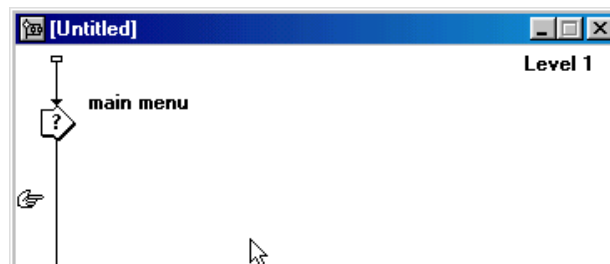


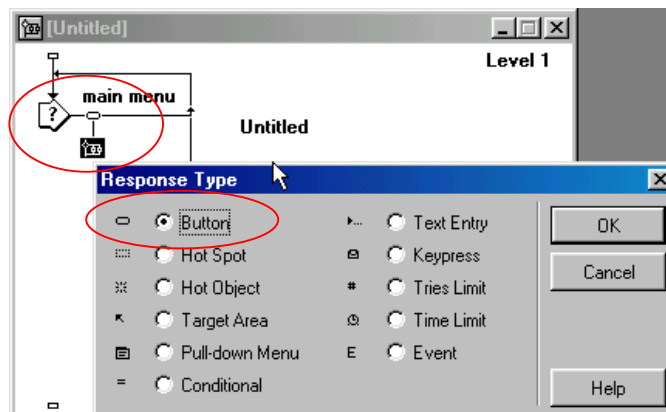
มาตรฐาน Menu ด้วย Interaction Icon

Interaction icon เป็น icon ที่ใช้งานในด้านการติดต่อกับผู้ใช้ในลักษณะ interactive เป็นหลัก ยกตัวอย่างเช่น การคลิก การตอบ yes / no / ok หรือการป้อนข้อความใน text box เป็นต้น

1. ลาก interaction icon มาวางบน flow line ตั้งชื่อว่า main menu

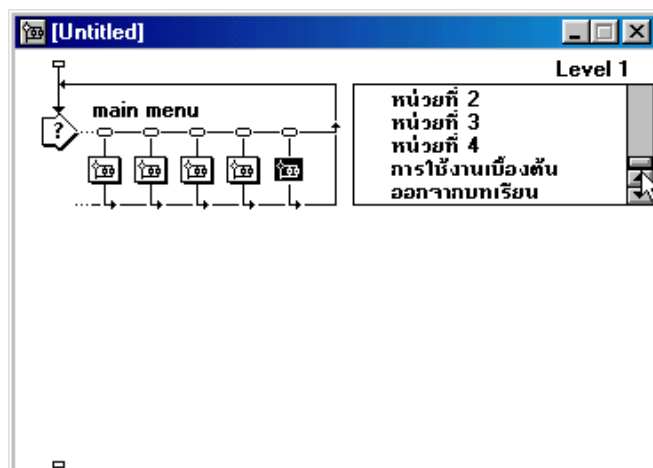


2. ลาก map icon มาวางด้านขวาของ interaction icon ทันทีที่ปล่อยเมาส์จะเกิด dialog ถาม response type ดังรูป ให้คลิกเลือกเป็น button แล้วคลิก OK

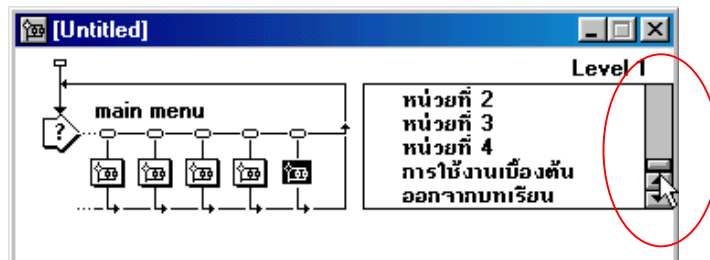


3. ตั้งชื่อ icon ว่า "หน่วยที่ 1" ชื่อ icon นี้จะถูกนำไปใช้เป็น Label ของปุ่ม ยกตัวอย่างเช่น ปุ่ม OK ก็จะใช้ Label ว่า OK นั่นเอง ให้ลาก map icon มาวางเรียงต่อไปทางด้านขวา โดยให้ตั้งชื่อตามลำดับดังนี้

