

## ภาคผนวก ก

### รายละเอียดของฟังก์ชันต่าง ๆ ในเกมแบบเล่นคนเดียว

รายละเอียดของฟังก์ชันต่าง ๆ ที่อยู่ใน SourceCode ของแต่ละฟอร์มในส่วนของเกมตัวต่อ  
ประลองปัญญาแบบเล่นคนเดียว

#### frmMain

จะทำงานเมื่อ: มีการเปิด โปรแกรม

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Private Sub DrawCommand:

ทำหน้าที่วาดรูปภาพที่ทำงานเป็นปุ่มคำสั่ง

#### frmName

เป็นฟอร์มสำหรับให้ผู้เล่นได้ระบุชื่อและระบุความต้องการว่าต้องการดูสมุดสะสมภาพชนิดใด เช่น  
สมุดสะสมภาพสัตว์ สมุดสะสมภาพคำกริยาทั่วไป ฯลฯ

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Private Sub OpenAlum:

ทำหน้าที่เปิดอัลบั้มตามชื่อผู้เล่น

Private Sub DrawCommandName:

ทำหน้าที่วาดรูปภาพที่ทำงานเป็นปุ่มคำสั่ง

#### frmScore

เป็นฟอร์มสำหรับแสดงถึงลำดับที่และผลคะแนนของผู้เล่นว่าอยู่ในลำดับที่เท่าไรหรือติดอันดับ 1 ใน  
5 หรือไม่

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Private Sub DrawCommandScore:

ทำหน้าที่วาดรูปภาพที่ทำงานเป็นปุ่มคำสั่ง

frmSet

เป็นฟอร์มสำหรับให้ผู้เล่นได้สามารถเซตค่าใด ๆ ก่อนที่จะเล่นเกม เช่น สามารถเลือกระดับความยากของเกม สามารถเลือกหมวดของคำศัพท์ได้ สามารถเลือกแบบตัวอักษร ฯลฯ ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Private Sub DrawCommandSet:

ทำหน้าที่วาดรูปภาพที่ทำงานเป็นปุ่มคำสั่ง

frmPlay

เป็นฟอร์มหลักของเกม Assorting Puzzle ซึ่งใช้สำหรับในการเล่นเกม ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Private Sub DrawCommandPlay:

ทำหน้าที่วาดรูปภาพที่ทำงานเป็นปุ่มคำสั่ง

Private Sub FindWordHorizontal:

ทำหน้าที่ตรวจสอบคำตามแนวนอน

Private Sub Drawh:

ทำหน้าที่กำหนดให้ Timer1ทำงานเพื่อจับระยะเวลาการกระพริบของคำ

Private Sub FindPosition:

ทำหน้าที่ตรวจสอบตำแหน่งการกคมาส์เพื่อหาว่าอยู่ใน Row และ Column ไດ

Private Sub Falling:

ทำหน้าที่ทำให้เกิดกระบวนการหล่นของตัวอักษร

Private Sub ChangeHorizontal:

ทำหน้าที่สลับตัวอักษรไปทางซ้ายหรือขวา

Private Sub SlideDown:

ทำหน้าที่เมื่อสลับตัวอักษรไปทางซ้ายหรือขวาแล้วเกิดมีช่องว่างด้านล่าง

Private Sub ChangeVertical:

ทำหน้าที่สลับตัวอักษรในแนวตั้ง

frmAlbum

เป็นฟอร์มที่ทำงานหลังจาก frmName ซึ่งผู้เล่นได้ทำการระบุชื่อผู้เล่นเกมและความต้องการแล้วว่าต้องการดูสมุดภาพชนิดใด ดังนั้นที่ frmAlbum นี้จึงเป็นการโชว์ผลงานของผู้เล่นเกมผู้นั้นว่าในสมุด

ภาพของเขานั้นสะสมได้ภาพอะไรแล้วบ้าง  
ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Public Sub ShowAlbum:

ทำหน้าที่ค้นหาข้อมูลตามชื่อผู้เล่นและหมวดภาพที่ต้องการ

Private Sub DrawCommandAlbum:

ทำหน้าที่วาดรูปภาพที่ทำงานเป็นปุ่มคำสั่ง

Private Function ShowStatus:

ทำหน้าที่เปรียบเทียบข้อมูลของเกมกับของผู้เล่น ถ้า ShowStatus = 1 แสดงว่า เป็น  
คำที่ผู้เล่นเคยต่อคำศัพท์ได้ จะกำหนดให้มีการ โขว์ภาพ

Private Sub Mfirst:

ทำหน้าที่แสดงอัลบั้มหน้าแรกสุด

Private Sub Mlast:

ทำหน้าที่แสดงอัลบั้มหน้าท้ายสุด

Private Sub ShowImage:

ทำหน้าที่แสดงรูป

#### frmCrossword

ฟอร์มนี้เป็นเหมือนกับหนังสือพจนานุกรมเล่มหนึ่งสำหรับให้ผู้เล่นได้ทำการค้นหาคำศัพท์ที่ผู้เล่น  
ไม่เข้าใจความหมาย ข้อจำกัดของพจนานุกรมเล่มนี้คือว่าเป็นพจนานุกรมที่รวบรวมเฉพาะคำศัพท์  
ของเกมครอสเวิร์ดที่เท่านั้น

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Private Sub SwitchEng:

ทำหน้าที่เปลี่ยนโหมดจาก ไทยเป็นอังกฤษ

Private Sub SwitchThai:

ทำหน้าที่เปลี่ยนโหมดจากอังกฤษเป็นไทย

Private Sub DrawCommandCrossWord:

ทำหน้าที่วาดรูปภาพที่ทำงานเป็นปุ่มคำสั่ง

#### frmFillName

เป็นฟอร์มสำหรับใช้ในการป้อนชื่อผู้เล่นก่อนที่จะเข้าเล่นเกม ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Private Sub DrawCommandFillName:

ทำหน้าที่วาดรูปภาพที่ทำงานเป็นปุ่มคำสั่ง

Private Sub DelName:

ทำหน้าที่ลบชื่อ

### โมดูล Db

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Public Sub Seekvocab:

ทำหน้าที่ค้นหาคำศัพท์จากฐานข้อมูลตามหมวดและขนาดเมตริกซ์

Public Sub ShowPicture:

ทำหน้าที่แสดงรูปเมื่อต่อคำศัพท์ได้

Public Sub WriteStatus:

ทำหน้าที่บันทึกหมายเลขภาพที่ต่อคำศัพท์ได้ลงในฐานข้อมูลตามชื่อผู้เล่น

### โมดูล Convert

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Public Sub CutWordAndDefine:

ทำหน้าที่ตัดคำแล้วเปลี่ยนจากตัวอักษรเป็นตัวเลข

Public Sub ConvertIndexToString:

ทำหน้าที่เปลี่ยนจากตัวเลขไปเป็นตัวอักษร

### โมดูล NewGame

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Public Sub NewGame:

ทำหน้าที่สุ่มตัวอักษรใส่ในเมตริกซ์รวมถึงการสุ่มคำมาใส่ในเมตริกซ์

### โมดูล Score

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Public Sub CountScore:

ทำหน้าที่นับคะแนนเมื่อจบเกม

Public Sub score:

ทำหน้าที่คิดคะแนนตามระดับความยาก

Public Sub ToatalScore:

ทำหน้าที่ดึงค่าของคะแนนเดิมจากฐานข้อมูล

Public Sub SortNo:

ทำหน้าที่นำค่าของคะแนนใหม่ที่เล่นได้มาเปรียบเทียบเพื่อจัดลำดับ

Public Sub ClearScore:

ทำหน้าที่ลบคะแนน

### โมดูล Sound

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Public Sub OpenSound:

ทำหน้าที่เปิดเสียง

Public Sub InitMusic:

ทำหน้าที่เซตตัวแปรเพื่อการเรียกใช้งาน DirectMusic

Public Sub OpenMusic:

ทำหน้าที่เปิดเพลง

Public Sub CloseMusic:

ทำหน้าที่ปิดเพลง

Public Sub ReleaseMusic:

ทำหน้าที่กำหนดเมื่อเลิกใช้งาน DirectMusic

### โมดูล DeclareValue

ประกอบไปด้วย Function ดังต่อไปนี้

Public Sub SetStartGame:

ทำหน้าที่เซตตัวแปรก่อนเริ่มเกม

Public Sub FormClear:

ทำหน้าที่เคลียร์ฟอร์ม

Public Sub SetEndGame:

ทำหน้าที่เซตค่าเมื่อจบเกม

## ภาคผนวก ข

### รายละเอียดของฟังก์ชันต่าง ๆ ในเกมแบบเล่นผ่านเครือข่าย

รายละเอียดของฟังก์ชันต่าง ๆ ที่อยู่ใน SourceCode ของแต่ละฟอร์มในส่วนของเกมตัวต่อ  
 ประลองปัญญาแบบเล่นผ่านเครือข่าย

#### frmLogin

จะทำงานเมื่อ: มีการเปิดโปรแกรม

#### frmPlayNetWork

ประกอบด้วยฟังก์ชันดังต่อไปนี้

Public Sub SlidePoint:

เลื่อนตัวชี้รูปมือ

Public Sub RecieveVal:

กำหนดให้ Timer1ทำงานเพื่อจับระยะเวลาการกระพริบของคำ

Private Sub sckListen\_ConnectionRequest:

คอยรับการติดต่อจาก ไคลเอนท์ ที่ติดต่อเข้ามา

Private Sub sckPlay\_SendComplete:

เกิดขึ้นเมื่อมีการส่งข้อมูลเสร็จสิ้น

Private Sub sckPlay\_DataArrival:

เกิดขึ้นเมื่อมีข้อมูลใหม่เข้ามาเก็บในบัฟเฟอร์

#### Module Db

ประกอบด้วยฟังก์ชันต่าง ๆ ดังนี้

Public Function Seekvocab:

ค้นหาคำศัพท์จากฐานข้อมูลตามหมวดและขนาดเมตริกซ์

Public Sub ShowPicture:

แสดงรูปเมื่อต่อคำศัพท์ได้

#### Module Network

ประกอบด้วยฟังก์ชันต่าง ๆ ดังนี้

Public Sub Send\_data:

เป็นวิธีการที่ใช้ส่งข้อมูล ไปยัง โคลเอนท์อื่นที่ติดต่อยู่

Public Sub Client\_Connect:

เป็นฟังก์ชันที่ใช้กำหนดค่าเริ่มต้นสำหรับผู้เล่นที่เล่นในโหมด โคลเอนท์ เช่น  
กำหนด Remote Port

#### Module OperationNetwork

ประกอบด้วยฟังก์ชันต่าง ๆ ดังนี้

Public Sub Initial\_Game:

กำหนดค่าเริ่มต้นต่าง ๆ ให้กับโปรแกรม

Public Sub ChangeHorizontal:

สลับตัวอักษรไปทางซ้ายหรือขวา

Public Sub ChangeVertical:

สลับตัวอักษรในแนวตั้ง

Private Function Compareword:

เปรียบเทียบคำกับฐานข้อมูล

Private Sub ConvertIndexToString:

ทำหน้าที่เปลี่ยนจากตัวเลขไปเป็นตัวอักษร

Private Function CutWordAndDefine:

ทำหน้าที่ตัดคำแล้วเปลี่ยนจากตัวอักษรเป็นตัวเลข

Public Sub Falling:

ทำให้เกิดกระบวนการหล่นของตัวอักษร

Public Sub FindPosition:

ตรวจสอบตำแหน่งการกกดเมาส์เพื่อหาว่าอยู่ใน Row และ Column ใด

Public Sub FindWordHorizontal:

โพธิ์เซอร์ตรวจสอบคำตามแนวนอน

Public Sub NewGame:

ลุ่มตัวอักษรใส่ในเมตริกซ์รวมถึงการลุ่มคำมาใส่ในเมตริกซ์

Public Sub NewGameForClient:

เป็นการเริ่มเกมใหม่โดยรับข้อมูลต่าง ๆ มาจากเซิร์ฟเวอร์

Public Sub PauseNetworkGame:

เป็นการหยุดการเล่นเกมชั่วคราวและจะส่งข้อความไปบอกเซิร์ฟเวอร์ว่ามันได้  
หยุดการเล่นเกม

Public Sub score:

เป็นฟังก์ชันคำนวณคะแนนของผู้เล่น

Private Sub SlideDown:

เมื่อสลับตัวอักษร ไปทางซ้ายหรือขวาแล้วเกิดมีช่องว่างด้านล่าง

#### Module Sound

ประกอบด้วยฟังก์ชันต่าง ๆ ดังนี้

Public Sub InitSound()

เป็นการกำหนดค่าเริ่มต้นเพื่อการเรียกใช้งาน DirectSound

Public Sub InitMusic:

เป็นการกำหนดค่าเริ่มต้นเพื่อการเรียกใช้งาน DirectMusic

Public Sub CloseMusic:

ปิดเพลง

Public Sub OpenMusic:

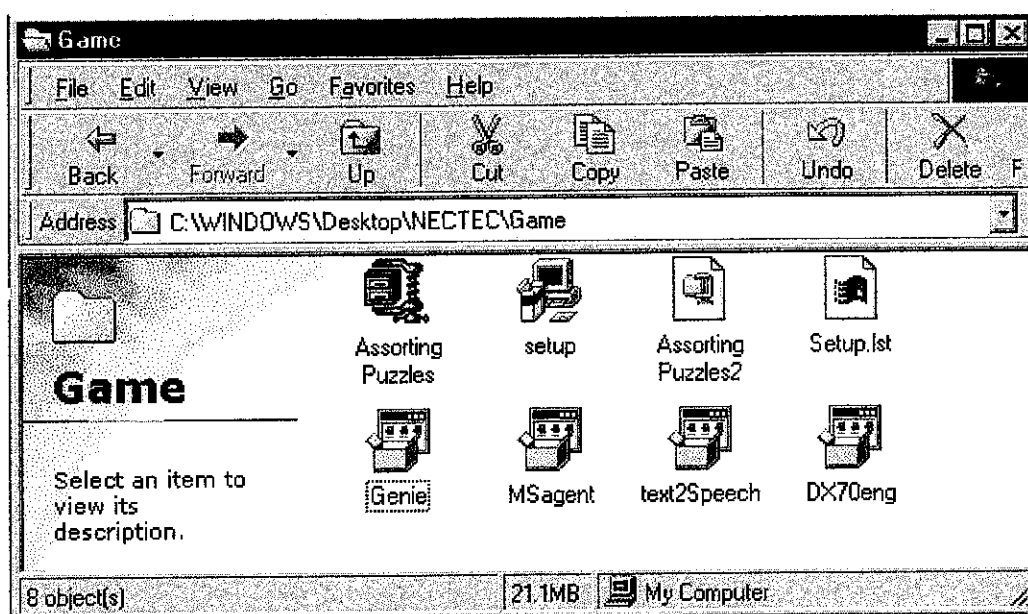
เปิดเพลง

Public Sub OpenSound

เปิดเสียงเอฟเฟกต์



ภาคผนวก ค  
คู่มือการติดตั้งโปรแกรม



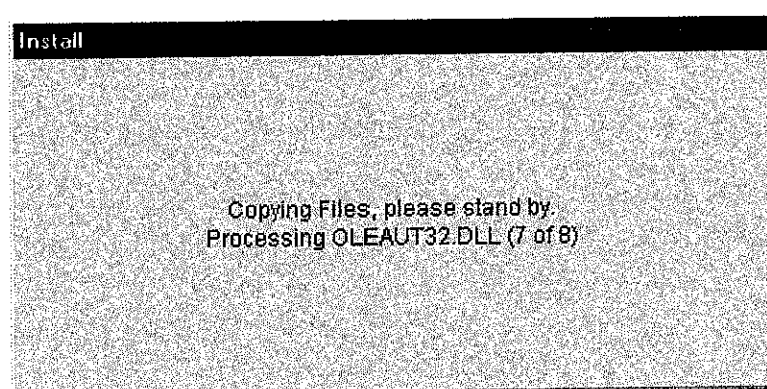
ในการติดตั้งโปรแกรมให้ใส่แผ่น Install Program ลงไปที่ Drive CD-ROM เมื่อใส่แผ่น CD Install Program เรียก โปรแกรมทั้งหมดขึ้นมา ดังรูป

