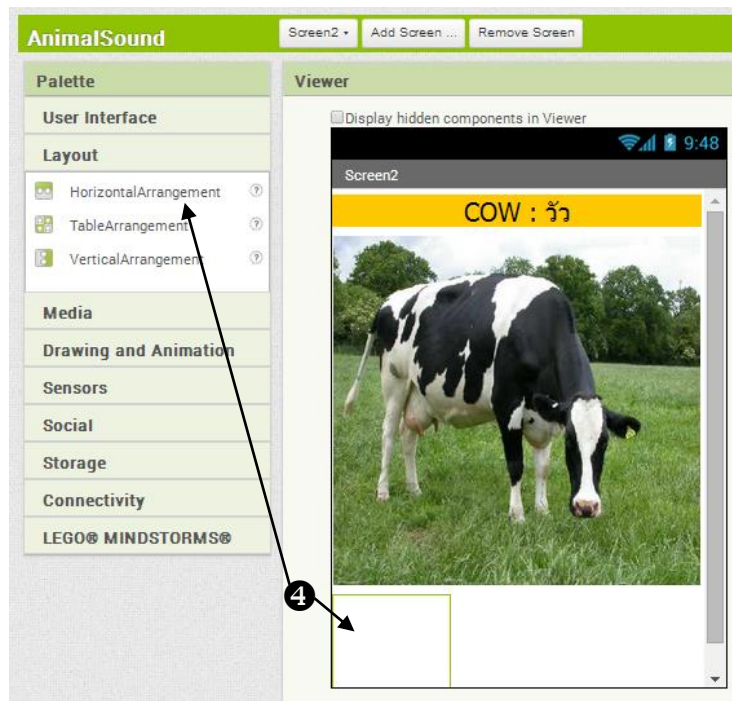
2 ลากคอมโพเนนต์ Label มาวางบนหน้าจอ แล้วแก้ไขข้อความเป็น COW : วัว พร้อมทั้งตกแต่งให้สวยงาม



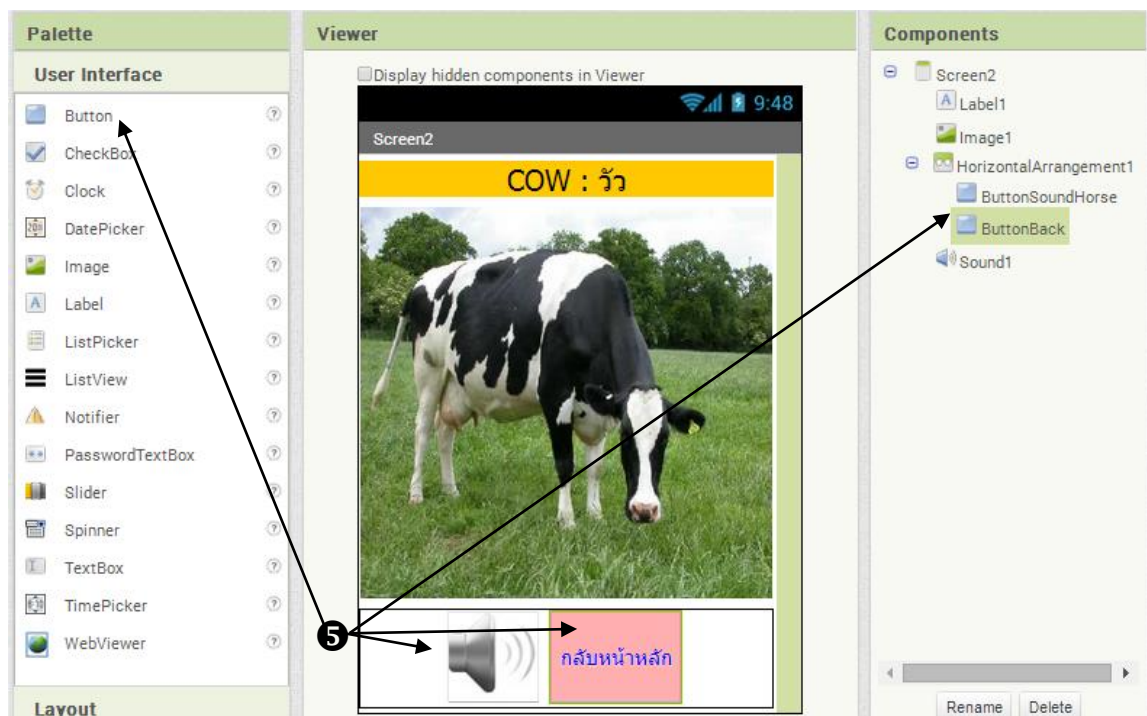
3 ลากคอมโพเนนต์ Image มาวางบนหน้าจอ จากนั้นปรับแต่งและแก้ไขโดยเลือกรูปวัว (Cow) ที่ได้อัปโหลดไว้แล้ว พร้อมทั้งปรับขนาด Width = Fill parent และ Height = 300 pixels



