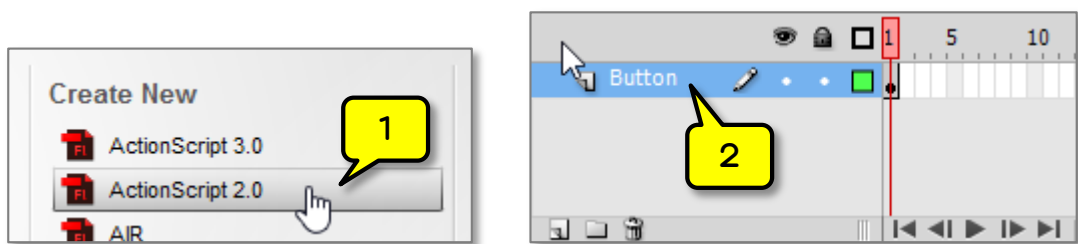


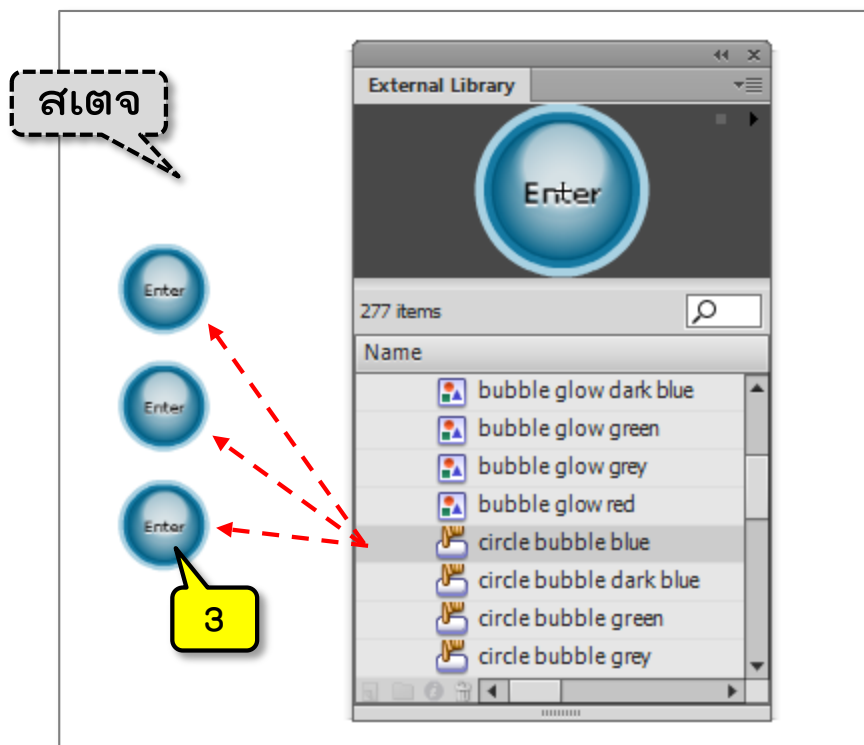
การใส่คำสั่งควบคุมเบื้องต้นในโปรแกรม Flash CS6

การใส่คำสั่งควบคุมในโปรแกรม Flash CS6 เป็นการกำหนดการตอบสนองให้โปรแกรมสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานในกรณีที่หัวอ่านของโปรแกรมเลื่อนมาถึงจุดที่กำหนด หรือเมื่อผู้ใช้งานคลิกที่ปุ่มในโปรแกรมหรือกดแป้นพิมพ์ จะมีวิธีการใส่คำสั่งอยู่ 2 แบบคือแบบ ActionScript 2.0 และแบบ ActionScript 3.0 ซึ่งจะมีวิธีการใส่คำสั่งไม่เหมือนกัน ในการจัดการความรู้นี้จะอธิบายวิธีการใส่คำสั่งแบบ ActionScript 2.0 ซึ่งจะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