## ขั้นตอนการติดตั้ง

1. ดับเบิลคลิกที่ Icon Setup

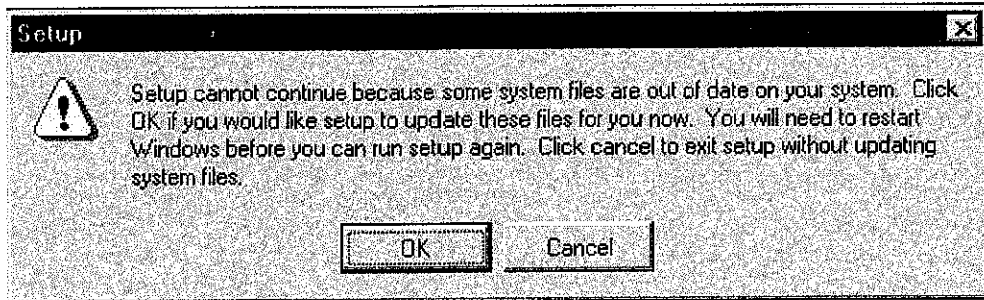


จะปรากฏจอภาพต่าง ๆ เหล่านี้

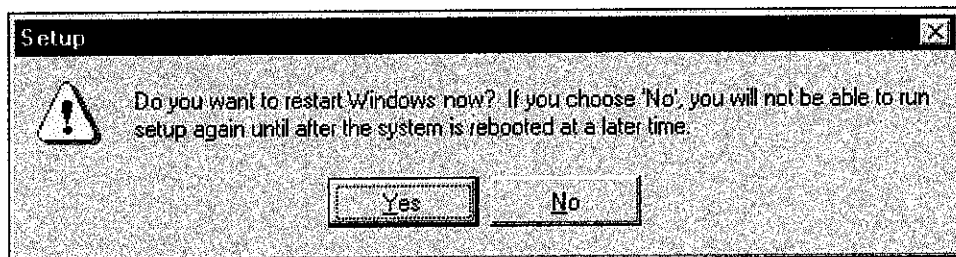


เริ่มเข้าสู่หน้าจอการติดตั้งโปรแกรม Assorting Puzzle

## 2. เลือกกดปุ่ม OK.

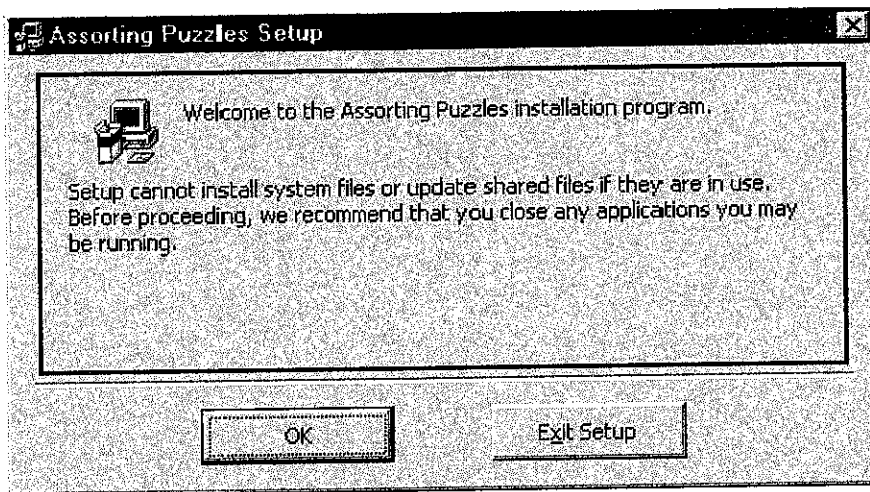


หมายเหตุ ถ้าปรากฏ DialogBox นี้ขึ้นแสดงว่ามี System Files บาง Files ของท่านที่ล้าสมัยจำเป็นต้องมีการ Update ท่านควรเลือกกดปุ่ม OK.

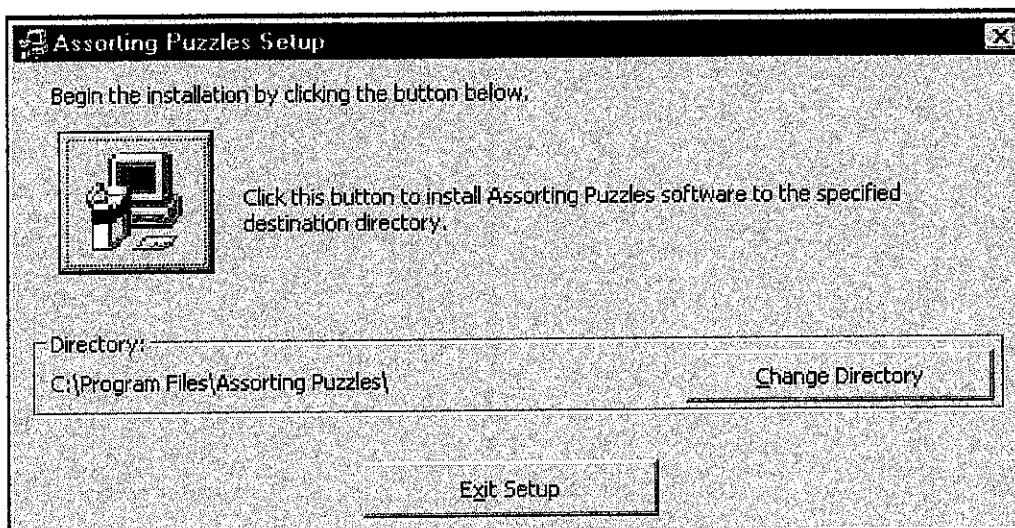
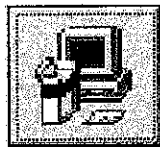


เลือกกดปุ่ม Yes เครื่องจะทำการ Restart โปรดรอสักครู่จากนั้นเลือก โปรแกรม Setup ซึ่งมีขั้นตอนเหมือนเดิม

### 3. เลือกกดปุ่ม OK



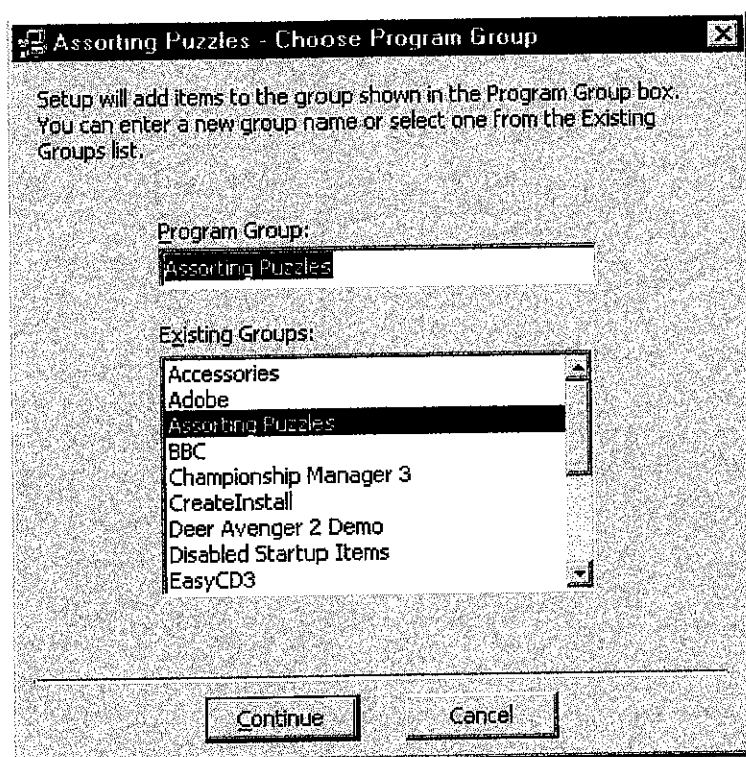
#### 4.เลือกกดปุ่ม



#### หมายเหตุ

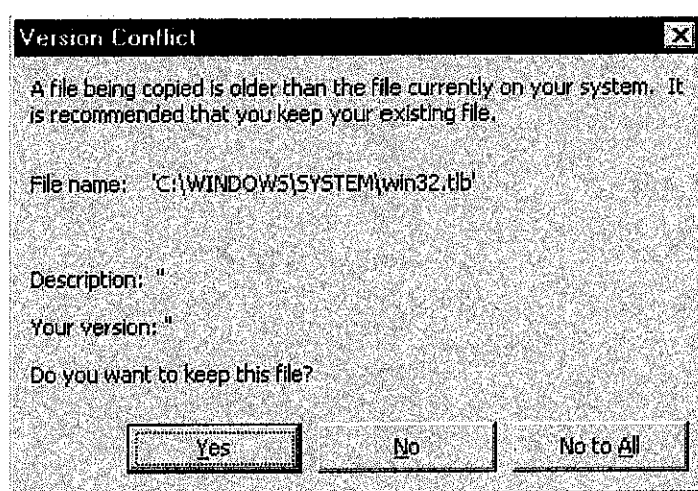
ถ้าต้องการเปลี่ยน Directory ที่เก็บโปรแกรมให้กดปุ่ม Change Directory เพื่อเปลี่ยน Path และท่านควรจำ Path นี้ไว้ด้วย

5.เป็นการเลือกการติดตั้งจะให้โปรแกรม Assorting Puzzles ไปอยู่ในเมนูใด จากนั้นกดปุ่ม Continue เพื่อดำเนินการต่อไป

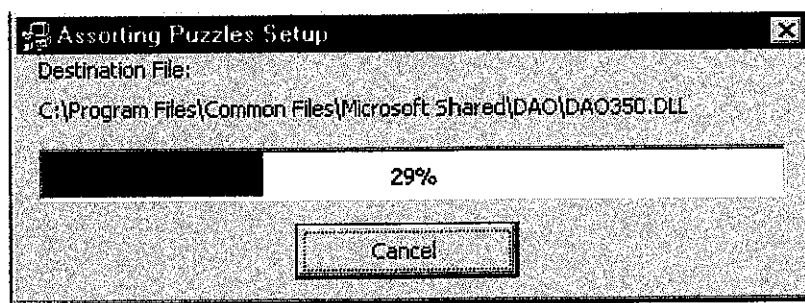


### หมายเหตุ

ถ้าปรากฏ Dialogbox นี้แสดงว่า Files Systems ของเกมนี้เก่ากว่า Files System ของเครื่อง ให้เลือกกดปุ่ม Yes เพื่อเก็บ Files ของเครื่องคุณไว้



