

# ພາສາລາວ ທ້ອງປ5



ເນື້ອໃນການພັດທະນາໂມບາຍແອັບພິເຄຊັນ

ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ5

ກຸ່ມ Cryptography

## ຄຳນຳ

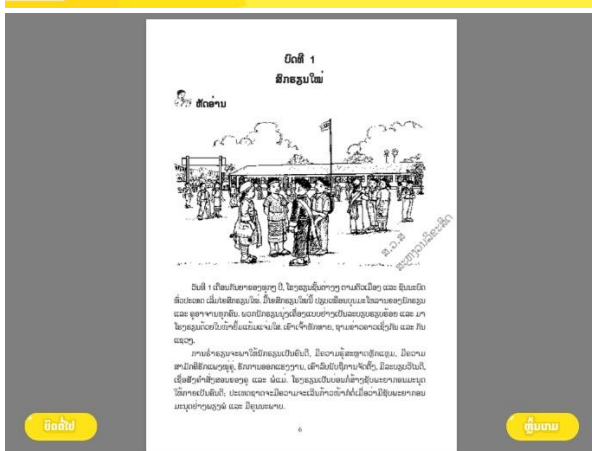
ປຶ້ມນີ້ອະນຸຍາດໃຫ້ທ່ານພັດທະນາໂມບາຍແອັບພິເຄຊັນ ຊັ້ນປະຖົມປີທີ5 ຂອງກຸ່ມ Cryptography ປຽບເໝືອນປຶ້ມຄູ່ມືໃນການນຳໃຊ້ແອັບພິເຄຊັນ ລວມໄປເຖິງຈຸດປະສົງ ແລະ ເນື້ອໃນຕ່າງໆພາຍໃນ Application ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ສາມາດຮູ້ຈັກນຳໃຊ້ໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.

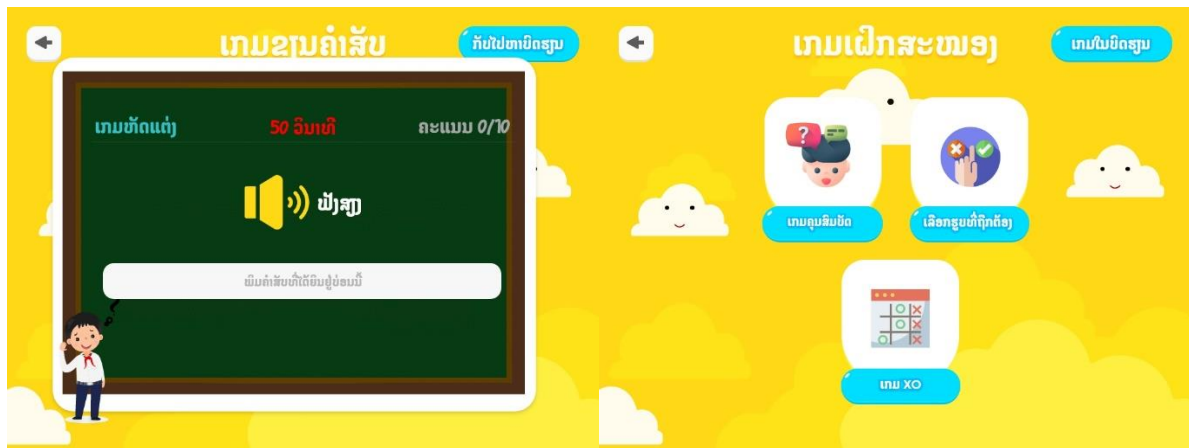
ແອັບພິເຄຊັນຊັ້ນປ5 ໄດ້ຖືກສ້າງຂຶ້ນເພື່ອເຂົ້າຮ່ວມແຂ່ງຂັນໃນໂຄງການ ພັດທະນາສື່ການຮຽນການສອນ ໃນຮູບແບບແອັບພິເຄຊັນ ແລະ ວິດີໂອ ເອນິເມຊັນ ຂອງອົງການ ແອັດ ເອ ອັກຊິງ ລາວ (Aide et Action Laos AEA). ໂດຍມີ 3 ຄະນະເຂົ້າຮ່ວມການແຂ່ງຂັນເຊັ່ນ: ຄະນະສຶກສາສາດ, ຄະນະວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ແລະ ຄະນະວິສະວະກຳສາດ.

