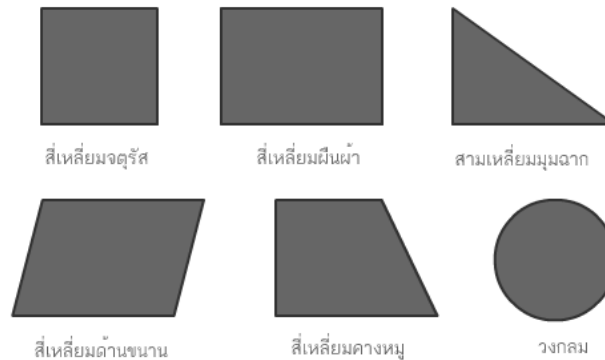


## ตัวอย่างการใช้ Static text , Dynamic text ,Input text

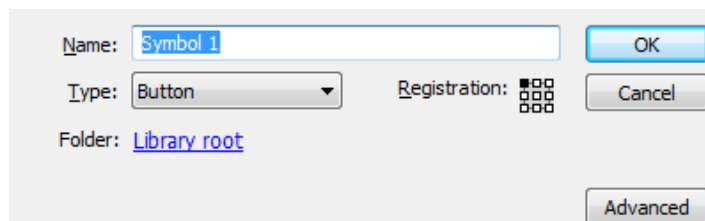
Kiadtipong Yordyamkrae

1. ให้สร้าง Movie clip ใหม่แล้ววาดรูปลงไปดังตัวอย่าง

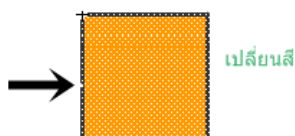
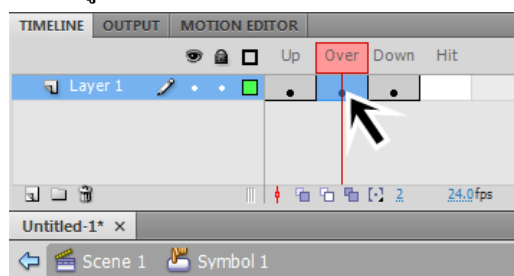
คำนวณหาพื้นที่



2. ให้ใช้เครื่องมือ selection ดับเบิ้ลคลิกที่ รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือลากเมาส์ครอบ จากนั้นให้กดปุ่ม F8 เพื่อทำการแปลงเป็น symbol ให้เลือกเป็น Button จากนั้นคลิก OK



3. ให้ทำแบบเดียวกันกับรูปที่เหลือซึ่งเราจะได้ symbol ชนิด button จำนวน 6 อัน
4. ให้คลิกขวาที่สี่เหลี่ยม(ขณะนี้ปุ่มแล้ว)แรกแล้วเลือกเมนู Edit
5. ให้คลิกลงในช่อง Over จากนั้นกดปุ่ม F6 จำนวน 2 ครั้ง เพื่อเพิ่มคีย์เฟรม แล้วคลิกที่รูปสี่เหลี่ยม ทำการเปลี่ยนสีระบายเป็นสีอื่น แล้วคลิกลูกศรสีฟ้า (หน้าคำว่า Scene 1) เพื่อกลับไปหน้าหลัก



6. ให้ทำแบบเดียวกันกับอีก 5 รูปที่เหลือ
7. ให้คลิกที่เฟรม 1 แล้วเปิดหน้าต่าง Action (กด F9) แล้วป้อนคำสั่ง  
stop();

8. ให้คลิกที่ปุ่มรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส แล้วเปิดหน้าต่าง Action ป้อนคำสั่งว่า  
on(release)

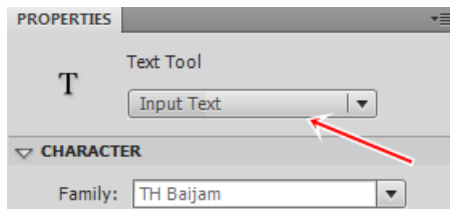
```
{  
    gotoAndStop(2);  
}
```

9. ให้คลิกที่เฟรม 2 กดปุ่ม F6 เพื่อแทรกคีย์เฟรม จากนั้นกดปุ่ม Delete เพื่อลบทุกอย่างออกจาก  
หน้าจอ ไป ให้เลือกเครื่องมือ Text tool พิมพ์ข้อความดังรูป