④ ลากคอมโพเนนต์ HorizontalArrangement มาวางบนหน้าจอ แล้วปรับ AlignHorizontal = Center, Width = Fill parent



⑤ ลากปุ่มมาวางใน HorizontalArrangement แล้วตกแต่งให้มีลักษณะดังรูป พร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อในหน้าต่างคอมโพเนนต์ด้วย



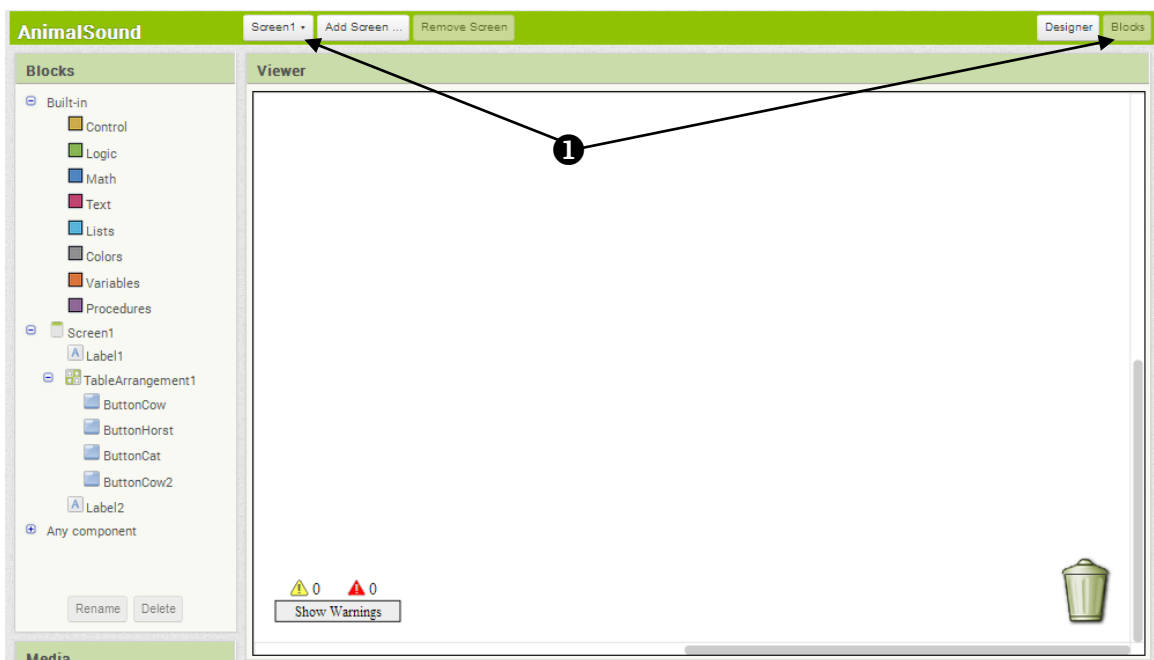
⑥ ลากคอมโพเน้นท์ Sound มาวางบนหน้าจอแอปพลิเคชัน จากนั้นปรับแต่งค่า Sound โดยอัปโหลดไฟล์เสียง Horse เข้าสู่โปรแกรม