## 6. รอจนมีการ Setup ครบ 100%



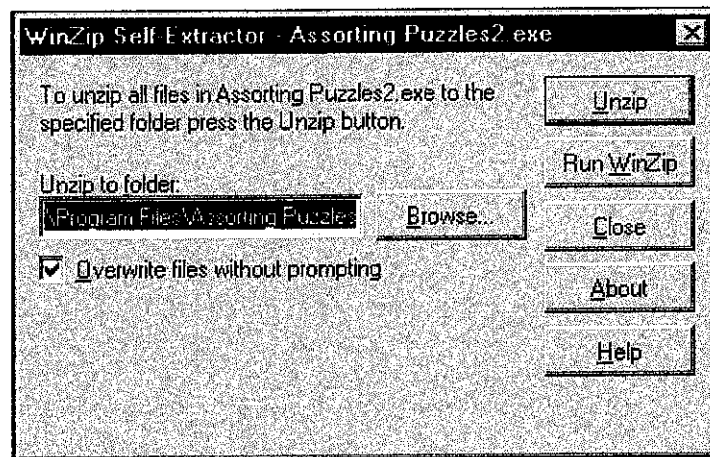


## 7. ดับเบิลคลิกที่ Icon Assorting Puzzles2



Assorting  
Puzzles2

จะปรากฏ Dialogbox นี้ขึ้น



เลือกกดปุ่ม Unzip รอจนกระทั่งมีการ Copy เสร็จสมบูรณ์แล้วจึงกดปุ่ม Close

หมายเหตุ

ถ้าในขั้นตอนที่ 4 มีการ Change Directory แล้วท่านจะต้องกดปุ่ม Browse เพื่อทำการเปลี่ยน Path ให้ตรงกับขั้นตอนที่ 4

8. ในขั้นตอนนี้ ต้องทำการดับเบิลคลิก Icon Genie



Genie

- Genie เป็นโปรแกรมที่นำเข้ามาใช้ประโยชน์ในเกมAssorting Puzzle

9. ดับเบิลคลิกที่ Icon Msagent



MSagent

- MSagent เป็นโปรแกรมที่นำเข้ามาใช้ประโยชน์ในเกมAssorting Puzzle

10. ดับเบิลคลิกที่ Icon text2Speech



text2Speech

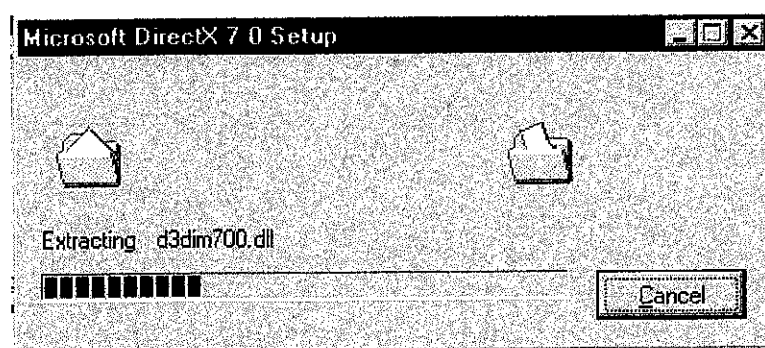
-text2Speech เป็นโปรแกรมที่นำเข้ามาใช้ประโยชน์ในเกมAssorting Puzzle

11. ดับเบิลคลิกที่ Icon DX7eng

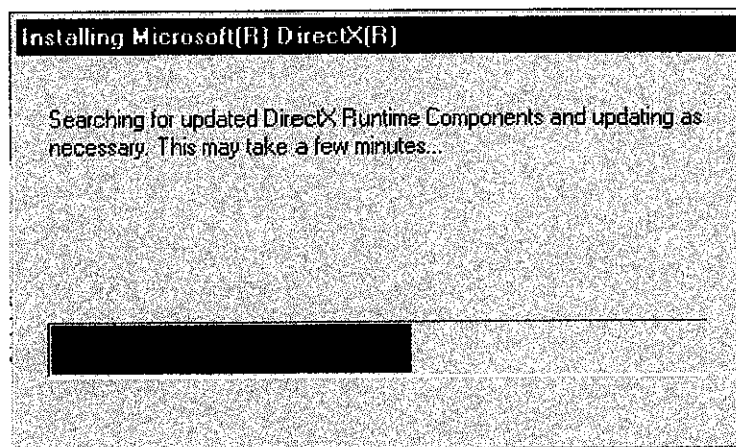


DX7eng

จะเป็นการ Setup DirectX7

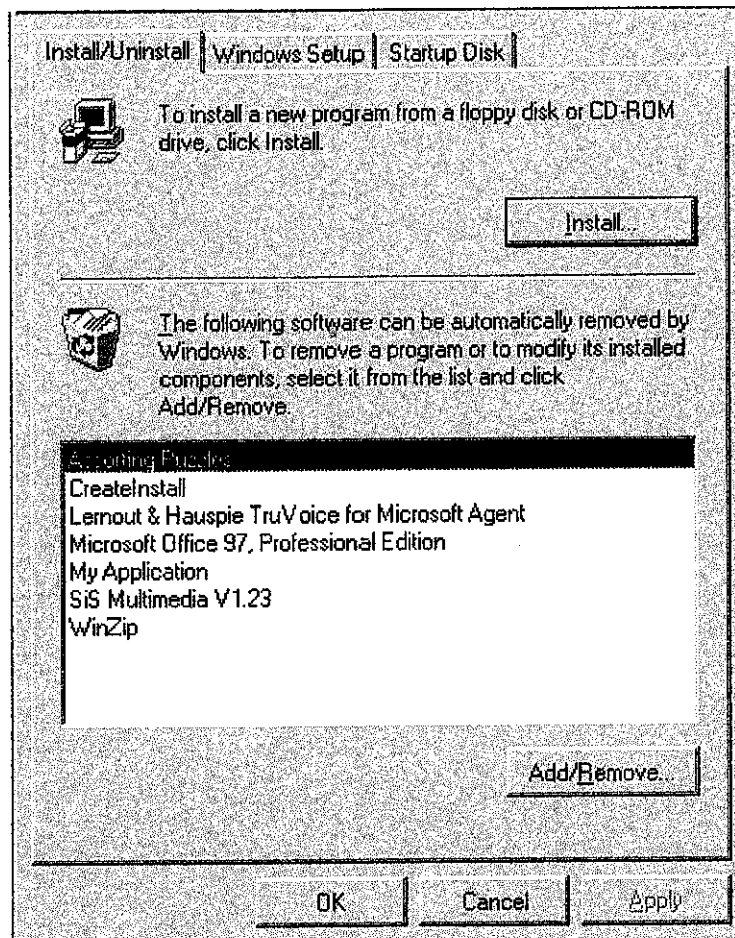


เมื่อทำการ Copy Files ทั้งหมดแล้วเครื่องจะทำการ Restart ใหม่อีกครั้งหนึ่ง



หลังจากเสร็จขั้นตอนนี้แล้ว การติดตั้ง โปรแกรม ตัวต่อประลองปัญญาก็เป็นอันเสร็จ  
สมบูรณ์

## การนำโปรแกรมออก



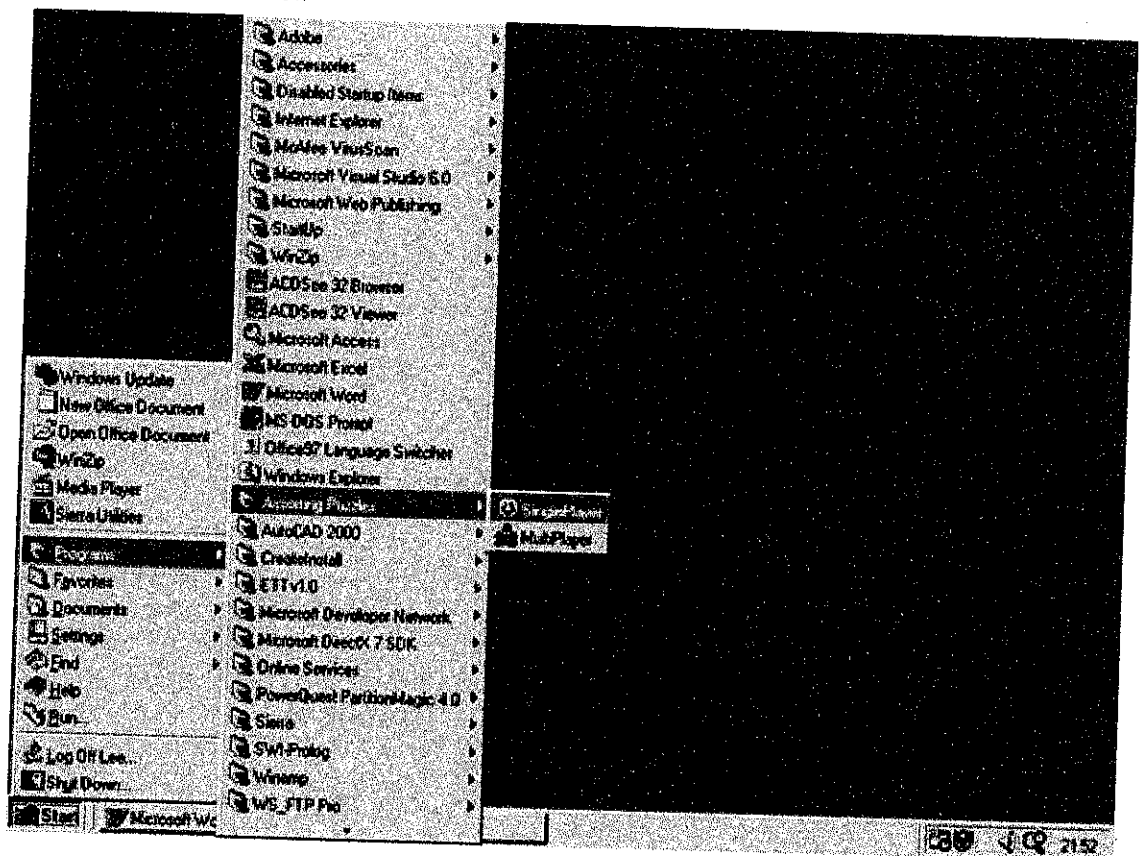
ในการนำโปรแกรมตัวต่อประลองปัญญา(Assorting Puzzle)ออกจากระบบนั้นให้ไปที่ Start/Control Panel/Add Remove Programs หลังจากนั้นให้เลือก Assorting Puzzle แล้วกดปุ่ม Add/Remove โปรแกรมจะถูกย้ายออกจากระบบ

