

เนื่องจาก การใช้แอปแปลภาษาเพื่อหาความหมายของคำที่ไม่
เข้าใจ ผู้แปลจะจำความหมายของคำศัพท์ไม่ได้และต้องนำมา
คำศัพท์แปลใหม่ทุกครั้ง กลุ่มผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการนี้
ขึ้นเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์ที่เคยแปลโดยการใช้เกมทาย
คำศัพท์เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้
มากที่สุด

1

เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น

2

เพื่อให้ผู้ใช้งานได้รู้ความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3

เพื่อศึกษาภาษา Python ในการพัฒนาแอปแปลภาษาและเกมทายคำศัพท์

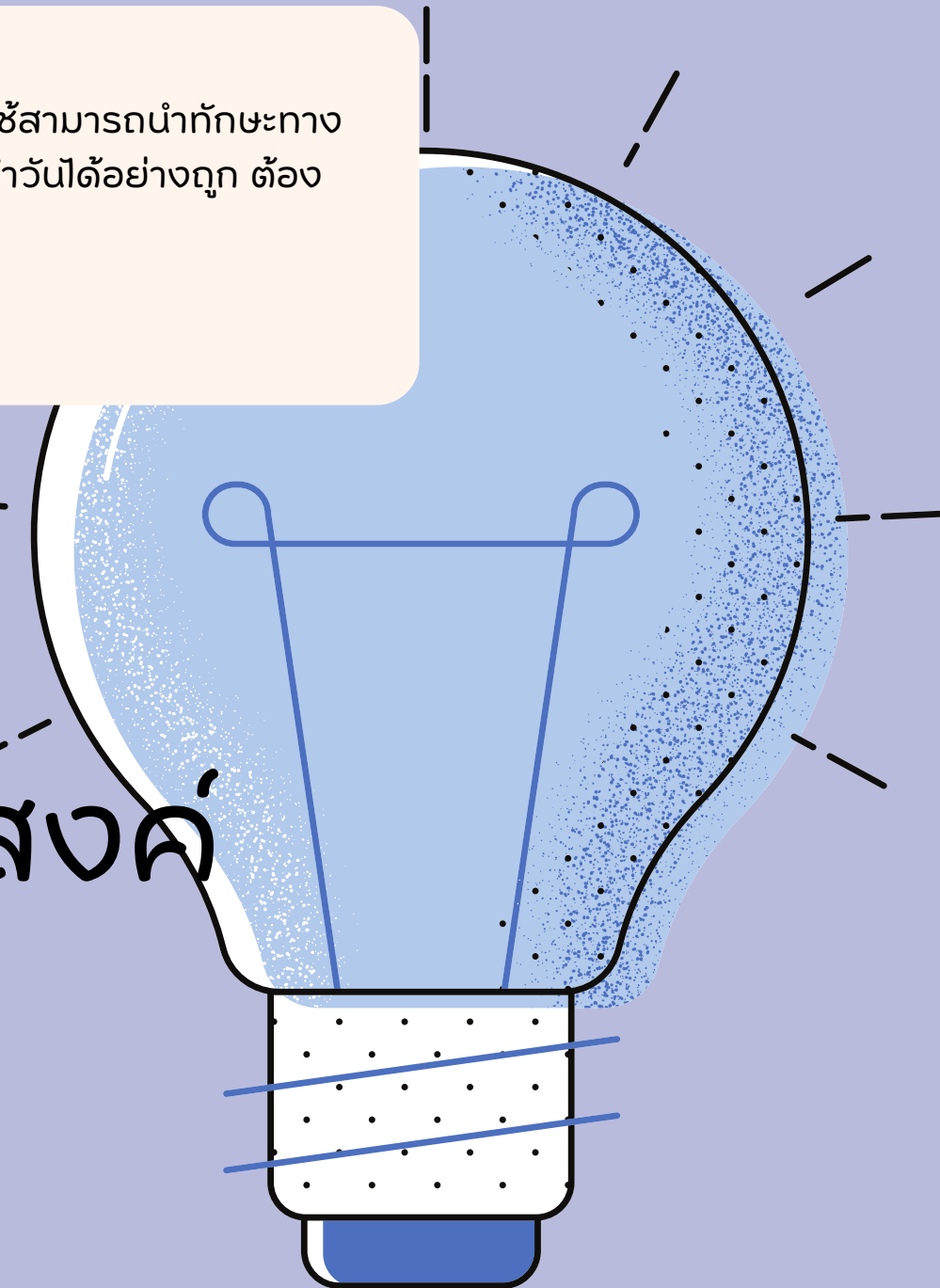
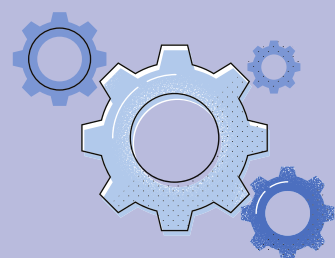