## ສາລະບານ

- I. ຈຸດປະສົງຂອງແອັບພິເຄຊັນ
- II. ເນື້ອໃນຂອງແອັບພິເຄຊັນ
- III. ແຜນພັດທະນາແອັບພິເຄຊັນ
- IV. ຄຸ້ມການນຳໃຊ້ແອັບພິເຄຊັນ

# ໜ້າຕາທັງໝົດຂອງແອັບພິເຄຊັນ





## I. ຈຸດປະສົງຂອງແອັບພິເຄຊັນ



ຮູບທີ1: ໂລໂກ້ຂອງແອັບ

ແອັບພິເຄຊັນ ພາສາລາວ ປ5 ເປັນແອັບທີ່ມີຈຸດປະສົງເພື່ອເປັນສື່ການຮຽນການສອນທາງດິຈິຕອລ ໃຫ້ສາມາດດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງນັກຮຽນ ໃຫ້ມີຄວາມຢາກຮຽນຂຶ້ນຜ່ານການນຳເອົາບົດທົດສອບມາ ຫຼື ເກມ ມາໃຫ້ເຂົາເຈົ້າໄດ້ຫຼິ້ນ ຫຼື ໄດ້ຮຽນຮູ້ໃນຮູບແບບໃໝ່ນັ້ນເອງ.

ຈຸດປະສົງຫຼັກຂອງເກມມີດັ່ງນີ້:

- 1) ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດຮູ້ຄຳສັບ ແລະ ຮູບແບບໄວຍາກອນໃນພາສາລາວທີ່ຫຼາກຫຼາຍ.
- 2) ນັກຮຽນສາມາດເຝິກ ແລະ ນຳໃຊ້ພາສາລາວໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.
- 3) ສາມາດຈັບໃຈຄວາມຈາກຂໍ້ມູນທີ່ໄດ້ຟັງ.
- 4) ສາມາດຮູ້ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບໃນພາສາລາວໄດ້.
- 5) ມີທັກສະການຂຽນ ແລະ ພິມຕົວໜັງໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

## II. ເນື້ອໃນຂອງແອັບພິເຄຊັນ

### 1. ບົດຮຽນ

ພາຍໃນບົດຮຽນຈະມີທັງໝົດ 50 ບົດ (ບໍ່ລວມບົດທວນຄືນ), ເຊິ່ງຈະມີການຈຳແນກແຕ່ລະບົດອອກເປັນບົດໃຜລາວ ຕາມປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາພາສາລາວ ຊັ້ນປະຖົມສົມບູນປີທີ5 ຂອງ ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ.



ຮູບທີ2: ໄອຄອນບົດຮຽນເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນທັງໝົດ.

## 2. ເກມໃນບົດຮຽນ



### ເກມໃນບົດຮຽນ

ຮູບທີ3: ໄອຄອນເກມໃນບົດຮຽນ

ຫຼັງຈາກໄດ້ອ່ານບົດຮຽນແລ້ວກໍຈະມີບົດເຝິກຫັດ ຫຼື ວ່າເກມນັ້ນເອງ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ທົດສອບວ່າສາດຈິດຈໍາ ແລະ ເຂົ້າໃຈບົດຮຽນໄດ້ດີເທົ່າໃດ, ເຊິ່ງປະກອບມີ 3 ເກມດັ່ງນີ້:

### 2.1. ເກມຫັດອ່ານ

ແມ່ນເກມທີ່ໃຫ້ນັກຮຽນຕອບຄໍາຖາມຈາກບົດຮຽນທີ່ນັກຮຽນໄດ້ອ່ານມາ ເຊິ່ງມັນຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນເຝິກເລື່ອງຂອງການຈັບໃຈຄວາມບົດຮຽນ ແລະ ຄົ້ນຫາຄໍາຕອບທີ່ຖືກຕ້ອງໄດ້. ນອກນັ້ນ, ຍັງເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ຈັກກັບຄໍາສັບຕ່າງໆໃນພາສາລາວຫຼາຍຂຶ້ນອີກດ້ວຍ.