## ภาคผนวก ง

### คู่มือการใช้งานโปรแกรม

#### ● การเล่นแบบคนเดียว(SinglePlayer)

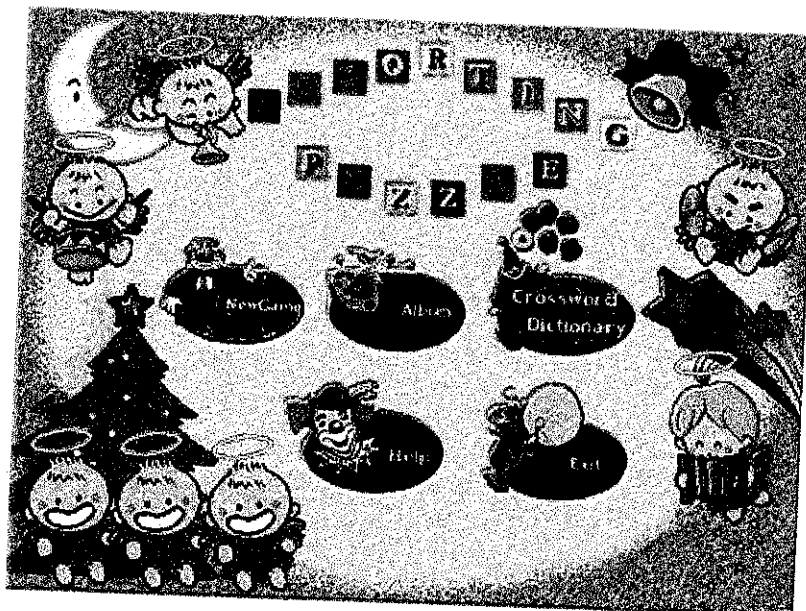
เริ่มการใช้โปรแกรม



เมื่อต้องการเข้าสู่โปรแกรม ตัวต่อประลองปัญญาแบบเล่นคนเดียว(SinglePlayer)ให้คลิกปุ่ม Start ที่อยู่บนทาสบาร์

- 1.เลือกเมนู Program
- 2.เลือกเมนูย่อย Assorting Puzzles
- 3.คลิก ไอคอน SinglePlayer

เมื่อเริ่มต้น โปรแกรมจะปรากฏหน้าจอเมนูหลักดังรูป



คลิกเพื่อเข้าการเล่นเกมนตัวต่อประลองปัญญา



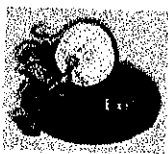
คลิกเพื่อเข้าสู่อัลบั้มสะสมภาพ



คลิกเพื่อเข้าสู่ Crossword Dictionary



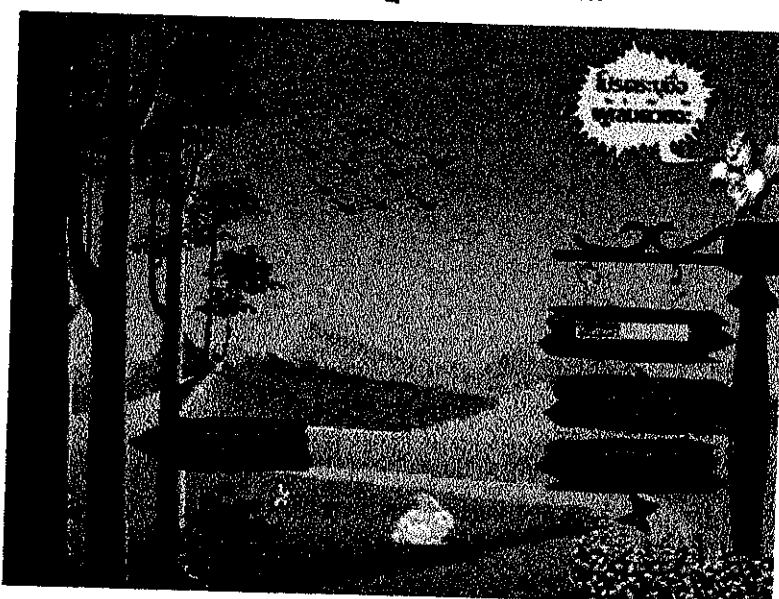
คลิกเพื่อเข้าสู่ไฟล์ช่วยเหลือ



คลิกเพื่อออกจาก โปรแกรม

● **New Game**

เมื่อคลิก New game จะปรากฏหน้าจอต่อไปนี้



คลิกเพื่อกลับไปยังเมนูหลัก

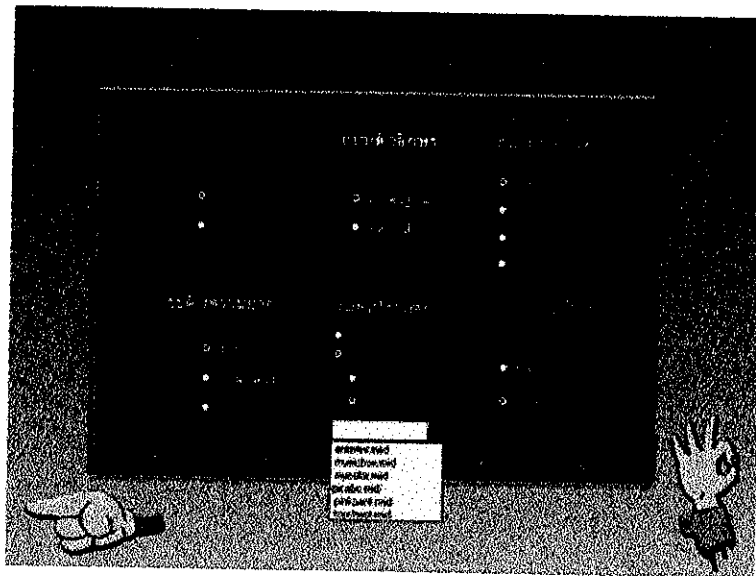


ถ้าคลิกที่ปุ่มนี้จะเป็นการลบชื่อที่อยู่ในคอม โบบ็อกซ์(คอม โบบ็อก โดยปกติจะบรรจุชื่อของผู้เล่นที่เคยเล่นเกมมาก่อน ถ้าชื่อเหล่านี้ โคนลบจะมีแมชเสงบ็อกขึ้นมาเตือนว่า “ถ้าคุณลบชื่อนี้จะเป็นการลบภาพที่อยู่ในอัลบั้มของชื่อนี้ด้วย”)



เมื่อเลือกชื่อจากคอม โบบ็อกซ์ได้แล้วหรือว่าต้องการเพิ่มชื่อใหม่ก็ให้พิมพ์ใส่ลงไปคอมโบบ็อกซ์ เสร็จแล้วคลิกปุ่ม “ตกลง” เพื่อยืนยันโปรแกรมจะแสดงหน้าจอต่อไปซึ่งเป็นหน้าจอของการเซตค่าก่อนการเล่นเกม

หน้าจอนี้เป็นหน้าจอที่จะให้ผู้เล่นเซตค่าก่อนการเล่นเกม



#### ขนาด

- 5\*5 - เป็นการเลือกเล่นเกมตัวต่อประลองปัญญาในขนาดความกว้างและยาว 5\*5 ช่อง
- 10\*10 - เป็นการเลือกเล่นเกมตัวต่อประลองปัญญาในขนาดความกว้างและยาว 10\*10 ช่อง

#### แบบตัวอักษร

- มาตรฐาน - แบบอักษรที่ใช้เล่นเป็นแบบสี่เหลี่ยม
- หลากสี - แบบอักษรที่ใช้เล่นเป็นแบบหลายสี