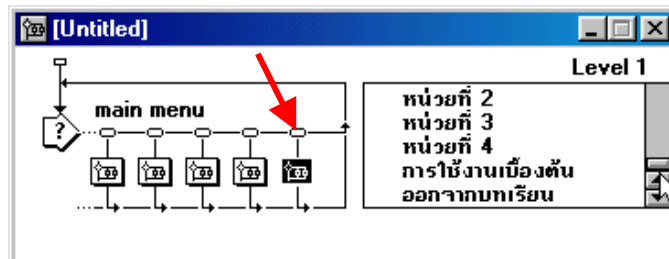
หน่วยที่ 1
หน่วยที่ 2
หน่วยที่ 3
หน่วยที่ 4
การใช้งานเบื้องต้น
ออกจากบทเรียน



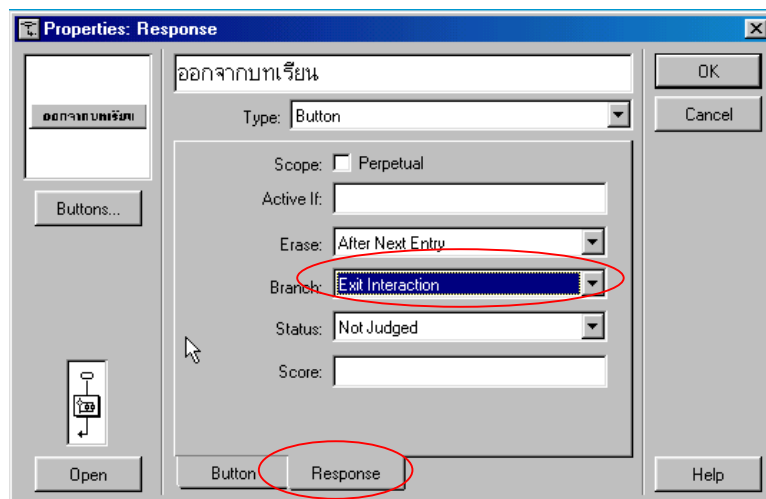
ตอนนี้จะเห็นว่า เราลาก map มาทั้งหมด 6 ตัวแต่ปรากฏให้เห็นเพียง 5 ตัว ทั้งนี้เพราะ authorware จะแสดงให้เห็นเพียง 5 icon ที่เหลือจะต้องเลื่อน Scroll bar เพื่อดู icon อื่น ๆ ที่ซ่อนไว้



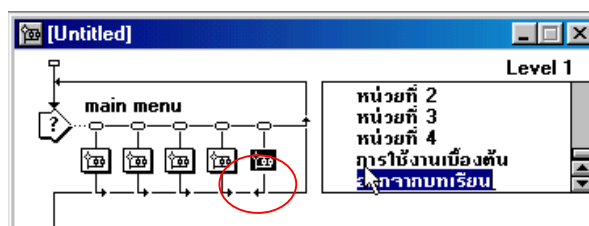
4. เนื่องจากขณะนี้ทุก icon ที่เรียงตัวออกมาด้านขวาของ Interaction icon จะมีการทำงานในลักษณะวนขึ้นไปด้านบนทั้งหมด เราจะแก้ไขให้ตัวที่เป็น "ออกจากบทเรียน" นั้นทำงานในลักษณะวิ่งลงมาด้านล่างเพื่อที่จะสามารถจบการทำงานได้ ให้ double click ที่ branch ของ icon "ออกจากบทเรียน"