วัตถุประสงค์ของโครงการ : เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถนำทักษะทางด้านภาษาอังกฤษไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ

๓

วัตถุประสงค์

ของโครงการ





ขอบเขตของโครงการ : โปรแกรมสามารถสุ่มคำศัพท์ที่เคย
แปลมาเป็นคำถามในเกมหาคำศัพท์ได้ สามารถป้อนคำศัพท์
ภาษาอังกฤษและนำคำศัพท์ที่ป้อนไปแปลเป็นภาษาไทย



ขีดความสามารถ ของโครงการ



1

สามารถป้อนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและนำคำ
ศัพท์ที่ป้อนไปแปลเป็นภาษาไทย

2

สามารถสุ่มคำศัพท์ที่เคยแปลและนำมาเป็น
คำถามในเกมหาคำศัพท์ได้

3

หากตอบคำถามถูกจะมีข้อความ Correct
แสดงขึ้นมา

4

หากตอบคำถามผิดจะมีข้อความ Incorrect
แสดงขึ้นมาและเฉลยคำแปลที่ถูกต้อง

1

ผู้ใช้งานสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น

2

ผู้ใช้งานสามารถจำความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้

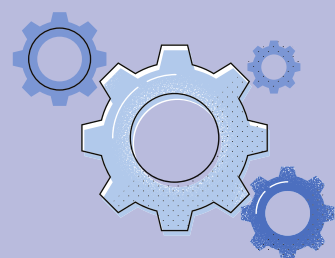
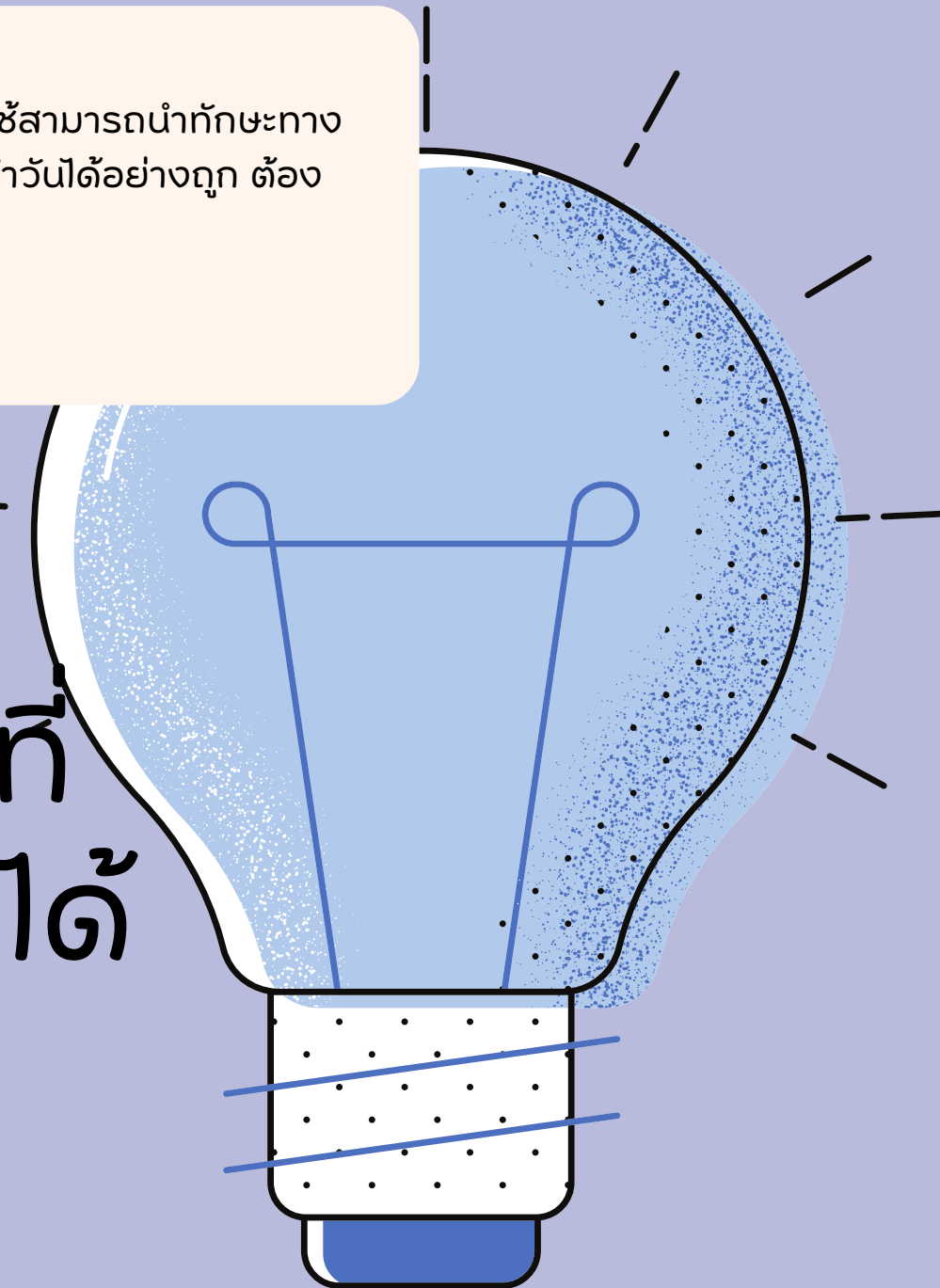
3

