

Assign06_6406021620050_1

Min Max Program

Enter number 1 :

Enter number 2 :

Enter number 3 :

Find Min Max

Minimum Result :

Maximum Result :

เมื่อผู้ใช้ run program จะมีหน้าต่างขึ้นมาให้ input ค่าตัวเลข 3 value เพื่อหาค่า Minimum และ Maximum

Min Max Program

Enter number 1 : 123

Enter number 2 : 666

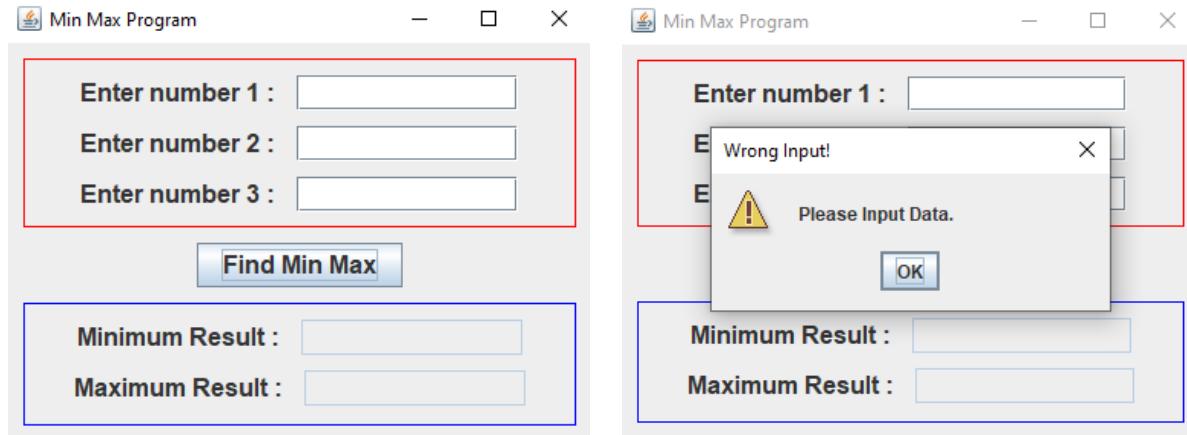
Enter number 3 : 321

Find Min Max

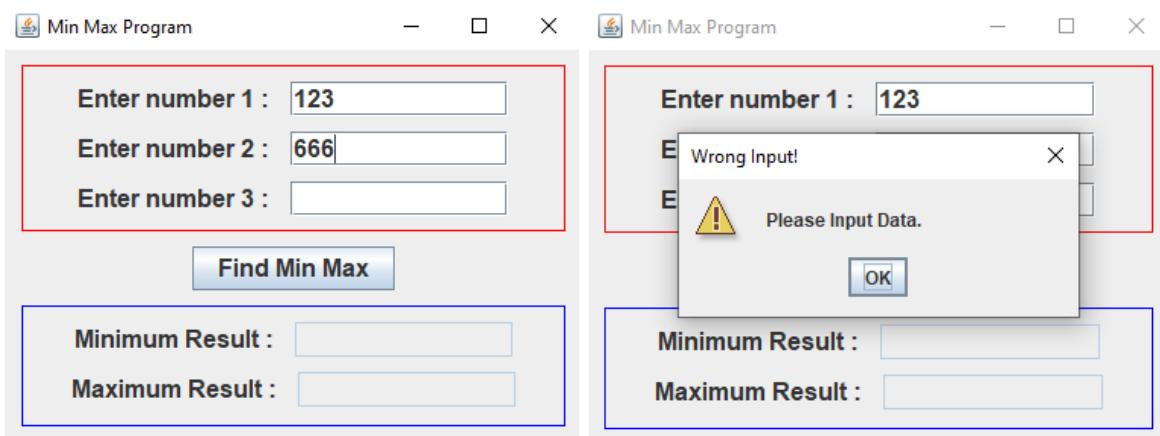
