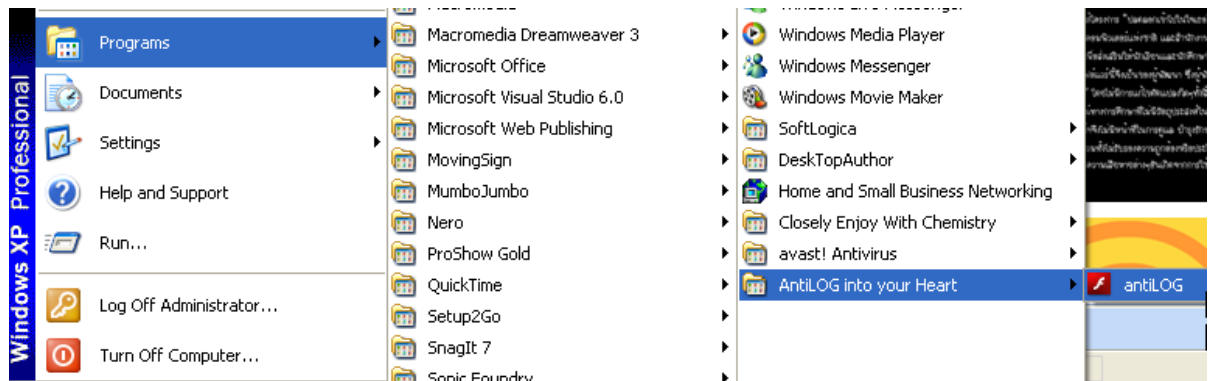
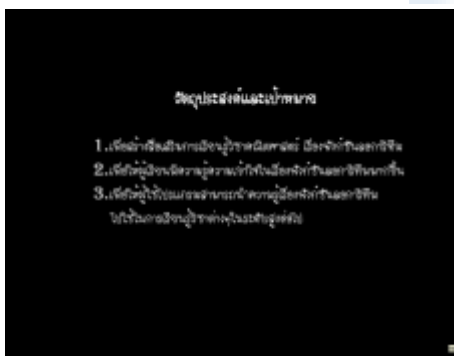


คู่มือการใช้งานโปรแกรม “ปลดล็อกเข้าไปในใจเธอ”

1. การเข้าสู่โปรแกรมหลังติดตั้งเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ไปคลิกที่ปุ่ม Start > Programs > AntiLOG into your Heart > antiLOG



2. จะปรากฏหน้าต่าง Intro ขึ้นมาเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ถ้าไม่ต้องการชมให้คลิกที่ปุ่ม Skip Intro เพื่อเข้าสู่หน้า Menu



3. โปรแกรมนี้มีวิธีใช้งาน 2 แบบคือ

ให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อที่ต้องการ โดยการเลือกหัวข้อ โดยการนำเมาส์ชี้ไปที่รูปภาพจะปรากฏข้อความชื่อหัวข้อในแต่ละหัวข้อ หลังจากนั้นให้คลิกเลือกหัวข้อที่ต้องการ

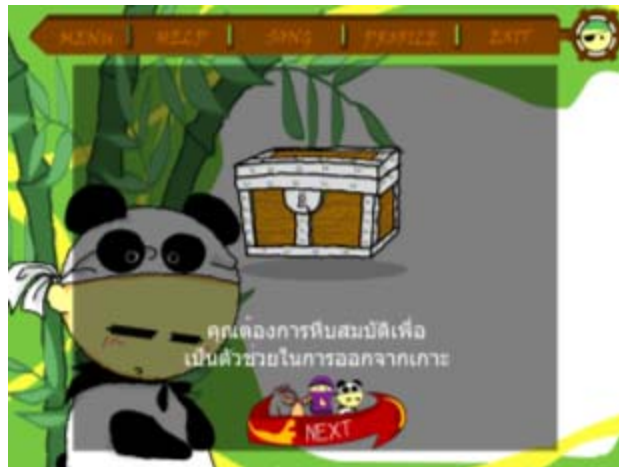


ถ้าผู้เรียนต้องการเรียนแบบ Step By Step ตามที่โปรแกรมกำหนดให้คลิกเลือกที่รูปธง Step By Step เพื่อใช้งานโปรแกรมตามขั้นตอน



