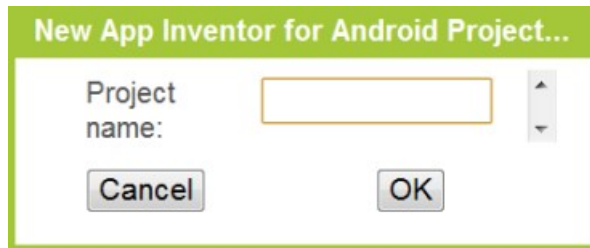


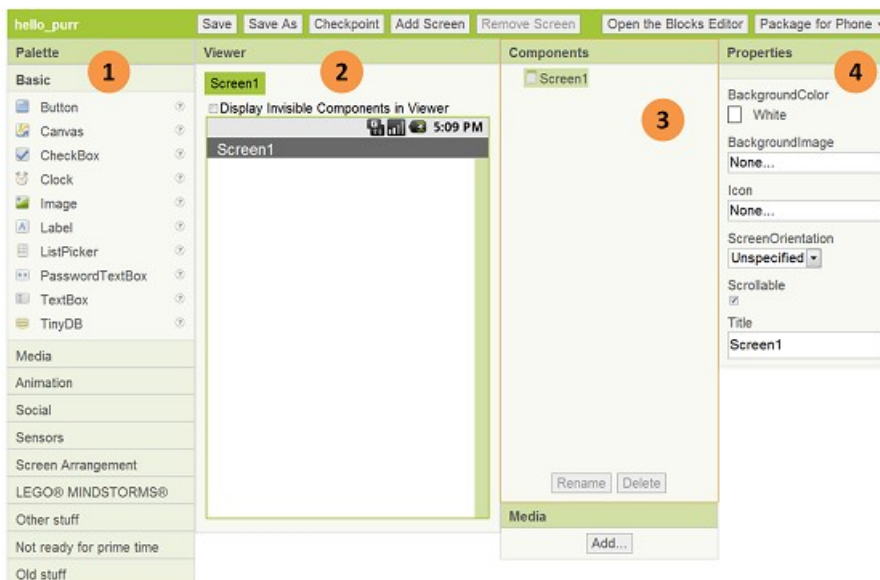
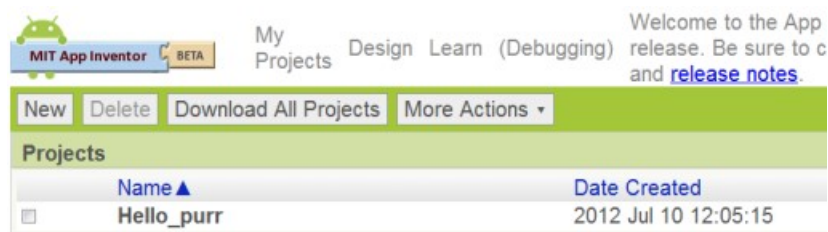
โปรแกรมแมวเหมียว

มาลองทำตาม โปรแกรมแมวเหมียว ในเว็บไซต์ของ MIT กัน โดยโปรแกรมนี จะมีรูปแบบหน้าจอมือถือ เมื่อแตะที่รูปก็จะได้ยินเสียงร้องของเจ้าแมวเหมียว ดังนั้นเราต้องมีไฟล์ รูปภาพแมว และเสียงร้องของเจ้าแมวเหมียว

วิธีสร้างโปรเจกใหม่ ทำได้โดยคลิกปุ่ม Start new project ก็จะได้เห็นหน้าต่างนี้



ใส่ชื่อโปรเจกที่ต้องการ (ห้ามมีช่องว่าง) เช่น Hello_purr หรือ HelloPurr ก็ได้ คลิกปุ่ม OK จะได้หน้าต่างต่อไป