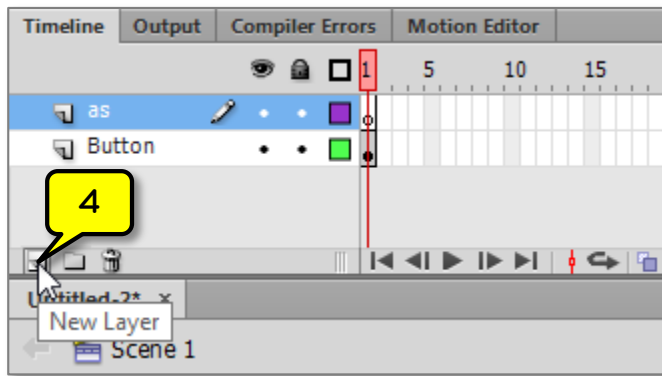
1. เปิดโปรแกรม Flash CS6 ขึ้นมาแล้วเลือก “Create New → ActionScript 2.0”



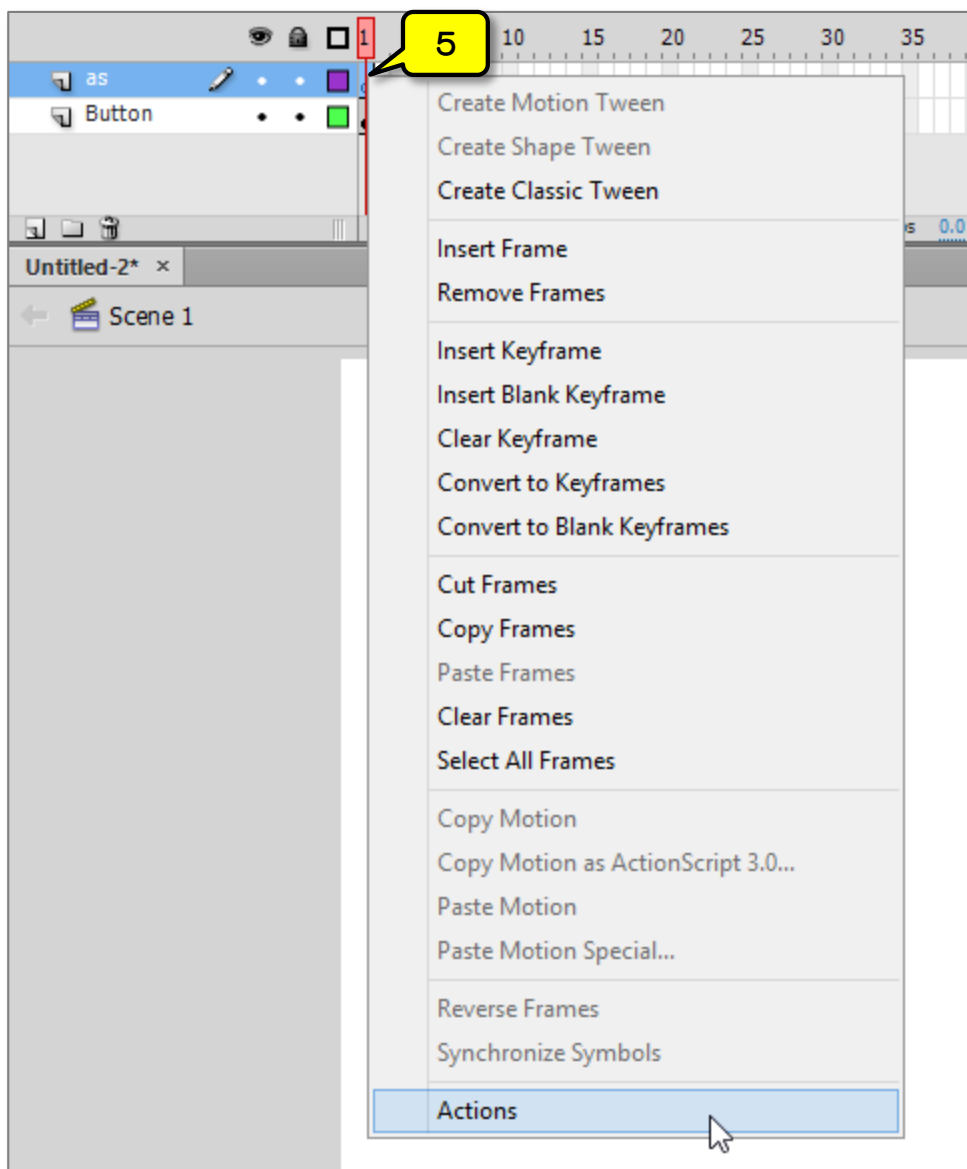
2. ดับเบิลคลิกที่ Layer 1 แล้วตั้งชื่อเป็น “Button”
3. นำปุ่มที่โปรแกรมเตรียมไว้มาใช้งานโดยไปที่ “Window → Common → Libraries → Buttons” แล้วลากปุ่มที่ต้องการมาไว้ที่สแตจ จำนวน 3 ปุ่ม