#### หมวดคำศัพท์

- สัตว์ทั่วไป - หมวดคำศัพท์ที่ใช้เล่นเป็นคำที่เกี่ยวกับสัตว์ทั่วไป
- ผักและผลไม้ - หมวดคำศัพท์ที่ใช้เล่นเป็นคำที่เกี่ยวกับผักและผลไม้
- อาชีพ - หมวดคำศัพท์ที่ใช้เล่นเป็นคำที่เกี่ยวกับอาชีพ
- คำกริยาทั่วไป - หมวดคำศัพท์ที่ใช้เล่นเป็นคำที่เกี่ยวกับคำกริยาทั่วไป



ระดับความยาก

ง่าย - มีการแสดงคำใบ้ อัตราการคิดคะแนนต่อคำ = (คะแนนของคำปกติ\*1)

ให้เวลาในการเล่นขนาด 5\*5 ประมาณ 3 นาที

ให้เวลาในการเล่นขนาด 10\*10 ประมาณ 10 นาที

ปานกลาง - มีการแสดงคำใบ้ อัตราการคิดคะแนนต่อคำ = (คะแนนของคำปกติ\*2)

ให้เวลาในการเล่นขนาด 5\*5 ประมาณ 2 นาที

ให้เวลาในการเล่นขนาด 10\*10 ประมาณ 6 นาที

ยาก - มีการแสดงคำใบ้ อัตราการคิดคะแนนต่อคำ = (คะแนนของคำปกติ\*3)

ให้เวลาในการเล่นขนาด 5\*5 ประมาณ 1 นาที

ให้เวลาในการเล่นขนาด 10\*10 ประมาณ 6 นาที

คะแนนของคำปกติ = ((จำนวนตัวอักษร<sup>2</sup>) - จำนวนตัวอักษร + 2)

เพลงประกอบ

ปิด - ไม่มีการเปิดเพลงเมื่อเริ่มเกม

เปิดแบบสุ่มเพลง - ทำสุ่มเปิดเพลงเมื่อเริ่มเล่นเกม

เปิดแบบเลือกเพลง - เปิดเพลงตามที่เลือกไว้จากคอมโบบุ๊กซ์

เสียงเอฟเฟ็กต์

ปิด - ไม่มีการเล่นเสียงเอฟเฟ็กต์

เปิด - มีการเล่นเสียงเอฟเฟ็กต์

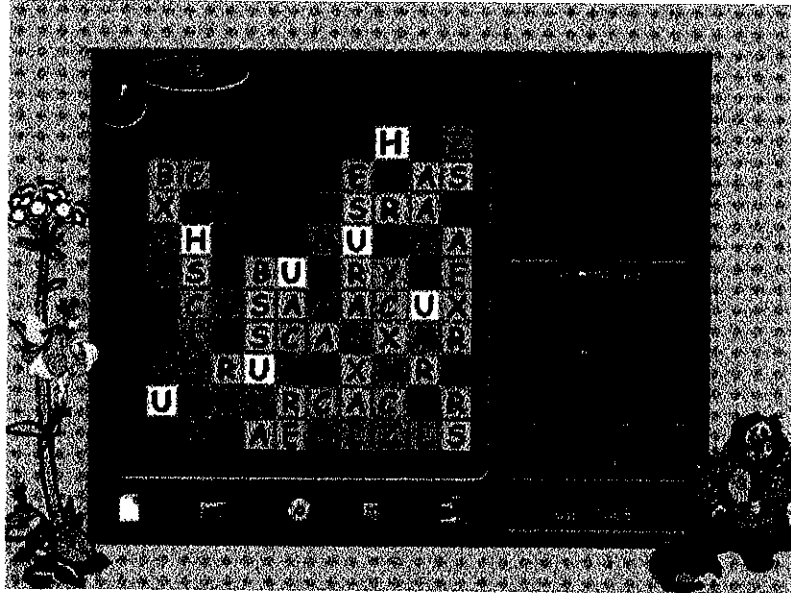


คลิกเพื่อกลับไปยังหน้าจอฟอร์มของการเติมชื่อ



คลิกเพื่อเริ่มเล่นเกม

## ตัวอย่างเกมตัวต่อประลองปัญญา



-คลิกเมื่อต้องการเริ่มเกมใหม่



-คลิกเมื่อต้องการรวมคะแนน



-คลิกเมื่อเพื่อเปิดหรือปิดเพลง



-คลิกเพื่อกลับไปยังหน้าจอเซตค่า

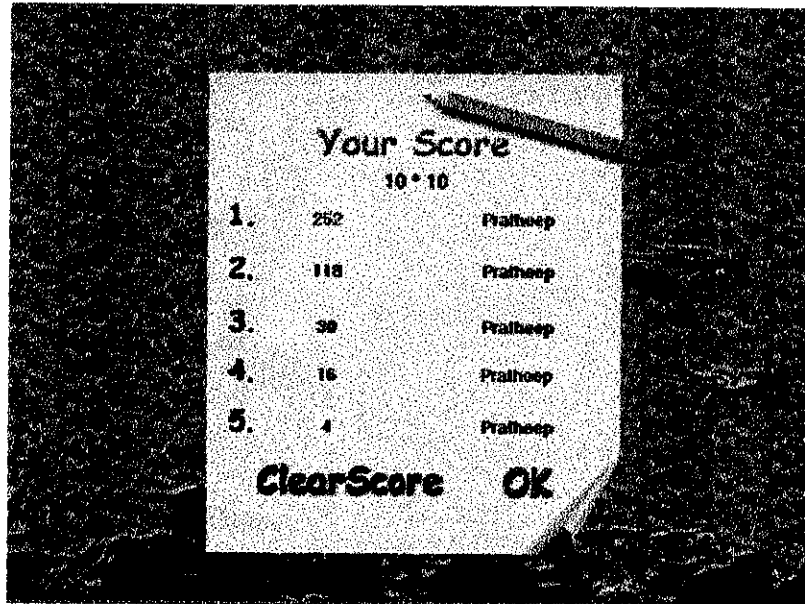


-คลิกเพื่อออกจากเกม

### วิธีเล่น

1. เมื่อเกมเริ่มต้นนาฬิกาที่ด้านมุมบนซ้ายจะเริ่มจับเวลา ผู้เล่นจะต้องต่อคำศัพท์ให้ได้มากที่สุดก่อนที่นาฬิกาจะเดินครบ 1 รอบ
2. คลิกเมาส์ปุ่มซ้ายที่ตัวอักษรจะเป็นการสลับตัวอักษรในแนวจากซ้ายไปขวา
3. คลิกเมาส์ปุ่มขวาที่ตัวอักษรจะเป็นการสลับตัวอักษรในแนวจากบนลงล่าง
4. ผู้เล่นจะต้องคลิกเมาส์ทั้งขวาและซ้ายเพื่อสลับตัวอักษรให้เกิดเป็นคำในแนวนอน เมื่อได้เป็นคำโปรแกรมจะแสดงภาพประกอบ คำศัพท์ และความหมายที่ด้านข้างพร้อมทั้งให้คะแนนกับคำที่ต่อได้ที่มุมบนซ้าย
5. เมื่อผู้เล่นต่อคำศัพท์ได้จะมีภาพประกอบที่ด้านขวามือ ภาพนี้จะถูกเก็บไว้ในอัลบั้มของผู้เล่นคนนั้น
6. เมื่อมีตัวอักษรไปรวมกันด้านซ้ายมากเกินไป ให้ใช้เมาส์ปุ่มซ้ายคลิกที่ตัวอักษรๆ ก็จะเลื่อนไปทางขวาด้านที่ว่าง
7. เมื่อมีตัวอักษรไปรวมกันด้านขวามากเกินไป ให้ใช้เมาส์ปุ่มซ้ายคลิกที่ช่องว่างด้านข้างตัวอักษรตัวนั้น ๆ ก็จะเลื่อนไปทางซ้ายด้านที่ว่าง
8. ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องต่อตามคำใบ้ ถ้าผู้เล่นคิดคำได้ที่ยาวก็สามารถจะต่อได้แต่จำไว้ว่าต้องเป็นหมวดเดียวกันกับที่ได้ตั้งคำไว้
9. เมื่อไม่สามารถจะต่อคำศัพท์คำใดได้แล้วแต่เวลายังไม่หมดให้คลิกที่ปุ่มรวมคะแนน (รูปเครื่องคิดเลข) เพื่อทำการรวมคะแนน และถ้าต้องการเล่นซ้ำอีกให้คลิกที่รูปกระดาษเปล่า

เมื่อผู้เล่น ๆ จบเกมแล้วโปรแกรมจะทำการคิดคะแนนรวม ถ้าคะแนนของผู้เล่นติดอันดับ 1-5 ก็จะแสดงคะแนนและชื่อผู้เล่นเป็นตัวอักษรสีแดง ถ้าไม่ปรากฏแสดงว่าผู้เล่น ๆ ไม่ติดอันดับ 1-5 ของขนาดนั้น