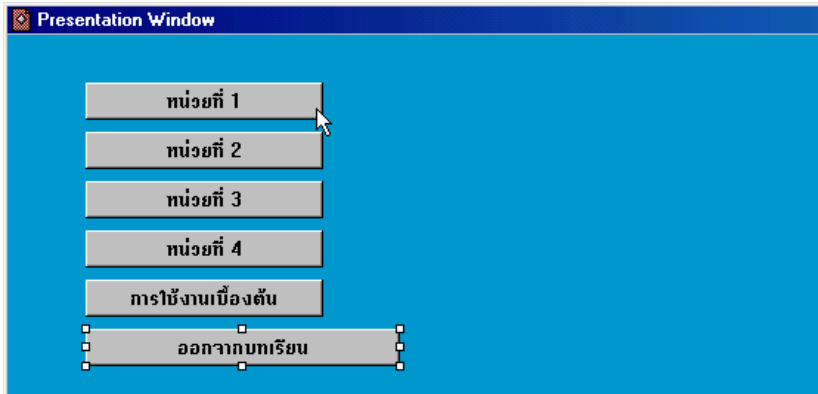
5. แก้ไขที่ Tab ที่ชื่อว่า Response บรรทัดที่เขียนว่า Branch แล้วเปลี่ยนจาก Try again เป็น Exit Interaction ดังรูป เรียบร้อยแล้วคลิก OK



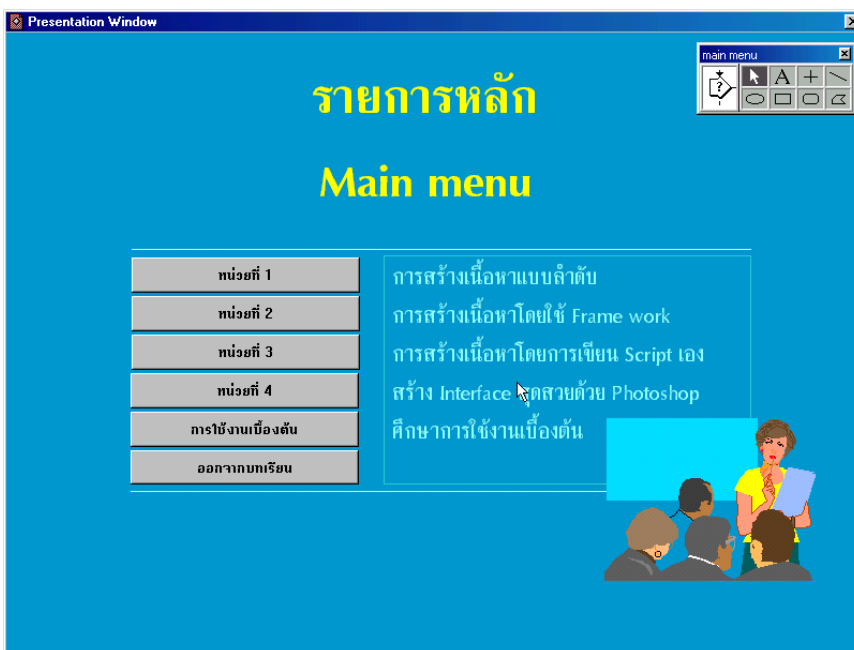
คราวนี้จะพบว่าลูกศรบอกทิศทางของ icon ตัวขวาสุดคือ "ออกจากบทเรียน" จะวนไปด้านซ้ายแทน



6. ต่อไป double click ที่ interaction icon เพื่อไป edit ในส่วน เมนู ให้มีความสวยงาม ชักครู่เราจะพบว่า หน้าตาจะคล้าย ๆ กับการ edit display icon ไม่มีผิด จะต่างกันก็ตรงที่มี ปุ่มสี่เหลี่ยมของ windows วางเรียงอยู่ 6 ปุ่มเท่านั้นเอง ปุ่มเหล่านี้เราสามารถย้าย หรือย่อ หรือขยายขนาดได้ตามใจชอบ