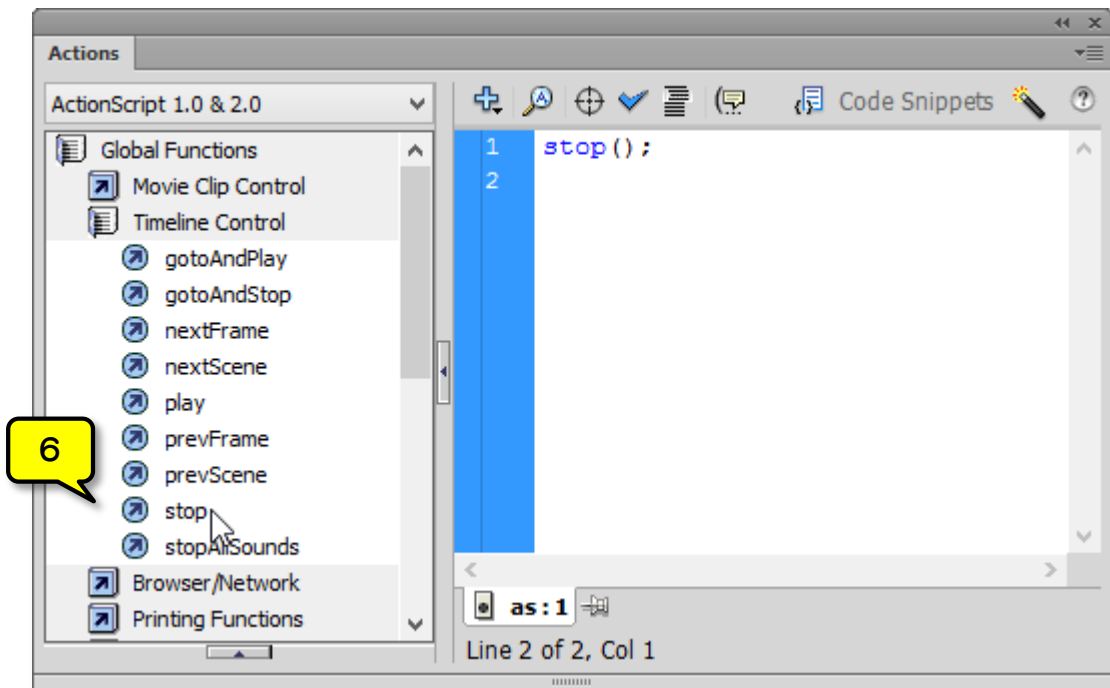
- สร้างเลเยอร์ “as” เพื่อเก็บคำสั่งควบคุม



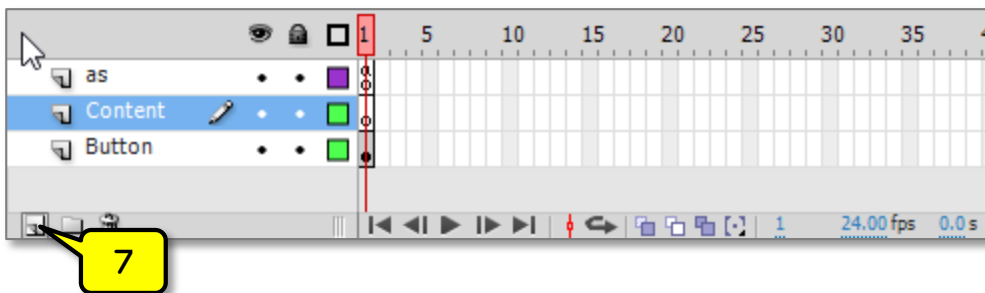
- ใส่คำสั่งในเฟรมที่ 1 ของเลเยอร์ “as” โดยคลิกเมาส์ปุ่มขวาแล้วเลือก “Actions”