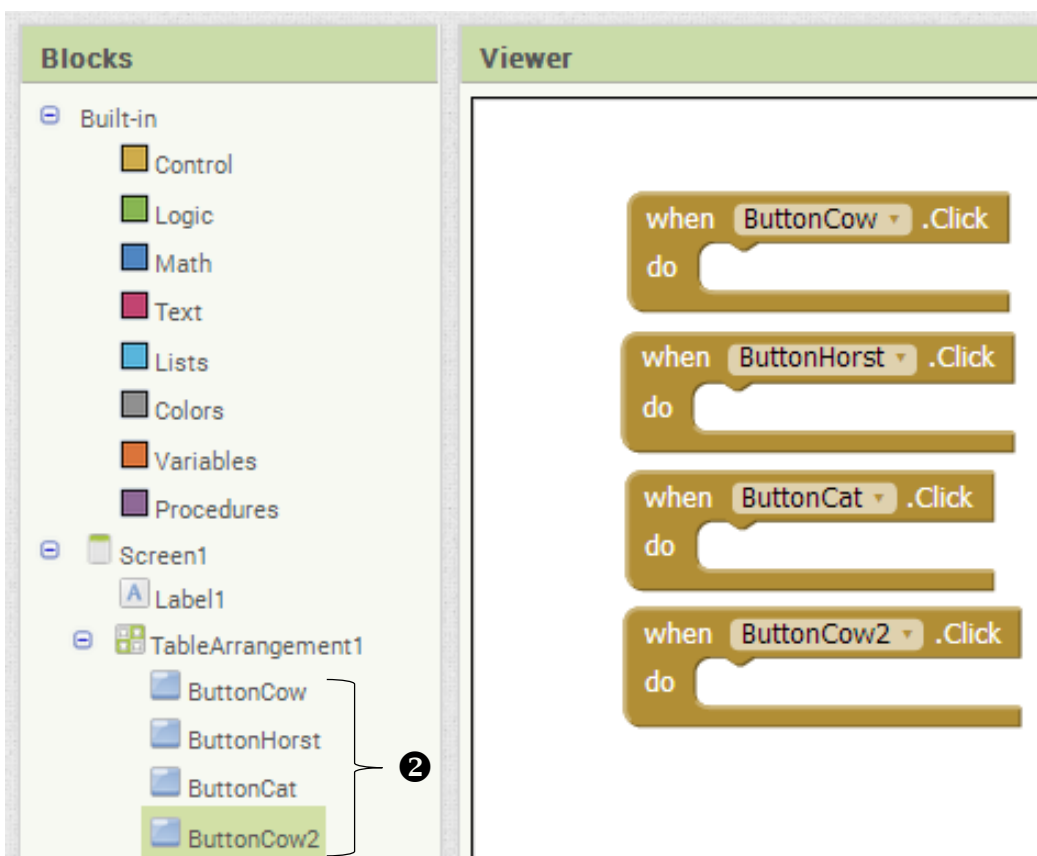
⑦ ให้นักเรียนเพิ่ม Screen3, 4, 5 และทำเช่นเดียวกันนี้ โดยเปลี่ยนรูปและข้อความเป็นสัตว์ชนิดอื่นๆ

3. การเขียนคำสั่งควบคุมแอปพลิเคชันหน้าจอหลัก

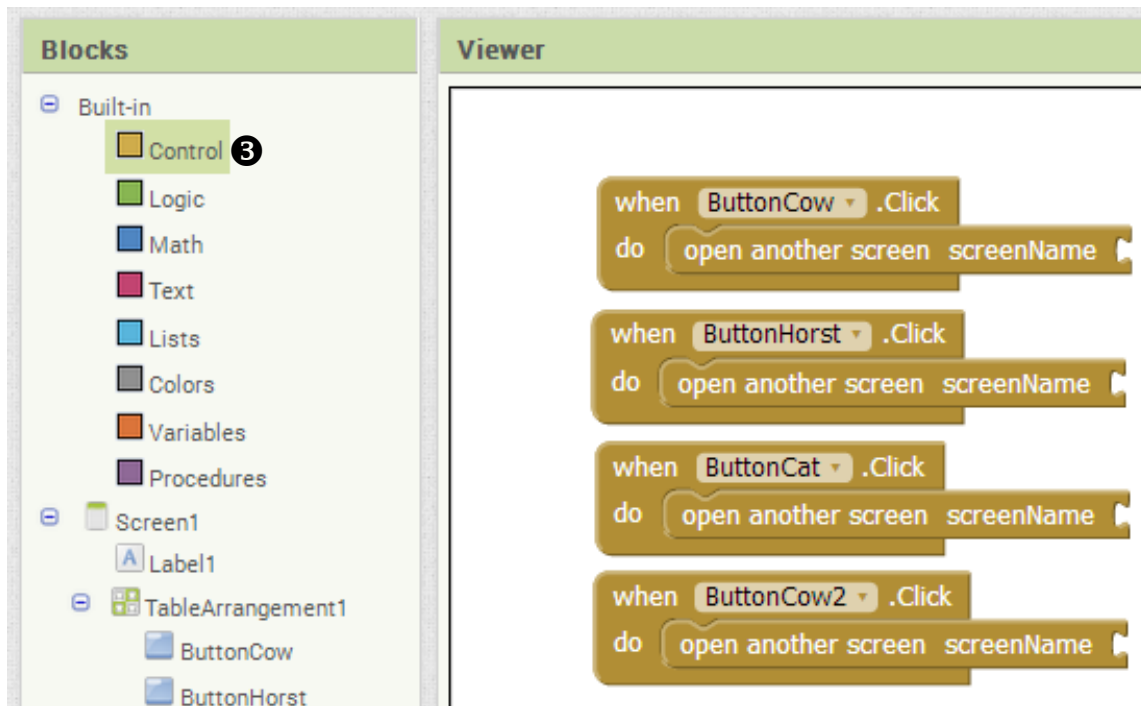
1. คลิกปุ่ม Blocks และเลือก Screen1 เพื่อเขียนคำสั่งควบคุมโปรแกรมให้หน้าจอที่ 1