Minimum Result : 123

Maximum Result : 666

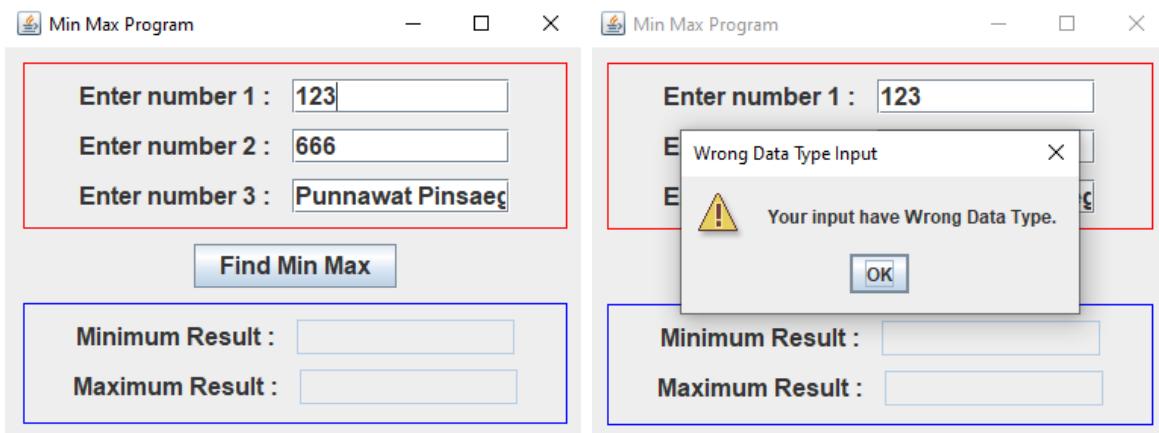
เมื่อ input และ program ตรวจเช็คข้อมูลสำเร็จ และผู้ใช้กดปุ่ม “Find Min Max” ก็จะแสดงตัวเลขที่มีค่า น้อยที่สุด และมากที่สุด ทางด้านล่าง



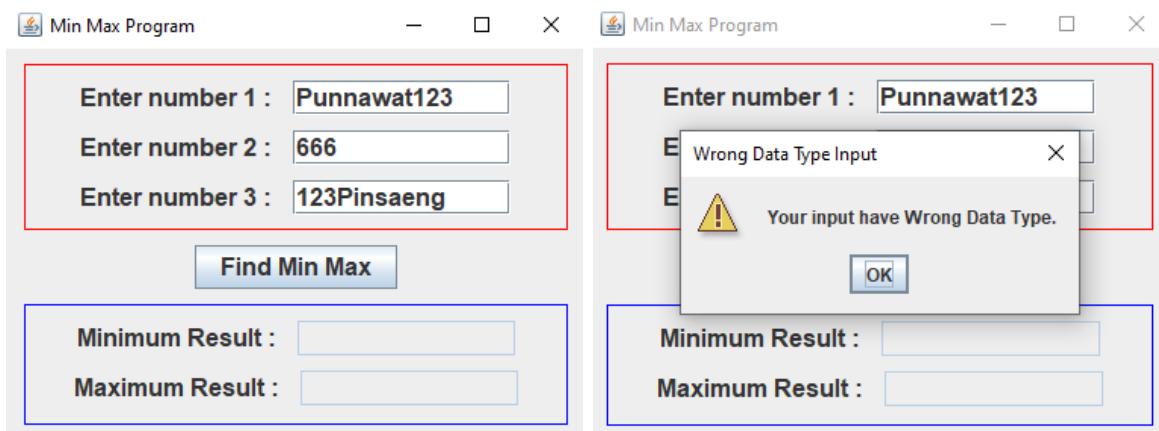
กรณีที่ผู้ใช้มีการ **input** เข้ามาแล้วกดปุ่ม “Find Min Max” program ก็จะตรวจเจอและจะแสดงหน้าต่าง **dialog** หัวข้อ **Wrong Input!** และให้ผู้ใช้ **input** เข้ามาใหม่