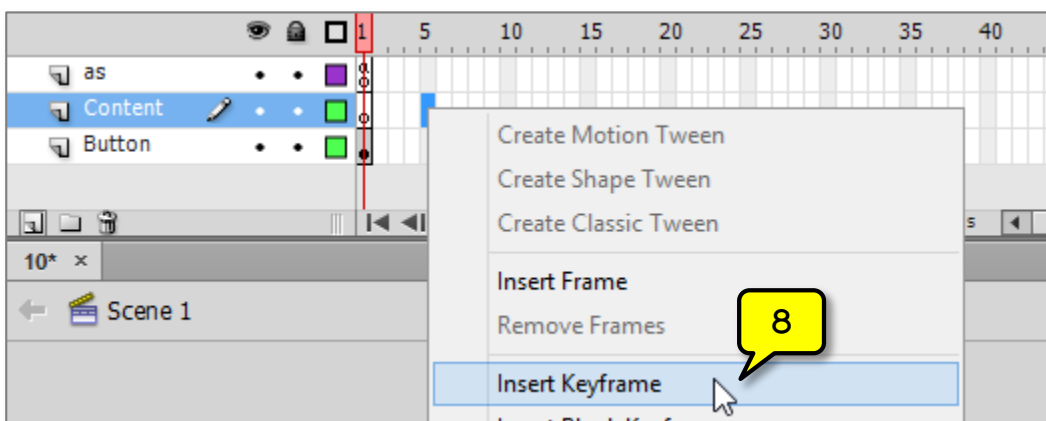
- ใส่คำสั่งให้หัวอ่าน (play head) หยุดเพื่อรอรับคำสั่งจากผู้ใช้ โดยดับเบิลคลิกที่ “stop” ทางด้านซ้ายมือแล้วคำสั่งจะไปปรากฏทางด้านขวามือ และจะปรากฏ  ในเฟรมที่ 1 ของเลเยอร์ as เพื่อแสดงว่าในเฟรมนั้นมีการใส่คำสั่งไว้



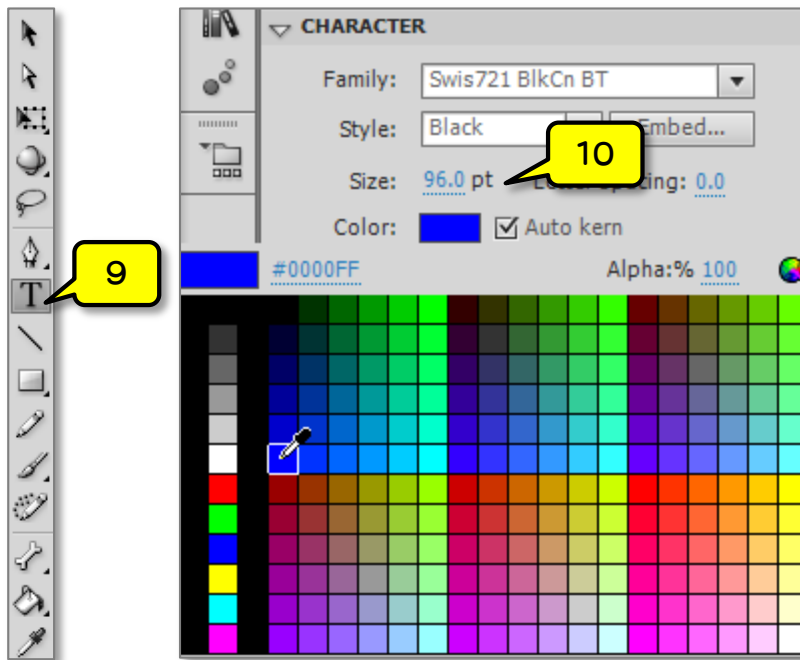
- สร้างเลเยอร์ “Content” โดยคลิกที่เลเยอร์ “Button” แล้วคลิกที่ปุ่ม “Create New Layer”



- คลิกเมาส์ปุ่มขวาในเฟรมที่ 5 ของเลเยอร์ “Content” เลือก “Insert Keyframe” เพื่อสร้างคีย์เฟรม