### ຫັດອ່ານ

ຮູບທີ4: ໄອຄອນເກມຫັດອ່ານ

### 2.2. ເກມໄວຍາກອນ

ເປັນເກມທີ່ໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກຄໍາຕອບທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບນິຍາມ ທີ່ໃຫ້ມາ. ເກມນີ້ສາມາດຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ຄວາມໝາຍ ແລະ ວິທີນໍາໃຊ້ໄວຍາກອນໃນພາສາລາວໄດ້ຢ່າງຫຼາກຫຼາຍຍິ່ງຂຶ້ນ ພ້ອມທັງສາມາດຍົກຕົວຢ່າງ ແລະ ຈໍາແນກວ່າແຕ່ລະຄໍາ ຫຼື ແຕ່ລະປະໂຫຍກແມ່ນຫຍັງ.



ຮູບທີ5: ໄອຄອນເກມໄວຍາກອນ

### 2.3. ເກມຂຽນທວາຍ

ເປັນເກມເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນຟັງສຽງແລ້ວໃຫ້ພິມຄຳ ຫຼື ປະໂຫຍກທີ່ໄດ້ຍິນໃສ່ບ່ອນຄຳຕອບ. ໃນທີ່ນີ້ສາມາດຊ່ວຍໃນເລື່ອງຂອງການຟັງ ແລະ ເຝິກທັກສະຄວາມຈຳຂອງນັກຮຽນ, ທີ່ສຳຄັນແມ່ນໄດ້ເຝິກທັກສະການຂຽນ ກໍຄືການພິມຕົວອັກສອນພາສາລາວ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.



ຮູບທີ6: ໄອຄອນເກມຂຽນທວາຍ

### 3. ເກມເຝິກສະໝອງ

ແມ່ນເກມທີ່ນຳເອົາບົດທົດສອບຈາກທາງນອກ ທີ່ນັກຮຽນໄດ້ເຫັນກັນໃນຊີວິດປະຈຳວັນມາທົດສອບວ່າ ນອກຈາກຄວາມຮູ້ໃນບົດຮຽນແລ້ວ ນັກຮຽນຈະສາມາດມີທັກສະ ຫຼື ຄວາມຮູ້ພາຍນອກໄດ້ເທົ່າໃດ.

ເກມເຝິກສະໝອງປະກອບມີ 3 ເກມດັ່ງນີ້:

#### 1) ເກມຄຸນສົມບັດ

ແມ່ນເກມທີ່ໃຫ້ຄຳເວົ້າໃດໜຶ່ງມາ ແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກວ່າຄຳເວົ້ານັ້ນມີຄວາມຖືກຕ້ອງ ຫຼື ບໍ່. ເຊິ່ງມັນຈະຊ່ວຍໃນການວັດຄຸນສົມບັດຂອງນັກຮຽນ ແລະ ນັກຮຽນສາມາດຮູ້ໄດ້ວ່າອັນໃດຄວນ ແລະ ບໍ່ຄວນເຮັດ.





**ເກມຄຸນສົມບັດ**

ຮູບທີ7: ໄອຄອນເກມຄຸນສົມບັດ

## 2) ເກມເລືອກຮູບທີ່ຖືກຕ້ອງ

ເປັນເກມທີ່ໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກຮູບທີ່ຖືກຕ້ອງຕາມຄໍາຖາມ. ເກມນີ້ຈະເນັ້ນໃຫ້ນັກຮຽນເອົາຄວາມຮູ້ຮອບໂຕຂອງຕົນເອງມາໃຊ້.