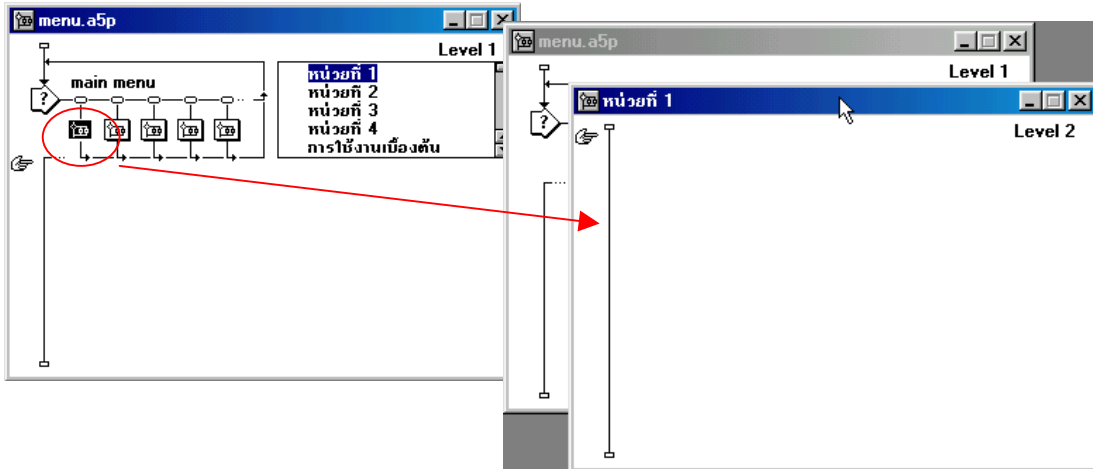
7. ตกแต่งความสวยงามตามใจชอบ สมมุติตกแต่งได้ดังรูปข้างล่างนี้(การตกแต่งทำเหมือนเป็น display icon ตัวหนึ่ง



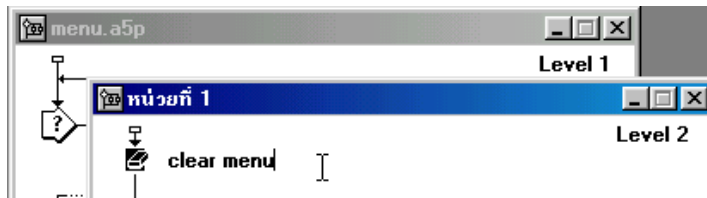
8. กลับไปที่ Flow line ทดลอง run เพื่อดูผลงานกันหน่อย ... แต่ขณะนี้เนื่องจากเป็นเมนูเปล่า ดังนั้นเมื่อคุณคลิกที่ตัวเลือกใดๆ ก็คงไม่มีอะไรเกิดขึ้น ยกเว้นตัวสุดท้ายคือ ออกากบทเรียนเท่านั้นครับที่เมื่อคลิกแล้วก็จะสิ้นสุดการทำงาน

9. มาลองสร้างเมนูชั้นที่ 2 กันดู สมมุติจะให้เป็นเมนูย่อยของหน่วยที่ 1 กล่าวคือเมื่อเลือกเมนู หน่วยที่ 1 ไปแล้วก็มีเมนูย่อยให้คลิกอีกชั้นหนึ่ง

