



ภาคผนวก



คู่มือการใช้โปรแกรม

## คู่มือการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาสถิติวิศวกรรม

### อุปกรณ์ที่ต้องการ

- เครื่องคอมพิวเตอร์ เพนเทียม ทรี ความเร็วตั้งแต่ 850 MHz ขึ้นไป หน่วยความจำหลัก อย่างน้อย 128 MB หน่วยความจำของการประมวลผลกราฟฟิก 16 MB ขึ้นไป พร้อมอุปกรณ์เก็บ ขูด เช่น เมาส์, คีย์บอร์ด, ลำโพง เป็นต้น

- ซีดีรอมไดรว์ ความเร็ว 32 เท่าขึ้นไป
- ใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 98 หรือสูงกว่า

### วิธีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาสถิติวิศวกรรม

อันดับแรกมาทำความเข้าใจกับส่วนต่างๆ ของโปรแกรมตัวนี้ก่อน โดยโปรแกรมนี้จะแบ่ง ส่วนที่สำคัญต่างๆ ดังนี้

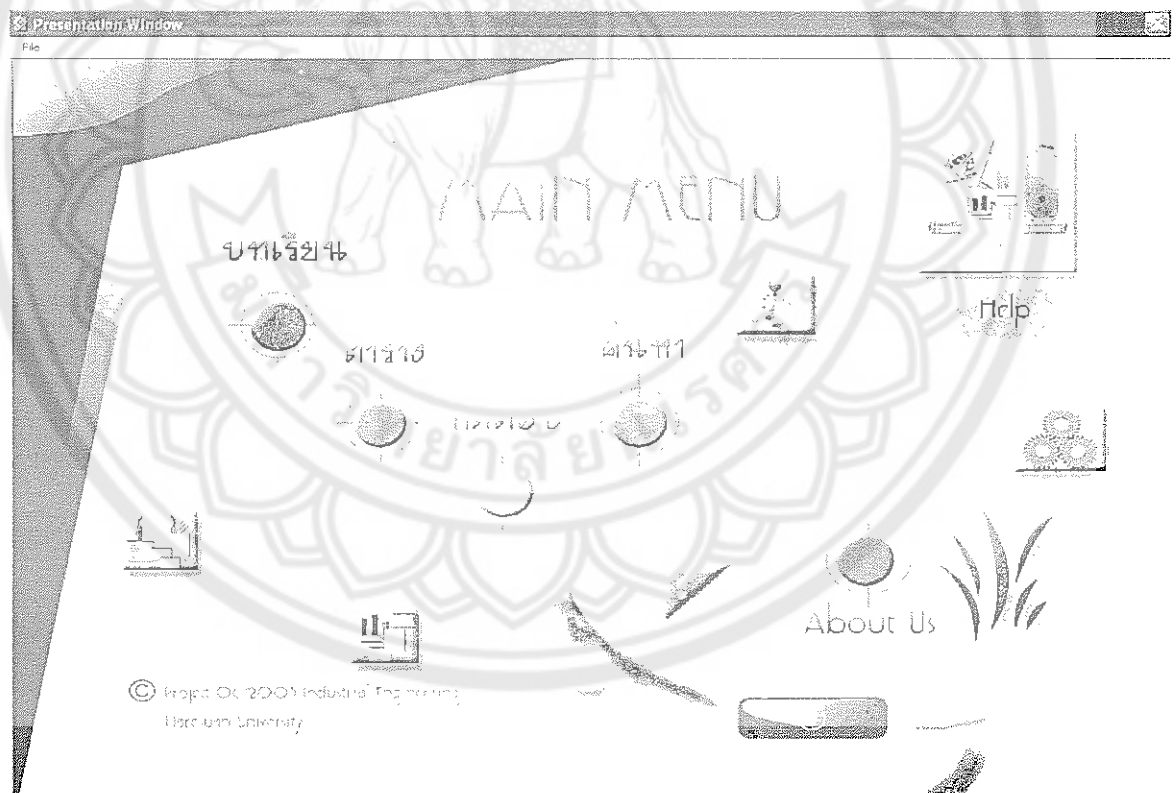
1. ภาพเคลื่อนไหวเปิดตัว หากไม่ต้องการให้แสดงผลนานเกินไป เราสามารถที่จะกดปุ่ม continue ผ่านไปได้เลย



รูปที่ ผ. 1 ภาพเคลื่อนไหวเปิดตัว

2. ส่วนของ MAIN MENU จะเป็นส่วนที่ประกอบไปด้วย ปุ่มต่างๆ ที่จะเข้าไปยังหัวข้อที่ต้องการ ซึ่งประกอบไปด้วย

- บทเรียน
- ตาราง
- แบบทดสอบ
- ค้นหา
- Help (คำแนะนำการใช้โปรแกรม)
- About Us
- ออกจากโปรแกรม



รูปที่ ผ. 2 แสดงหน้า MAIN MENU

3. ส่วนของบทเรียน จะแบ่งออกเป็นบทย่อยๆ ทั้งหมด 10 บทเรียนด้วยกัน สามารถใช้เมาส์คลิกเลือกเรียนตามบทเรียนต่างๆ ที่เราต้องการได้



รูปที่ ผ. 3 หน้าจอของบทเรียน

3.1 ส่วนของเนื้อหา เมื่อเราคลิกเข้าไปในบทเรียนแล้วเราจะพบกับส่วนของเนื้อหาที่เราได้เลือกคลิกเข้าไป จะเป็นลักษณะคล้ายกับการพลิกหน้ากระดาษ โดยในที่นี้เราจะใช้ปุ่มลูกศรในการพลิกหน้ากระดาษ



หน้าที่แล้ว



หน้าต่อไป

**แบบฝึกหัด**

ทำแบบฝึกหัดท้ายบท

**บทเรียน**

กลับไปสู่น้ำจอบทเรียน

**ตาราง**

ดูตารางค่าสถิติ

**หน้า 1**

ในส่วนของเนื้อหาจะมีเลขหน้ากำกับไว้อย่างชัดเจน

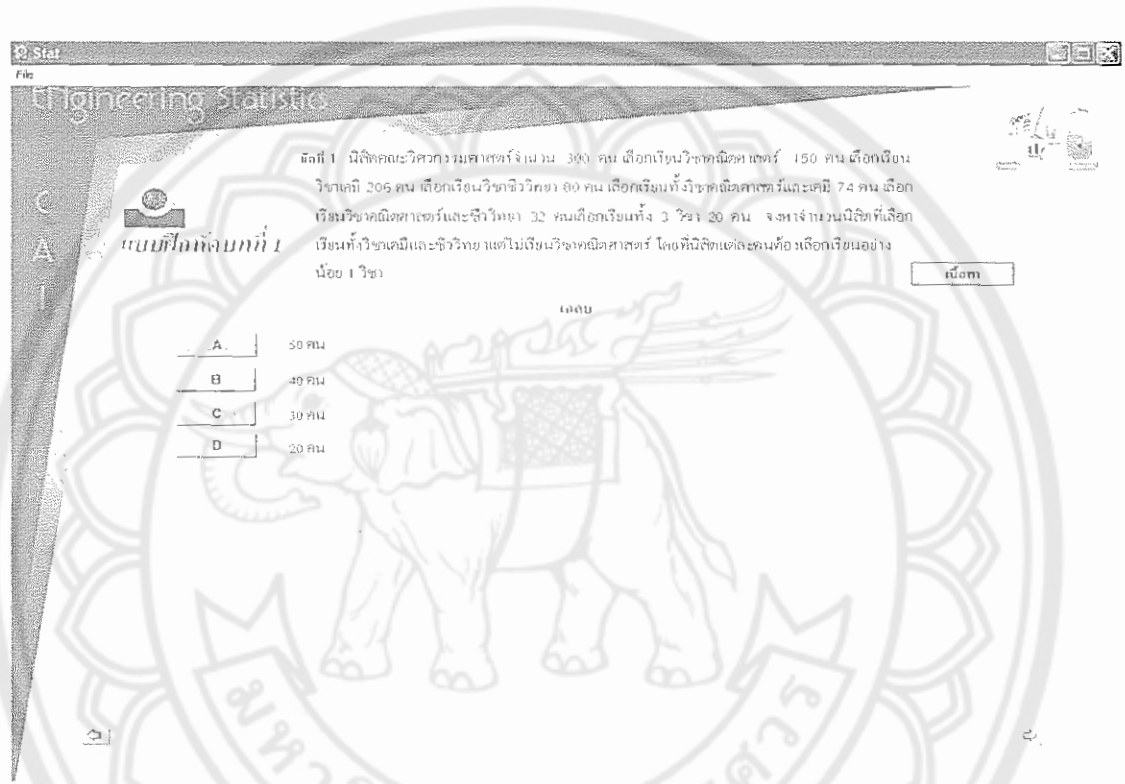
++++ จบบทแล้วครับ ++++ เมื่อจบบทแล้วจะมีข้อความปรากฏตรงหน้าสุดท้ายของ  
บทแต่เรายังสามารถพลิกหน้าของเนื้อหากลับไปกลับมาได้