**ເລືອກຮູບທີ່ຖືກຕ້ອງ**

ຮູບທີ8: ໄອຄອນເກມເລືອກຮູບທີ່ຖືກຕ້ອງ

## 3) ເກມ x0

ເປັນເກມທີ່ຈໍາເປັນຕ້ອງໄດ້ຫຼິ້ນນໍາກັນ 2 ຄົນ, ເຊິ່ງຈະເຝິກທັກສະການຄົ້ນຄິດຫາວິທີເພື່ອຈະເອົາຊະນະຝ່າຍກົງກັນຂ້າມໃຫ້ໄດ້.



ຮູບທີ9: ໄອຄອນເກມ XO

### III. ແຜນພັດທະນາແອັບພິເຄຊັນ

ເນື່ອງຈາກແອັບນີ້ຍັງຈຳເປັນຕ້ອງມີການພັດທະນາ ໃຫ້ເໝາະສົມ ແລະ ສົມບູນ ເພື່ອ ອຳນວຍຄວາມສະດວກໃນການຮຽນການສອນ ຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງມີແຜນພັດທະນາດັ່ງນີ້:

- 1) ເພີ່ມເກມໃນບົດຮຽນໃຫ້ຄົບຕາມຈຳນວນບົດຮຽນ.
- 2) ເພີ່ມໝວດໃນເກມເລືອກຮູບທີ່ຖືກຕ້ອງເຊັ່ນ: ໝວດປະຫວັດສາດ, ພູມສາດ, ທ່ານ ຜູ້ນຳ, ສັດ ເປັນຕົ້ນ.
- 3) ສາມາດຫຼິ້ນນຳກັນຜ່ານທາງອອນລາຍໄດ້.
- 4) ປັບແຕ່ງຄຳຖາມ-ຄຳຕອບໃຫ້ມີປະສິດທິພາບຂຶ້ນ.
- 5) ເພີ່ມລະດັບຄວາມງ່າຍ-ຍາກເຂົ້າໄປໃນແຕ່ລະເກມ.

#### IV. ຄູ່ມືການນຳໃຊ້ແອັບພິເຄຊັນ

##### 1. ວິທີການເຂົ້າອ່ານບົດຮຽນ

1) ໃນຕົວເລືອກນີ້ແມ່ນໃຫ້ກົດປຸ່ມຄຳວ່າ **ບົດຮຽນ** ເພື່ອເຂົ້າສູ່ລາຍການບົດຮຽນ.




2) ເລືອກບົດຮຽນ.



3) ຫຼັງຈາກຮຽນແລ້ວບົດໃດໜຶ່ງແລ້ວຍັງສາມາດເລືອກໄດ້ອີກວ່າຈະຮຽນ **ບົດຕໍ່ໄປ** ຫຼື **ຈະ ຫຼິ້ນເກມ** ໃນບົດນັ້ນໆ.

3

**ບົດທີ 1**  
**ສຶກສາຮຽນໃໝ່**



ວັນທີ 1 ເດືອນກັນຍາຂອງທຸກໆ ປີ, ໂຮງຮຽນຈຶ່ງຕັ້ງແຕ່ມືອງ ແລະ ຊຸມນະບົດ ທົ່ວປະເທດ ເລີ່ມໄຂສຶກສາຮຽນໃໝ່. ມີໂອກາດສຶກສາຮຽນໃໝ່ນີ້ ປຽນເໝືອນບຸນມະຫາລາມຂອງນັກຮຽນ ແລະ ຄູ່ອາຈານທຸກຄົນ. ພວກນັກຮຽນນຸ່ງເຄື່ອງແບບຢ່າງເປັນລະບຽບຮຽບຮ້ອຍ ແລະ ມາ ໂຮງຮຽນດ້ວຍໃບໜ້າຍື່ມແວ້ມໄທ. ເອົາເຈົ້າໜ້າໜ້າ, ຖ້າມີຂາວຂາວເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ ແຊວໆ.

