**สคริปต์สำหรับงานนำเสนอเรื่อง “ส่วนประกอบของดอกไม้”**

**ให้นักเรียนเปิดโปรแกรม SwishMax4 เลือกขนาด Movie ( 800 x 600) เสร็จแล้วสร้างงานนำเสนอตามแบบฟอร์มที่แจก...พร้อมใส่สคริปต์ให้เรียบร้อย**

**ครูมงคล ธนาไสย**

**Scene\_1**

**เข้าสู่เมนูหลัก**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_1 คลิกปุ่มเข้าสู่เมนูหลัก 🡪 เปิดหน้าต่าง Script 🡪 คลิก Add Script 🡪 Events 🡪 Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪 nextSceneAndPlay**
3. **คลิกเครื่องหมายคำถาม สีเขียวใต้ Script ตรงคำว่า Scene ให้เปลี่ยน <next scene> เป็น Scene\_2 จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

gotoSceneAndPlay("Scene\_2", 1);

}

1. **คลิกกลับมาที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_1**

**Scene\_2**

**เข้าสู่เ**นื้อหา

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2 คลิกปุ่มเข้าสู่เนื้อหา** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪 nextSceneAndPlay**
3. **ตรงคำว่า Scene ให้เปลี่ยน <next scene> เป็น Scene\_3 จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

gotoSceneAndPlay("Scene\_3", 1);

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2**

**ออกจากโปรแกรม**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2 คลิกปุ่มออกจากโปรแกรม** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Browser / Network 🡪 fscommand (…)**
3. **ตรงช่อง Command พิมพ์ quit ช่อง Argument พิมพ์ true**

**จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

fscommand("quit",true);

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2**

อย่าลืม!!! Save file ตั้งชื่อว่า Fower แล้วตามด้วยชื่อเราเอง เช่น Fower\_Mongkol แล้วเก็บไว้ในที่ที่ปลอดภัย...อย่าให้หายนะคร้าบ

**กลีบเลี้ยง**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2 คลิกปุ่มกลีบเลี้ยง** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪 nextSceneAndPlay**
3. **ตรงคำว่า Scene ให้เปลี่ยน <next scene> เป็น Scene\_3 จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

gotoSceneAndPlay("Scene\_3", 1);

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2**

**กลีบดอก**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2 คลิกปุ่มกลีบดอก** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪 nextSceneAndPlay**
3. **ตรงคำว่า Scene ให้เปลี่ยน <next scene> เป็น Scene\_4 จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

gotoSceneAndPlay("Scene\_4", 1);

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2**

**เกสรตัวผู้**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2 คลิกปุ่มเกสรตัวผู้** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪 nextSceneAndPlay**
3. **ตรงคำว่า Scene ให้เปลี่ยน <next scene> เป็น Scene\_5 จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

gotoSceneAndPlay("Scene\_5", 1);

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2**

**เกสรตัวเมีย**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2 คลิกปุ่มเกสรตัวเมีย** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪 nextSceneAndPlay**
3. **ตรงคำว่า Scene ให้เปลี่ยน <next scene> เป็น Scene\_5 จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

gotoSceneAndPlay("Scene\_6", 1);

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_2**

**Scene\_3**

**กลับเมนูหลัก**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_3 คลิกปุ่มกลับเมนูหลัก** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪 nextSceneAndPlay**
3. **ตรงคำว่า Scene ให้เปลี่ยน <next scene> เป็น Scene\_2 จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

gotoSceneAndPlay("Scene\_2", 1);

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_3**

**หน้าถัดไป**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_3 คลิกปุ่มหน้าถัดไป** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪 nextSceneAndPlay**

**จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

nextSceneAndPlay();

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_3**

**Scene\_4**

**กลับเมนูหลัก**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_4 คลิกปุ่มกลับเมนูหลัก** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script** 🡪 **Movie Control** 🡪 **Goto And Play** 🡪 **nextSceneAndPlay**
3. **ตรงคำว่า Scene ให้เปลี่ยน <next scene> เป็น Scene\_2 จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

gotoSceneAndPlay("Scene\_2", 1);

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_4**

**หน้าถัดไป**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_4 คลิกปุ่มหน้าถัดไป** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪 nextSceneAndPlay**

**จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

nextSceneAndPlay();

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_4**

**หน้าที่ผ่านมา**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_4 คลิกปุ่มหน้าที่ผ่านมา** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Movie Control 🡪 Goto And Play 🡪** prevSceneAndPlay

**จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

prevSceneAndPlay();

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_4**

**Scene\_5**

**หน้าถัดไป**

หน้าที่ผ่านมา

**กลับเมนูหลัก**

**ปุ่ม ใช้คำสั่งเดียวกับ Scene\_4**

**Scene\_6**

หน้าที่ผ่านมา

**กลับเมนูหลัก**

**ปุ่ม ใช้คำสั่งเดียวกับ Scene\_4**

**ออกจากโปรแกรม**

**ปุ่ม**

1. **ที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_6 คลิกปุ่มออกจากโปรแกรม** 🡪 **เปิดหน้าต่าง Script** 🡪 **คลิก Add Script** 🡪 **Events** 🡪 **Button** 🡪 **on (release)**
2. **คลิก Add Script 🡪 Browser / Network 🡪 fscommand (…)**
3. **ตรงช่อง Command พิมพ์ quit ช่อง Argument พิมพ์ true**

**จะได้คำสั่งสคริปต์สำหรับปุ่มเป็น**

on (release) {

fscommand("quit",true);

}

1. **คลิกที่หน้าต่าง Lyout : Scene\_6**