10. ที่ Flow line ให้ double click ที่ Map icon หน่วยที่ 1

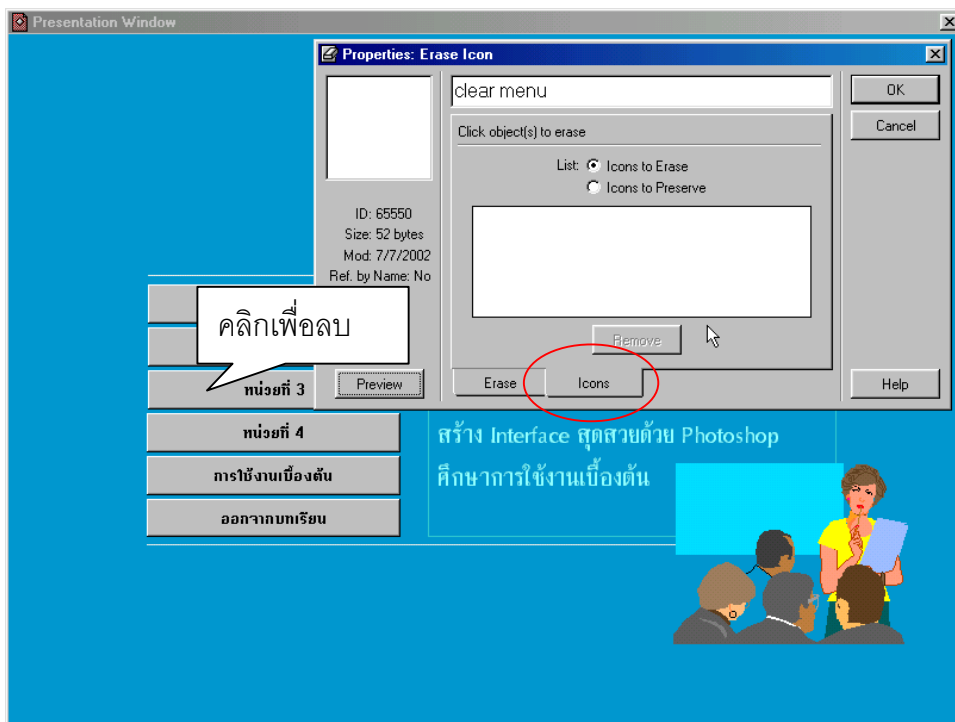


11. เราจะได้ flow line level 2 ให้ลาก Erase icon มาวางไว้ที่ flow line level 2 นี้

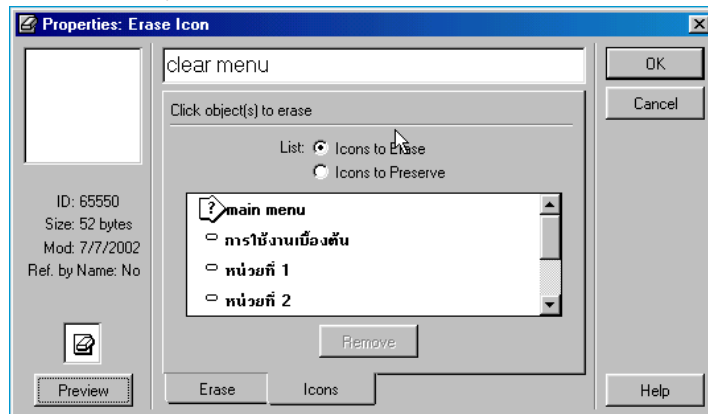


12. เราจะให้ ยางลบนี้ ลบข้อมูลเมนูหลักบนจอภาพออกไป เพื่อความสะดวกในการทำงานให้ double click ที่ main menu ของ level 1 ก่อน แต่เห็นภาพของเมนูหลัก ในลักษณะของ edit display ก็ได้เพราะเราต้องการให้ ภาพทั้งหมดค้างอยู่ใน display memory แล้วก็กลับออกมาที่ flow line ได้

13. double click ที่ยางลบเพื่อไปกำหนดว่าจะลบอะไรบ้าง click ที่ tab icons แล้วคลิกภาพบนจอว่าจะให้ลบอะไรออกไปบ้าง และเมื่อท่านคลิกที่ภาพใดมันก็จะหายไป และชื่อ icon นั้นก็จะปรากฏอยู่ในรายชื่อที่ต้องการจะลบ



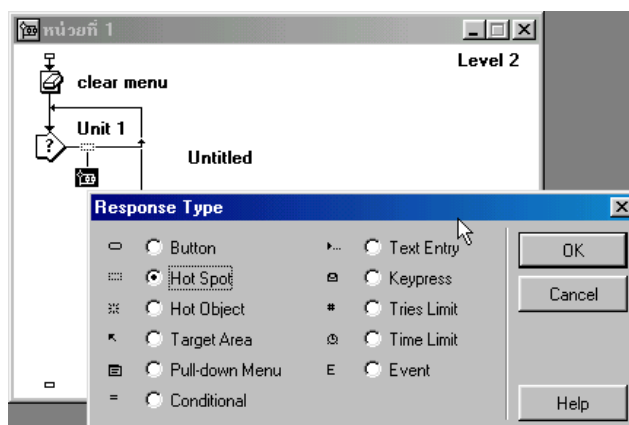
14. ถ้าต้องการลบหมดก็คลิกทุกอย่างให้หายไปจากจอภาพ...จากนั้นคลิก OK