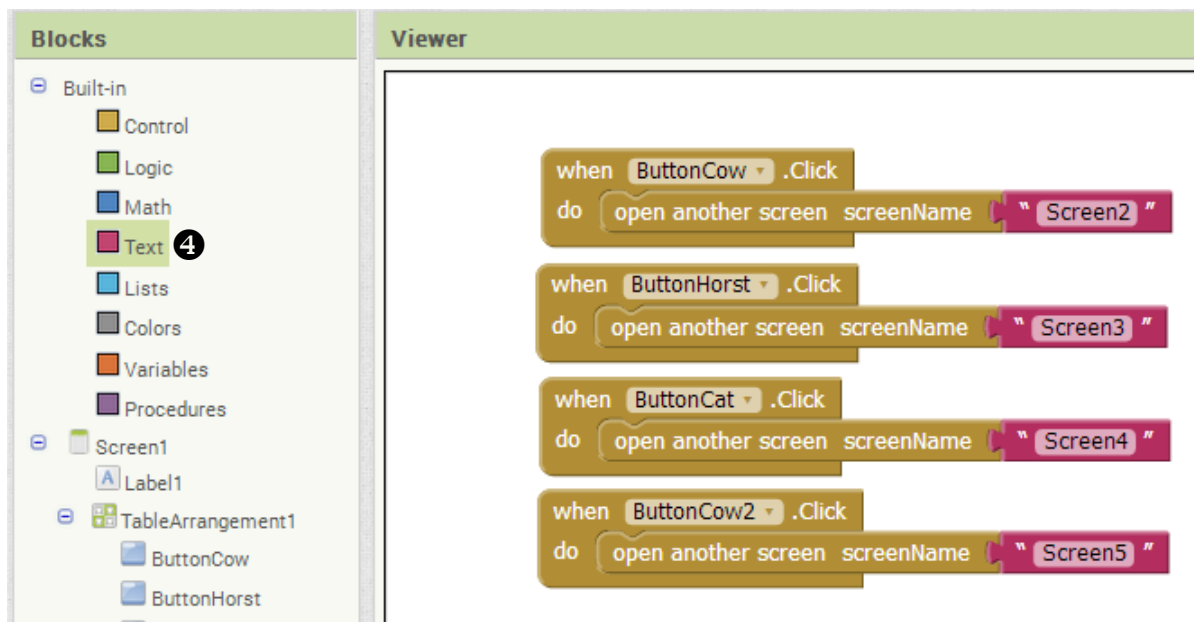
2. คลิกที่ Button แต่ละ Button แล้วลาก Blocks ดังรูปมาวางบนหน้าต่าง Viewer



③ คลิกที่ Blocks กลุ่ม Control แล้วลาก Blocks คำสั่ง Open another screen screenName มาต่อกันดังรูป



④ คลิกที่ Blocks กลุ่ม Text แล้วลาก Block ข้อความมาต่อดังรูป พร้อมกับพิมพ์ชื่อ Screen ที่ต้องการให้ปุ่มแต่ละปุ่มเชื่อมโยงไปถึง