ตัวอย่าง หน้าจอการเรียนแบบ Step By Step

1. Intro เข้าสู่ Pretest



2.Pretest

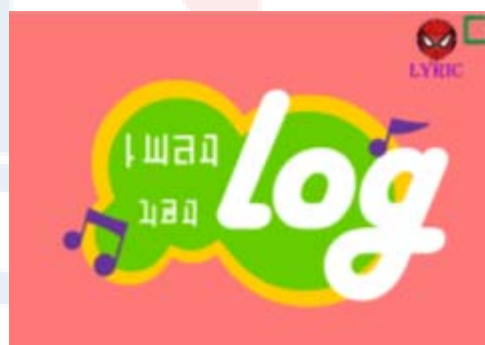


3. เมื่อทำเสร็จ จะมีปุ่ม Next เพื่อไปต่อ





7.เมื่อศึกษาเนื้อหาครบแล้วจะมีเพลงประกอบเรื่องการเรียนรู้ลอการิทึมเพื่อสรุปเนื้อหาทั้งหมดที่เรียนมา และเสริมความเข้าใจ ซึ่งในบทเพลงจะมีภาพอนิเมชันประกอบเพลงเพื่อความสนุกสนานและน่าสนใจ



8. หน้า Intro เข้าสู่เกมผจญภัยตามหาสมบัติ ซึ่งจะปรากฏหลังจากที่เรียนเนื้อหาจบครบ บทเรียน โดยคุณจะได้หีบสมบัติ จากการทำ Pretest และกฎแจดดอกที่ 1 จากการศึกษาบทเรียน



9 หน้าเล่นเกม โดยผู้เรียนจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้องทั้ง 10 ข้อ จึงจะได้แผนที่เพื่อไปสู่กับมังกร เพื่อจะชิงกฎแจดดอกที่ 2 จากมังกร

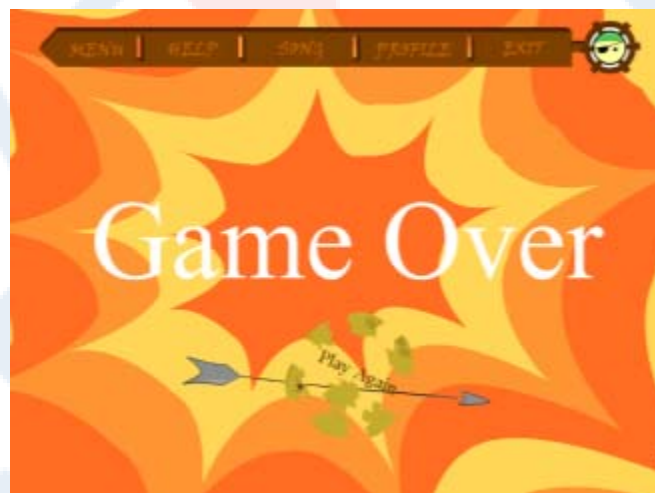


วิธีการเล่นเกม

จะปรากฏคำถามขึ้นบนป้ายผ้า ให้ผู้เรียนทำการค้นหาคำตอบ จะมีลูกมะพร้าวตกลงมา ให้ผู้เรียนทำการนำเมล็ดไปชี้ที่ลูกมะพร้าว จะปรากฏตัวเลือกที่ลูกมะพร้าว ให้ทำการเลือกลูกมะพร้าวที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง ถ้าตอบผิดลูกมะพร้าวจะระเบิดและเกม Over ผู้เรียนจะต้องเริ่มเล่นเกมใหม่ ถ้าตอบถูกต้องจะปรากฏแผนที่เพื่อบอกว่าใกล้ถึงจุดหมายปลายทาง และจะมีคำถามข้อต่อไปปรากฏขึ้นมา ถ้าตอบคำถามถูกครบทั้ง 10 ข้อ จะได้แผนที่เพื่อไปสู่กับมังกรเพื่อชิงกฎแจดดอกที่ 2



ถ้าตอบผิดจะปรากฏหน้าต่างเกม over ดังภาพ



10. เมื่อตอบคำถามถูกทั้ง 10 ข้อ จะปรากฏแผนที่ที่สมบูรณ์ พร้อมกับปุ่ม Next เพื่อไปสู่กับมังกร เพื่อชิงกุญแจ โดยการทำให้ Posttest



11. หน้าต่าง Intro เข้าสู่ Posttest



12. หน้าคำถาม Posttest ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้



13. เมื่อทำเสร็จจะมี score บอกว่าได้กี่คะแนน และจะมีปุ่ม Next เพื่อไปต่อ



14. หลังจากทำ Posttest เสร็จแล้ว จะได้กุญแจดอกที่ 2 เมื่อนำกุญแจทั้งสองดอกไปไขหีบสมบัติ จะได้เรือเพื่อออกจากเกาะ



15. หน้า ประวัติผู้จัดทำ โดยคลิกจากหน้าเมนู
ประวัติผู้จัดทำ



16. หน้า Help บอกวิธีการใช้งาน โปรแกรม โดยคลิกจากหน้าเมนู

