

ทำแบบทดสอบ ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS3

1. ให้นักเรียนเปิดโปรแกรม Adobe Flash CS3 ขึ้นมาแล้วเลือก Flash File (ActionScript 2.0)



2. เลือก size โดยให้มีขนาด 1024 px(width) 600 px (height) Background color แล้วแต่นักเรียน นะครับ



3. สร้าง Symbol Button ไปที่เมนู Insert -> New Symbol... หรือ Ctrl + F8 โดยสร้าง Symbol Button ดังนี้



4. สร้างภาพพื้นหลังขนาด 1024 x 600 pixel ของเฟรมที่ 1 โดยใช้โปรแกรมกราฟิก เช่น Photoshop หรือ PhotoScape ดังนี้ (ปรับเปลี่ยนตามจินตนาการนะครับ)



นำหลักการสร้างภาพไปใช้กับพื้นหลังของเฟรมอื่นๆ ตามที่ต้องการ

5. นำภาพที่ได้สร้างไว้เข้ามาในโปรแกรม Adobe Flash CS3 โดยไปที่

เมนู File -> Import -> Import to Library เลือกไฟล์ภาพที่ต้องการแล้วคลิกเลือก Open (ให้นักเรียนสังเกตว่าไฟล์ภาพจะแสดงอยู่ที่ห้องของ Library)

Library ×		- ×
Untitled-1	•	E
One item in library		
Name	Туре	à
🗷 bg1.jpg	Bitmap	

6. นำเมาส์ไปเลือกเครื่องมือ Select Tool (V) หรือกดแป้นพิมพ์ตัว V แล้วไปคลิกเลือกเฟรมที่ 1 ของ Layer 1 คลิกไฟล์ภาพที่ห้อง Library ที่ต้องการ ทำการ Drag Mouse ภาพมาวางไว้ที่ Stage ซึ่งจะ พอดีกับพื้นที่ของ Stage

7. นำปุ่ม btn_profile, btn_detail และ btn_start เข้ามาในเฟรม 1 จะได้ดังภาพ





8. คลิกเลือกเฟรมที่ 2 ของ Layer 1 คลิกขวาเลือก Insert Blank Keyframe นำภาพพื้นหลังมาใส่ แล้ว นำปุ่ม btn_home มาใส่จะ ได้ดังภาพ



คลิกเลือกปุ่ม	คลิกขวาเลือก Action แล้วพิมพ์คำสั่ง คังนี้
on(release){	
gotoAndStop(1);	
}	

9. คลิกเลือกเฟรมที่ 3 ของ Layer 1 คลิกขวาเลือก Insert Blank Keyframe นำภาพพื้นหลังมาใส่ แล้ว นำปุ่ม btn_home มาใส่จะได้ดังภาพ



```
gotoAndStop(1);
```

}

10. คลิกเลือกเฟรมที่ 4 ของ Layer 1 คลิกขวาเลือก Insert Blank Keyframe นำภาพพื้นหลังมาใส่ แล้วนำปุ่ม btn_login และปุ่ม btn_home มาใส่จะได้ดังภาพ



โรงเรียนเทิงวิทยากม จังหวัดเชียงราย จัดทำโดย ครูโยธิน ศิริเอ้ย

11. คลิกเลือกเฟรมที่ 5 ของ Layer 1 คลิกขวาเลือก Insert Blank Keyframe นำภาพพื้นหลังมาใส่ แล้วนำปุ่ม btn_start มาใส่จะได้ดังภาพ

โนโล ยินดีต้อนรับ	
คุณ	
เริ่มทำแบบทดสอบ	

กลิกเลือกเครื่องมือ Text Tool (T) เปลี่ยน Text Type ให้เป็น Dynamic Text เปลี่ยน Line Type ให้เป็น Single line แล้ววาดให้เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าพอเหมาะ ในช่อง Var ให้ตั้งเป็น sname เพื่อจะเป็นตัวแสดงชื่อ-นามสกุลที่รับมาจากเฟรมก่อนหน้านี้

เริ่มทำแบบทดสอบ คลิกเลือกปุ่ม	คลิกขวาเลือก Action แล้วพิมพ์คำสั่ง ดังนี้
on(release){	
gotoAndStop(6);	
}	

12. คลิกเลือกเฟรมที่ 6 ของ Layer 1 คลิกขวาเลือก Insert Blank Keyframe พิมพ์คำถามและตัวเลือก พร้อมกับนำปุ่ม btn_ch1 ถึง btn_ch4 มาวางใส่ในตำแหน่งที่เหมาะสม ดังภาพ





}

13. คลิกเลือกเฟรมที่ 7 ของ Layer 1 คลิกขวาเลือก Insert Keyframe แก้ข้อคำถามจาก 1 เป็น 2 เปลี่ยนคำถามและตัวเลือก จะได้ดังภาพ



14. เฟรมที่ 8 ถึงเฟรมที่ 15 ของ Layer 1 ทำลักษณะเดียวกันกับข้อที่ 13 ซึ่งทำแล้วจะได้ แบบทคสอบอยู่ 10 ข้อ

15. คลิกเลือกเฟรมที่ 16 ของ Layer 1 คลิกขวาเลือก Insert Blank Keyframe ออกแบบให้สวยงาม แล้วนำปุ่ม btn_home มาใส่จะได้ดังภาพ