3.2 ส่วนของแบบฝึกหัดท้ายบทเมื่อเราได้เรียนในส่วนของเนื้อหาเสร็จแล้วหากเราต้องการที่จะ  
ทำแบบทดสอบเราก็สามารถใช้เมาส์คลิก เลือกรูปของแบบฝึกหัดได้เลย



**แบบฝึกหัด**

ใช้เมาส์คลิกเข้าไปเพื่อทำแบบฝึกหัด

หลังจากที่เราใช้เมาส์คลิกปุ่มแบบฝึกหัดเข้ามาแล้วเราก็จะพบกับหน้าจอส่วนของแบบฝึกหัดท้ายบทซึ่งจะเป็นในลักษณะของการเลือกตอบ และสามารถที่จะตอบกี่ครั้งก็ได้ จนกว่าเราจะตอบถูกหรือจะข้ามไปยังข้ออื่นๆ ก็ทำได้โดยการคลิกหน้าที่ปุ่มลูกศร ซ้าย-ขวาได้เลย



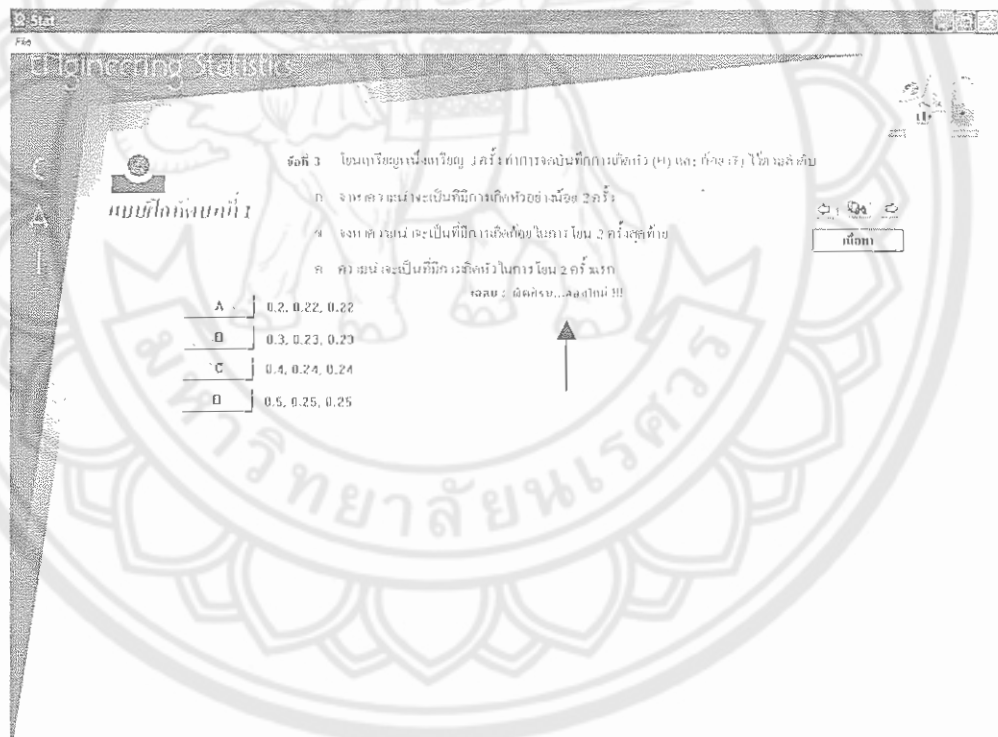
รูปที่ ผ. 4 แสดงหน้าจอของแบบฝึกหัดท้ายบท

-  ข้อที่แล้ว
-  ข้อต่อไป

การทำแบบฝึกหัดนั้นเมื่อเราตอบผิด ก็จะมีข้อความขึ้นมาว่า คุณตอบผิด

ผิดครับ...ลองใหม่!! หากว่าคุณตอบผิดก็จะมีข้อความลักษณะนี้ปรากฏขึ้นมาตรง ส่วนของเฉลย

ถูกต้องครับ...คุณเก่งมาก !!! แต่ถ้าคุณตอบถูกแล้วข้อความนี้ก็จะปรากฏขึ้นมา พร้อมทั้ง มีส่วนของเฉลยให้ดูอย่างละเอียด



รูปที่ ผ. 5 กรณีที่เราตอบผิด



Stat  
File Engineering Statistics

ข้อที่ 1 จงหา  $E[X]$  เมื่อค่าของ  $X$  เป็นส่วนประกอบที่รับจากกาโยนลูกเต๋า 1 ลูก

เฉลย : ดูตัวอย่าง... ดูเฉลยอีก !!!

แบบฝึกหัดที่ ๖

A 21/6  
B 22/7  
C 23/8  
D 24/9

วิธีทำ

$X = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

X	1	2	3	4	5	6
f(x)	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6

จาก  $E[X] = \sum x f(x)$

$E[X] = (1)(1/6) + (2)(1/6) + (3)(1/6) + (4)(1/6) + (5)(1/6) + (6)(1/6)$

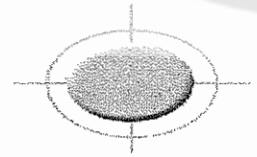
$E[X] = 21/6$



รูปที่ ผ. 6 หากตอบถูกต้องจะมีเฉลยละเอียดให้คุณ

4. ส่วนของตารางค่าต่างๆ ทางสถิติวิศวกรรม เราสามารถดูตารางได้จากการคลิกเมาส์ที่ปุ่มตารางซึ่งปุ่มเหล่านี้จะมีอยู่ทั้งในส่วนของ MAIN MENU, เนื้อหา, แบบทดสอบ ปุ่มอาจจะมีหน้าตาที่แตกต่างกันออกไป แต่การใช้งานจะให้ผลในลักษณะเดียวกัน