ການອໍາຮຽນຈະຜ່ານໄປນັກຮຽນເປັນຄົນດີ, ມີຄວາມຮູ້ສະຫຼາດຫຼີກແຫຼມ, ມີຄວາມ ສາມັກຄີຮັກແພງໝູ່ຄູ່, ຮັກການອອກແຮງງານ, ເອົາລົບນັບຖືການຈັດຕັ້ງ, ມີລະບຽບວິໄນດີ, ເຊື່ອສິ່ງຄຳສັ່ງສອນຂອງຄູ ແລະ ພໍ່ແມ່. ໂຮງຮຽນເປັນບ່ອນກໍ່ສ້າງຊັບພະຍາກອນມະນຸດ ໃຫ້ກາຍເປັນຄົນດີ; ປະເທດຊາດຈະມີຄວາມຈະເລີນກ້າວໜ້າກໍຕໍ່ເນື່ອງມີຊັບພະຍາກອນ ມະນຸດຢ່າງພຽງພໍ ແລະ ມີຄຸນນະພາບ.

6


ບົດຕໍ່ໄປ

ຫຼິ້ນເກມ

4) ຖ້າເລືອກໄປບົດຕໍ່ໄປ  
ເມື່ອກົດປຸ່ມ **ບົດຕໍ່ໄປ** ແອັບຈະເຂົ້າໄປສູ່ບົດຖັດໄປ.

4

**ບົດທີ 2**  
**ຜົບຄູເກົ່າ**



ທ້າວຄຳໄທ, ນັກຮຽນປະຖົມໃນສອງໄຕຖືກຕັດເລືອກໃຫ້ເປັນນັກຮຽນຄັ້ງຂອງເມືອງ. ເມື່ອປະທັບຖານທີ່ສອນເລີຍ ພວກນັກຮຽນເກີດເຊິ່ງມາຈາກຫຼາຍໂຮງຮຽນຖືກຕ້ອນອັບ ຈາກຄູອາຈານຢ່າງອົບອຸ່ນ, ໃນສະນະນັ້ນ ຄຳໄທແນມໄປສູ່ພື້ນສະໜັບ ເຊິ່ງເປັນຄູ ເກົ່າຂອງລາວແຕ່ຄາວຮອດນີ້ອາດ ໔-5 ປີ ຄຳໄທຍັງຈຶ່ງໄດ້ວາດລາວຮອດປີນ ໔-5 ແລ້ວຄູ ພື້ນສະໜັບກໍຖືກຍົກຍ້າຍໄປເປັນສູ່ຖານຕອກການໂຮງຮຽນປະຖົມສະໜັບ. ຄຳໄທກໍ່ເຂົ້າໄປ ນຶ່ງ ພ້ອມສິ່ງຄືນໃໝ່ ແລ້ວກ່າວວ່າ:

- ສະບາຍດີ ນາຍຄູພອນສະໜັບ ຈື່ງຮັບສອນໄດ້ບໍ່?
- ສະບາຍດີ ຈື່ງໄດ້ແລ້ວ ເຈົ້າຖືກສອນໄດ້ບໍ່?