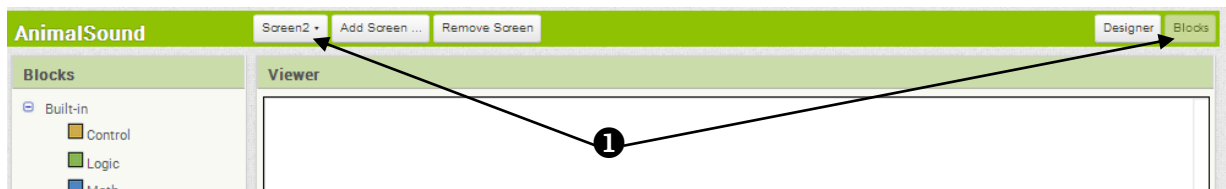


เสร็จเรียบร้อยแล้วครับสำหรับการกำหนดคำสั่งให้ปุ่มแต่ละปุ่มที่หน้าแรกของแอปพลิเคชัน ซึ่งจะทำให้ปุ่มแต่ละปุ่มสามารถลิงค์เชื่อมโยงไปยัง Screen อื่นๆ ได้เมื่อถูกคลิก

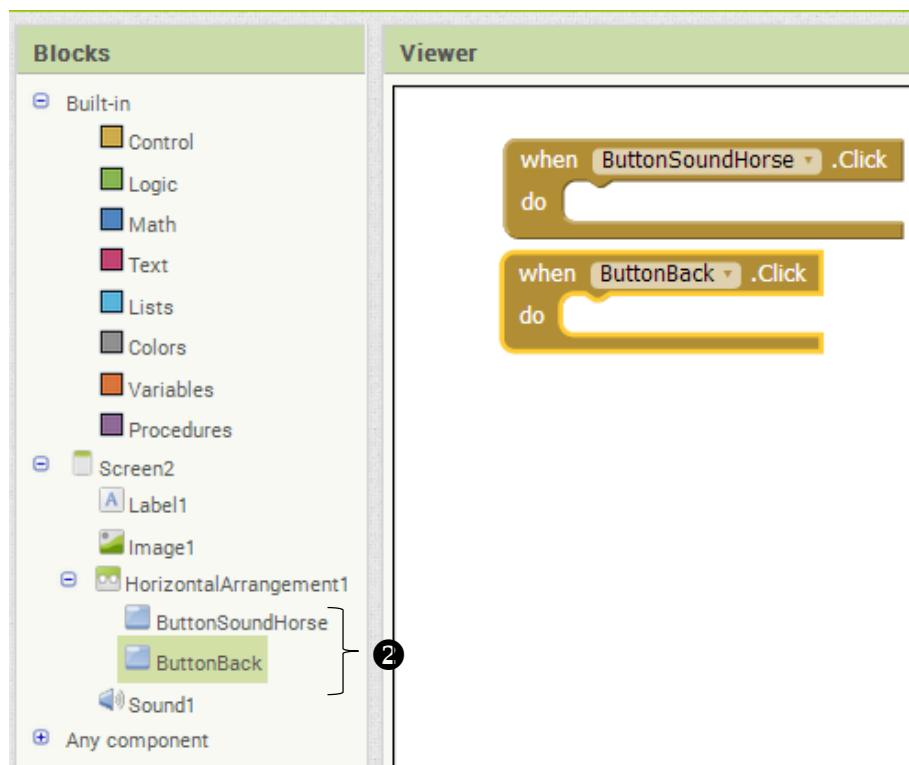
4. การเขียนคำสั่งควบคุมหน้าต่างสัตว์แต่ละชนิดให้มีการแสดงเสียง

ในที่นี้ขอยกตัวอย่างและแสดงให้เห็นดูเพียงหน้าต่างเดียวนะครับ คือ หน้า Cow : วัว โดยสำหรับหน้าต่างสัตว์ชนิดอื่นๆ จะมีลักษณะการเขียนคำสั่งที่คล้ายกันกับวิธีการต่อไปนี้