สามารถพัฒนาแอปแปลภาษาและเกมทายคำศัพท์ด้วยได้ด้วยภาษา Python



วัตถุประสงค์ของโครงการ : เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถนำทักษะทางด้านภาษาอังกฤษไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ

ประโยชน์ที่
คาดว่าจะได้รับ



อาจารย์ผู้สอน



ผศ.ดร.ไพบูลย์ พวงวงค์ตระกูล

รายชื่อสมาชิก

นายรชต สุภาณุรักษ์
รหัสประจำตัว 64030161

นายรัชชานนท์ บุษราคัม
รหัสประจำตัว 64030165

นายสิทธิพนธ์ สวัสดิ์มงคล
รหัสประจำตัว 64030207

นายปรมัตต์ พวงมณี
รหัสประจำตัว 64030278



ตัวอย่างโปรแกรม

Translate Quiz

Enter eng text :

คำแปล :

Translate Quiz

Enter eng text :

คำแปล :

Start Quiz

พิมพ์คำตอบของคุณ :

Correct!!!

Translate Quiz

Enter eng text :

คำแปล :

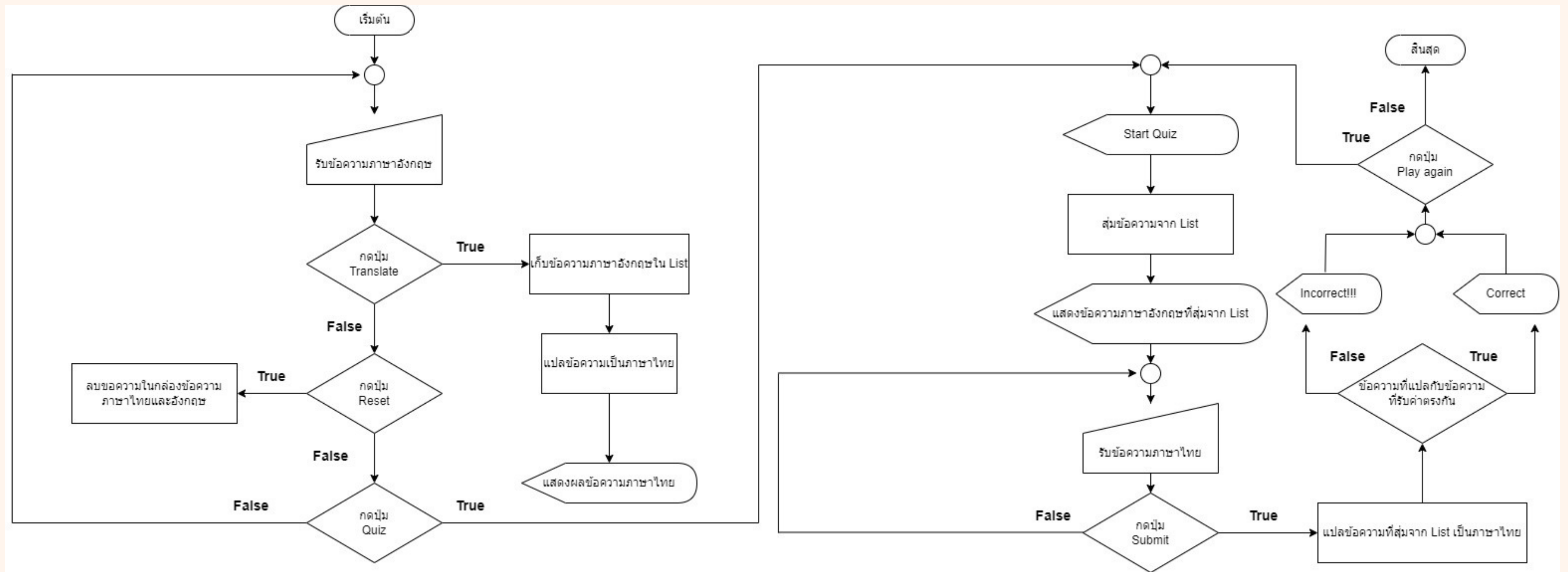
Start Quiz

พิมพ์คำตอบของคุณ :

Incorrect!!!

มาถึง

Flowchart



CODING

```
1 from tkinter import *
2     from translate import Translator
3 import random
4
5 root = Tk()
6 root.resizable(0,0)
7 ts = Translator(to_lang="th")
8 root.title("Translate Quiz")
9 labelhead = Label(root, text = "Translate Quiz", font = "arial 20 bold").grid(row=0, column=1)
10
11 #list Quizz
12 eng_list = ["Signal", "Wallet", "Read", "Random", "Different", "Empty", "Telephone", "Bakery", "Company", "Interview", "Salary", "Arrive",
13             "Ferry", "Route", "Road", "Correct", "Solve", "Various", "Increase", "Practice", "Afford", "Economy", "Domestic", "Efficiently",
14             "Learned", "Allow"]
15 empty_list = ["Signal", "Wallet", "Read", "Random", "Different", "Empty", "Telephone", "Bakery", "Company", "Interview", "Salary", "Arrive",
16              "Ferry", "Route", "Road", "Correct", "Solve", "Various", "Increase", "Practice", "Afford", "Economy", "Domestic", "Efficiently",
17              "Learned", "Allow"]
18
19 #Translate
20 def bt1click():
21     Label(root, font="arial 10", bg="#FFF", width=22).grid(row=3, column=1)
22     Engtxt.get()
23     thtxt = ts.translate(Engtxt.get())
24     #Label(root, width=70, bg="#FFF").grid(row=3, column=1)
25     Label(root, text=thtxt, font="arial 10", bg="#FFF").grid(row=3, column=1)