**ตาราง**



ส่วนที่อยู่หน้า MAIN MENU

ส่วนที่อยู่ในแบบทดสอบ



Stat File

ตาราง สี่ตัว

ก่อน

หลัง

ตารางที่ 1 ผลรวมความน่าจะเป็นควม

n	r	01	02	03	04	05	06	07	08	09
5	0	0.97049	0.32768	0.16807	0.07776	0.03125	0.01024	0.00243	0.00032	0.00001
	1	0.01854	0.70728	0.62822	0.33996	0.18750	0.09704	0.03078	0.00672	0.00046
	2	0.99144	0.94300	0.87092	0.69254	0.50000	0.31744	0.16308	0.05792	0.02056
	3	0.93954	0.90328	0.66922	0.01256	0.81250	0.65304	0.47178	0.26272	0.08146
	4	0.90099	0.99958	0.99757	0.99726	0.96875	0.92224	0.83493	0.67232	0.46951
	5	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000
10	0	0.94860	0.10737	0.00826	0.00005	0.00000	0.00010	0.00001	0.00000	0.00000
	1	0.05010	0.37981	0.14934	0.04036	0.01024	0.00166	0.00014	0.00000	0.00000
	2	0.92981	0.67789	0.23278	0.16729	0.05439	0.01221	0.00159	0.00006	0.00000
	3	0.99720	0.87913	0.64061	0.39228	0.17189	0.06476	0.01669	0.00066	0.00001
	4	0.99937	0.96721	0.84973	0.63370	0.37696	0.16624	0.04726	0.00937	0.00016
	5	0.99906	0.91361	0.68265	0.39376	0.07366	0.00590	0.15037	0.03270	0.00163
	6	0.99989	0.99914	0.99994	0.99924	0.92313	0.81772	0.66039	0.42087	0.01286
	7	1.00000	0.99902	0.99941	0.99771	0.94631	0.83271	0.61722	0.32220	0.07519
	8	1.00000	1.00000	0.99996	0.99992	0.98926	0.96284	0.91669	0.82419	0.69290
	9	1.00000	1.00000	0.99999	0.99990	0.99902	0.99395	0.97125	0.93263	0.05132
	10	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000	1.00000
15	0	0.20589	0.03618	0.00475	0.00047	0.00003	0.00000	0.00005	0.00000	0.00000
	1	0.54904	0.16713	0.03627	0.00617	0.00049	0.00003	0.00000	0.00000	0.00000
	2	0.61534	0.39002	0.12623	0.02711	0.00300	0.00078	0.00001	0.00000	0.00000
	3	0.91444	0.64816	0.29867	0.03950	0.01781	0.00193	0.00000	0.00000	0.00000

รูปที่ ผ. 7 แสดงหน้าจอของตาราง

Previous

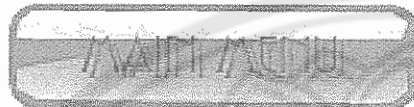
ตารางก่อนหน้า

Next

ตารางต่อไป

ในการเปิดตารางนั้นก็จะอาศัยการพลิกหน้าคล้ายกับการเปิดหน้าหนังสือนั่นเอง โดยใช้ปุ่มข้างบน ทำการคลิกเพื่อพลิกหน้าตารางไปเรื่อย

นอกจาก ปุ่มของการพลิกหน้าแล้วในส่วนของตารางยังมีปุ่มต่างๆ ดังต่อไปนี้



กลับ ไปยัง MAIN MENU

บทเรียน

ไปยังบทเรียน

ทดสอบ

ไปแบบทดสอบ

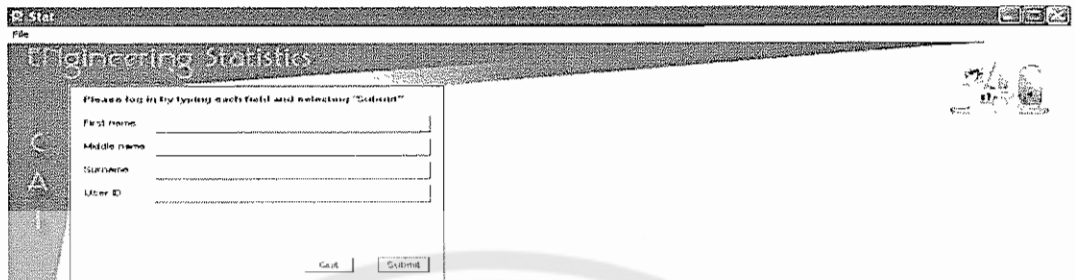
5. ส่วนของการค้นหา ก็จะทำให้ได้โดยการใช้ข้อความลงไป ถ้าข้อความเหล่านั้นอยู่ในฐานข้อมูลโปรแกรมก็จะตรวจพบ แล้วเราจึงเลือกไปหน้าที่เราต้องการ แต่เนื่องจากว่าข้อจำกัดของโปรแกรม ข้อมูลส่วนใหญ่จะทำจากโปรแกรมเสริมข้างนอก เราไม่ได้สร้างจาก Authorware โดยตรงเพราะเนื้อหาส่วนใหญ่ต้องมีสูตรของการคำนวณที่ซับซ้อน ดังนั้น การค้นหาข้อมูลบางครั้งจะไม่พบ จะพบได้ก็ต่อเมื่อ เราสร้างข้อมูลจาก Authorware โดยตรง เท่านั้น



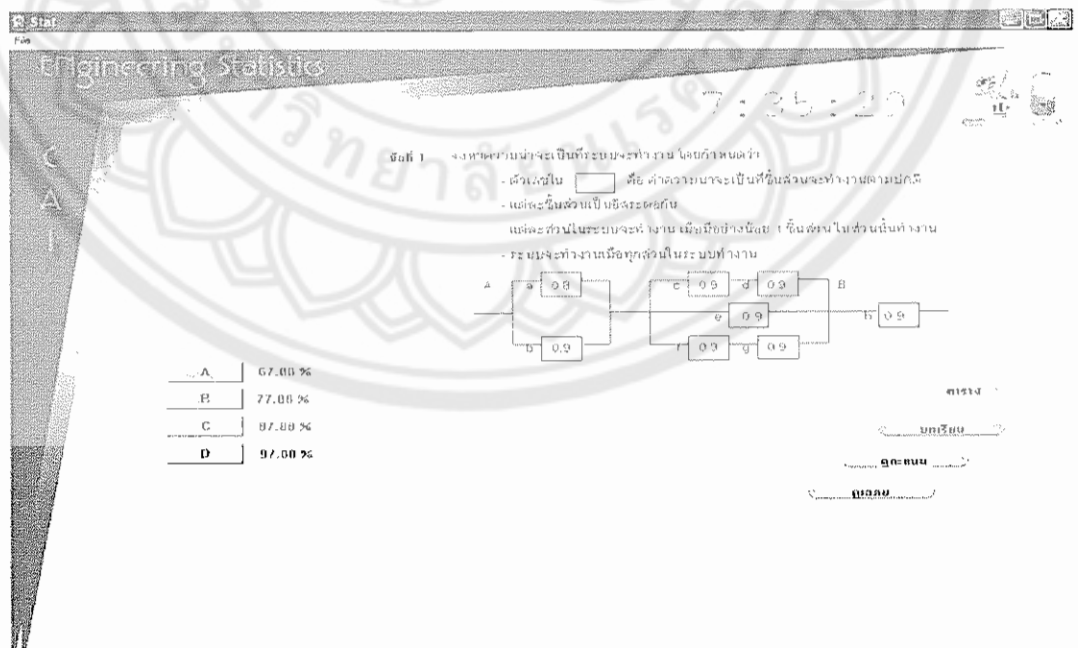
รูปที่ ผ. 8 แสดงการใช้ปุ่มค้นหา

เมื่อเราทำการคลิกเข้าไปที่ปุ่มค้นหาโปรแกรมก็จะทำการตรวจหาข้อมูลและจะแสดงข้อมูลทั้งหมดที่มีให้เราทำการเลือกเพื่อที่จะไปยังหน้าที่เราต้องการ

6. ส่วนของการทำแบบทดสอบ เพื่อประเมินความรู้ของผู้เรียน เมื่อเราคลิกเข้าไปก็จะปรากฏหน้า log in ให้เราทำการใส่ข้อมูลลงไป คือ ชื่อ, ชื่อเล่น, นามสกุล, รหัส, รหัสผ่าน แล้วกดปุ่ม submit เพื่อที่จะทำแบบทดสอบ จากนั้นก็จะปรากฏหน้าของแบบทดสอบ และจะมีการบันทึกเวลาตอนเข้ามาทำแบบทดสอบด้วย

