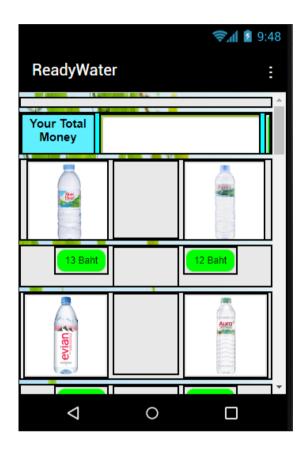
## MIT app inventor for Vending Machine ReadyWater

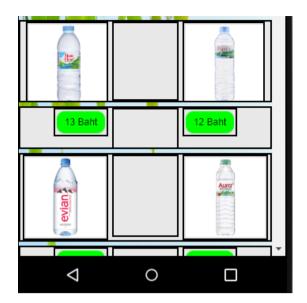


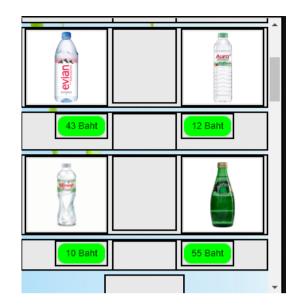
หน้าตาโปรแกรม MIT APP Inventor ReadyWater คร่าวๆ โดยเริ่มจาก การใส่ค่าเงินเข้าไป ใน Your Total Money ดังรูป เพื่อเก็บค่าเงินไว้



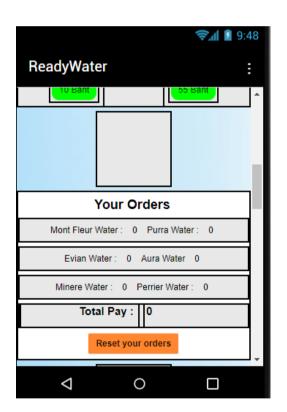
อันนี้เป็นส่วนของ Blocks การทำงานของการรับค่าเงินของโปรแกรม







ต่อไปเป็นส่วนของหน้าต่างเลือกซื้อสินค้า โดยจะมีสินค้าให้เลือก 6 อย่าง



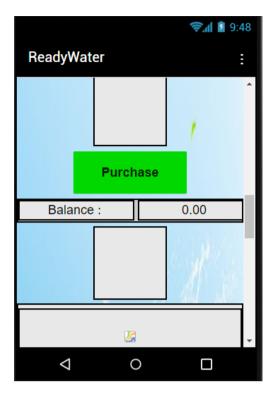
เมื่อเลือกสินค้าแล้วเราก็มาถึงหน้ารวมรายการสินค้าหน้านี้ก็จะแสดงสินค้าที่เราเลือกและสรุปจำนวนเงินที่ ต้องชำระทั้งหมดถ้าต้องล้างข้อมูลและเลือกใหม่กี่ทำได้เช่นกัน โดยส่วนของ Blocks การทำงานของการ กำนวณและส่วนของการล้างข้อมูลเพื่อเลือกซื้อสินค้าใหม่มีดังนี้

```
when B1 .Click
do set Label7 v . Text v to
                          (1) + (Label7 * Text *
    set all . Text to to
                           13 + (all v . Text v
when B2 .Click
do set Label9 v . Text v to
                               1 + Label9 · Text ·
    set all . Text to
                                   all . Text .
when B3 .Click
do set Label11 v . Text v to
                               1 + Label11 · Text ·
    set all . Text to
                            43 + (
                                   all Text
when B4 .Click
do set Label13 v . Text v to
                               1 + Label13 v
                                                Text ▼
    set all . Text to
                            12 + (
                                   all . Text .
when B5 .Click
do set Label15 v . Text v to
                               1 + Label15 v
                                                Text ▼
    set all . Text to
                            10 + ( all v . Text v
when B6 .Click
do set Label17 . Text to
                               1 + Label17 v
                                                Text ▼
    set all . Text to
                            55 +
                                         Text ▼
```

Blocks ของการคำนวณ your Orders กับ Total Pay

```
when B9 .Click
do
    set Label7 *
                 . Text ▼
                         to
                              0
    set Label9 *
                  Text ▼
                         to
                              0
    set Label11 . Text to
                          to
                               0
    set Label13 *
                  . Text ▼
    set Label15 *
                  . Text ▼
                          to
                               0
    set Label17 V
                  Text ▼
                          to
    set all . Text to
```