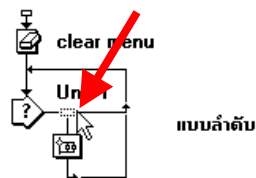
15. กลับมาที่ flow line ให้ลาก Interaction icon มาวางต่อจาก Erase ตั้งชื่อว่า Unit 1



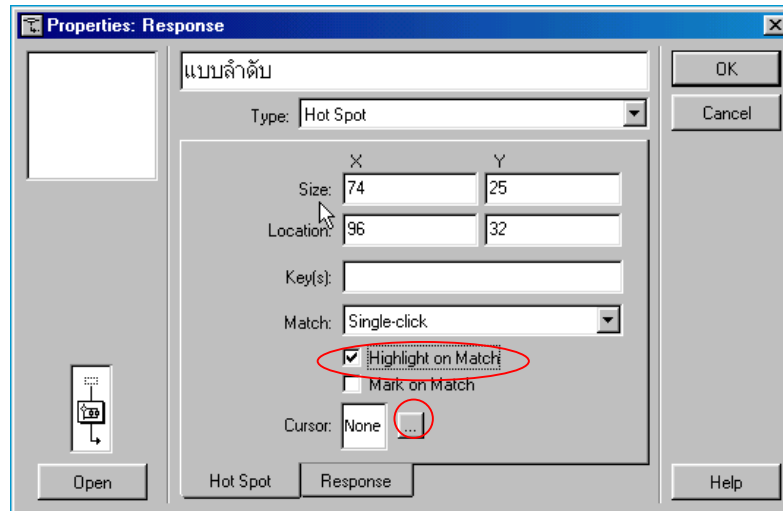
16. ลาก Map icon มาวางทางขวาของ Interaction Unit 1 เครื่องจะถาม Response type ให้เลือกเป็น Hot spot แทน คลิก OK แล้วตั้งชื่อ icon ว่า “แบบลำดับ”



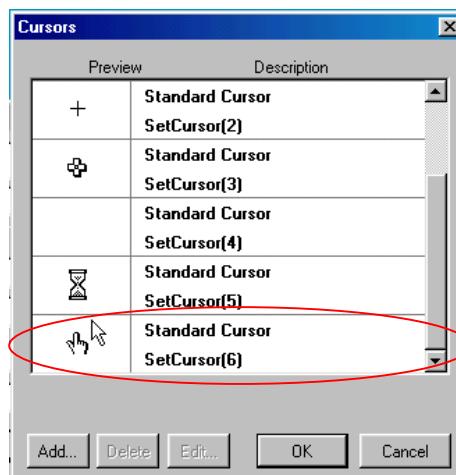
17. double click ที่ branch ของ icon เพื่อกำหนด Properties



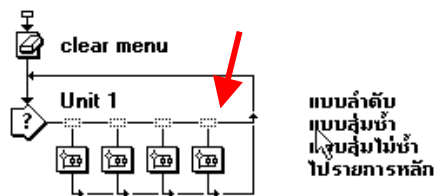
18. ให้คลิกเลือก **Highlight on Match** แล้วคลิกเพื่อเปลี่ยน cursor



19. ให้เลือก cursor จากหน้าต่าง cursor (รูปมือจะอยู่ล่างสุด) คลิกเลือกแล้ว คลิก OK คลิก OK อีกครั้ง เราจะกลับไปยัง flow line

