

# ใบงาน

รหัสวิชา 20901 - 2204

วิชา การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

CHONBURI TECHNICAL COLLEGE



ครูผู้สอน

นายสิริกร แสนสีนาม

 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

 วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ใช้เพื่อการศึกษา ห้ามจำหน่าย



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบน  
อุปกรณ์เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : หลักการเทคโนโลยี ฮาร์ดแวร์  
และซอฟต์แวร์ของอุปกรณ์พกพา

ใบสั่งงานที่ 1

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

**คำสั่ง** จงตอบคำถามในหัวข้อดังต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. อุปกรณ์ใดมักมีขนาดเล็กและมีความเคลื่อนไหวสะดวกที่สามารถพกพาไปใช้งานได้ตลอดเวลา

- a) คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก      b) ทีวีขนาดใหญ่  
c) ตู้เย็น      d) ไมโครเวฟ

2. อุปกรณ์พกพามักมีพอร์ตแบบเชื่อมต่อใดเพื่อเชื่อมต่อกับอุปกรณ์อื่น

- a) HDMI      b) กล้องถ่ายรูป  
c) กระเป๋าเดินทาง      d) หม้อหุงข้าว

3. ฮาร์ดแวร์ของอุปกรณ์พกพารวมถึงส่วนประกอบใด

- a) ระบบปฏิบัติการ      b) กล้องถ่ายรูป  
c) หน้าจอ      d) โมเด็มรถยนต์

4. อธิบายความหมายของอุปกรณ์พกพาและระบุตัวอย่างของอุปกรณ์พกพาสองรูปแบบที่มักใช้ใน  
ชีวิตประจำวัน

.....  
.....  
.....  
.....

5. อธิบายหลักการเทคโนโลยีที่อุปกรณ์พกพาต้องมีเพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

.....  
.....  
.....  
.....



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : หลักการเทคโนโลยี ฮาร์ดแวร์ และ  
ซอฟต์แวร์ของอุปกรณ์พกพา

ใบสั่งงานที่ 1

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

**ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน**

1. เตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานเช่น ปากกา ดินสอ ยางลบ
2. เตรียมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. ทำความเข้าใจรายละเอียดของโจทย์ในแต่ละข้อและทำการตอบคำถามให้ถูกต้องที่สุด

**ข้อควรระวัง**

1. อ่านโจทย์ให้ละเอียดแล้วตอบคำถามให้ชัดเจน
2. ไม่ทำการขีดเขียน วาดรูป หรือใดๆที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคำตอบ

**เครื่องมือและอุปกรณ์**

1. เครื่องเขียน (ปากกา ดินสอ ยางลบ )
2. เครื่องคอมพิวเตอร์

**เวลาในการปฏิบัติงาน**

45 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : หลักการเทคโนโลยี ฮาร์ดแวร์ และ  
ซอฟต์แวร์ของอุปกรณ์พกพา

ใบประเมินผล  
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถตอบคำถามข้อที่ 1 ได้			
2. สามารถตอบคำถามข้อที่ 2 ได้			
3. สามารถตอบคำถามข้อที่ 3 ได้			
4. สามารถตอบคำถามข้อที่ 4 ได้			
5. สามารถตอบคำถามข้อที่ 5 ได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม					
2. ความรับผิดชอบ					
3. ความปลอดภัย					
4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : ลักษณะเฉพาะทางของโปรแกรม  
ประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา และการใช้  
โปรแกรมประยุกต์ประเภทต่าง ๆ

ใบสั่งงานที่ 2  
แผ่นที่ : 1

หน้าที่

**คำสั่ง** จงตอบคำถามในหัวข้อดังต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. บอกความหมายของ Mobile Application

.....  
.....  
.....  
.....

2. อธิบายลักษณะเฉพาะทางของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา

.....  
.....  
.....  
.....

3. อธิบายการประยุกต์ใช้และประโยชน์ของ Mobile Application

.....  
.....  
.....  
.....