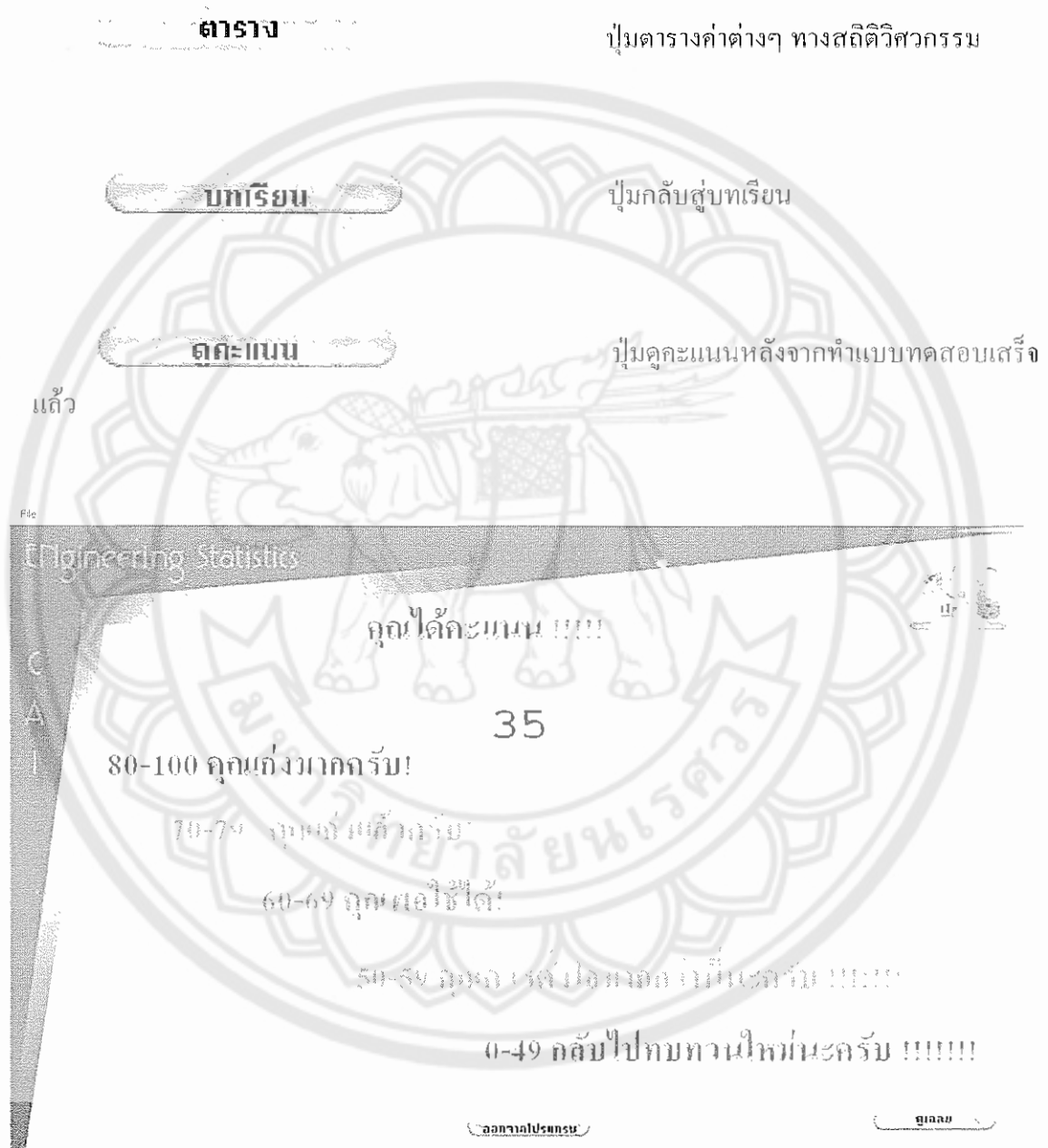


รูปที่ ผ. 9 แสดงหน้า log in



รูปที่ ผ. 10 หน้าแบบทดสอบ

ในส่วนของแบบทดสอบก็จะมีปุ่มต่างๆที่สำคัญอีกอย่าง เช่น



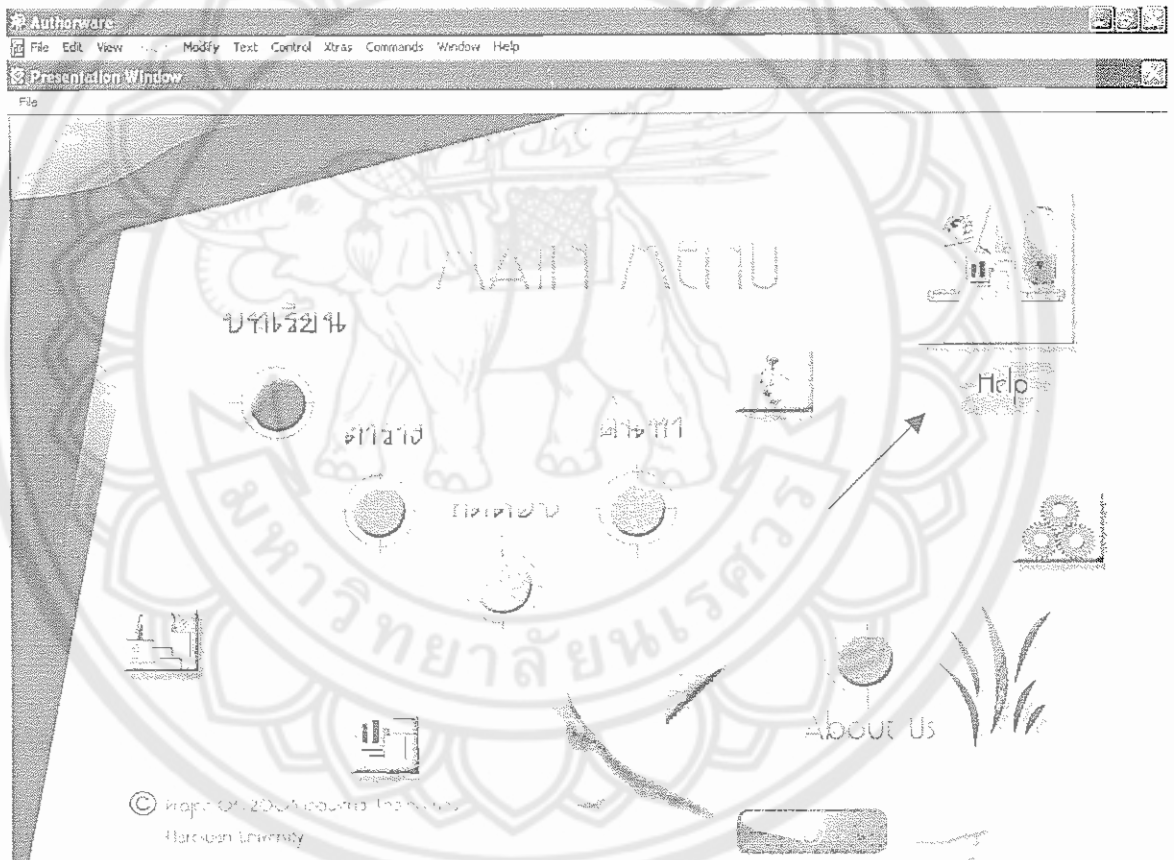
รูปที่ ผ. 11 แสดงการให้คะแนนการทดสอบ

หลังจากที่เราทำแบบทดสอบเสร็จแล้วเราก็สามารถดูเฉลยละเอียดทุกข้อ จากปุ่มเฉลยหน้าจอของเฉลยแบบทดสอบก็จะปรากฏ เราก็ทำการคลิกหน้าดูแต่ละข้อ ได้ทันที



รูปที่ ผ. 12 แสดงการเฉลยแบบทดสอบ

7. ส่วนของการขอคำแนะนำการใช้โปรแกรม กรณีที่เรายังใช้งานโปรแกรมยังไม่ค่อยเป็น เราสามารถขอคู่มือการใช้งานจากตัวโปรแกรมโดยตรงได้ โดยการคลิกเข้าไปที่ปุ่ม Help ใน MAIN MENU ก็จะพบกับหน้าจอสอนการใช้โปรแกรมในแต่ละส่วนทำให้สะดวกแก่การใช้งานมากยิ่งขึ้น