10

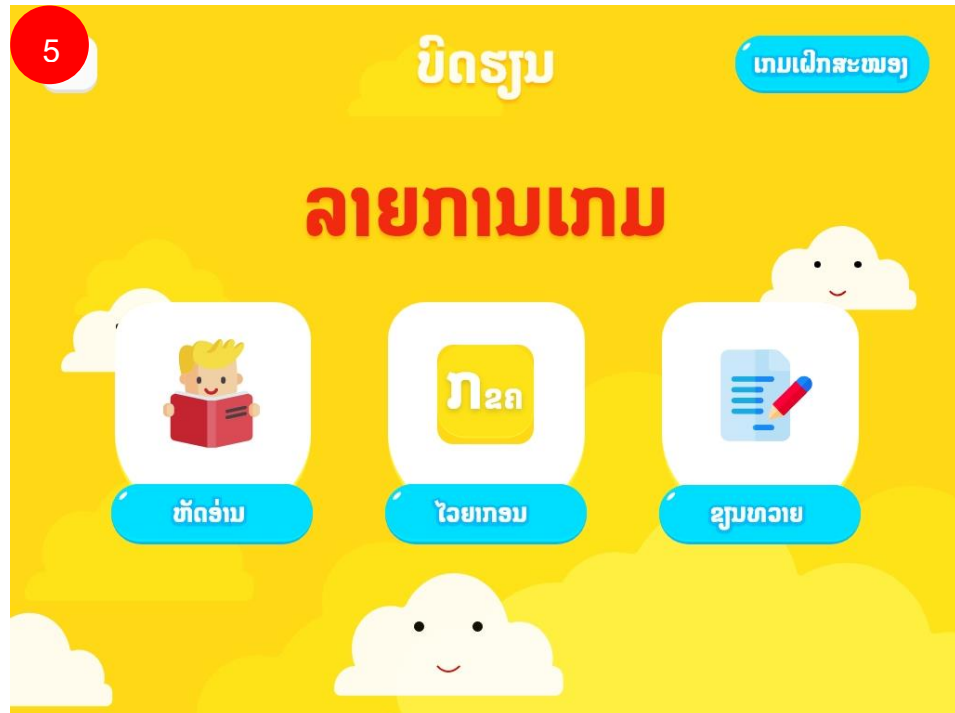
ບົດຕໍ່ໄປ

ຫຼິ້ນເກມ

## 5) ຖ້າເລືອກຫຼິ້ນເກມຕໍ່

ເມື່ອກົດປຸ່ມ **ຫຼິ້ນເກມ** ຈະເຕັ້ງຕົວເລືອກ 3 ຕົວຂຶ້ນມາ ວ່າເຮົາຈະເລືອກຫຼິ້ນເກມໃດເຊັ່ນ: **ຫັດອ່ານ**, **ໄວຍາກອນ** ແລະ **ຫັດແຕ່ງ**. ໃນແຕ່ລະເກມຈະມີການເກັບຄະແນນ ວ່າເຮົາເຮັດໄດ້ເທົ່າໃດ (ແຕ່ລະດ່ານພາຍໃນບົດຈະມີເກມຢູ່ 10 ຂໍ້).

(ລາຍລະອຽດແຕ່ລະເກມຈະອະທິບາຍໃນຂໍ້ຕໍ່ໄປ)



## 2. ວິທີການເຂົ້າເຮັດບົດເລິກຫັດ ຫຼື ຫຼິ້ນເກມໃນບົດຮຽນ

- 1) ຖ້າຕ້ອງການທີ່ຈະຫຼິ້ນ **ເກມໃນບົດຮຽນ** ເລີຍແມ່ນໃຫ້ກົດເຂົ້າປຸ່ມ **ເກມໃນບົດຮຽນ** ໃນໜ້າຫຼັກເພື່ອເຂົ້າສູ່ເກມທັງສາມເກມ (**ຫັດອ່ານ**, **ໄວຍາກອນ** ແລະ **ຫັດແຕ່ງ**).



- **ຫັດອ່ານ:**

- ເມື່ອກົດເຂົ້າເກມຫັດອ່ານນີ້ ຂັ້ນຕອນຖັດມາ ຈະມີການໃຫ້ເລືອກບົດວ່າເຮົາຈະຫຼິ້ນເກມໃນບົດໃດ. ຫຼັງຈາກນັ້ນ, ກໍຈະທຳການເຂົ້າສູ່ເກມຂໍ້ທຳອິດ.



