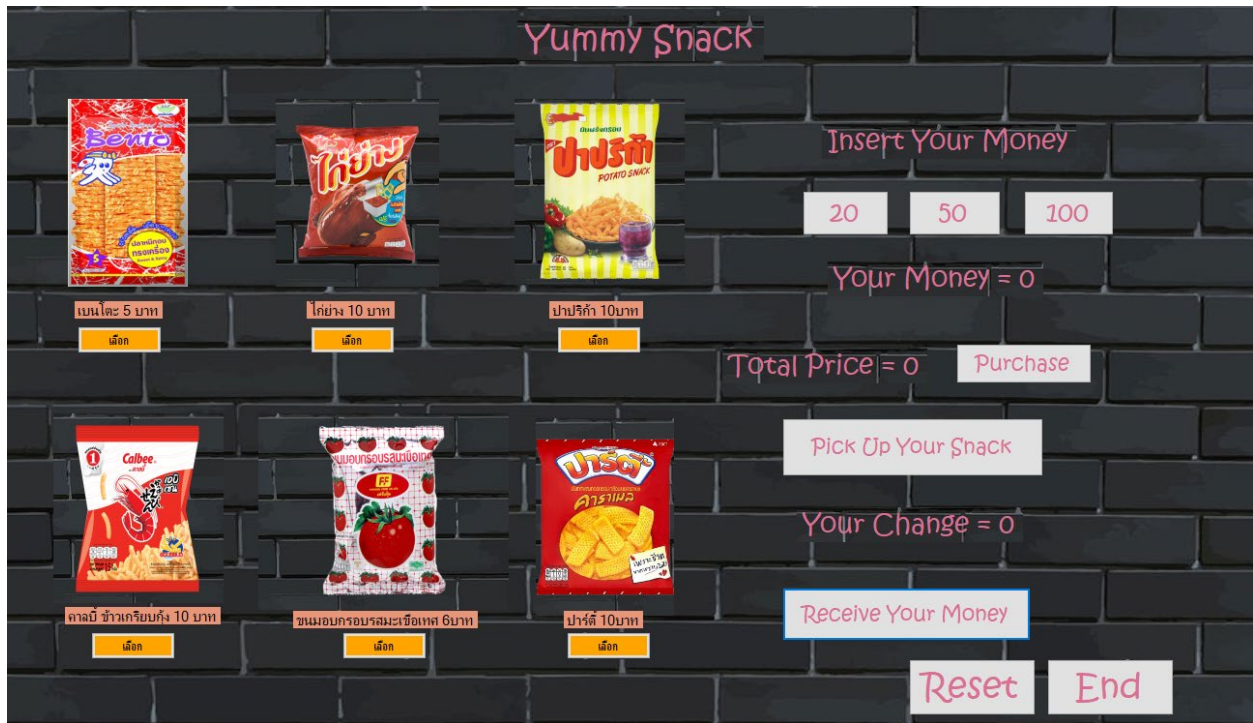


2. C#/Python with Tkinter for GUI



หน้า UI ของตัวโปรแกรมของผู้ซื้อขนม

โดยการใช้งานเริ่มจาก

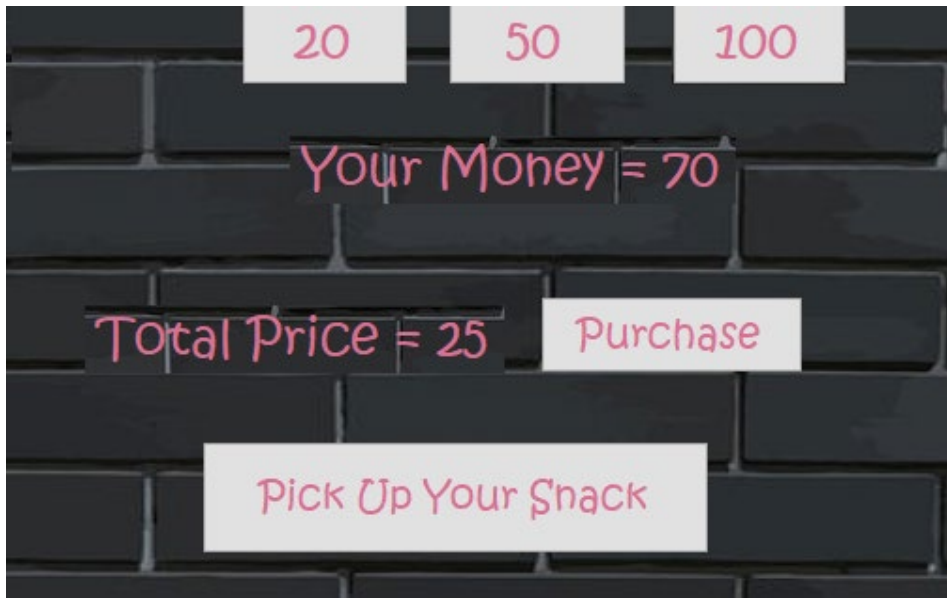
1. ให้เลือกใส่จำนวนเงินที่หัวข้อ Insert Your Money โดยจะมีจำนวนเงินที่ใส่ได้คือ 20 50 และ 100

