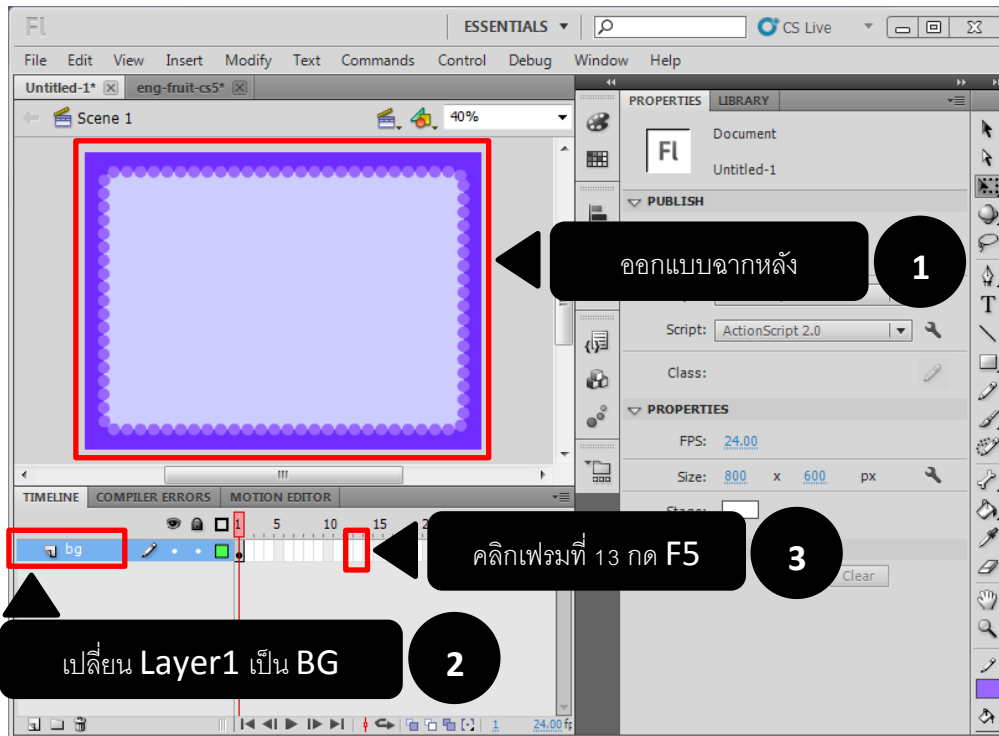


## การสร้างแบบทดสอบ

### โปรแกรม Adobe Flash CS5

1. เปิด โปรแกรม Adobe Flash CS5  เลือก  ActionScript 2.0
2. กำหนดพื้นที่ คลิก Modify > Document ปรับขนาด 800 x 600 pixel
3. ออกแบบฉากหลัง เปลี่ยน Layer1 เป็น BG คลิก เฟรมที่ 13 กด F5

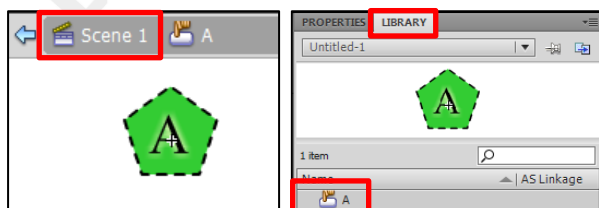


4. สร้างปุ่มตัวเลือก A B C

คลิก Insert > New Symbol...



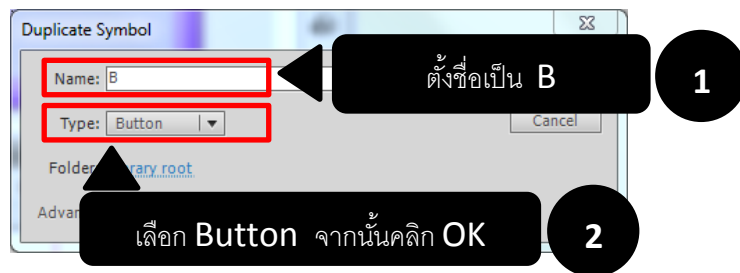
5. สร้างปุ่มตัวเลือก A



- \* คลิกที่ Scene 1 เพื่อกลับไปหน้าการทำงาน
- \* ดับเบิ้ลคลิกที่ปุ่ม button A เพื่อกลับไปแก้ไข

## 6. เพิ่มปุ่มตัวเลือก B และ C

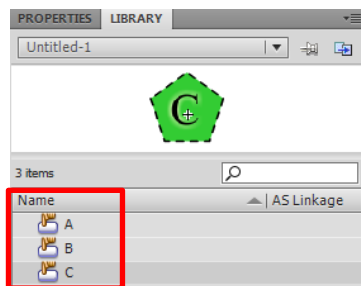
คลิกขวาที่  A เลือก Duplicate...