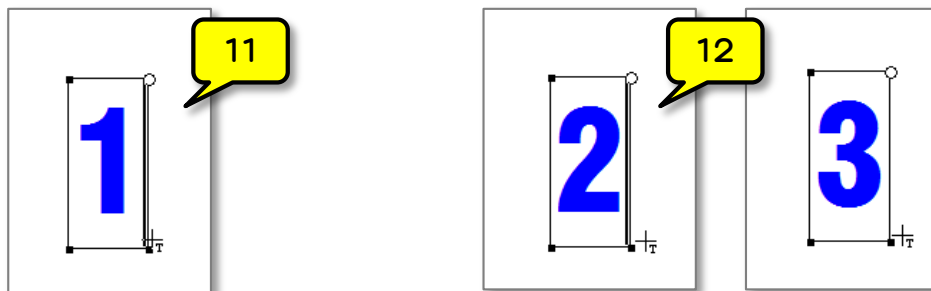


9. คลิกเลือกเครื่องมือ 



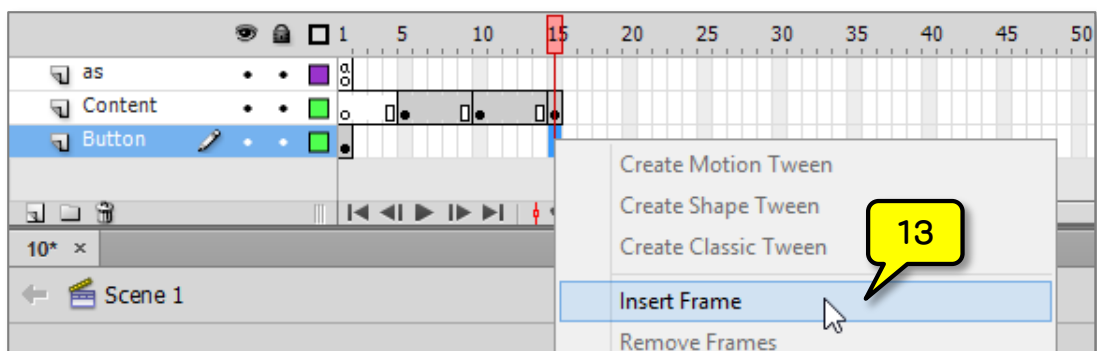
10. ปรับขนาดเป็น 96.0 pt แล้วเลือกสีของวัตถุ

