

1. ขั้นตอนดาวน์โหลด

1.1 ดาวน์โหลดโปรแกรม visual studio 2019

1.2 ดาวน์โหลดโมดูล tkPDFViewer

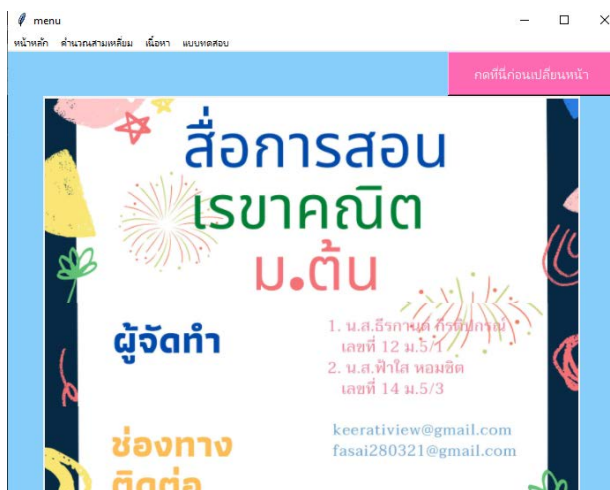
2. หน้าหลัก

2.1 เขียนโค้ดนำรูปหน้าหลักเข้าไปใส่ใน root

2.2 เขียนปุ่มปิดหน้านั้นๆ โดยการทำลาย Label และ button

ตัวอย่างโค้ดส่วนหน้าหลัก

```
10 def showWindow_f():
11     def dontshowWindow():
12         h.destroy()
13         g.destroy()
14
15     canvas = tk.Canvas(root,bg = "navy")
16     photo = tk.PhotoImage(master=canvas,file='f.png')
17     h=tk.Label(root,image=photo)
18     h.grid(row=2, column=1,padx=40)
19     g=tk.Button(root, text="กดที่นี่ก่อนเปลี่ยนหน้า",font='bold',width=20,height=2,bg='hot pink',fg='snow2',command=dontshowWin
20     g.grid(row=1, column=1,sticky='en')
21     root.mainloop()
22
23
```



3. เนื้อหา

3.1 import module tkPRFViewer เพื่อนำ pdf มาเปิดใน root

3.2 สร้างปุ่ม (เนื้อหา1) (เนื้อหา2) (เนื้อหา3) (เนื้อหา4) เพื่อเก็บเนื้อหา 4 ส่วน

3.3 สร้างปุ่มที่จะปรากฏขึ้นหลังกดเนื้อหา ให้เป็นปุ่มปิดเนื้อหา

ตัวอย่างโค้ดส่วนเนื้อหา

```
7
8 class por(tk.Tk):
9     def __init__(self):
10         tk.Tk.__init__(self)
11
12         self.geometry("%d%x%d"%((self.winfo_screenwidth(), self.winfo_screenheight())))
13         self.e=tk.Canvas(self)
14         heading = tk.Label(self,text = 'เนื้อหา',font='times 24 bold',anchor="n")
15         heading.pack()
16
17         self.button = tk.Button(self, text="เนื้อหา1", command=self.correct)
18         self.button.pack()
19         self.button1 = tk.Button(self, text="เนื้อหา2", command=self.correct1)
20         self.button1.pack()
21         self.button2 = tk.Button(self, text="เนื้อหา3", command=self.correct2)
22         self.button2.pack()
23         self.button3 = tk.Button(self, text="เนื้อหา4", command=self.correct3)
24         self.button3.pack()
25
26     def correct(self):
27         v1 = pdf.ShowPdf()
28         def clear1():
29             v2.destroy()
```