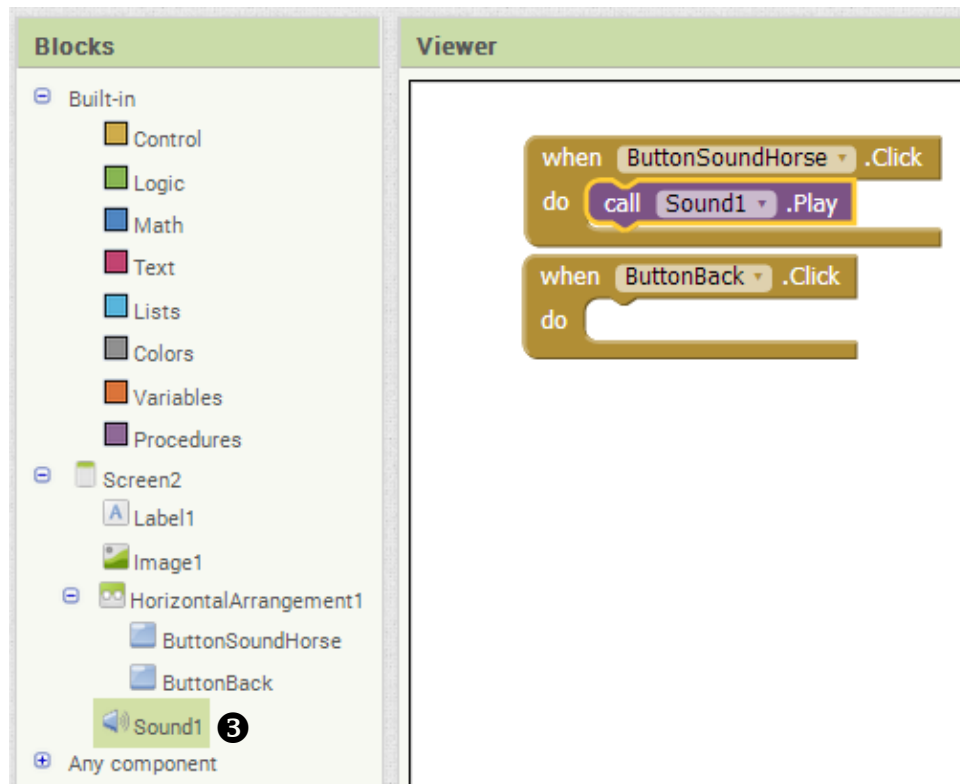
❶ คลิกปุ่ม Blocks เพื่อเข้าหน้าต่างสำหรับเขียนคำสั่งควบคุมโปรแกรม จากนั้นคลิกเลือก Screen2 เพื่อเขียนคำสั่งให้ Screen2



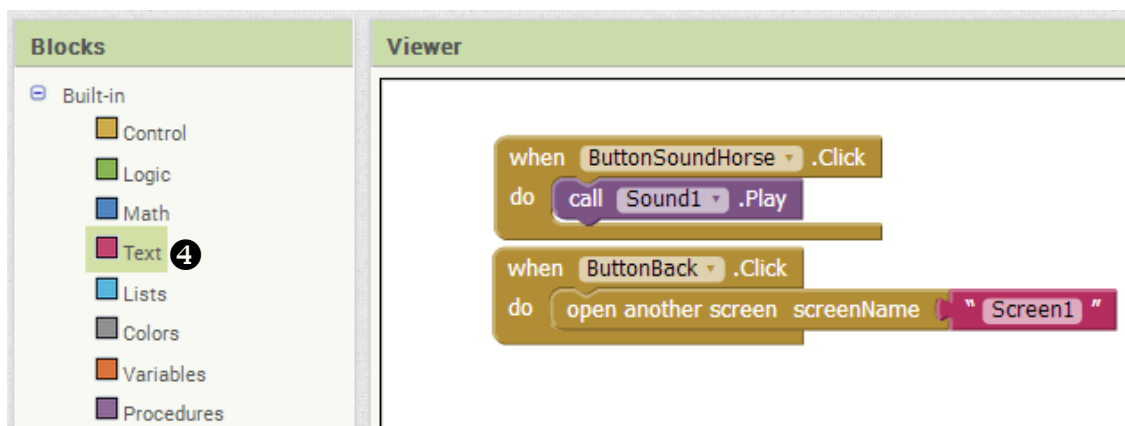
❷ คลิก Block ที่เป็นปุ่ม ButtonSoundHorse และปุ่ม ButtonBack แล้วนำ Block มาวางบนหน้าต่าง Viewer ดังรูป



③ คลิก Block กลุ่ม Sound1 แล้วเลือก Block : call Sound1 .Play มาต่อใน Block : when ButtonSoundHorse.Click ดังรูป



④ สำหรับปุ่ม ButtonBack เป็นกลุ่มกลับไป Screen1 สามารถเขียนคำสั่งได้ดังรูป



⑤ สำหรับหน้าจอแอปพลิเคชันสัตว์ประเภทอื่นๆ นักเรียนสามารถเขียนคำสั่งได้ในลักษณะเดียวกันนี้
ครับ