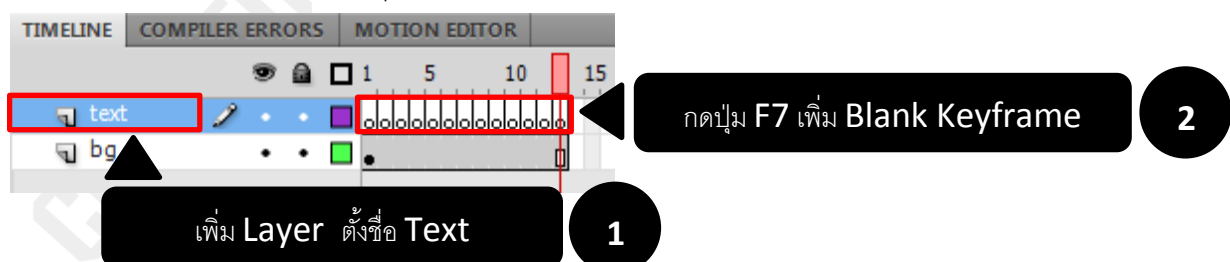
## 7. ดับเบิลคลิกที่ปุ่ม button B แก้ไข ตัวเลือก A เป็น B



จากนั้น คลิกขวา Button B เลือก Duplicate... ตั้งชื่อเป็น C จากนั้นแก้ไขข้อความจาก B เป็น C  
จะได้ปุ่ม Button ทั้งหมด 3 ปุ่ม คือ A B C ตามรูป



## 8. เพิ่ม Layer ตั้งชื่อเป็น Text กดปุ่ม F7 เพิ่ม Blank Keyframe ให้เท่ากับ BG



9. ใส่ข้อความและคำถามตามภาพด้านล่าง (การใส่ปุ่ม คลิก Window > Common Libraries > Buttons)

10. กำหนด Action Script ดังนี้ (คลิกที่ปุ่มแล้วกด F9)

ปุ่ม = 

```
on (release) {
    nextFrame();
}
```

 คำสั่งเมื่อคลิกที่ปุ่มนี้  
กำหนดให้ไปเฟรมถัดไป

ปุ่มตัวเล็ก ให้ใส่คำสั่ง ดังนี้ (\* คลิกที่ปุ่มตัวเล็กแล้วกด F9)

## ตัวเลือกในโจทย์ ข้อที่ 1

```
on (release) {
    Point=1;
    nextFrame();
}
```

```
on (release) {
    Point=0;
    nextFrame();
}
```

คำสั่งเมื่อกดปุ่มนี้  
กำหนดให้ได้คะแนน คะแนน 1  
และไปเฟรมถัดไป

คำสั่งในตัวเลือกข้อที่ถูกต้อง

คำสั่งเมื่อกดปุ่มนี้  
กำหนดให้ได้คะแนน 0 คะแนน  
และไปเฟรมถัดไป

คำสั่งในตัวเลือกข้อที่ผิด

## ตัวเลือกในโจทย์ ข้อถัดไป

```
on (release) {
    Point=Point+1;
    nextFrame();
}
```

```
on (release) {
    nextFrame();
}
```

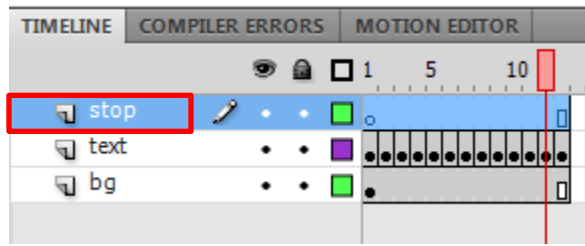
คำสั่งเมื่อกดปุ่มนี้  
กำหนดให้ได้คะแนนเพิ่มอีกคะแนน 1  
และไปเฟรมถัดไป

คำสั่งในตัวเลือกข้อที่ถูกต้อง

คำสั่งเมื่อกดปุ่มนี้  
กำหนดให้ไปเฟรมถัดไป

คำสั่งในตัวเลือกข้อที่ผิด

11. เพิ่ม Layer เปลี่ยนชื่อเป็น Stop



12. คลิก เฟรมที่ 1 ของเลเยอร์ Stop กด F9 ใส่คำสั่ง `stop();` (คำสั่ง `stop();` คือคำสั่งให้หยุด)

\*\*\*\*\*

CREATED BY PREEYAPORN PIPORNPNONG