โปรเจก hello_purr ในโปรแกรม designer

ในโปรแกรม Designer มีส่วนประกอบหลักอยู่ 4 ส่วน คือ

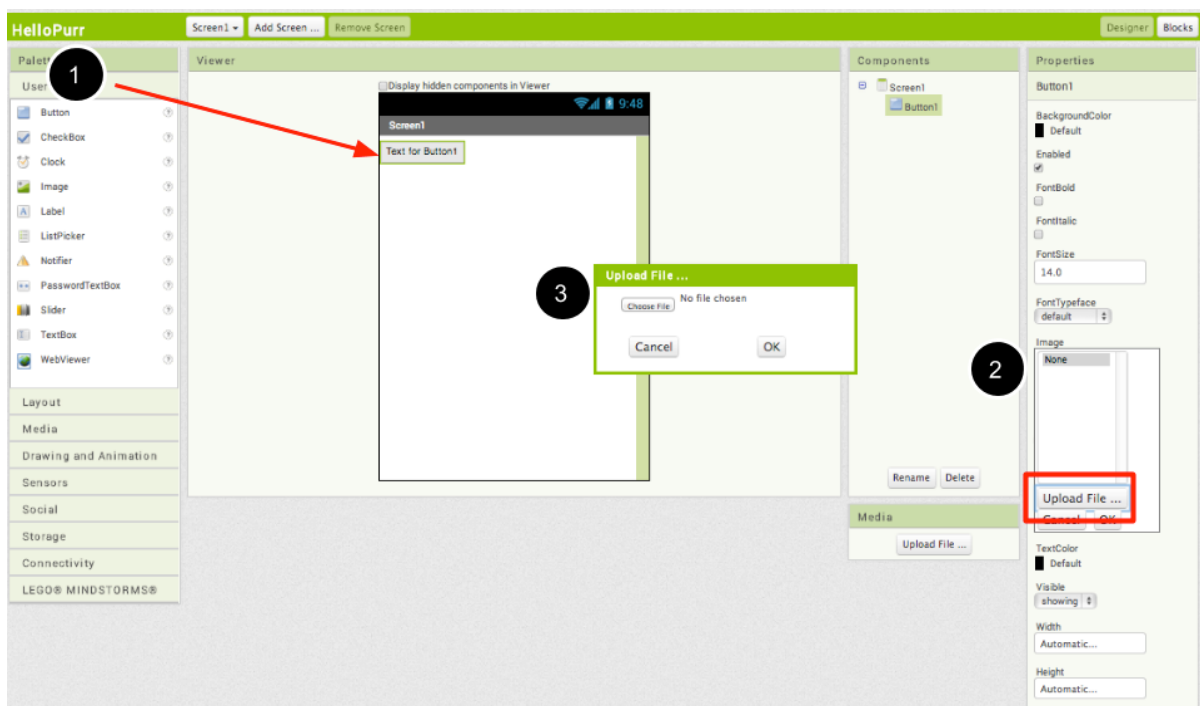
1. Palette เป็นแหล่งรวบรวมส่วนโปรแกรม (Component) เอาไว้เป็นหมวดหมู่ (Basic, Media, Animation, ...) คลิกหมวดที่ต้องการ จะเห็นรายการส่วนโปรแกรม ที่เราสามารถใส่เข้าไปบนโปรแกรมมือถือที่กำลังออกแบบนี้ได้ เช่น ในหมวด Basic จะเห็นส่วนโปรแกรมปุ่ม (Button) นาฬิกา (Clock) รูปภาพ (Image) เป็นต้น