**ClearScore**

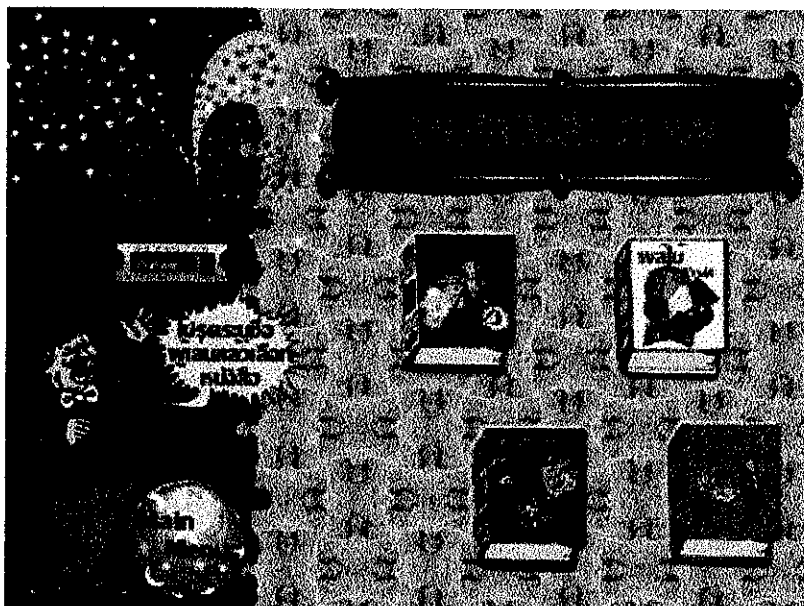
-คลิกเพื่อลบสถิติของคะแนนทั้งหมด

**OK**

-คลิกเพื่อปิดการแสดงคะแนน

● Album

เมื่อคลิกที่ "Album" จากเมนูหลักจะปรากฏฟอร์มให้เลือกชื่อ ให้ผู้เล่นเลือกชื่อจากคอมโบบ็อกซ์ แล้วคลิกอัลบั้มที่ต้องการดู ซึ่งแต่ละคนจะมีสมุดสะสมภาพอยู่คนละ 4 เล่ม 4 หมวด(ถ้าไม่มีชื่ออยู่ในคอมโบบ็อกซ์แสดงว่าผู้เล่นยังไม่เคยเล่นเกมต่อศัพท์มาก่อน)