4. อธิบายโปรแกรมประยุกต์ประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแอปพลิเคชันได้

.....  
.....  
.....  
.....



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : ลักษณะเฉพาะทางของโปรแกรม  
ประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา และการใช้  
โปรแกรมประยุกต์ประเภทต่าง ๆ

ใบสั่งงานที่ 2

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

5. อธิบายการพัฒนา Application และแนวโน้มการใช้ Mobile Application

.....

.....

.....

.....

**ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน**

1. เตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานเช่น ปากกา ดินสอ ยางลบ
2. เตรียมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. ทำความเข้าใจรายละเอียดของโจทย์ในแต่ละข้อและทำการตอบคำถามให้ถูกต้องที่สุด

**ข้อควรระวัง**

1. อ่านโจทย์ให้ละเอียดแล้วตอบคำถามให้ชัดเจน
2. ไม่ทำการขีดเขียน วาดรูป หรือใดๆที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคำตอบ

**เครื่องมือและอุปกรณ์**

1. เครื่องเขียน (ปากกา ดินสอ ยางลบ )
2. เครื่องคอมพิวเตอร์

**เวลาในการปฏิบัติงาน**

45 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : หลักการเทคโนโลยี ฮาร์ดแวร์ และ  
ซอฟต์แวร์ของอุปกรณ์พกพา

ใบประเมินผล  
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถตอบคำถามข้อที่ 1 ได้			
2. สามารถตอบคำถามข้อที่ 2 ได้			
3. สามารถตอบคำถามข้อที่ 3 ได้			
4. สามารถตอบคำถามข้อที่ 4 ได้			
5. สามารถตอบคำถามข้อที่ 5 ได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม					
2. ความรับผิดชอบ					
3. ความปลอดภัย					
4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน





สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : คุณสมบัติและส่วนประกอบของ MIT  
App Inventor2

ใบสั่งงานที่ 3

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

**คำสั่ง** จงสรุปเนื้อหาเรื่อง คุณสมบัติของ MIT App Inventor 2 เป็นรูปแบบ Mind Mapping

### คุณสมบัติของ MIT App Inventor 2:

1. บล็อกโปรแกรม (Blockly Programming): MIT App Inventor 2 ใช้ระบบบล็อกโปรแกรมที่ง่ายต่อการใช้งานเพื่อสร้างโค้ดของแอปพลิเคชัน ผู้ใช้สามารถลากและวางบล็อกโปรแกรมเพื่อสร้างฟังก์ชันและตรรกะในแอปพลิเคชันของตนได้อย่างง่ายดาย.
2. รองรับ Android: MIT App Inventor 2 ถูกออกแบบมาเพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับระบบปฏิบัติการ Android เท่านั้น โดยแอปที่สร้างขึ้นสามารถใช้งานบนอุปกรณ์ Android ได้.
3. ส่วนประกอบของแอปพลิเคชัน: แอป Inventor 2 มีส่วนประกอบหลายอย่างที่จะช่วยให้คุณสร้างแอปพลิเคชันได้ง่าย เช่น หน้าจอ (Screens), องค์ประกอบของข้อมูล (Data Components), เซนเซอร์ (Sensors), และอื่น ๆ.
4. การเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ภายนอก: คุณสามารถเชื่อมต่อแอป Inventor 2 กับอุปกรณ์ภายนอก เช่น กล้องถ่ายรูป, แผงควบคุม Arduino, และอุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อสร้างแอปพลิเคชันที่มีการปฏิบัติการต่อกับโลกภายนอก.
5. การทดสอบและทดลอง: MIT App Inventor 2 มีเครื่องมือสำหรับทดสอบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์จริงโดยใช้แอป Inventor Companion และสามารถทดสอบแอปพลิเคชันบนแอมมูลเล็ตเจ้าแรกที่จำลองได้.
6. การแบ่งปันและการเผยแพร่: คุณสามารถแบ่งปันแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นกับคนอื่นได้ และแม้กระทั่งสามารถเผยแพร่แอปพลิเคชันของคุณใน Google Play Store.
7. เอกสารและความช่วยเหลือ: MIT App Inventor 2 มีเอกสารและความช่วยเหลือออนไลน์ที่ให้คำแนะนำและตัวอย่างการใช้งานเพื่อช่วยให้คุณเริ่มต้น

### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. เตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานเช่น ปากกา ดินสอ ยางลบ
2. เตรียมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. ทำความเข้าใจรายละเอียดของโจทย์ในแต่ละข้อและทำการตอบคำถามให้ถูกต้องที่สุด





สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : คุณสมบัติและส่วนประกอบของ MIT  
App Inventor2

ใบสั่งงานที่ 3

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

#### ข้อควรระวัง

1. อ่านโจทย์ให้ละเอียดแล้วตอบคำถามให้ชัดเจน
2. ไม่ทำการขีดเขียน วาดรูป หรือใดๆที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคำตอบ

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องเขียน (ปากกา ดินสอ ยางลบ )
2. เครื่องคอมพิวเตอร์

#### เวลาในการปฏิบัติงาน

60 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : คุณสมบัติและส่วนประกอบของ MIT  
App Inventor2

ใบประเมินผล  
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 3

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถเข้าใจหลักคุณสมบัติของ MIT App Inventor 2 ได้ 2. สามารถ ทำ Mind Mapping หลักคุณสมบัติของ MIT App Inventor 2 ได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม 2. ความรับผิดชอบ 3. ความปลอดภัย 4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวมเวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การสร้างโปรเจกต์ การกำหนดโครงร่าง การพิมพ์ ข้อความ การใส่รูปภาพ การกำหนดสีพื้นหลัง และการบันทึก

ใบสั่งงานที่ 4  
แผ่นที่ : 1

หน้าที่

**คำสั่ง จงสรุปเนื้อหาเรื่อง การสร้างโปรเจกต์ 2 เป็นรูปแบบ presentation**

- 1.การสร้างโปรเจกต์:
  - เข้าสู่เว็บแอป Inventor 2 (<https://appinventor.mit.edu/>).
  - เลือก "Start New Project" เพื่อสร้างโปรเจกต์ใหม่.
  - กำหนดชื่อโปรเจกต์และเลือกเป้าหมาย (Target) ที่เป็น Android หรือ AI Companion (สำหรับการทดสอบ).
2. การกำหนดโครงร่าง (Layout):
  - เพิ่มหน้าจอ (Screen) โดยใช้ "Designer" เพื่อกำหนดโครงร่างของแอปพลิเคชัน เพิ่มความกว้างและความสูง, ปุ่ม, รายการ, และองค์ประกอบอื่น ๆ ตามที่คุณต้องการ.
3. การพิมพ์ข้อความ:
  - เพิ่ม TextBox หรือ Label จาก "Palette" และวางลงบนหน้าจอ เมื่อคลิกที่ TextBox หรือ Label คุณสามารถเขียนข้อความลงไป.
4. การใส่รูปภาพ:
  - เพิ่มคำสั่ง "Image" จาก "Palette" และกำหนดรูปภาพที่คุณต้องการใช้งาน ในคุณสามารถอัปโหลดรูปภาพหรือใช้รูปภาพจากเครื่องมือของคุณ.
5. การกำหนดสีพื้นหลัง:
  - ในหน้าจอ "Designer," คลิกที่หน้าจอและใน "Properties" ที่ข้างขวาของหน้าจอ, คุณสามารถเลือกและกำหนดสีพื้นหลังของหน้าจอ.
6. การบันทึก:
  - บันทึกโปรเจกต์ของคุณโดยใช้เมนู "File" และเลือก "Save" เพื่อบันทึกโครงการของคุณบนคอมพิวเตอร์ของคุณ.