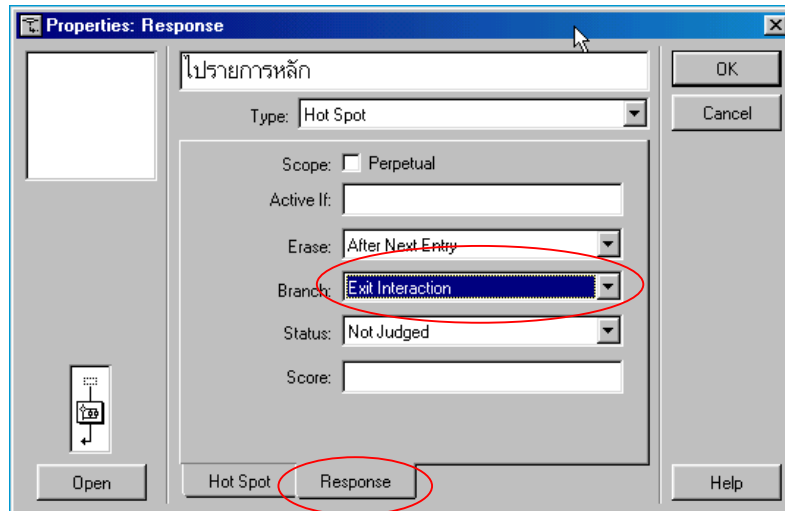


20. ให้ลาก Map icon อีก 3 ตัว มาวางด้านขวาของ icon แรกตั้งชื่อ “แบบสุ่มซ้ำ” “แบบสุ่มไม่ซ้ำ” และ “กลับไปรายการหลัก” ตามลำดับ

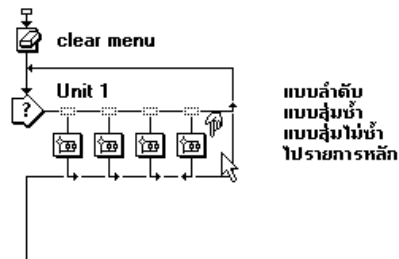


21. double click ที่ branch ของ map ตัวสุดท้ายเพื่อแก้ไขโครงสร้างการทำงาน

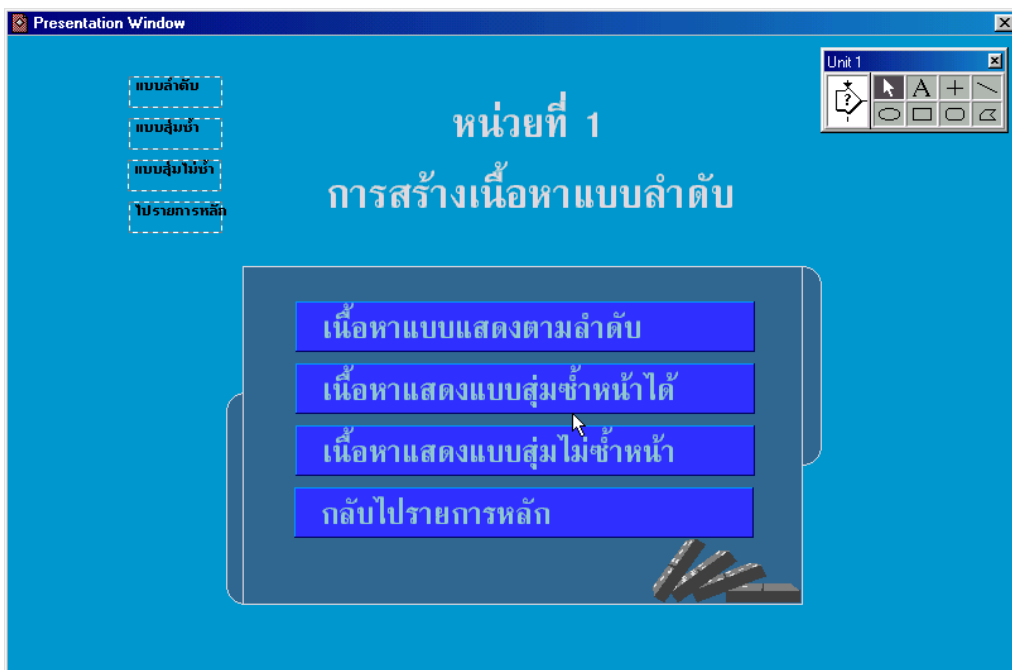
คลิกที่ tab Response เปลี่ยน Branch จาก Try again เป็น Exit Interaction คลิก OK