2. Viewer เป็นพื้นที่บนหน้าจอมือถือ (Screen1) ทำให้เห็นภาพตอนออกแบบโปรแกรม เมื่อเรลากส่วนโปรแกรมมาใส่ในพื้นที่นี้

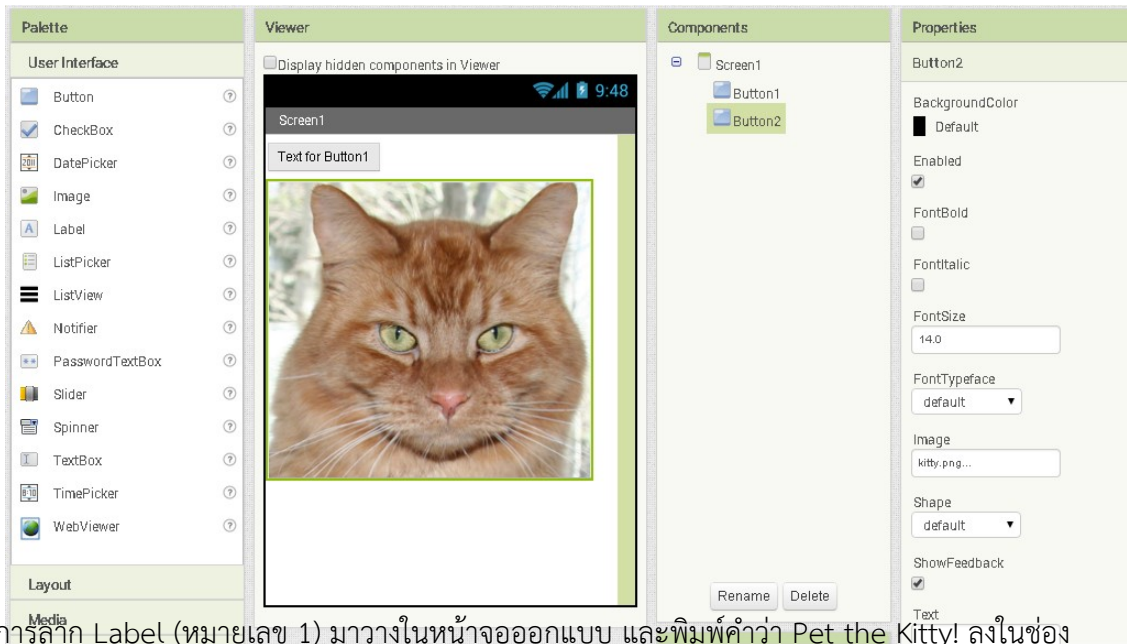
3. Components คือส่วนโปรแกรมที่ถูกใส่เข้าไปใน Viewer เป็นส่วนโปรแกรมที่เราต้องการให้มีอยู่ในโปรแกรมมือถือ และสามารถเขียนโค้ดเข้าไปในส่วนโปรแกรมเหล่านั้นได้ เพื่อให้โปรแกรมทำงานตามที่ต้องการ

ด้านล่างติดกันเป็นส่วนของ Media เราสามารถเพิ่มไฟล์สื่อชนิดต่างๆ เช่น ไฟล์รูปภาพ ไฟล์เสียง เข้าไปในโปรเจกเพื่อนำไปใช้ในโปรแกรมได้