- ວິທີການຫຼິ້ນກໍຄື ໃຫ້ນັກຮຽນ **ອ່ານຄຳຖາມ** ຢ່າງລະອຽດ ແລ້ວເລືອກເອົາຄຳຕອບທີ່ຖືກຕ້ອງ ເຊິ່ງຈະມີ 3 ຕົວເລືອກໃຫ້ເລືອກ ແລະ ຈະຕ້ອງຕອບຄຳຖາມພາຍໃນ 30 ວິນາທີ ຖ້າບໍ່ດັ່ງນັ້ນ ຈະຖືວ່າຂໍ້ນັ້ນ ເຮັດພາລະກິດບໍ່ຜ່ານ.



- ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນໄປທັງໝົດ 10 ຂໍ້ແລ້ວ ແອັບຈະບອກວ່ານັກຮຽນຫຼິ້ນໄດ້ຈັກຂໍ້, ຈະຫຼິ້ນຄືນ ຫຼື ຈະກັບໄປໜ້າຫຼັກຄືເກົ່າ.
- ຖ້າຫຼິ້ນຄືນກໍແມ່ນຈະມີການເຮັດພາລະກິດຊ້ຳເກົ່າ.
- ຖ້າກັບໄປໜ້າຫຼັກແມ່ນຈະເຂົ້າສູ່ໜ້າຫຼັກ ແລ້ວສາມາດໄປອ່ານບົດຮຽນຕໍ່ໄດ້.

- **ໄວຍາກອນ:**

- ທຳນອງດຽວກັນກັບເກມຫັດແຕ່ງ, ເມື່ອເຂົ້າເກມທຳອິດແລ້ວຈະມີ **ນິຍາມ** ມາໃຫ້ເພື່ອເລືອກຄຳຕອບທີ່ຖືກຕ້ອງທີ່ສຸດໃສ່.
- ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນທັງໝົດແລ້ວ ແອັບຈະບອກວ່ານັກຮຽນຫຼິ້ນໄດ້ຈັກຂໍ້, ຈະຫຼິ້ນຄືນ ຫຼື ຈະກັບໄປໜ້າຫຼັກຄືເກົ່າ.

- **ຫັດແຕ່ງ:**

- ທຳອິດແມ່ນໃຫ້ນັກຮຽນກົດປຸ່ມ **ຟັງສຽງ** ຫຼັງຈາກນັ້ນໃຫ້ກົດຊ່ອງວ່າງ **ພິມຄຳສັບທີ່ໄດ້ຍິນຢູ່ບ່ອນນີ້** ຜ່ານການພິມໃນແປ້ນພິມ.
- ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນທັງໝົດແລ້ວ ແອັບຈະບອກວ່ານັກຮຽນຫຼິ້ນໄດ້ຈັກຂໍ້, ຈະຫຼິ້ນຄືນ ຫຼື ຈະກັບໄປໜ້າຫຼັກຄືເກົ່າ.

### 3. ວິທີການເຂົ້າຫຼິ້ນເກມເຝິກສະໜອງ

ຖ້າຕ້ອງການທີ່ຈະຫຼິ້ນ **ເກມເຝິກສະໜອງ** ແມ່ນໃຫ້ກົດເຂົ້າປຸ່ມ **ເກມເຝິກສະໜອງ** ໃນໜ້າຫຼັກເພື່ອເຂົ້າສູ່ເກມທັງສາມເກມ (**ຄຸນສົມບັດ**, **ເລືອກຮູບທີ່ຖືກຕ້ອງ** ແລະ **xo**).