22. ตอนนี้เราจะเห็นโครงสร้างดังรูป นั่นคือตัวสุดท้ายจะจบด้วยการวิ่งมาด้านล่างเพื่อย้อนกลับไปยัง Level 1 เพื่อทำงานต่อไป

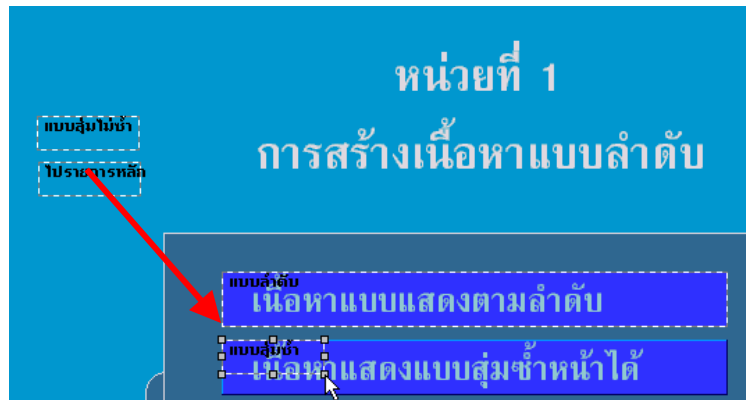


23. ต่อไป double click ที่ Interaction เพื่อ Edit มุมมองต่างๆ ให้สวยงาม ก็ตกแต่งตามใจชอบ แต่ภายในคุณจะมีกรอบเส้นประวางไว้ 4 ตัวเท่านั้นเองก็อย่าเพิ่งใส่ใจใจ เพียงแค่ลาก หลบๆ ไปก่อน แต่ที่เหลือคุณต้องสร้างมันขึ้นมาใหม่หมดครับ... พูดย่างๆ คือตอนนี้เรากำลังสร้างหน้ากากขึ้นมานั่นแหละครับ

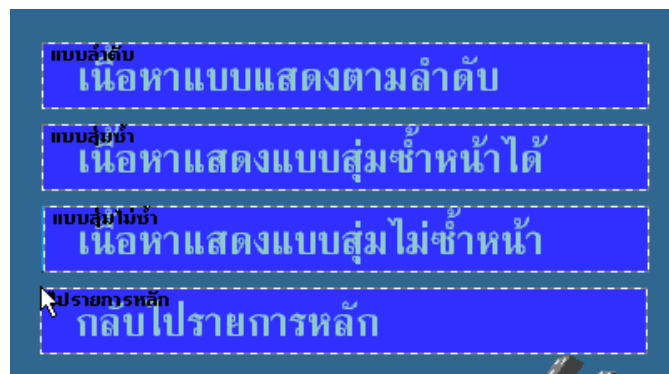


24. ขั้นต่อไปเป็นการจัด Map พื้นที่ของ Hot spot เข้ากับพื้นที่ที่เรากำหนดไว้ว่าจะให้ผู้ใช้คลิกเลือกในแต่ละรายการโดยคลิกลงในบริเวณใดบ้าง ซึ่งคล้ายๆ กับการกำหนด Hyperlink ในภาษา HTML นั่นเอง

ให้ลาก กรอบเส้นประซึ่งก็คือ Hot spot มาครอบเมนูที่เราพิมพ์ไว้ แล้วจัดขนาดของกรอบให้พอดี ทีละอัน แต่อย่าลืมจัดคู่ให้ถูกต้องนะครับว่า ตัวใดเป็นตัวใด ทำจนครบทั้งหมด



25. เมื่อจัดครบครบทุกตัวแล้ว เราก็จะได้รูปร่างอย่างนี้



26. ให้คลิก close หน้าต่างนี้ เพื่อกลับมาที่ Flow line แล้วทดลอง run ดู อย่าลืมว่าเมนูนี้เป็นเมนูย่อยภายใน หน่วยที่ 1 อีกทีนะครับ ลองชี้เมาส์ที่เมนู สังเกต cursor แล้วลองคลิกดูซิเป็นไง

เมนูของเราก็เป็นอันเสร็จแล้วระดับนี้