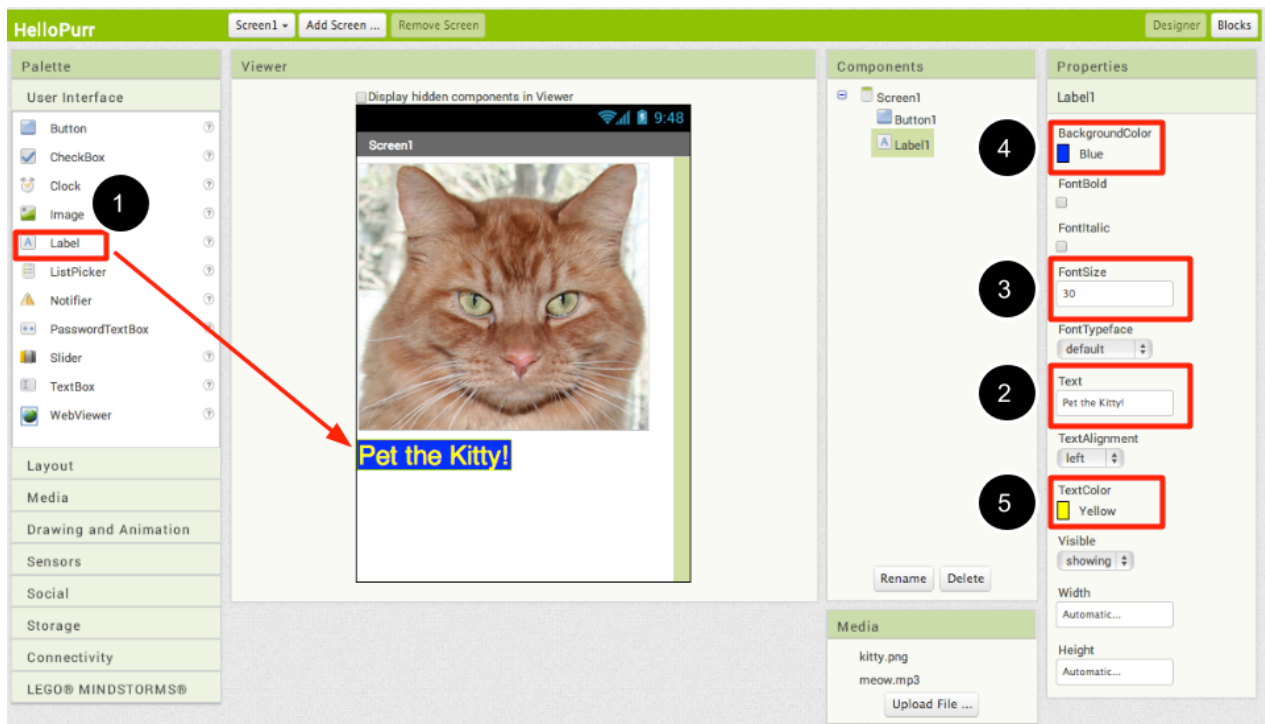
4. Properties คือคุณสมบัติต่างๆ ของส่วนโปรแกรม เมื่อเรากดเลือกส่วนโปรแกรมใด ที่อยู่ใน Viewer หรือใน Components เราจะเห็นรายการคุณสมบัติของส่วนโปรแกรมนั้น โดยแต่ละส่วนโปรแกรมจะมีคุณสมบัติ ที่อาจจะเหมือนกันหรือแตกต่างกันออกไปก็ได้ ซึ่งเราสามารถแก้ไข เพิ่มเติม ข้อมูลลงไป ในคุณสมบัติต่างๆ ที่มีได้