4. วาดรูป

4.1 สร้างช่องรับข้อมูล ขนาดด้านและมุม

4.2 สร้างปุ่ม input เพื่อนำข้อมูลชุดนั้นไปประมวลค่าต่างๆ

4.3 สร้างปุ่ม clear เพื่อล้างชุดข้อมูล

4.4 สร้างปุ่ม help เพื่ออธิบายเกี่ยวกับการใส่ค่าด้านต่างๆ

4.5 เขียนปุ่มปิดหน้านั้นๆ โดยการทำลาย Label และ button

ตัวอย่างโค้ดส่วนวาดรูป

```

1
2
3
4 class tri:
5     def __init__(self):
6
7         self.e=tk.Canvas(root)
8         self.heading = tk.Label(root, text = 'โปรแกรมคำนวณสามเหลี่ยม', font='times 24 bold', anchor="n")
9         self.heading.grid(row=2, column=3, pady=5)
10        self.entry_A = tk.Entry(root, font='24')
11        self.entry_B = tk.Entry(root, font='24')
12        self.entry_C = tk.Entry(root, font='24')
13        self.entry_a = tk.Entry(root, font='24')
14        self.entry_b = tk.Entry(root, font='24')
15        self.entry_c = tk.Entry(root, font='24')
16
17        self.text_A = tk.Label(root, text = 'ด้าน A', font='24', bg='misty rose')
18        self.text_B = tk.Label(root, text = 'ด้าน B', font='24', bg='misty rose')
19        self.text_C = tk.Label(root, text = 'ด้าน C', font='24', bg='misty rose')
20        self.text_a = tk.Label(root, text = 'ด้าน a', font='24', bg='misty rose')
21        self.text_b = tk.Label(root, text = 'ด้าน b', font='24', bg='misty rose')
22        self.text_c = tk.Label(root, text = 'ด้าน c', font='24', bg='misty rose')
23
24        self.text_A.grid(row=4, column=2, padx=20, pady=2)
25        self.text_B.grid(row=5, column=2, padx=20, pady=2)
26        self.text_C.grid(row=6, column=2, padx=20, pady=2)
27        self.text_a.grid(row=7, column=2, padx=20, pady=2)
28        self.text_b.grid(row=8, column=2, padx=20, pady=2)
29        self.text_c.grid(row=9, column=2, padx=20, pady=2)

```

5.แบบทดสอบ

5.1 สร้างปุ่ม ‘ทำแบบทดสอบ’ เพื่อนำเข้าสู่ข้อสอบ

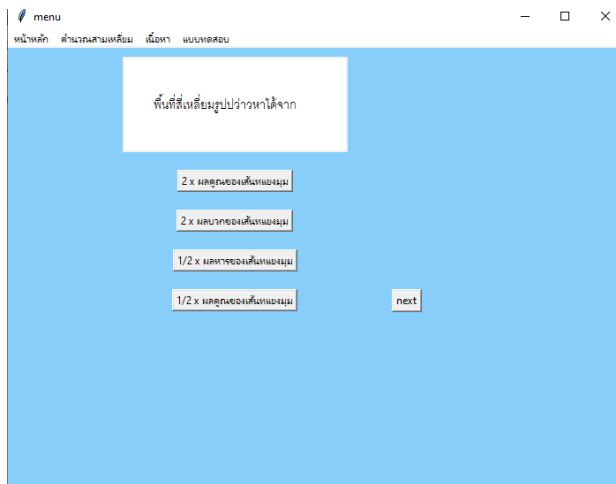
5.2 เขียนข้อสอบโดยใช้การแปะรูปลงไป เพิ่มตัวเลือกโดยการใส่ radiobutton 4 ตัวเลือก

5.3 สร้างปุ่ม next เพื่อเก็บคำตอบ และไปสู่ข้อต่อไปแสดงค

5.4 สร้าง Label แสดงคะแนนเมื่อทำเสร็จ

5.5 สร้างปุ่ม ‘ทำแบบทดสอบอีกครั้ง’ เพื่อทำข้อสอบใหม่อีกรอบ

5.6 เขียนปุ่มปิดหน้านั้นๆ โดยการทำลาย Label และ button



6.การสร้างแถบเมนู

6.1 กำหนด root และขนาดของ root

6.2 เพิ่มแถบโปรแกรมเข้าไป 4 ตัวเลือก คือ หน้าหลัก คำนวณรูปสามเหลี่ยม เนื้อหา และแบบทดสอบ

6.3 สร้าง def เพิ่ม 3 def เพื่อนำมาแสดงโปรแกรมในส่วนของ คำนวณรูปสามเหลี่ยม เนื้อหา และแบบทดสอบ ในส่วนของหน้าหลักไม่จำเป็นต้องสร้าง def เพิ่ม เพราะสามารถแสดงได้เลย

6.4 นำ def ส่วนที่จะแสดงโปรแกรมหน้าต่างๆ ใส่เข้าไปในตัวเลือกทั้ง 4 ของแถบเมนู