11. คลิกที่สีแสดงแล้วพิมพ์หมายเลข 1 ลงไป

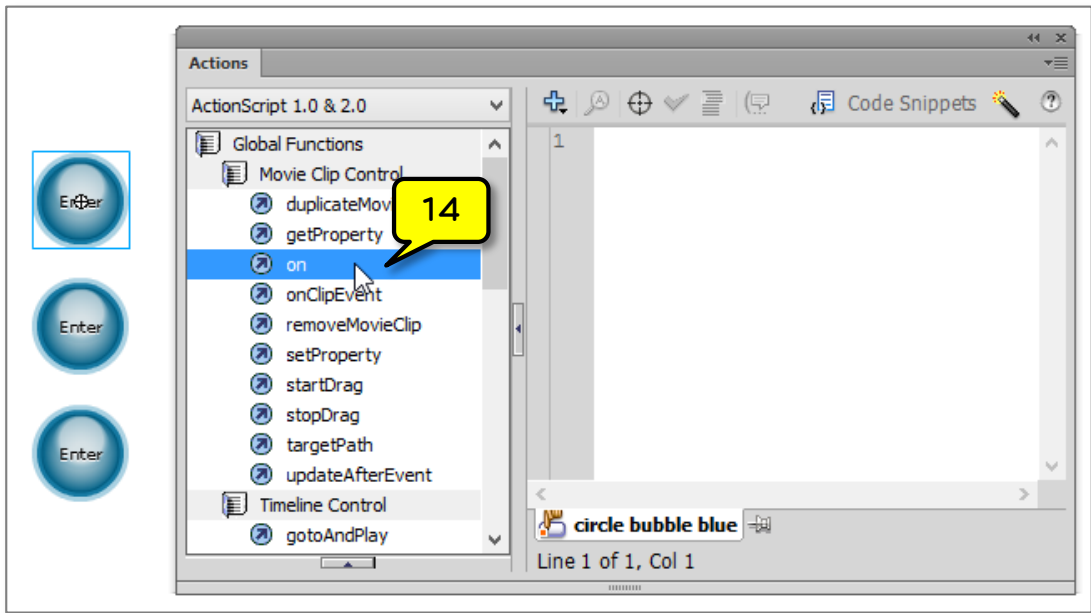


12. สร้างคีย์เฟรมในเฟรมที่ 10 และเฟรมที่ 15 แล้วแก้ไขตัวเลขเป็น 2 และ 3 ตามลำดับ

13. คลิกเมาส์ปุ่มขวาในเฟรมที่ 15 ของเลเยอร์ “Button” แล้วเลือก “Insert Frame” เพื่อเพิ่มเฟรมให้กับเลเยอร์ “Button”



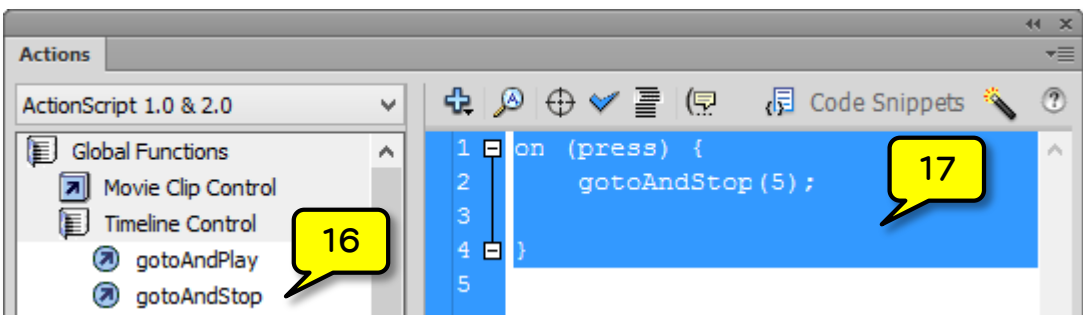
14. ใส่คำสั่งให้กับปุ่มเพื่อรับคำสั่งจากผู้ใช้ โดยทำการคลิกเลือกปุ่มที่ต้องการ จากนั้นคลิกเลือก Global Functions → Movie Clip Control” แล้วดับเบิลคลิกที่ “on” ทางด้านซ้ายมือแล้วคำสั่งจะไปปรากฏทางด้านขวามือ



15. ดับเบิลคลิกเพื่อเลือกรูปแบบการทำงานของปุ่ม โดย “press” จะทำงานทันทีเมื่อผู้ใช้คลิกที่ปุ่ม



16. ใส่คำสั่งระหว่างเครื่องหมายวงเล็บปีกกาทั้งสอง แล้วดับเบิลคลิกที่ “gotoAndStop” เพื่อใส่คำสั่งให้หัวอ่านกระโดดไปหยุดในตำแหน่งที่ต้องการ ภายในวงเล็บป้อนค่าให้ไปยังเฟรมที่ 5



17. คัดลอกคำสั่งทั้งหมดที่อยู่ในปุ่มแรก แล้วไปคลิกเลือกปุ่มที่สอง วางคำสั่งที่คัดลอกมาในหน้าต่าง Actions จากนั้นแก้ไขให้กระโดดไปเฟรมที่ 10
18. ปุ่มที่สามให้กระโดดไปเฟรมที่ 15
19. ปิดหน้าต่าง Actions ลงไป

20. คลิกที่ “Control → Enabled Simple Frame Actions” และ “Control → Enabled Simple Buttons” เพื่อจำลองการทำงานของโปรแกรม
21. ทดลองคลิกที่ปุ่มทั้งสาม เมื่อคลิกปุ่มที่หนึ่งหัวอ่านจะกระโดดไปหยุดในเฟรมที่ 5 และที่แสดงจะปรากฏหมายเลข 1 เมื่อคลิกปุ่มที่สองหัวอ่านจะกระโดดไปหยุดในเฟรมที่ 10 และที่แสดงจะปรากฏหมายเลข 2 และเมื่อคลิกปุ่มที่สามหัวอ่านจะกระโดดไปหยุดในเฟรมที่ 15 และที่แสดงจะปรากฏหมายเลข 3 ถ้าได้ผลการทดสอบโปรแกรมดังนี้แสดงว่าใส่คำสั่งได้ถูกต้องแล้ว