กรณีที่ผู้ใช้ **input data** ไม่ครบและกดปุ่ม “Find Mn Max” program จะตรวจจับเจอบ่าผู้ใช้ **input** เข้ามาไม่ครบและจะแสดงหน้าต่าง **dialog** หัวข้อ **Wrong Input!** และให้ผู้ใช้ **input** เข้ามาใหม่

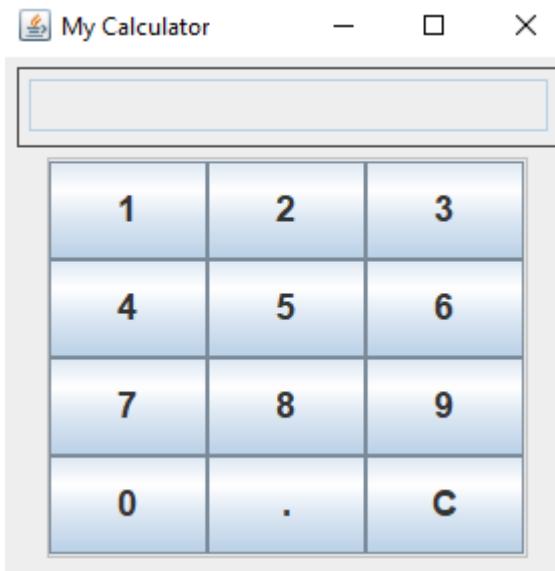


กรณีที่ผู้ใช้เมื่อได้ **input data** ที่เป็นตัวเลขและกดปุ่ม “**Find Min Max**” program จะตรวจจับได้ว่า **Data Type** นั้นไม่ใช่ตัวเลขและจะมีหน้าต่าง dialog หัวข้อ **Wrong Data Type Input** ขึ้นมาและจะให้ผู้ใช้ **input data** เข้ามาใหม่

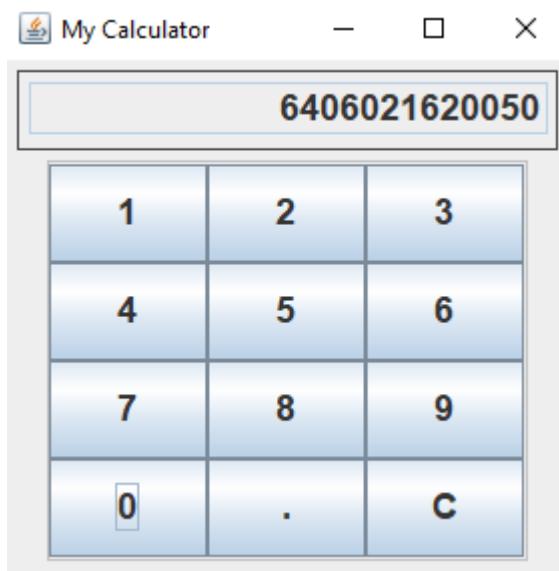


กรณีที่ผู้ใช้ **input data** มาทั้ง **ตัวหนังสือ** และ **ตัวเลข** และกดปุ่ม “**Find Min Max**” program จะตรวจจับเจอและจะแสดงหน้าต่าง dialog หัวข้อ **Wrong Data Type Input** ขึ้นมาและให้ผู้ใช้ **input data** เข้ามาใหม่