- **ຄຸນສົມບັດ:**

- ເມື່ອກົດເຂົ້າເກມແລ້ວ ຈະເຂົ້າສູ່ໜ້າເກມເລີຍ.
- ເມື່ອເຂົ້າສູ່ໜ້າເກມ ຈະມີຄໍາເວົ້າໃດໜຶ່ງຂຶ້ນມາ ແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນ **ອ່ານຢ່າງລະອຽດ** ແລ້ວເລືອກເອົາຄໍາຕອບວ່າຄໍາເວົ້ານັ້ນ **ຖືກຕ້ອງ** ຫຼື **ຜິດ**. ຈະຕ້ອງຕອບຄໍາຖາມ ພາຍໃນ 15 ວິນາທີ ຖ້າບໍ່ດັ່ງນັ້ນ ຈະຖືວ່າຂໍ້ນັ້ນ ເຮັດພາລະກົດບໍ່ຜ່ານ.
- ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນໄປທັງໝົດ 10 ຂໍ້ແລ້ວ ແອັບຈະບອກວ່ານັກຮຽນຫຼິ້ນໄດ້ຈັກຂໍ້, ຈະຫຼິ້ນຄືນ ຫຼື ຈະກັບໄປໜ້າຫຼັກຄືເກົ່າ.
- ຖ້າຫຼິ້ນຄືນກໍແມ່ນຈະມີການເຮັດພາລະກົດຊ້ຳເກົ່າ.
- ຖ້າກັບໄປໜ້າຫຼັກແມ່ນຈະເຂົ້າສູ່ໜ້າຫຼັກ ແລ້ວສາມາດໄປອ່ານບົດຮຽນຕໍ່ໄດ້.

- **ເລືອກຮູບທີ່ຖືກຕ້ອງ:**

- ໃນເກມແມ່ນ ໃຫ້ນັກຮຽນ **ອ່ານຄໍາຖາມຢ່າງລະອຽດ** ແລ້ວເລືອກເອົາຮູບທີ່ຄິດວ່າຖືກຕ້ອງທີ່ສຸດ. ເຊິ່ງຈະມີ 3 ຕົວເລືອກໃຫ້ເລືອກ ແລະ ຈະຕ້ອງຕອບຄໍາຖາມພາຍໃນ 30 ວິນາທີ ຖ້າບໍ່ດັ່ງນັ້ນ ຈະຖືວ່າຂໍ້ນັ້ນ ເຮັດພາລະກົດບໍ່ຜ່ານ.
- ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນໄປທັງໝົດ 10 ຂໍ້ແລ້ວ ແອັບຈະບອກວ່ານັກຮຽນຫຼິ້ນໄດ້ຈັກຂໍ້, ຈະຫຼິ້ນຄືນ ຫຼື ຈະກັບໄປໜ້າຫຼັກຄືເກົ່າ.
- ຖ້າຫຼິ້ນຄືນກໍແມ່ນຈະມີການເຮັດພາລະກົດຊ້ຳເກົ່າ.
- ຖ້າກັບໄປໜ້າຫຼັກແມ່ນຈະເຂົ້າສູ່ໜ້າຫຼັກ ແລ້ວສາມາດໄປອ່ານບົດຮຽນຕໍ່ໄດ້.

- **ເກມ xo:**

- ເກມນີ້ຈະພິເສດ ເພາະວ່າສາມາດຫຼິ້ນໄດ້ 2 ຄົນ.
- ເຊິ່ງຈະສັບປ່ຽນກັນຫຼິ້ນ ລະຫວ່າງຜູ້ຫຼິ້ນ 1 ກັບ 2 ຖ້າຫາກໃຜຫຼິ້ນຊະນະເປັນຈຳນວນ 5 ຄັ້ງ ຈະມີແຈ້ງຂຶ້ນມາວ່າ ຜູ້ຫຼິ້ນ 1 ຫຼື 2 ເປັນຜູ້ຊະນະ.
- ຖ້າຫຼິ້ນຄືນກໍແມ່ນຈະມີການເຮັດພາລະກົດຊ້ຳເກົ່າ.
- ຖ້າກັບໄປໜ້າຫຼັກແມ່ນຈະເຂົ້າສູ່ໜ້າຫຼັກ ແລ້ວສາມາດໄປອ່ານບົດຮຽນຕໍ່ໄດ້.