โดยยกตัวอย่างให้ใส่เงินไปทั้งหมด 70 บาท

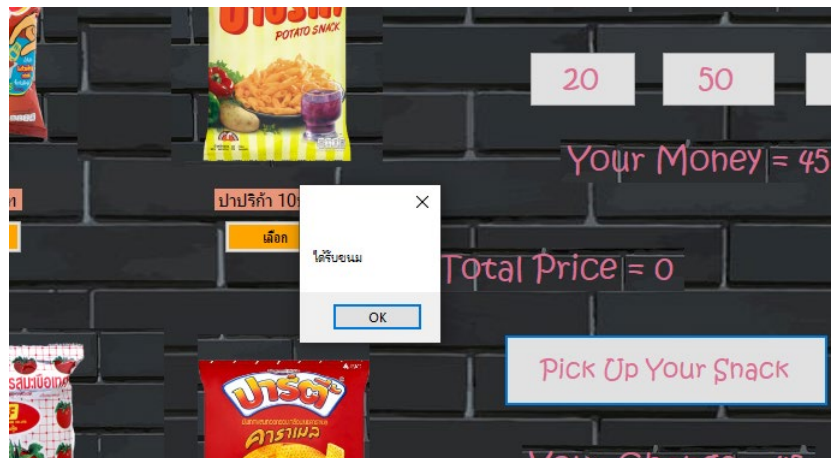


2. ให้เราเลือกกดขนมที่เราต้องการ และระบบจะคำนวณราคาทั้งหมดของขนมที่เราต้องการจะซื้อออกมา

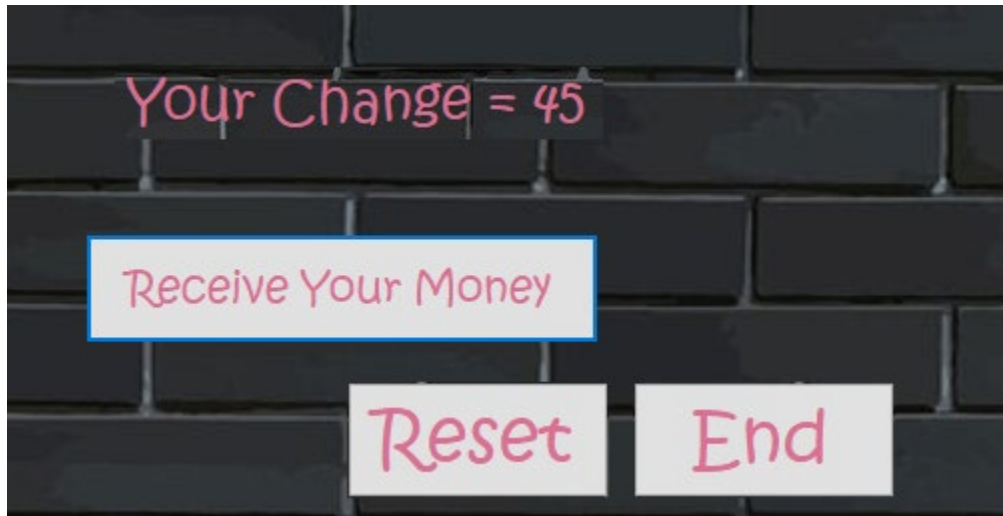
จากในตัวอย่างคือเลือกขนม 3 อย่างคือเบนโตะ ไก่ย่าง และ ปาปริก้า รวม Total Price ได้ 25 บาท