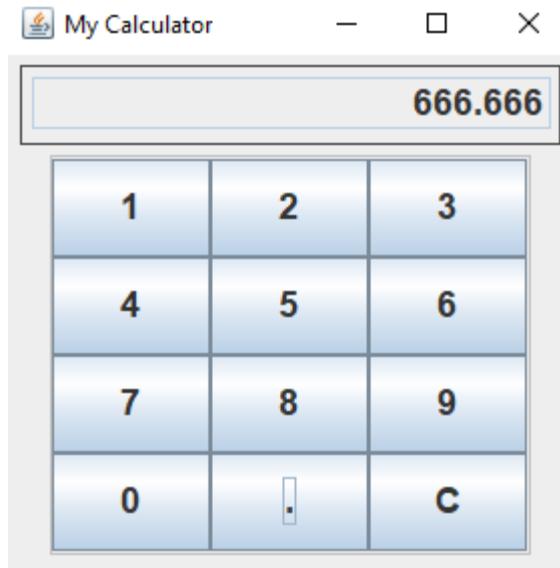
Assign06_6406021620050_2



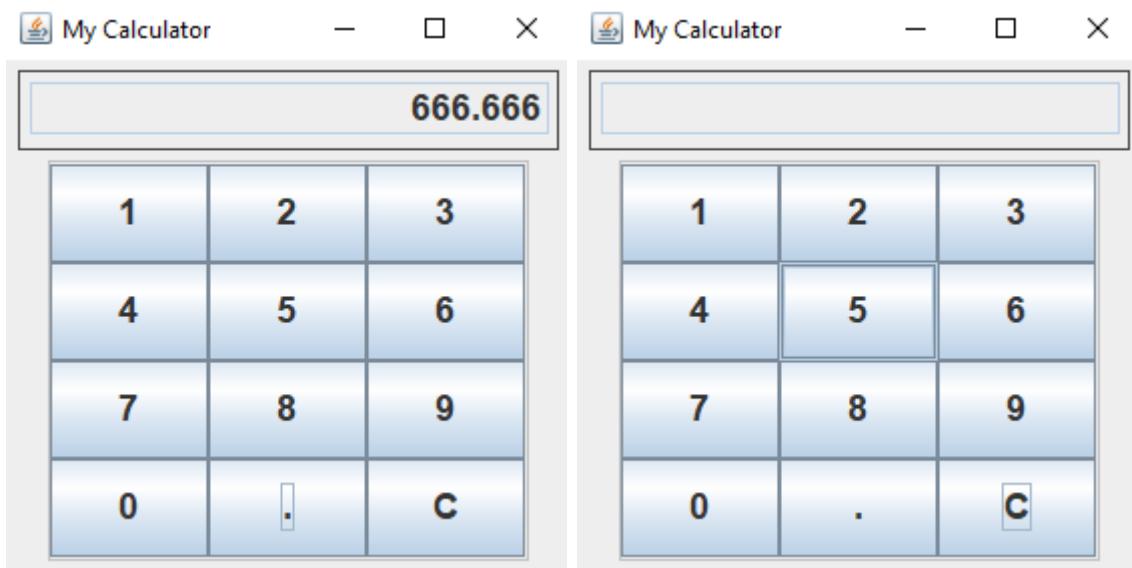
เมื่อ run program ขึ้นมาจะมีหน้าต่าง Calculator ขึ้นมาผู้ใช้สามารถกดตัวเลขได้



เมื่อผู้ใช้กดปุ่มใน program จากนั้น program จะตรวจสอบว่ามี Action Event ที่ปุ่มไหน และ program จะแสดง data ที่ผู้ใช้กดขึ้นมาที่หน้าจอ



เมื่อผู้ใช้กดปุ่ม **dot** หรือ **“.”** program นี้จะสามารถกดปุ่มได้ครั้งเดียวโดย **program** จะตรวจสอบเจอบ่าได้มีการใช้ปุ่มนี้ไปแล้วและจะไม่สามารถกดได้จนกว่าผู้ใช้จะกดปุ่มตัว **“C”** เพื่อ **clear data** ทั้งหมดออกจาก **program**



เมื่อผู้ใช้กดปุ่มตัว **“C”** หรือปุ่ม **clear data** นั้นเอง **program** จะทำการล้าง **data** ที่ผู้ใช้เคยกดหรือ **input** เข้าไปนั้นเอง และจะล้างสถานะของ **“.”** ออกด้วยเพื่อให้การใช้ครั้งต่อไปสามารถกด **“.”** ได้