รูปที่ ผ. 13 แสดงปุ่ม Help บน MAIN MENU



8. ส่วนของ About Us ก็จะเป็นส่วนที่ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับที่มาของโปรแกรม



รูปที่ ๘. 14 แสดงที่มาของโปรแกรม (About Us)

9. ส่วนออกจากโปรแกรมปุ่มจะเป็นสีแดงมีสัญลักษณ์ของการปิดโปรแกรมบอกไว้ชัดเจน



ปุ่มออกจากโปรแกรม (Exit)

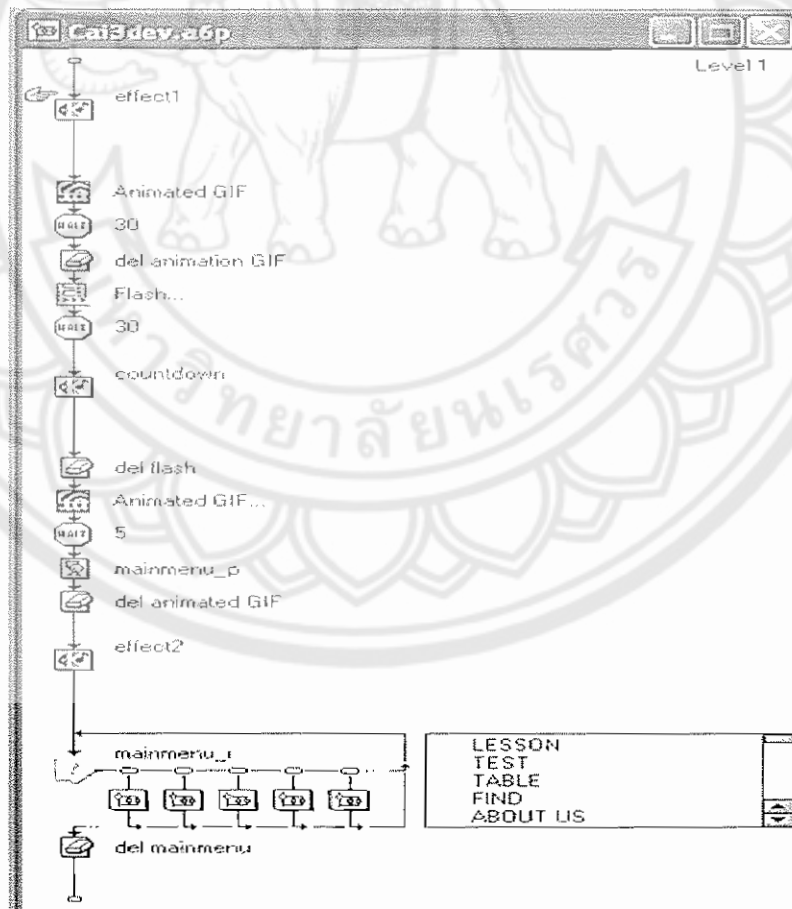


ตัวอย่างผังการทำงานของโปรแกรม CAI

## ตัวอย่างผังการทำงานของโปรแกรม CAI

ในส่วนนี้จะอธิบายถึงผังการทำงานหลักๆ ของตัวโปรแกรม เฉพาะส่วนที่สำคัญเท่านั้น เนื่องจากว่ามีผังการทำงานอยู่หลาย Level มาก หากจะกล่าวทั้งหมดอาจจะเกิดความสับสนได้ เพื่อที่จะทำให้เกิดความเข้าใจได้มากที่สุด โดยในที่จะเป็นการแสดงรูปของผังการทำงานแล้วก็จะอธิบายตามผังการทำงานนั้นเป็นลำดับไปจนจบ

อนึ่งหากมีพื้นฐานการใช้โปรแกรมนี้มาแล้วย่อมที่จะเรียนรู้ได้เร็วมากยิ่งขึ้น และจะเข้าใจในการใช้โปรแกรมเสริมตัวอื่นๆ เพื่อที่จะทำการ Import พื้นหลังที่น่าสนใจมาใช้ หรือการสร้างปุ่มจาโปรแกรม Photoshop เพื่อให้โปรแกรมมีสีสันแลดูน่าใช้มากยิ่งขึ้น รวมถึงการ Insert ภาพเคลื่อนไหวที่ทำให้ดูน่าตื่นตาตื่นใจยิ่งขึ้นทำให้อยากรู้ อยากเรียน จึงเกิดการพัฒนารูปของการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เช่น Flash mx, Animation GIF เป็นต้น



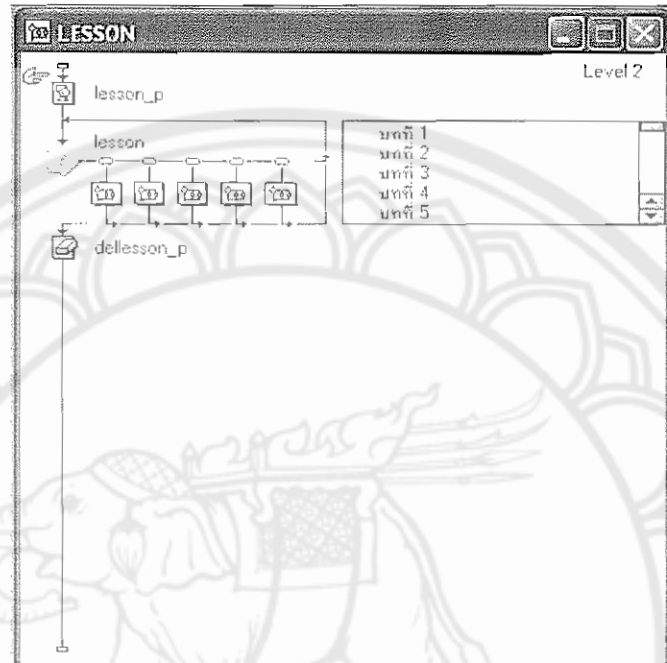
รูปที่ ผ. 15 แสดงผัง Level 1

## คำอธิบายผัง Level 1

1. Icon sound เป็น ไอคอนที่ Import เสียงเพลงประกอบเข้ามา
2. Animation GIF เป็น Insert ภาพเคลื่อนไหวจากข้างนอกเข้ามาเพื่อให้โปรแกรมน่าสนใจ
3. Icon wait เป็นการกำหนดเวลาให้ Icon ที่อยู่ก่อนหน้าแสดงผลนานเท่าที่ต้องการ หรือจะกำหนดให้มีปุ่ม Continue เพื่อที่จะเข้าไปยัง Icon ถัดไปเลยก็ได้จะได้ไม่ต้องเสียเวลาคอย
4. Icon delete เพื่อลบการแสดงผลก่อนหน้า
5. Icon Flash คือการ Insert ภาพเคลื่อนไหวจากภายนอกเช่นกันเป็นลูกเล่นที่น่าสนใจอย่างยิ่ง แต่ค่อนข้างที่จะเปลืองทรัพยากรของคอมพิวเตอร์สักเล็กน้อย
6. Display Icon เป็นการแสดงพื้นหลังของ MAIN MENU
7. Interaction Icon คือการกำหนดทางเลือกให้โปรแกรมทำงานในที่นี้จะมีทั้งหมด 7 ทางเลือกด้วยกัน ในที่นี้เลือกใช้ Map Icon ทั้งหมด ก็จะเข้าสู่ Level 2 ต่อไป เรียงลำดับ Level ไปเรื่อยๆ
  - เข้าไปยังบทเรียน
  - เข้าไปแบบทดสอบ
  - เข้าไปยังส่วนของตาราง
  - ส่วนของการค้นหา
  - ส่วนที่มาของโปรแกรม(About Us)
  - ส่วนของคำแนะนำการใช้โปรแกรม
  - ส่วนของการออกจากการใช้งานโปรแกรม
8. ลบหน้าจอของ MAIN MENU ทั้งหมดเพื่อเข้าไปยัง Level อื่นๆ

ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นส่วนภาพรวมหลักๆ ของตัวโปรแกรม ต่อไปจะพูดถึง Level ซึ่งอยู่ถัดเข้าไปอีกเป็น Level 2, 3, 4 ไปเรื่อยๆ

## ผังการทำงานที่ 2

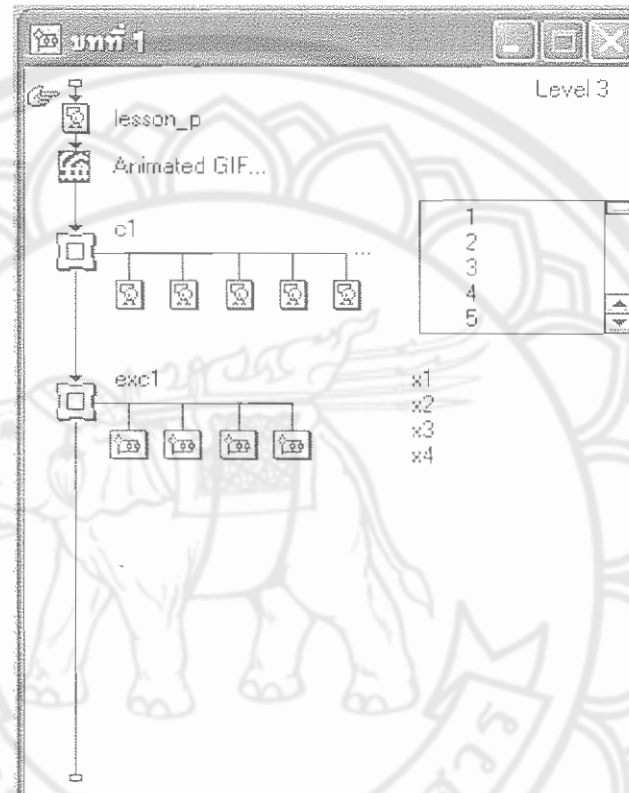


รูปที่ ผ.16 ผังการทำงาน Level 2 ส่วนของบทเรียน

## คำอธิบาย

1. Icon Display พื้นหลังของบทเรียน
2. Interaction Icon กำหนดทางเลือกที่จะไปยังบทต่างๆ ก็จะมี Map Icon ของแต่ละบทที่เหมือนกัน ซึ่งจะเป็น Icon ของบทต่างๆ
  - Map Icon ของบทที่ 1- 10
  - Map Icon ของการกลับไปยัง MAIN MENU
3. ลบพื้นหลังเพื่อไม่ให้ซ้อนทับกับ Icon ต่อไป

### ผังการทำงานที่ 3

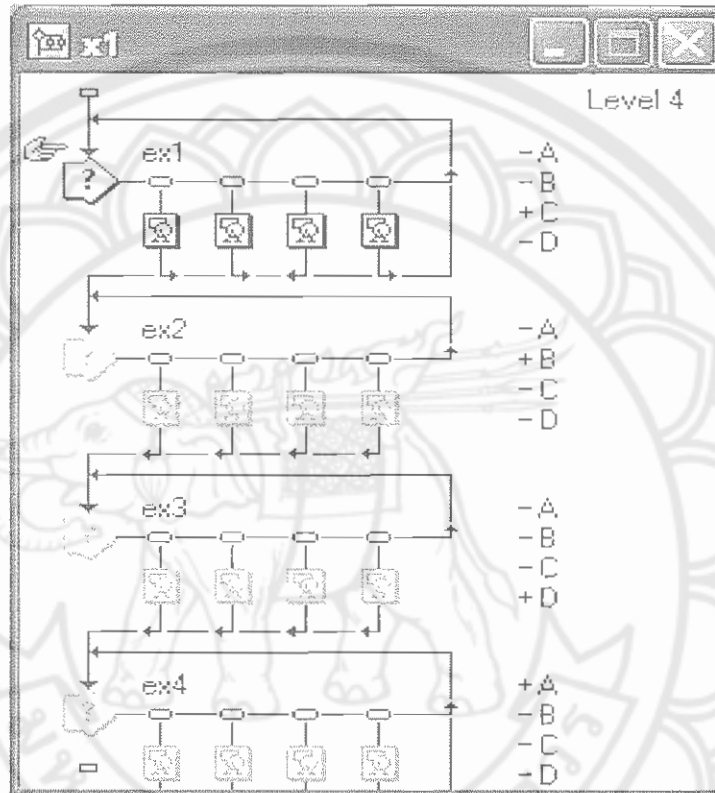


รูปที่ ผ. 17 แสดงผังงาน Level 3 ส่วนของเนื้อหา และแบบฝึกหัดท้ายบท

#### อธิบาย

1. Display Icon จะเป็นพื้นหลังของส่วนเนื้อหาทั้งหมด
2. Animation GIF เป็นการ Insert ภาพเคลื่อนไหว เช่น รูปการ์ตูน หรือ Logo ต่างๆที่น่าสนใจทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น อาจจะ Down load หรือจะทำเองก็ได้ ด้วยโปรแกรม Flash ทั้งหมด อย่างเช่น Flash mx, SWISH 2.0, Ulead 3D Studio เป็นต้น
3. Icon Framework ส่วนของเนื้อหาเป็นการรวมหน้าของบทเรียนเข้าด้วยกัน
4. Icon Framework ส่วนของแบบฝึกหัดเป็นการสร้างแบบฝึกหัดเรียงเป็นข้อๆ  
ไปด้วย Map Icon

### ผังการทำงานที่ 4



รูปที่ ผ. 18 แสดงผังการทำงาน Level 4 ส่วนของแบบฝึกหัดท้ายบท

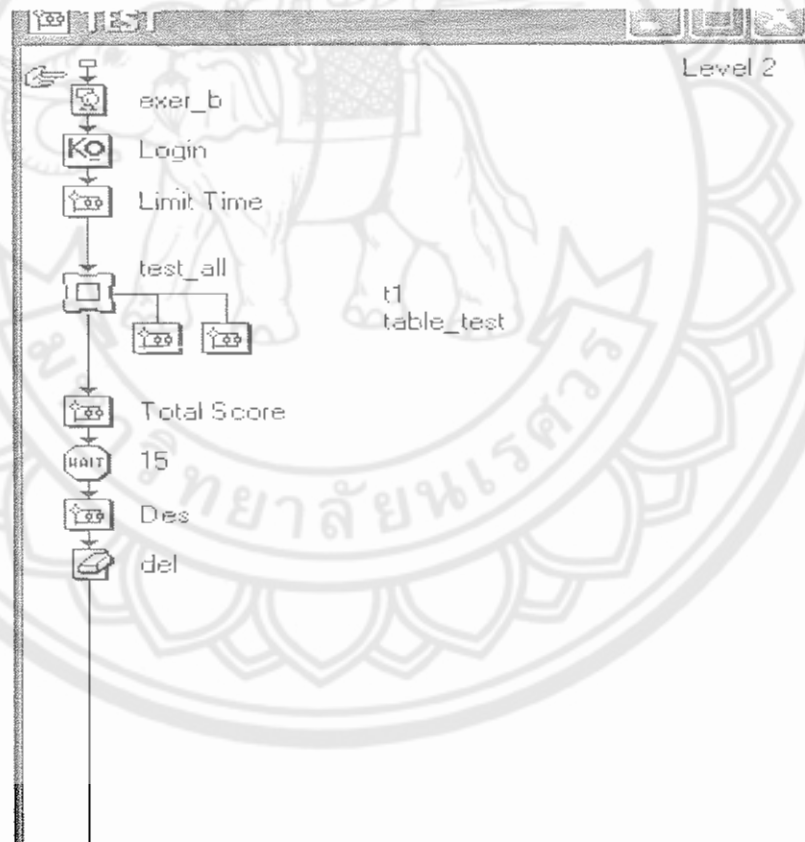
#### คำอธิบาย

ในส่วนของแบบฝึกหัดนี้ จะสร้างออกมาในลักษณะของ Multiple Choice(แบบเลือกตอบ) ในรายวิชานี้ควรที่จะทำเป็นแบบ อัตโนมัติมากกว่าแต่เนื่องจากข้อจำกัดหลายประการการทำอัตโนมัติบน เครื่องคอมพิวเตอร์คงจะไม่สะดวกนัก

