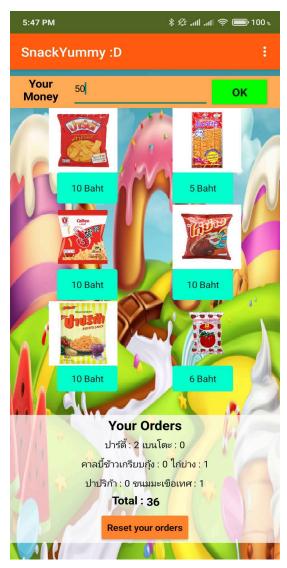
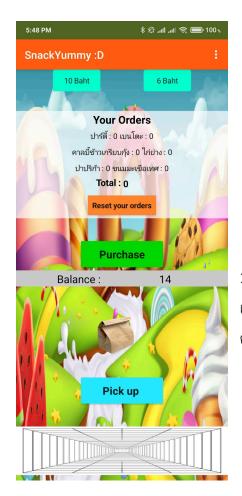
1. Assignment: MIT app inventor for Vending Machine



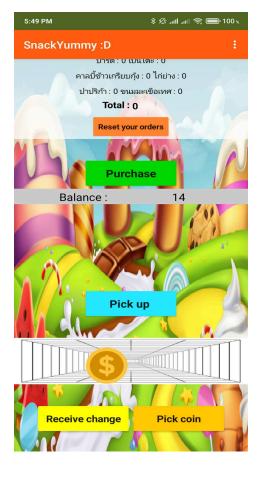
การใช้งานโปรแกรม

- 1. โดยการใช้งานเริ่มต้นจากใส่จำนวนเงินที่เราต้องการใช้ ในการซื้อขนม
- 2. เลือกขนมที่เราต้องการจะซื้อ (เราสามารถกดปุ่ม reset your order ได้ถ้าเราต้องการเลือกซื้อขนมใหม่)



3. เมื่อเราเลือกขนมที่ต้องการซื้อเสร็จแล้วก็กดปุ่มซื้อหรือ Purchase ได้ เลย ก็จะมีanimation ถุงขนมออกมา และก็จะมีการแสดงผลยอดเงิน คงเหลือ และก็สามารถกดรับขนมได้ที่ปุ่ม Pick up

4. เมื่อเรากดปุ่มรับขนมไปแล้ว เราก็สามารถรับเงินทอนได้ โดยกดที่ปุ่ม Receive change ก็จะมีเหรียญตกลงมา และ กด Pick coin เพื่อเก็บเหรียญ และจบการทำงาน



อธิบายการสร้างโปรแกรม

1.เริ่มจากเมื่อเราใส่เงินไปแล้ว กดปุ่ม OK โปรแกรมก็จะแสดงผลที่ช่องของ Balance ว่าตอนนี้เรามีเงินคงเหลือ เท่าไหร่

```
when B10 T .Click
do Set Label4 T . Text T to (TB1 T . Text T
```

2.เป็นโค้ดที่อธิบายว่าเมื่อเราเราขนมแต่ละชิ้นแล้ว ก็จะทำให้แสดงผลไปที่จำนวนของขนมที่เราเลือกข้างล่างว่ามี จำนวนเท่าไหร่ และคำนวณราคาออกมาว่าต้องจ่ายทั้งหมดเท่าไหร่

```
when B1 v.Click

do set Label7 v. Text v to 0 1 + Label7 v. Text v

set all v. Text v to 0 1 + Label9 v. Text v

set all v. Text v to 0 1 + Label11 v. Text v

when B3 v.Click

do set Label11 v. Text v to 0 1 + Label11 v. Text v

set all v. Text v to 0 1 + Label11 v. Text v

when B4 v.Click

do set Label13 v. Text v to 0 1 + Label13 v. Text v

when B5 v.Click

do set Label15 v. Text v to 0 1 + Label15 v. Text v

set all v. Text v to 0 1 + Label15 v. Text v

when B6 v.Click

do set Label17 v. Text v to 0 1 + Label17 v. Text v

set all v. Text v to 0 1 + Label17 v. Text v

set all v. Text v to 0 1 + Label17 v. Text v

set all v. Text v to 0 1 + Label17 v. Text v

set all v. Text v to 0 1 + Label17 v. Text v
```

3. เป็นโค้ดที่อธิบายว่าถ้าเรากดปุ่ม reset your order แล้ว จำนวนขนมทุกอย่างที่เราเลือกมาจะเหลือ 0 ทั้งหมด

```
when B9 · .Click
do set Label7 · . Text · to 0
set Label9 · . Text · to 0
set Label11 · . Text · to 0
set Label13 · . Text · to 0
set Label15 · . Text · to 0
set Label17 · . Text · to 0
set Label17 · . Text · to 0
```

4. เป็นโค้ดที่อธิบายว่า ถ้าเราเลือกขนมเสร็จแล้ว แล้วทำการกด Purchase ระบบก็จะคำนวณว่าเงินคงเหลือของ เรามีเท่าไหร่ และมี animationของถุงขนมออกมา แต่ถ้าเงินน้อยกว่าราคาขนมที่ซื้อ จำนวนเงินคงเหลือก็จะขึ้นคำ ว่า Error

5. เป็นโค้ดส่วนของการกดปุ่ม Pick up ว่าถ้ากดจ่ายเงินเรียบร้อยแล้วและกดปุ่ม Pick up รูปถุงขนมก็จะหายไป และจำนวนของขนมที่อยู่ใน order ก็จะเป็น 0

```
when Button1 · .Click

do set Label7 · . Text · to 0
set Label9 · . Text · to 0
set Label11 · . Text · to 0
set Label13 · . Text · to 0
set Label15 · . Text · to 0
set Label17 · . Text · to 0
set Label17 · . Text · to 0
set lmageSprite1 · . Enabled · to false ·
set lmageSprite1 · . Visible · to false ·
set lmageSprite1 · . V · to -80
```

6.เป็นโค้ดในส่วนของ change การกดรับเงินทอน เมื่อเรากดปุ่ม Receive change ก็จะเป็นการแสดงผลจำนวน เงินออกมาที่ข้อความ "Your change is: " ว่าจะได้รับเงินทอนเท่าไหร่ และแสดงanimation เหรียญออกมา 7.เป็นโค้ดส่วนของ end การเก็บเหรียญ เมื่อเรากดปุ่ม Pick coin เหรียญก็จะหายไปและค่าของBalance และ Your change is ให้มีค่าเป็น 0 เนื่องจากเรากดรับเงินทอนมาแล้ว

```
when change · .Click

do set repeat · . Text · to | Label4 · . Text · set all · . Text · to | 0 |

set Label7 · . Text · to | 0 |

set Label9 · . Text · to | 0 |

set Label11 · . Text · to | 0 |

set Label13 · . Text · to | 0 |

set Label15 · . Text · to | 0 |

set Label17 · . Text · to | 0 |

set Label17 · . Text · to | 0 |

set Label17 · . Text · to | 0 |

set ImageSprite2 · . Enabled · to | true · |

set ImageSprite2 · . Visible · to | true · |

set ImageSprite2 · . Speed · to | 10 |
```

```
when end · .Click

do set Label4 · . Text · to 0

set repeat · . Text · to 0

set Label7 · . Text · to 0

set Label9 · . Text · to 0

set Label11 · . Text · to 0

set Label13 · . Text · to 0

set Label17 · . Text · to 0
```