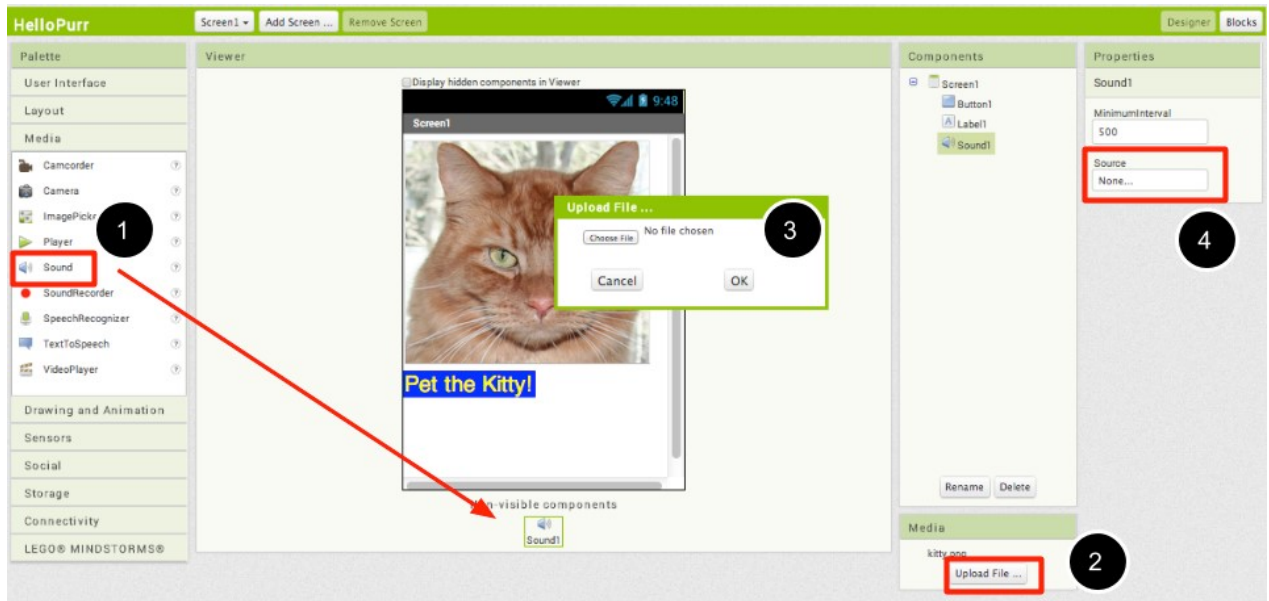
1. กดเม้าส์ที่ Button (หมายเลข 1) ค้างไว้ และลากไปวางในส่วนหน้าจอการออกแบบ (หมายเลข 3)
2. คลิกในช่อง Image จะปรากฏช่องให้อัพโหลดไฟล์ ให้คลิกที่ปุ่ม Upload file (หมายเลข 2) จะปรากฏหน้าต่างให้อัพโหลดไฟล์ (หมายเลข 3) คลิกที่ปุ่ม Choose File และทำการเลือกไฟล์ภาพแมว และกด OK ในช่อง Text ให้ลบข้อความออก จะได้ดังรูป