26     eng_list.append(str(Engtxt.get()))
27
28 #Reset
29 def bt2click():
30     Label(root, font="arial 10", bg="#FFF", width=22).grid(row=3, column=1)
31     Engtxt.delete(0, END)
32
33 #Quiz
34 def bt3click():
35     global button4, button5, answertext, answer, ranEmp, ranEng
36     Label(root, text=" ", font="arial 32", fg="red").grid(row=15, column=1)
37     Label(root, text=" ", font="arial 32", fg="red").grid(row=16, column=1)
38     Label(root, font="arial 10", bg="#FFF", width=22).grid(row=3, column=1)
39     Engtxt.delete(0, END)
```

```
40
41     ranEmp = random.choice(empty_list)
42     if not eng_list:
43         pass
44     else:
45         ranEng = random.choice(eng_list)
46
47     Label(root, text="Start Quiz", font="arial 20 bold").grid(row=10, column=1)
48     Label(root, font="arial 22", width=10).grid(row=12, column=1)
49
50     if not eng_list:
51         Label(root, text=ranEmp, font="arial 20", bg="#FFF").grid(row=12, column=1)
52     else:
53         Label(root, text=ranEng, font="arial 20", bg="#FFF").grid(row=12, column=1)
54
55     Label(root, text="พิมพ์คำตอบของคุณ : ", font="arial 10").grid(row=13, column=0)
56     answer = StringVar()
57     answertext = Entry(root, width=30, textvariable=answer).grid(row=13, column=1)
58
59     #button submit
60     button4 = Button(root, text="Submit", command=bt4click).grid(row=17, column=1)
61
62     # button play again
63     button5 = Button(root, text="Play again", command=bt5click).grid(row=17, column=2)
64
65     #Submit Quiz
66     def bt4click():
67         global LC1, LC2, LI1, LI2, LI3, LI4
68         tsEmp = ts.translate(ranEmp)
69         #Label(root, text=" ", font="arial 32", fg="red").grid(row=17, column=1)
70         # button play again
71         button5 = Button(root, text="Play again", command=bt5click).grid(row=17, column=1)
72         if not eng_list:
73             pass
74         else:
75             tsEng = ts.translate(ranEng)
76         ansget = answer.get()
77         if not eng_list:
```