Interaction Icon จะบรรจุคำถาม และตัวเลือกไว้

-Display Icon เป็น ปุ่มคลิกเลือกเพื่อตอบ อาจใส่ข้อความอะไรลงไปด้วยก็ได้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น ถ้า ตอบถูกก็จะมีข้อความ +++++ ถูกต้องนะครับ!!!!!!+++++ ปกติเราสามารถสร้างโดยการดับเบิลคลิกเข้าไปใน Display Icon แล้วทำการพิมพ์ข้อความลงไป โดยเลือกเครื่องมือจาก Tool Box

### ผังการทำงานแบบทดสอบ



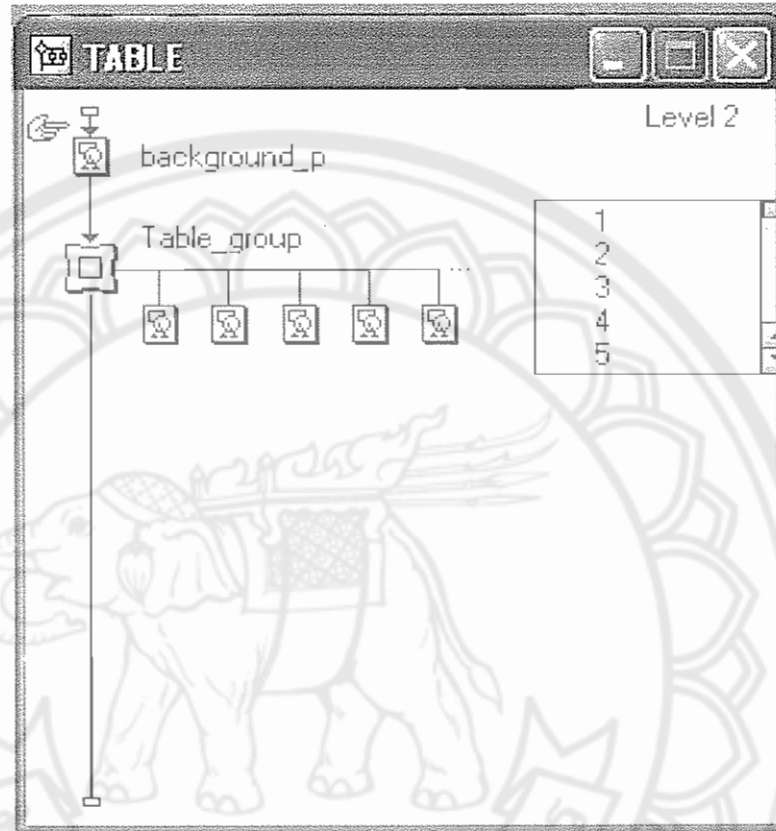
รูปที่ ผ. 19 แสดงผังการทำงาน แบบทดสอบ



## คำอธิบาย

1. Display Icon เป็นพื้นหลังของตัวแบบทดสอบ
2. Knowledge Object ในที่นี้เลือกใช้ แบบการลงทะเบียนมาประยุกต์กับแบบทดสอบเมื่อลงทะเบียนเสร็จแล้ว จะมีเวลา บอกว่าเราเริ่มทำข้อสอบเวลาไหน และมีเวลาบอกว่าขณะนี้ผู้ใช้เวลาทำข้อสอบไปกี่นาทีแล้ว เหมือนเป็นการจำลองการสอบจริงจะ ได้ทำให้เราตั้งใจทำมากยิ่งขึ้น
3. Map Icon Limit Time เป็นการกำหนดเวลาการทำแบบทดสอบ
4. Icon Framework เป็นการรวมข้อสอบทุกข้อที่จะทดสอบและตารางที่ใช้เข้าด้วยกัน
  - Map Icon ส่วนของข้อสอบทุกข้อจะเก็บไว้ที่นี่
  - Map Icon ส่วนของตารางที่ใช้สำหรับการทำแบบทดสอบจะมีปุ่ม Link จากแบบทดสอบมาที่นี่ได้ และก็สามารถ Link กลับไปทำแบบทดสอบได้อีกเช่นกัน
5. Map Icon Total Score เป็นการรวมคะแนนจากการทำแบบทดสอบว่าเราได้คะแนนกี่คะแนน โปรแกรมก็จะคำนวณให้เรา
6. Map Icon เฉลย เมื่อทราบคะแนนแล้วอยากดูส่วนของเฉลยละเอียดเราก็สามารถทำได้ โดยการคลิกเมาส์ผ่านไป หรือจะกดปุ่ม Continue dHwfh โปรแกรมก็จะไปที่หน้าเฉลยในทันที หลังจากนั้นที่หน้าจอเฉลยเมื่อต้องการที่ จะกลับไป MAIN MENU, บทเรียน, หรือจะออกจากโปรแกรม ก็สามารถคลิกที่ปุ่มต่างๆ ได้เลย