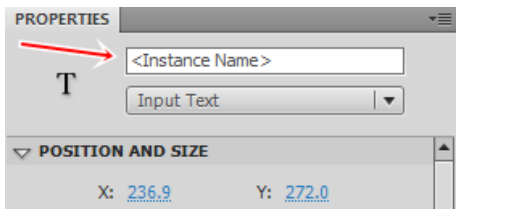
คำนวณหาพื้นที่

$$\text{พื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส} = \text{ด้าน} \times \text{ด้าน}$$

10. ให้พิมพ์ข้อความ “ป้อนความยาวด้าน” จากนั้นคลิกทางขวาของข้อความนี้แล้วเปลี่ยนตัวเลือกใน  
Properties จาก Static text เป็น Input text



11. จากนั้นให้ตั้งชื่อตัวแปรในช่อง Instance Name ว่า side1 (กรณีต้องการ Input text มากกว่า 1 อัน  
เมื่อคลิกกำหนดตำแหน่งแล้ว ต้องตั้งชื่อตัวแปรนี้ต่างกัน)




คำนวณหาพื้นที่

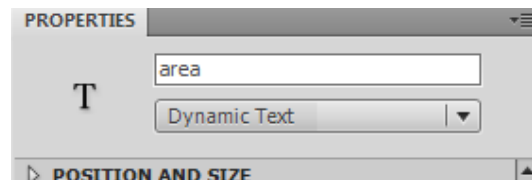
$$\text{พื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส} = \text{ด้าน} \times \text{ด้าน}$$

ป้อนความยาวด้าน

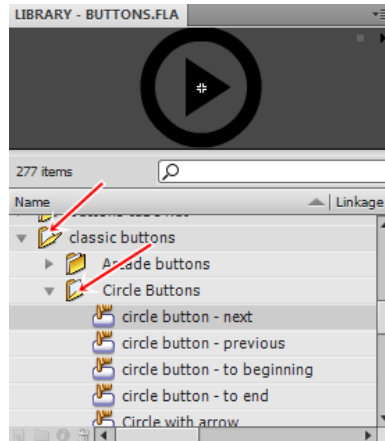
12. ต่อไปให้คลิกตำแหน่งบรรทัดถัดลงมา แต่ให้เปลี่ยนเป็น Dynamic Text แล้วตั้งชื่อตัวแปรว่า Area  
ให้จัดขนาดความยาวข้อความนี้ยาวพอควร

$$\text{พื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส} = \text{ด้าน} \times \text{ด้าน}$$

ป้อนความยาวด้าน  



13. ให้เลือกเมนู Windows > Common Libraries > Button เพื่อเปิดใช้ปุ่มสำเร็จรูป โดยให้หาจากชุด  
Classic หรือชุดอื่นตามความเหมาะสม แล้ว



14. นำปุ่มออกมาวางผังรูป

คำนวณหาพื้นที่

พื้นที่สี่เหลี่ยมจตุรัส = ด้าน x ด้าน

ป้อนความยาวด้าน



15. ให้คลิกที่ ปุ่มล่าง จากนั้นเปิดหน้าต่าง Action แล้วป้อนคำสั่ง

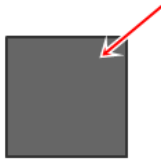
```
on(release)
{
    gotoAndStop(1);
}
```

16. ให้คลิกที่ปุ่มบน ทางขวาของ Input Text ป้อนคำสั่งดังต่อไปนี้

```
on(release, keyPress "<Enter>")
{
    a = parseInt(side1.text);
    are = a * a;
    area.text = "Area result = "+are;
}
```

17. กดปุ่ม Ctrl+Enter เพื่อทดสอบการทำงาน

คำนวณหาพื้นที่



สี่เหลี่ยมจัตุรัส



สี่เหลี่ยมผืนผ้า



สามเหลี่ยม

คำนวณหาพื้นที่

พื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส = ด้าน  $\times$  ด้าน

ป้อนความยาวด้าน

Area result = 25

18. ให้ทดลองทำกับรูปอื่น โดยไปสร้างที่เฟรม 3 4 5 ตามลำดับ โดยต้องเปลี่ยนแปลงกับสูตรที่ใช้ในการคำนวณของแต่ละรูป จำนวน input ที่มากน้อยต่างกัน และอย่าลืมแก้ไขปุ่มจากหน้าแรกให้กระโดดไปเฟรมนั้นด้วยครับ