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การสร้างโปรเจกต์ การกำหนดโครงร่าง  
การพิมพ์ ข้อความ การใส่รูปภาพ การกำหนดสี  
พื้นหลัง และการบันทึก

ใบสั่งงานที่ 4  
แผ่นที่ : 2

หน้าที่

**ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน**

1. เตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานเช่น ปากกา ดินสอ ยางลบ
2. เตรียมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. ทำความเข้าใจรายละเอียดของโจทย์ในแต่ละข้อและทำการตอบคำถามให้ถูกต้องที่สุด

**ข้อควรระวัง**

1. อ่านโจทย์ให้ละเอียดแล้วตอบคำถามให้ชัดเจน
2. ไม่ทำการขีดเขียน วาดรูป หรือใดๆที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคำตอบ

**เครื่องมือและอุปกรณ์**

1. เครื่องเขียน (ปากกา ดินสอ ยางลบ )
2. เครื่องคอมพิวเตอร์

**เวลาในการปฏิบัติงาน**

60 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การสร้างโปรเจกต์ การกำหนดโครงสร้าง  
การพิมพ์ ข้อความ การใส่รูปภาพ การกำหนดสี  
พื้นหลัง และการบันทึก

ใบประเมินผล  
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 4

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถสร้างโปรเจกต์ได้ 2. สามารถ ทำ presentation ของหลักการทำโปรเจกต์พัฒนา โปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
5. ความสวยงาม 6. ความรับผิดชอบ 7. ความปลอดภัย 8. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การสร้างปุ่มเครื่องมือ การใส่โค้ด และ  
การกำหนดการเชื่อมโยง

ใบสั่งงานที่ 5

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

**คำสั่ง** จงทำตามขั้นตอนและแก้ปหน้าจแสดงผลงาน

การสร้างปุ่มเครื่องมือ (Button) ใน MIT App Inventor 2, การใส่โค้ด (Code), และการกำหนดการเชื่อมโยง (Event Handling) เป็นขั้นตอนสำคัญในการสร้างความสามารถในแอปพลิเคชันของคุณ:

1. การสร้างปุ่มเครื่องมือ (Button):

เปิด "Designer" และเลือกหน้าจอที่คุณต้องการใส่ปุ่ม

ใน "Palette" ด้านซ้ายมือ, คลิกและลาก "Button" ไปวางลงบนหน้าจอ

2. การใส่โค้ด (Code):

เลือก "Blocks Editor" เพื่อเข้าสู่ส่วนการเขียนโค้ด

เลือกปุ่มที่คุณสร้างในหน้าจอ "Designer."

ในส่วนของ "Blocks Editor," คุณสามารถใส่โค้ดที่คุณต้องการให้ปุ่มนี้ทำงาน เช่น เมื่อคลิกปุ่ม, ปุ่มจะทำอะไรหรือแสดงข้อความอะไร

3. การกำหนดการเชื่อมโยง (Event Handling):

เลือกปุ่มที่คุณสร้างในหน้าจอ "Designer."

ใน "Blocks Editor," เลือกกกล่องบล็อก "Button.Click" เพื่อเพิ่มการเชื่อมโยงเมื่อคลิกปุ่ม  
เพิ่มบล็อกโค้ดในส่วนของ "Button.Click" เพื่อระบุว่าเมื่อปุ่มถูกคลิก แอปพลิเคชันควรทำอะไร

**ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน**

1. เตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานเช่น ปากกา ดินสอ ยางลบ
2. เตรียมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. ทำความเข้าใจรายละเอียดของโจทย์ในแต่ละข้อและทำการตอบคำถามให้ถูกต้องที่สุด



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การสร้างปุ่มเครื่องมือ การใส่โค้ด และ  
การกำหนดการเชื่อมโยง

ใบสั่งงานที่ 5

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

#### ข้อควรระวัง

1. อ่านโจทย์ให้ละเอียดแล้วตอบคำถามให้ชัดเจน
2. ไม่ทำการขีดเขียน วาดรูป หรือใดๆที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคำตอบ

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องเขียน (ปากกา ดินสอ ยางลบ )
2. เครื่องคอมพิวเตอร์

#### เวลาในการปฏิบัติงาน

60 นาที





สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การสร้างปุ่มเครื่องมือ การใส่โค้ด และ  
การกำหนดการเชื่อมโยง