คลิกเลือกเครื่องมือ Text Tool (T) เปลี่ยน Text Type ให้เป็น Dynamic Text เปลี่ยน Line Type ให้เป็น Single line แล้ววาดให้เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าพอเหมาะ(ตำแหน่งที่ โยธิน ศิริเอ้ย) ในช่อง Var ให้ตั้งเป็น sname เพื่อจะเป็นตัวแสดงชื่อ-นามสกุล



คลิกเลือกเครื่องมือ Text Tool (T) เปลี่ยน Text Type ให้เป็น Dynamic Text เปลี่ยน Line Type ให้เป็น Single line แล้ววาดให้เป็นสี่เหลี่ยมพอเหมาะ (ตำแหน่งที่ ระหว่างถูกกับข้อ) ในช่อง Var ให้ตั้งเป็น score เพื่อจะเป็นตัวแสดงจำนวนข้อที่ทำถูก



ให้ทำการเพิ่ม Layer มา 1 Layer โดยให้อยู่บน Layer 1 และเปลี่ยนชื่อให้เป็น AS
 17. คลิกขวาที่เฟรมที่ 1 ของ Layer AS แล้วพิมพ์คำสั่ง ดังนี้
 stop();

18. คลิกขวาเฟรมที่ 6 ของ Layer AS คลิกเลือก Insert Keyframe แล้วทำการคลิกขวาเฟรมที่ 6 ของ Layer AS อีกครั้งคลิกเลือก Action แล้วพิมพ์คำสั่ง ดังนี้

var score=0;

stop();

```
    19. คลิกขวาเฟรมที่ 7 ของ Layer AS คลิกเลือก Insert Keyframe แล้วทำการคลิกขวาเฟรมที่ 7 ของ
Layer AS อีกครั้งคลิกเลือก Action แล้วพิมพ์คำสั่ง ดังนี้
    stop();
    20. เฟรมที่ 8 ถึงเฟรมที่ 16 ให้ทำลักษณะเดียวกันกับข้อที่ 19
    21. คลิกเลือกเฟรมที่ 6 ของ Layer 1 คลิกนอก Stage 1 ครั้ง คลิกขวาปุ่มตัวเลือก btn_ch1- btn_ch4
ที่เป็นตัวเลือกที่ถูกต้อง คลิกเลือก Action แล้วเพิ่มคำสั่ง score=score+1; ซึ่งจะได้ดังนี้
    on(release){
        score=score+1; //คำสั่งที่เพิ่มเข้ามา
play();
```

22. เฟรมที่ 7 ถึงเฟรมที่ 15 ของ Layer 1 ให้ทำลักษณะเดียวกันกับข้อ 21

ถือว่าการสร้างแบบทคสอบสำเร็จแล้ว นักเรียนทคสอบโคยการกคแป้นพิมพ์ Ctrl + Enter



การบันทึกไฟล์งาน (ไฟล์งานที่สามารถนำมาแก้ไขทีหลังได้)

- 1. คลิกเลือกเมนู File -> Save
- 2. ตั้งชื่อไฟล์งานที่ช่องของ File Name
- 3. เลือกไคร์ฟ D: หรือที่ที่นักเรียนต้องการบันทึก
- 4. คลิกปุ่ม Save
- 5. จะได้ไฟล์งานที่มีนามสกุลเป็น .fla





- 1. คลิกเลือกเมนู File -> Publish Settings...
- 2. แถบ Formats ให้ทำเครื่องหมายถูกของ Flash (.swf) ช่องเดียว

blish Settings		
urrent profile: Default	 ▲ 	+ 🕀 🗿
Formats Flash		
Type:	File:	
	ioh swf	2

3. แถบ Flash ให้เลือก Version เป็น Flash Player 7

urrent profile: Default		•	₽. +	- 0
Formats Flash				
Version	Flash Player 7		Info	
version.		-		
Load order:	Bottom up 🔹			

4. คลิกปุ่ม Publish

Publish	ОК	Cancel	
			iob.s

5. จะได้ไฟล์งานที่มีนามสกุลเป็น .swf (ไฟล์งานตัวนี้แหล่ะที่จะต้องนำส่งครูนะครับ)

นย การส่งงาน

1. ให้นักเรียนเข้าเว็บ http://www.thoengwit.ac.th/showflash จะได้หน้าเว็บส่งงาน ดังภาพ



- 2. ใส่รหัสนักเรียน 5 ตัวอักษร รหัสผ่านจะเป็นรหัสผ่านระบบ WIFI ของโรงเรียน
- 3. เลือกประเภทของงาน
- 4. คลิกปุ่ม **เลือกไฟล์** ซึ่งไฟล์งานจะต้องเป็นไฟล์ที่มีนามสกุลเป็น .swf นะครับ
- 5. คลิกเลือกปุ่ม Upload File Flash

```
    6. ด้านถ่างของฟอร์มส่งงานจะมีข้อความแสดงถึงสถานะการส่งงานของนักเรียนว่าส่งงานได้
หรือไม่
```

7. สามารถดูผลงานของเพื่อนๆ และตัวเองได้โดยการคลิกเลือกห้องเรียนที่ต้องการ