CODING

```
78     if ansget == tsEmp:
79         LC1 = Label(root, text="Correct!!!", font="arial 32", fg="Green").grid(row=15, column=1)
80     else:
81         if ansget != tsEmp:
82             LI1 = Label(root, text="Incorrect!!!", font="arial 32", fg="red").grid(row=15, column=1)
83             LI2 = Label(root, text=tsEmp, font="arial 28", fg="blue").grid(row=16, column=1)
84         else:
85             if ansget == tsEng:
86                 LC2 = Label(root, text="Correct!!!", font="arial 32", fg="Green").grid(row=15, column=1)
87             else:
88                 if ansget != tsEng:
89                     LI3 = Label(root, text="Incorrect!!!", font="arial 32", fg="red").grid(row=15, column=1)
90                     LI4 = Label(root, text=tsEng, font="arial 28", fg="blue").grid(row=16, column=1)
91
92     #play again
93     def bt5click():
94         global button4, button5, answertext, answer, ranEmp, ranEng
95         Label(root, text=" ", font="arial 32", fg="red").grid(row=15, column=1)
96         Label(root, text=" ", font="arial 32", fg="red").grid(row=16, column=1)
97         Label(root, font="arial 10", bg="#FFF", width=22).grid(row=3, column=1)
98         Engtext.delete(0, END)
99
100         ranEmp = random.choice(empty_list)
101         if not eng_list:
102             pass
103         else:
104             ranEng = random.choice(eng_list)
105
106         Label(root, text="Start Quiz", font="arial 20 bold").grid(row=10, column=1)
107         Label(root, font="arial 22", width=10).grid(row=12, column=1)
108
109         if not eng_list:
110             Label(root, text=ranEmp, font="arial 20", bg="#FFF").grid(row=12, column=1)
111         else:
112             Label(root, text=ranEng, font="arial 20", bg="#FFF").grid(row=12, column=1)
113
114         Label(root, text="พิมพ์คำตอบของคุณ : ", font="arial 10").grid(row=13, column=0)
115         answer = StringVar()
116         answertext = Entry(root, width=30, textvariable=answer).grid(row=13, column=1)
```

```
118     #button submit
119     Label(root, text=" ", font="arial 32", fg="red").grid(row=17, column=1)
120     button4 = Button(root, text="Submit", command=bt4click).grid(row=17, column=1)
121
122     #button play again
123     button5 = Button(root, text="Play again", command=bt5click).grid(row=17, column=2)
124
125
126     #Eng Textbox
127     label_eng = Label(root, text="Enter eng text : ", font="arial 10").grid(row=2, column=0)
128     Engtxt = StringVar()
129     Engtext = Entry(root, width=30, textvariable=Engtxt)
130     Engtext.grid(row=2, column=1)
131
132     #Thai textbox
133     thai_label = Label(root, text="คำแปล : ", font="arial 10").grid(row=3, column=0)
134     Label(root, font="arial 10", bg="#FFF", width=22).grid(row=3, column=1)
135
136     #space
137     Label(root).grid(row=1, column=1)
138     Label(root).grid(row=4, column=1)
139     Label(root).grid(row=5, column=1)
140     Label(root).grid(row=8, column=1)
141     Label(root).grid(row=9, column=1)
142     Label(root).grid(row=11, column=1)
143     Label(root).grid(row=15, column=1)
144     Label(root).grid(row=14, column=1)
145
146     #translate button
147     button1 = Button(root, text="Translate", command=bt1click).grid(row=6, column=1)
148
149     #Del Button
150     button2 = Button(root, text="Reset", command=bt2click).grid(row=6, column=2)
151     #Quiz button
152     button3 = Button(root, text="Quiz", command=bt3click).grid(row=6, column=0)
153     #screen size
154     root.geometry("420x550")
155     root.mainloop()
```