ใบประเมินผล  
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 5

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถสร้างโปรเจ็คได้ 2. สามารถสร้างปุ่มควบคุมได้ 3. สามารถเขียนโค้ดกำหนดการทำงานได้ 4. สามารถรันโปรแกรมได้ 5. สามารถเซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม 2. ความรับผิดชอบ 3. ความปลอดภัย 4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวมเวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การใส่เสียง และการกำหนดรูปแบบ  
ไอคอนแอปพลิเคชัน

ใบสั่งงานที่ 6

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

**คำสั่ง** จงทำตามขั้นตอนและแคปหน้าจอแสดงผลงาน

การใส่เสียงและการกำหนดรูปแบบไอคอนแอปพลิเคชันใน MIT App Inventor 2 เป็นส่วนสำคัญในการปรับแต่งแอปพลิเคชันของคุณให้มีลักษณะที่คุณต้องการ. นี่คือวิธีทำ:

การใส่เสียง:

1. เตรียมไฟล์เสียง: ให้เตรียมไฟล์เสียงที่คุณต้องการใช้ในแอปพลิเคชันของคุณ ไฟล์เสียงนั้นควรอยู่ในรูปแบบที่รองรับ โดยทั่วไปนิยมใช้ไฟล์เสียงในรูปแบบ MP3 หรือ WAV.
2. เพิ่มความสามารถสำหรับเสียง: เลือก "Media" ในเมนู "Palette" และลากบล็อก "Player" ไปวางลงในหน้าจอของคุณ.
3. กำหนดเสียงให้กับเครื่องมือ Player:
  - คลิกที่บล็อก "Player" ที่คุณลากมา.
  - ในส่วน "Properties" ด้านขวา, เลือก "Source" เพื่อระบุเสียงที่คุณต้องการใช้.
  - เลือกไฟล์เสียงที่คุณเตรียมไว้.
4. เลือกเสียงสำหรับการเล่น: ในบล็อกโค้ดของคุณ, คุณสามารถใช้บล็อก "Player.Start" เพื่อเล่นเสียง และ "Player.Pause" เพื่อหยุดเสียง หรือใช้งานคำสั่งอื่น ๆ เพื่อควบคุมการเล่นเสียงตามความต้องการของคุณ.

**การกำหนดรูปแบบไอคอนแอปพลิเคชัน:**

1. เตรียมไฟล์รูปภาพ: คุณจะต้องเตรียมไฟล์รูปภาพที่คุณต้องการใช้เป็นไอคอนแอปพลิเคชัน ไฟล์รูปภาพนั้นควรอยู่ในรูปแบบที่รองรับ เช่น PNG หรือ JPG.
2. เพิ่มความสามารถสำหรับไอคอนแอปพลิเคชัน:
  - เลือก "User Interface" ในเมนู "Palette" และลากบล็อก "Image" ไปวางลงในหน้าจอของคุณ.
3. กำหนดรูปแบบไอคอน:
  - คลิกที่บล็อก "Image" ที่คุณลากมา.
  - ในส่วน "Properties" ด้านขวา, เลือก "Picture" เพื่อระบุไฟล์รูปภาพที่คุณต้องการใช้เป็นไอคอนแอปพลิเคชัน.



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การใส่เสียง และการกำหนดรูปแบบ  
ไอคอนแอปพลิเคชัน

ใบสั่งงานที่ 6

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

- เลือกไฟล์รูปภาพที่คุณเตรียมไว้.
- 4. กำหนดการเปิดโหมตรับประกาศ (Notifier) (ถ้าต้องการ):
  - เพื่อกำหนดรูปภาพให้เป็นไอคอนของแอปพลิเคชันในการเปิดโหมตรับประกาศบนอุปกรณ์ Android, ให้ไปที่หน้าจอ "Designer," คลิกที่หน้าจอและเลือก "Properties." จากนั้น, คลิกที่ "Icon" และเลือกรูปภาพที่คุณต้องการใช้.

#### ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. เตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานเช่น ปากกา ดินสอ ยางลบ
2. เตรียมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. ทำความเข้าใจรายละเอียดของโจทย์ในแต่ละข้อและทำการตอบคำถามให้ถูกต้องที่สุด

#### ข้อควรระวัง

1. อ่านโจทย์ให้ละเอียดแล้วตอบคำถามให้ชัดเจน
2. ไม่ทำการขีดเขียน วาดรูป หรือใดๆที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคำตอบ

#### เครื่องมือและอุปกรณ์

1. เครื่องเขียน (ปากกา ดินสอ ยางลบ )
2. เครื่องคอมพิวเตอร์

#### เวลาในการปฏิบัติงาน

60 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การสร้างปุ่มเครื่องมือ การใส่โค้ด และ  
การกำหนดการเชื่อมโยง

ใบประเมินผล  
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 6

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
6. สามารถสร้างโปรเจ็คได้ 7. สามารถใส่รูปตกแต่งได้ 8. สามารถใส่เสียงได้ 9. สามารถรันโปรแกรมได้ 10. สามารถเซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
5. ความสวยงาม 6. ความรับผิดชอบ 7. ความปลอดภัย 8. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การทำธุรกรรมบนอุปกรณ์พกพา

ใบสั่งงานที่ 7

แผ่นที่ : 1

หน้าที่

**คำสั่ง** จงตอบคำถามในหัวข้อดังต่อไปนี้

การทำธุรกรรมบนอุปกรณ์พกพามีการดำเนินการทางการเงินหรือการจัดการเงินในสภาพแวดล้อมแบบพกพาหรือบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต โดยใช้แอปพลิเคชันหรือบริการออนไลน์ เป็นตัวช่วยในการดำเนินการเหล่านี้ การทำธุรกรรมบนอุปกรณ์พกพามีหลายประเภทตามที่คุณต้องการทำ

การชำระเงินออนไลน์

.....  
.....

การซื้อของออนไลน์

.....  
.....

การโอนเงิน

.....  
.....

การตรวจสอบยอดเงินและบัญชี

.....  
.....

การลงทะเบียนและรับข้อมูลทางการเงิน

.....  
.....

การโอนเงินให้กับธุรกิจ:

.....  
.....



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การทำธุรกรรมบนอุปกรณ์พกพา

ใบสั่งงานที่ 7

แผ่นที่ : 2

หน้าที่

**ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน**

1. เตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานเช่น ปากกา ดินสอ ยางลบ
2. เตรียมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม
3. ทำความเข้าใจรายละเอียดของโจทย์ในแต่ละข้อและทำการตอบคำถามให้ถูกต้องที่สุด

**ข้อควรระวัง**

1. อ่านโจทย์ให้ละเอียดแล้วตอบคำถามให้ชัดเจน
2. ไม่ทำการขีดเขียน วาดรูป หรือใดๆที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคำตอบ

**เครื่องมือและอุปกรณ์**

1. เครื่องเขียน (ปากกา ดินสอ ยางลบ )
2. เครื่องคอมพิวเตอร์

**เวลาในการปฏิบัติงาน**

60 นาที



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ชื่อวิชา : การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์  
เคลื่อนที่เบื้องต้น  
รหัสวิชา : 20901-2204  
งาน : การทำธุรกรรมบนอุปกรณ์พกพา

ใบประเมินผล  
การปฏิบัติงาน

แผ่นที่ : 7

หน้าที่

จุดประเมิน	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1. สามารถสร้างโปรเจ็คได้ 2. สามารถทำโปรแกรมชำระเงินออนไลน์ได้ 3. สามารถทำโปรแกรมตรวจสอบยอดเงินและบัญชีได้ 4. สามารถรันโปรแกรมได้ 5. สามารถเซฟงานได้			

จุดประเมิน	ผลการประเมิน				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	แก้ไข	
1. ความสวยงาม 2. ความรับผิดชอบ 3. ความปลอดภัย 4. ความสะอาด					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวม เวลา ชม. นาที

สรุปผลการประเมิน

ผู้ประเมิน