-คลิกเพื่อดูสมุดสะสมภาพหมวดสัตว์



-คลิกเพื่อดูสมุดสะสมภาพหมวดผักและผลไม้

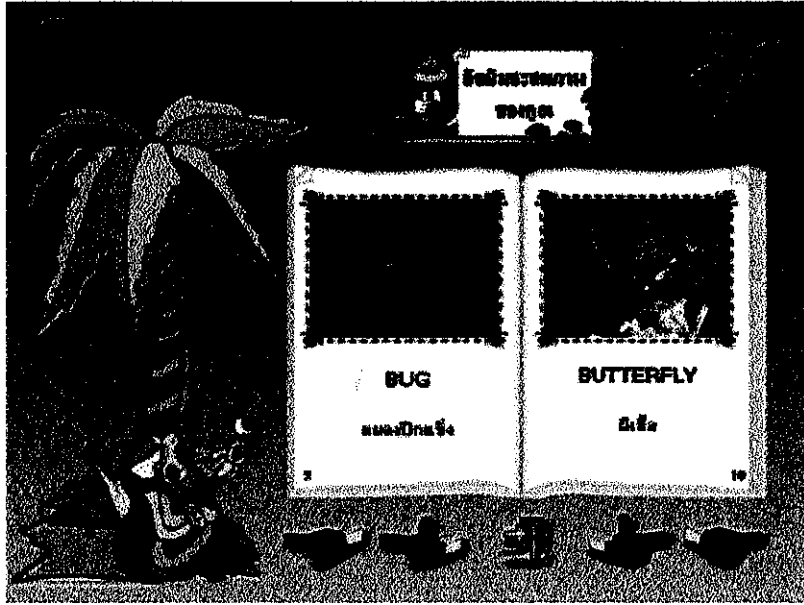


-คลิกเพื่อดูสมุดสะสมภาพหมวดอาชีพ



-คลิกเพื่อดูสมุดสะสมภาพหมวดคำกริยา

เมื่อคลิกเลือกสมุดที่ต้องการดูแล้วจะปรากฏสมุดภาพ



ในฟอร์มนี้จะมีปุ่มคำสั่งอยู่ 5 ปุ่ม ดังนี้



-คลิกเพื่อไปยังหน้าแรกสุด



-คลิกเพื่อย้อนกลับ ไปยังหน้าที่ผ่านมา



-คลิกเพื่อออกจากสมุดสะสมภาพ



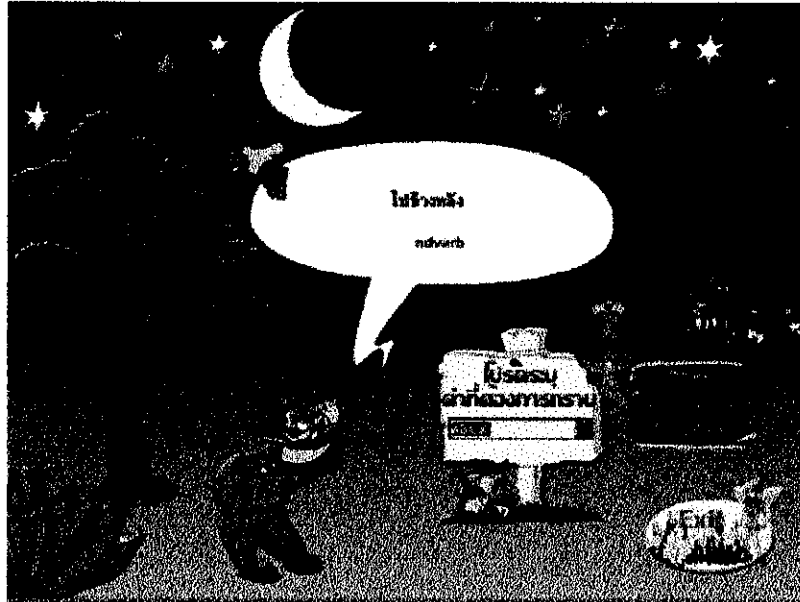
-คลิกเพื่อไปยังหน้าถัดไป



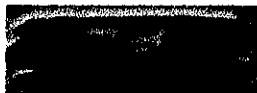
-คลิกเพื่อไปยังหน้าท้ายสุด

- **Crossword Dictionary**

เมื่อคลิกที่คำว่า "Crossword Dictionary" จะปรากฏหน้าจอฟอร์มของดิกชันนารี



ซึ่งมีปุ่มที่สำคัญ 3 ปุ่มดังนี้



-คลิกเมื่อต้องการค้นหาคำศัพท์ภาษาไทย ความหมายภาษาไทย

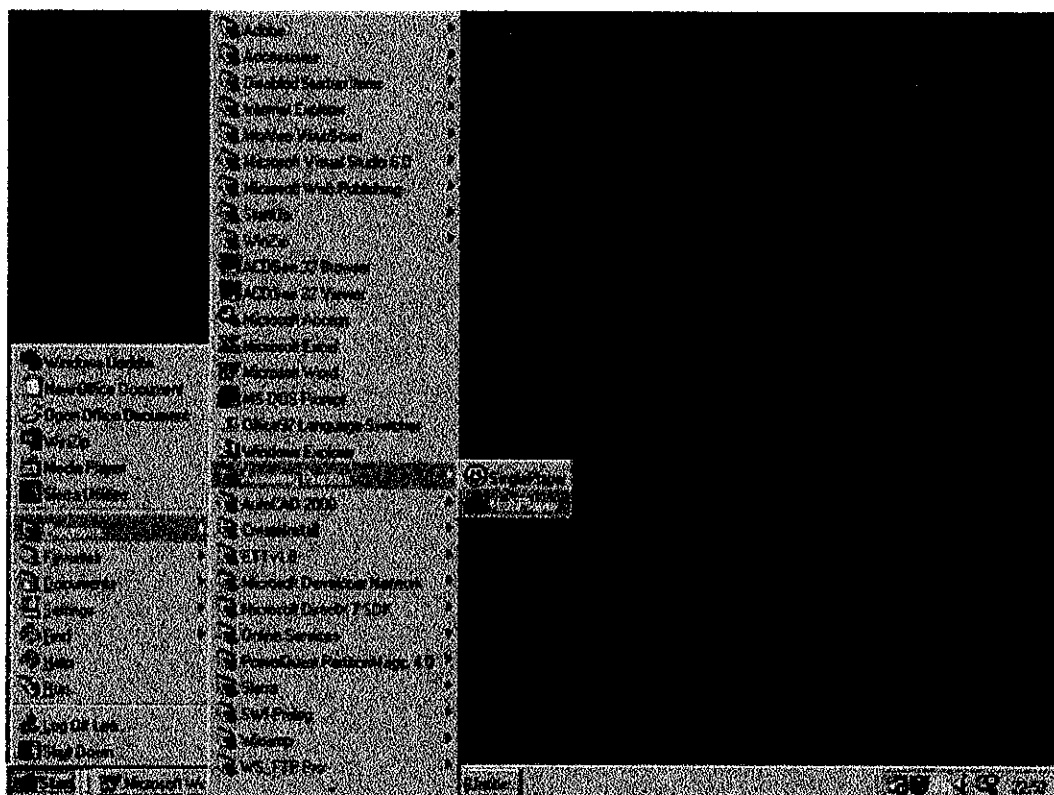


-คลิกเมื่อต้องการค้นหาคำศัพท์ภาษาไทย ความหมายภาษาอังกฤษ



-คลิกเพื่อออกจาก Crossword Dictionary

- **การเล่นแบบผ่านระบบเครือข่าย(MultiPlayer)**  
เริ่มการใช้โปรแกรม

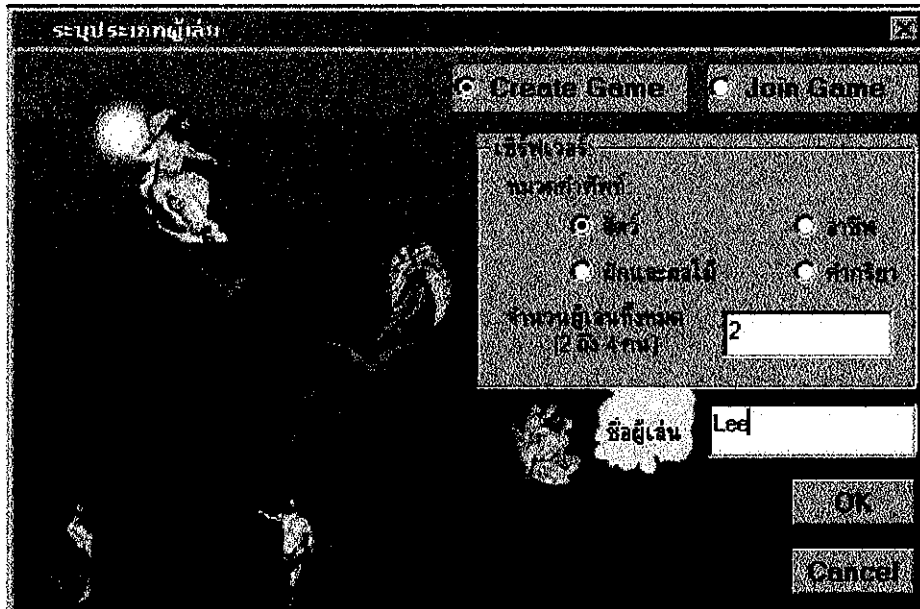


เมื่อต้องการเข้าสู่โปรแกรม ตัวต่อประลองปัญญาแบบผ่านระบบเครือข่าย(MultiPlayer)ให้คลิกปุ่ม Start ที่อยู่บนทาสบาร์

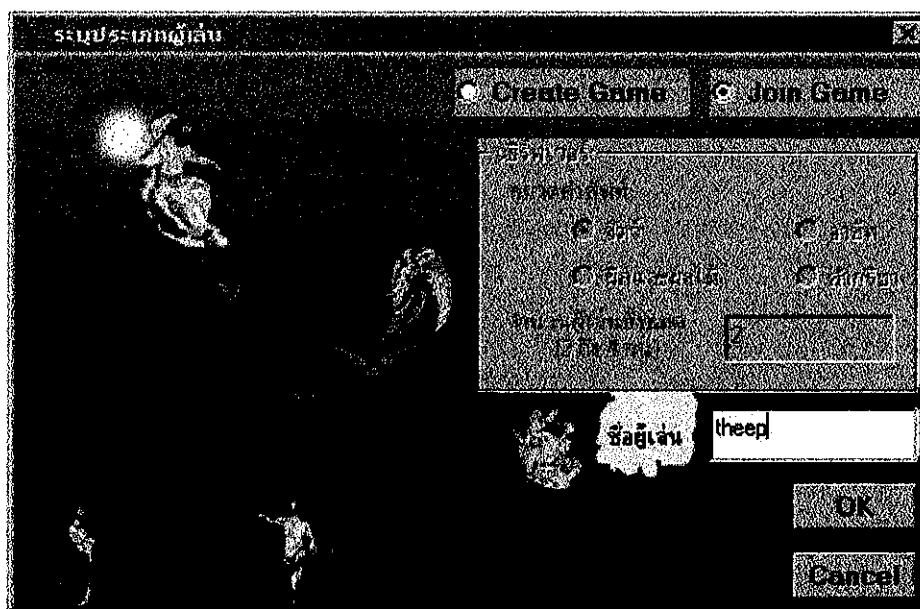
- 1.เลือกเมนู Program
- 2.เลือกเมนูย่อย Assorting Puzzles
- 3.คลิกไอคอน MultiPlayer



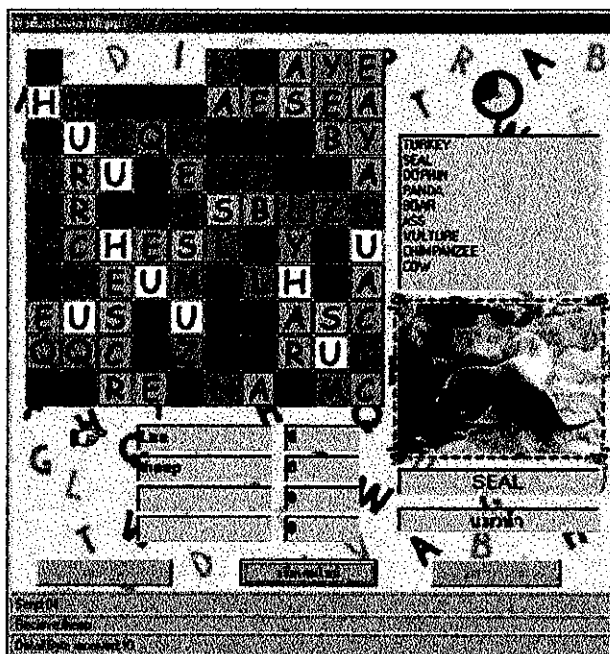
เมื่อเริ่มต้นโปรแกรมจะปรากฏหน้าจอเมนูดังรูป



- ผู้เล่นเกมคนแรกจะต้อง login เป็นเซิร์ฟเวอร์ โดยการเลือกข้อที่ Create Game จากนั้นก็ทำดังนี้
  - เลือกหมวดของคำศัพท์
  - ระบุจำนวนผู้เล่นทั้งหมดที่จะเล่นเกมด้วยกัน
  - ระบุชื่อผู้ที่ login เป็นเซิร์ฟเวอร์
- สำหรับผู้เล่นคนต่อไปที่จะ login เข้ามาจะต้องเลือกข้อที่ Join Game และทำดังนี้
  - ระบุชื่อผู้ที่ login เป็นไคลเอนท์ ดังรูปข้างล่างนี้

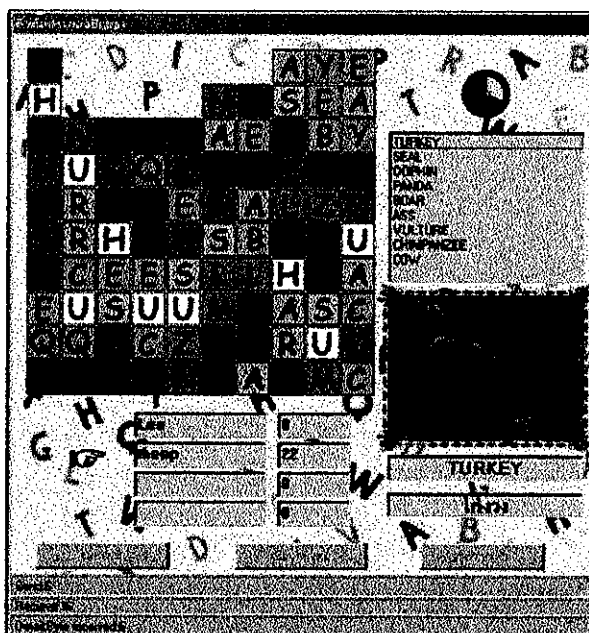


ตัวอย่างเกมตัวต่อประลองปัญญาแบบผ่านระบบเครือข่าย



ผู้เล่นที่ login เป็นเซิร์ฟเวอร์

ผู้เล่นที่ login เป็นไคลเอนท์



ในการเล่นแบบผ่านระบบเครือข่ายนั้นผู้เล่นที่ login เป็นเซิร์ฟเวอร์จะมีบทบาทในการควบคุมการเล่นเกม ดังนี้

- เป็นผู้กำหนดให้มีการเล่นเกมเกิดขึ้น เมื่อเซิร์ฟเวอร์คลิกปุ่ม 'เล่นเกม'
- เป็นผู้ที่กำหนดให้มีการเริ่มเกมใหม่ได้ตลอดเวลา เมื่อเซิร์ฟเวอร์คลิกปุ่ม 'เริ่มเกมใหม่'

### วิธีการเล่น

สำหรับวิธีการเล่นเกมตัวต่อประลองปัญญาผ่านระบบเครือข่ายนี้ก็เหมือนกับวิธีการเล่นเกมตัวต่อประลองปัญญาแบบเล่นคนเดียว ซึ่ง ได้อธิบายไว้แล้ว