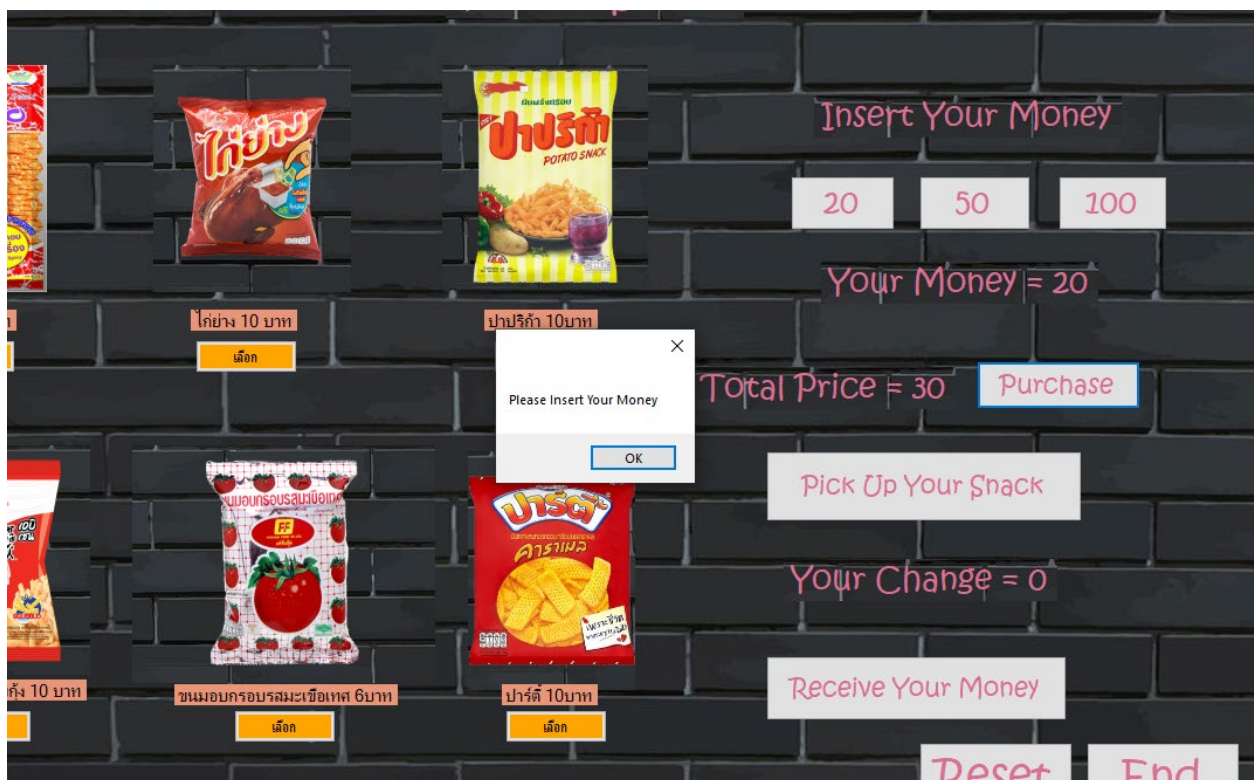
3. ให้เราเลือกกดที่คำว่า Purchase เพื่อซื้อสินค้าที่เลือก เมื่อเรากด Purchase ระบบจะทำการคำนวณยอดคงเหลือออกมาว่าเงินเราเหลืออยู่เท่าไร และสามารถกด Pick Up Your Snack เพื่อรับขนมที่เราซื้อ ก็จะด้งหน้าต่างออกมาว่าเราได้รับขนมแล้ว



4. ขั้นตอนสุดท้ายคือการรับเงินทอน โดยการกดที่ปุ่ม Receive Your Money และถ้าเราต้องการที่จะกดซื้อขนมใหม่อีกรอบ สามารถกดได้ที่ปุ่ม Reset เพื่อเริ่มต้นการซื้อใหม่ แต่ถ้าเราต้องการจบการทำงานก็สามารถกดได้ที่ปุ่ม End



5. ถ้าสมมติว่าเราใส่จำนวนเงินน้อยกว่า ราคาของขนมที่เราต้องการซื้อ เมื่อเรากดปุ่ม Purchase จะมีหน้าต่างแจ้งเตือนมาบอกเราว่าให้เราใส่เงินเพิ่ม เนื่องจากเงินไม่พอในการซื้อขนมที่ต้องการ



อธิบายโค้ดการสร้าง

1. เริ่มจากกำหนด library ที่เราจะใช้ ชื่อโปรเจกต์งานของเรา และกำหนดตัวแปรทั้งหมดที่เราต้องการใช้ในการคำนวณ

```
using System;
using System.Windows.Forms;

namespace จีอี
{
    4 references
    public partial class Form1 : Form
    {
        public static int money = 0;
        public static int change = 0;
        public static int total = 0, bento = 5, chicken = 10, paprika = 10, calbee = 10, tomato = 6, party = 10;
        1 reference
        public Form1()
        {

```

2. เขียนกำกับของขนมแต่ละตัวในการคำนวณว่า เมื่อเราเลือกขนมชิ้นนี้แล้ว จะเกิดอะไรขึ้นบ้าง ก็คือ
 1. จะมีข้อความบอกว่าเราได้เลือกขนมชิ้นนี้แล้ว
 2. ระบบก็จะคำนวณราคาของขนมแต่ละชิ้นที่เราเลือกบวกรวมกันในหัวข้อของ total และแสดงผลออกมา

```
1 reference
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    MessageBox.Show("เลือกเบนโตะ 1 ห่อ");
    total += bento;
    label9.Text = string.Format("Total Price = " + total);
}