3. ทำการลาก Label (หมายเลข 1) มาวางในหน้าจอออกแบบ และพิมพ์คำว่า Pet the Kitty! ลงในช่อง Text (หมายเลข 2) ช่อง FontSize 30 (หมายเลข 3) BackgroundColor เลือกสีฟ้า(หมายเลข 4) TextColor เลือกสีเหลือง(หมายเลข 5) ดังรูป

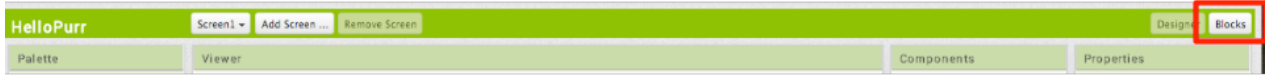


4. ทำการใส่เสียงโดยการคลิกที่ Media และลาก Sound (หมายเลข 1) มาวาง และคลิกที่ช่อง Source (หมายเลข 4) ทำการอัปโหลดไฟล์เสียงแมวร้อง



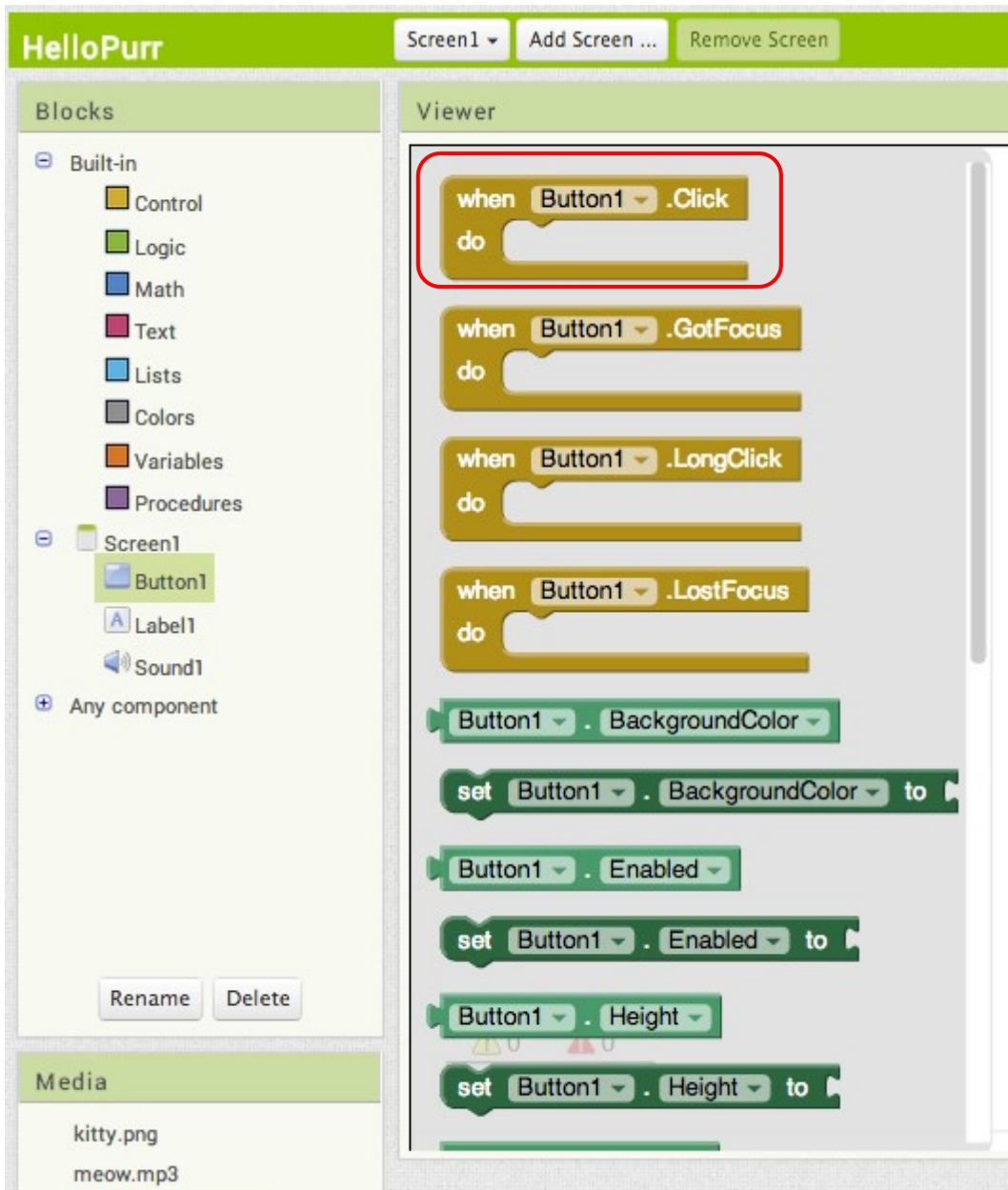
เขียนโปรแกรมให้ App แมวเหมียว

การสลับไปหน้าเขียนคำสั่งในภาษาโปรแกรมเมอร์จะเรียกว่าเขียนโค้ด โดยการคลิกที่ปุ่ม Blocks ทางด้านขวามือ