## ผังการทำงานของตาราง

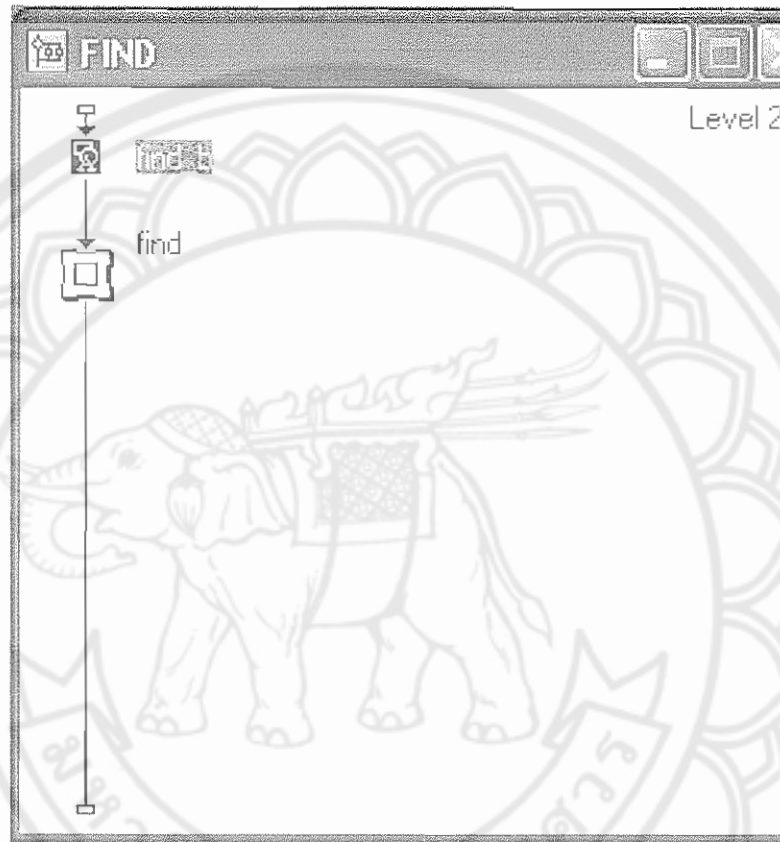


รูปที่ ผ. 20 แสดงผังการทำงานของตาราง

## คำอธิบาย

1. Display Icon พื้นหลังของ ตาราง
2. Icon Framework การรวมหน้าของตารางทุกตารางค่าต่างๆ ทางสถิติวิศวกรรม

## ผังการทำงานของการค้นหา

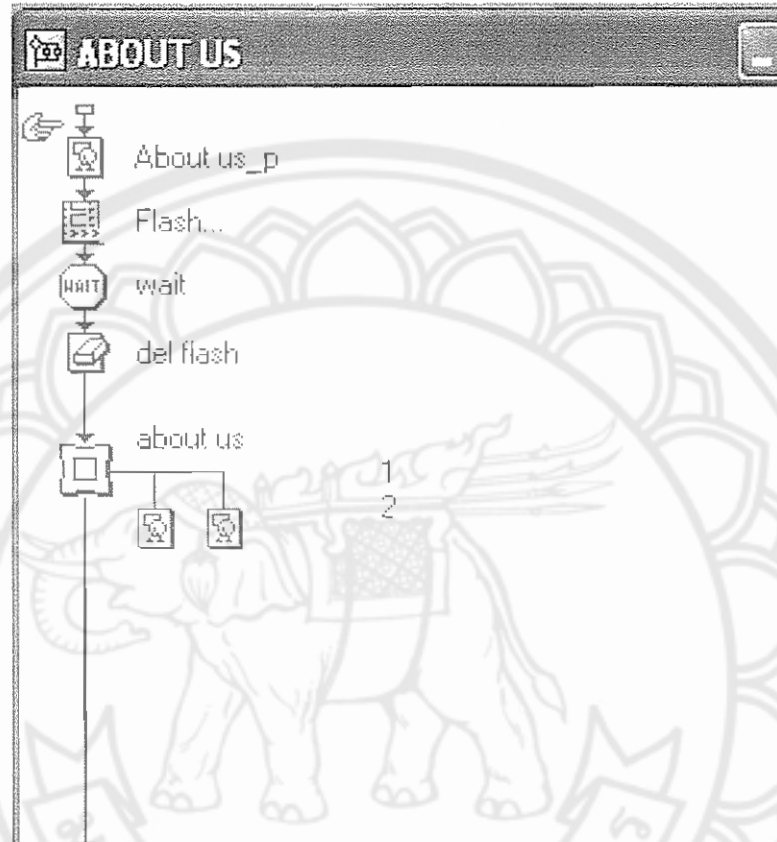


รูปที่ ผ. 21 แสดงผังการทำงานของการค้นหา

### คำอธิบาย

1. Display Icon เป็นพื้นหลังของการค้นหาเมื่อเราคลิกเข้ามา
2. Icon Framework ส่วนของปุ่มค้นหาและกลับ MAIN MENU
  - การค้นหา นั้นได้ค่อนข้างจำกัดเนื่องจากข้อมูลนำมาจากโปรแกรมข้างนอกที่ Import เข้ามา ทำให้โปรแกรมไม่รู้จัก word ที่เราพิมพ์เข้าไป

### ผังการทำงานของที่มาของการสร้างโปรแกรม (About Us)



รูปที่ ผ. 22 แสดงผังการทำงานของ About Us

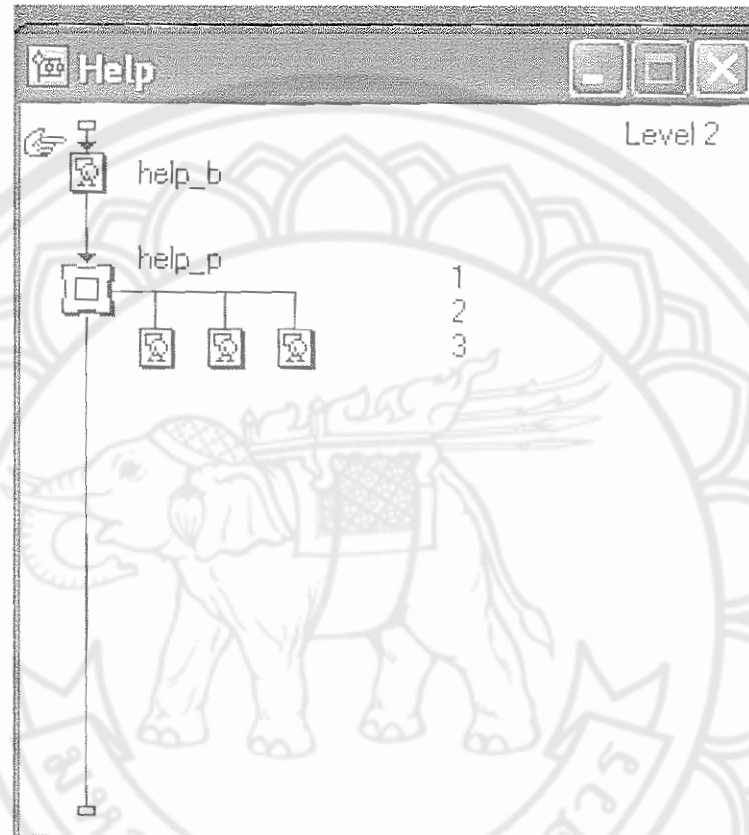
#### คำอธิบาย

เป็นการแสดงข้อความต่างๆ ที่มาของ โปรแกรม เช่น จัดทำโดยใคร, ที่ปรึกษา, การจัดทำ, วัตถุประสงค์ และแหล่งข้อมูล เป็นต้น

จะประกอบไปด้วย

1. Display Icon เป็นพื้นหลัง
  2. Flash เป็นภาพเคลื่อนไหว
  3. Wait Icon รอการตอบสนองจากการคลิกเมาส์เพื่อผ่านไป
  4. Icon Delete เพื่อลบภาพเคลื่อนไหวไม่ให้ไปทับกับหน้าต่างต่อไป
1. Icon Framework รวมหน้าต่างของที่มาเอาไว้ สามารถพลิกดูได้

### ผังการทำงานของคำแนะนำการใช้โปรแกรม

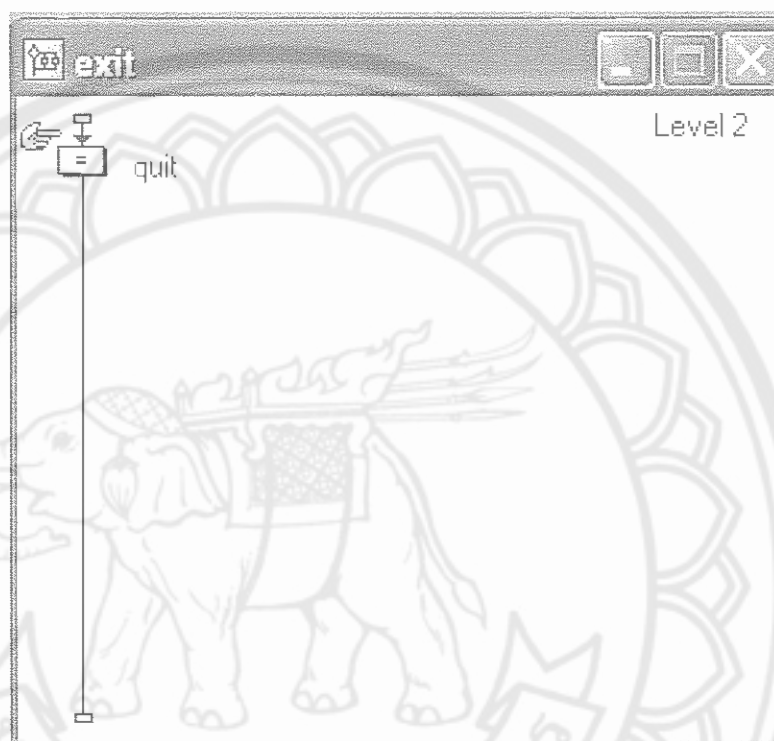


รูปที่ ผ. 23 แสดงผังการทำงานของ Help

#### คำอธิบาย

1. Display Icon เป็นส่วนของพื้นหลัง
2. Icon Framework เป็นการรวมหน้าการใช้โปรแกรมและสามารถพลิกดูได้ เมื่อดูเสร็จก็กลับไปยัง MAIM MENU ได้

## ผังการทำงานออกจากโปรแกรม (Exit)



รูปที่ ผ. 24 แสดงผังการทำงานของ การออกจากโปรแกรม

คำอธิบาย

เป็นใช้ Calculation Icon ในการใส่ฟังก์ชันให้ออกจากโปรแกรม คือ ฟังก์ชัน quit()