```

```
1 reference
private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    MessageBox.Show("เลือกไก่ย่าง 1 ห่อ");
    total += chicken;
    label9.Text = string.Format("Total Price = " + total);
}

```

```
1 reference
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    MessageBox.Show("เลือกปาปาริคา 1 ห่อ");
    total += paprika;
    label9.Text = string.Format("Total Price = " + total);
}

```

```
1 reference
private void button6_Click(object sender, EventArgs e)
{
    MessageBox.Show("เลือกคาลบี้ ข้าวทอดขี้บัก 1 ห่อ");
    total += calbee;
    label9.Text = string.Format("Total Price = " + total);
}

```

```
1 reference
private void button5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    MessageBox.Show("เลือกขนมอบคอกอบขสมะเขือเทศ 1 ห่อ");
    total += tomato;
    label9.Text = string.Format("Total Price = " + total);
}

```

```
1 reference
private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    MessageBox.Show("เลือกปาร์ตี้ 1 ห่อ");
    total += party;
    label9.Text = string.Format("Total Price = " + total);
}

```

3. ในส่วนนี้เป็นโค้ดอธิบายในส่วนของเมื่อเราใส่เงินเข้าไประบบก็จะคำนวณ ว่าเงินเราทั้งหมดมีเท่าไร และแสดงผลออกมาว่า Your Money = เท่าไร รวมกันไปเรื่อยๆตามที่เราต้องการ

```
private void button7_Click(object sender, EventArgs e)
{
    money = money + 20;
    label11.Text = string.Format("Your Money = " + money);
}
```

```
1 reference
private void button8_Click(object sender, EventArgs e)
{
    money = money + 50;
    label11.Text = string.Format("Your Money = " + money);
}

1 reference
private void button9_Click(object sender, EventArgs e)
{
    money = money + 100;
    label11.Text = string.Format("Your Money = " + money);
}
```

4. เป็นโค้ดการทำงานของปุ่ม Purchase โดยกำหนดไว้ว่า ถ้ามีเงินน้อยกว่าจำนวนของราคาขนมที่เราต้องการซื้อ จะมีกล่องข้อความขึ้นบอกว่าให้เราใส่เงินเพิ่ม แต่ถ้า มีเงินมากกว่าจำนวนราคาของขนม ก็จะคำนวณค่าของคงเหลือของเรา และเราก็จะกำหนดค่า total ให้เป็น 0 เนื่องจากเราซื้อขนมไปหมดแล้ว และก็จะแสดงผล จำนวนเงินแต่ละที่ออกมา และเมื่อกด Purchase ปุ่มก็จะหายไป

```
private void button10_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (money == 0 || money < total)
    {
        MessageBox.Show("Please Insert Your Money");
    }
    else
    {
        button10.Visible = false;
        change = money - total;
        money = money - total;
        total = 0;
        label9.Text = string.Format("Total Price = " + total);
        label10.Text = string.Format("Your Change = " + change);
        label11.Text = string.Format("Your Money = " + money);
    }
}
```


5. เป็นโค้ดที่บอกว่า เมื่อเรากดรับขนมแล้ว ก็จะมีกล่องข้อความขึ้นมาบอกเราว่าได้รับขนมแล้ว และปุ่มรับขนมก็จะหายไป

```
1reference
private void button11_Click(object sender, EventArgs e)
{
    MessageBox.Show("ได้รับขนม");
    button11.Visible = false;
}
```

6. เป็นโค้ดที่อธิบายว่า เมื่อเรากดรับเงินแล้วจำนวนเงิน และจำนวนเงินคงเหลือ ทั้งหมดก็จะเป็น 0 และแสดงผลออกมา ให้เป็น 0 เพื่อบอกว่าเราได้เงินคืนมาแล้ว

```
1reference
private void button12_Click(object sender, EventArgs e)
{
    money = 0;
    change = 0;
    label11.Text = string.Format("Your Money = " + money);
    label10.Text = string.Format("Your Change = " + change);
}
```

7. เป็นโค้ดที่อธิบายในส่วนของปุ่ม Reset และ ปุ่ม End เริ่มจากปุ่ม Reset เมื่อเรากดปุ่ม Reset ทุกอย่างจะกลับมาเป็นเหมือนตอนแรกที่ค่าเงินเป็น 0 และแสดงผลปุ่มที่หายไปกลับมา และส่วนที่สองคือปุ่ม End เมื่อกดปุ่ม End แล้วก็จะถือว่าเป็นการจบการทำงานของโปรแกรม

```
1reference
private void button13_Click(object sender, EventArgs e)
{
    money = 0;
    change = 0;
    label11.Text = string.Format("Your Money = " + money);
    label10.Text = string.Format("Your Change = " + change);
    button11.Visible = true;
    button10.Visible = true;
}

1reference
private void button14_Click(object sender, EventArgs e)
{
    System.Windows.Forms.Application.ExitThread();
}
```