อันนี้คือส่วน Blocks ของการล้างค่าข้อมูลเพื่อเลือกสินค้าใหม่





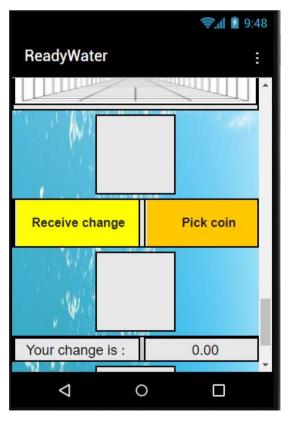
เมื่อเช็คสินค้าที่จะซื้อแล้วก็มาถึงขั้นตอนการซื้อสินค้าโดยจะแสดงค่า Balance หรือก็คือค่าเงินที่เราใส่มา ตอนแรกเมื่อเรากดปุ่ม Purchase โปรแกรมจำนำเงินของเรามาลบด้วยราคาสินค้าที่ต้องจ่าย ค่าตรง Balance ก็จะเปลี่ยนเป็นจำนวนเงินที่เหลือจากนั้น จะมือนิเมชั่นเป็นถุงสินค้าตกลงมาแล้วให้เรากดปุ่ม pick up เพื่อ รับสินค้า โดย Block การทำงานของส่วน Purchase และ อนิเมชั่น+Pick up มีดังนี้

```
when Button1 .Click
       Label7 🔻
                  Text *
                              0
    set Label9 v
                 . Text ▼
       Label11 . Text .
    set Label13 . Text
                               0
       Label15 . Text .
                               0
    set Label17 . Text .
    set all . Text to
       ImageSprite1 *
                      . Enabled *
                                      false *
       ImageSprite1 . Visible .
                                     false *
    set [ImageSprite1 v . Y v to [
```

ส่วนของ Block การทำงานอนิเมชั่น+Pick up

```
when B7 .Click
    set Label4 *
                  Text ▼ to
                                Label4 v
                                          Text •
                                                      all 🔻
                                                            Text ▼
    set all . Text to 0
                             0
                  Text •
       Label9 *
        Label11 *
                  Text *
                              0
                  Text ▼
                               0
       Label13 *
                  Text ▼ to
       Label15 ▼
                               0
       Label17 . Text ·
                               0
       ImageSprite1 *
                       Enabled *
                                      true *
                                      270
       ImageSprite1 *
                       Heading *
       ImageSprite1 *
                       Visible *
                                     true 🔻
       ImageSprite1 *
                       Speed *
               Label4 v
                         Text
                                       all 🔻
                                              Text ▼
         set Label4 *
                       Text ▼
                               to
```

ส่วนของ Blocks การทำงานของปุ่ม Purchase เพื่อคำนวณยอดเงินปัจจุบันลบกับราคาสินค้าแล้วแสดง Balance ปัจจุบัน



ต่อมาหลังจากเรารับสินค้าเสร็จแล้วเราก็มารับเงินทอน ตรงปุ่ม Receive change เพื่อรับเงินทอน ตอนกดปุ่ม Receive change จะมือนิเมชั่นเหรียญหล่นลงมาและ ตรง ส่วนของ You change is:จะแสดงเงินทอนออกมา หลังจากนั้นกดปุ่ม Pick coin เพื่อรับเงินทอน เป็นอัน เสร็จสิ้นการทำงานของโปรแกรม โดย ส่วนของ Blocks การทำงานของปุ่ม Receive change และปุ่ม Pick coin มี ดังนี้

```
when change .Click
                           Label4 Text
   set repeat . Text to
    set all . Text to 0
   set Label7 . Text to (
                           0
    set Label9 . Text to
    set Label11 . Text to
    set Label13 . Text to
    set Label15 . Text .
    set Label17 . Text to
    set ImageSprite2 *
                     Enabled v to
                                   true 🔻
   set [mageSprite2 *
                     Heading v to
                                   270
    set [mageSprite2 *
                     Speed *
    set ImageSprite2 *
```

ส่วนของ Blocks การทำงานของปุ่ม Receive change เพื่อรับเงินทอน และเริ่มการทำงานอนิเมชั่นเหรียญ หล่นลงมาและ ตรงส่วนของ You change is: จะแสดงเงินทอน

```
when end .Click
   set Label4 . Text to
    set repeat . Text
                            0
                       to
                            0
    set Label9 . Text to (
                            0
    set Label11 . Text to
    set Label13 v . Text v to
    set Label15 v . Text v to
                             0
    set Label17 . Text to
    set all v . Text v to 0
    set [ImageSprite2 v ]. Enabled v ] to [ false v
    set ImageSprite2 Visible to false
    set ImageSprite2 . Y to -80
```

ส่วนของ Blocks การทำงานของปุ่ม Pick coin เมื่อกดแล้วตัวโปรแกรมจะรีเซ็ตตัวเลขการทำงานของอนิ เมชั่นทั้งหมด และจบการทำงาน