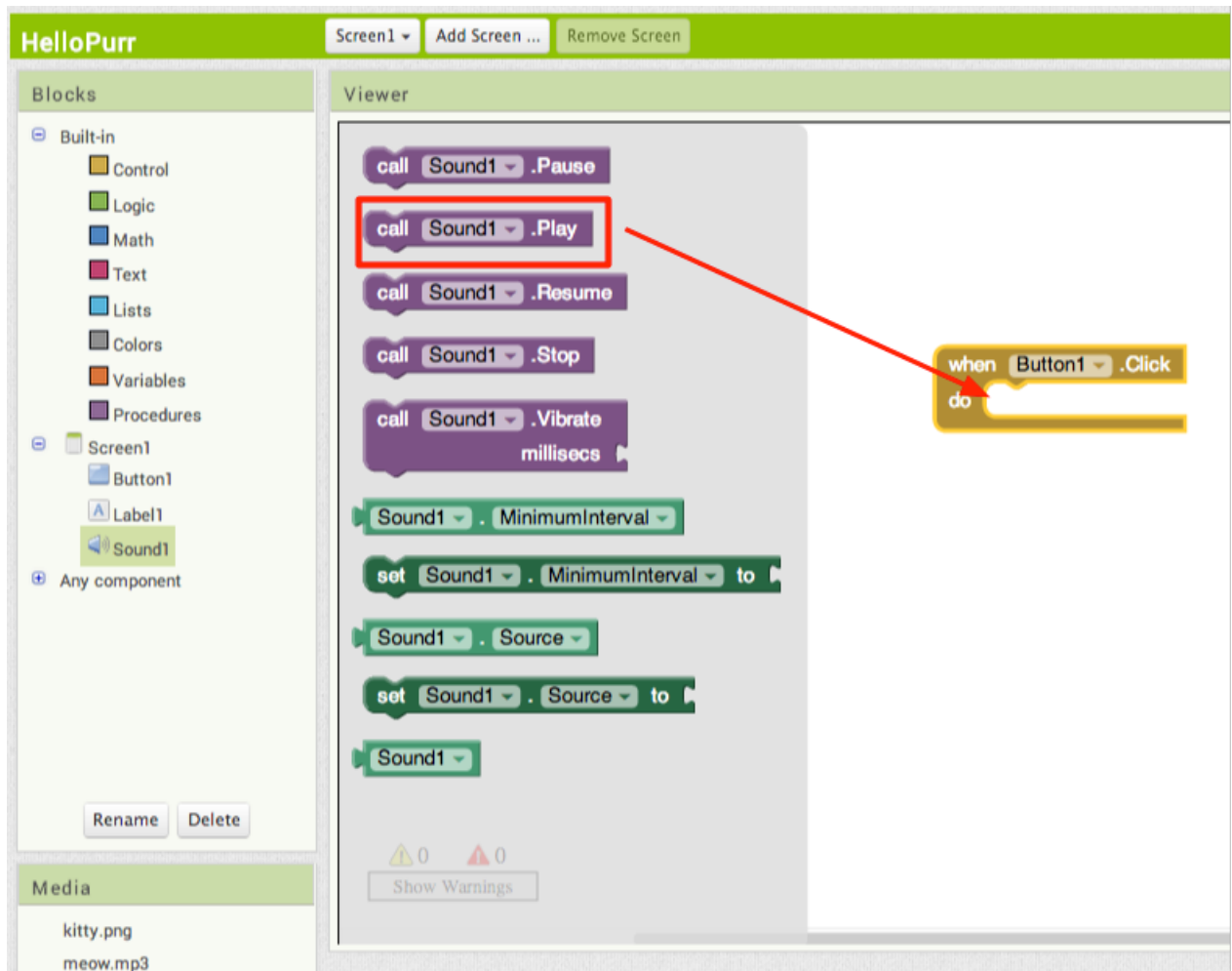


เริ่มต้นสร้างโค้ดดังนี้

1. คลิกเลือกที่ Button1 และเลือกที่ When Button1.Click



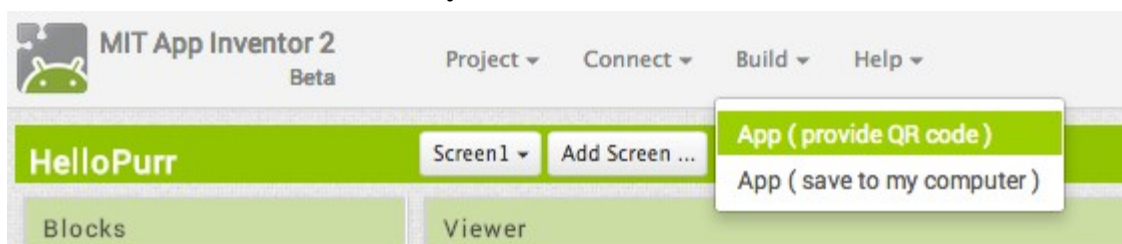
2. คลิกเลือกที่ Sound1 และเลือกที่ call Sound1.Play ไปวางภายในบล็อก ดังรูป



เมื่อทำสำเร็จเรียบร้อยแล้ว จะได้ โค้ด ดังรูป



การทดสอบแอปที่สร้างขึ้น ให้คลิกที่ เมนู Build เลือก App (provide QR code)



รอซักครู่ หน้าจอจะปรากฏ QR code ขึ้นมา ให้ใช้ โทรศัพท์ หรือ แท็บเล็ต เปิดแอปอ่าน QR code ทำการดาวน์โหลดและติดตั้ง และเปิดแอปขึ้นมาทดสอบผล