

คำที่ใช้

โปรแกรม (program)

ถ้าไม่ได้มีการกล่าวระบุเฉพาะเป็นอย่างอื่น ในคู่มือฉบับนี้จะหมายถึง โปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรม

แผ่นซีดีรอม (CD-Rom)

ถ้าไม่ได้มีการกล่าวระบุเฉพาะเป็นอย่างอื่น ในคู่มือฉบับนี้จะหมายถึง แผ่น CD ที่บรรจุโปรแกรม

ผู้ใช้

หมายถึง ผู้ที่กำลังใช้โปรแกรม

คลิกเมาส์ (click mouse)

หมายถึง การกดปุ่มเมาส์ปุ่มซ้ายจำนวน 1 ครั้ง



ดับเบิลคลิก (double click)

หมายถึง การกดปุ่มเมาส์ปุ่มซ้ายจำนวน 2 ครั้งติดต่อกันด้วยความเร็วพอสมควร

เมาส์เคอร์เซอร์ (cursor mouse) หมายถึง สัญลักษณ์แสดงตำแหน่งของเมาส์ที่ปรากฏบนหน้า

จอ ซึ่งโดยทั่วไปจะเป็นรูป



โปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรม

โปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรมบรรจุอยู่ในแผ่นซีดีรอมซึ่งจะทำงานอัตโนมัติเมื่อนำแผ่น ซีดีโปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรม ใส่ลงในไดรวซีดีรอม (CD-Rom Drive) ของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยมีความต้องการทรัพยากรเครื่องคอมพิวเตอร์อย่างต่ำ

1. Pentium ความเร็ว 166 MHz
2. ไดรวซีดีรอม
3. หน่วยความจำอย่างต่ำ 32 MB
4. การ์ดเสียง และ ลำโพง
5. จอสี และ การ์ดแสดงผลที่มีความละเอียดอย่างต่ำ 800x600 จุด
6. คีย์บอร์ด และ เมาส์ (keyboard and mouse)
7. ระบบปฏิบัติการไมโครซอฟวินโดวส์รุ่นตั้งแต่ 95 (Microsoft WINDOWS 95) ขึ้นไป

โปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรมถูกสร้างโดยใช้โปรแกรม Borland Delphi รุ่น 3.0 ของบริษัท Borland International

หมายเหตุ ในกรณีที่เครื่องคอมพิวเตอร์ของท่านไม่ดำเนินการเรียกโปรแกรมโดยอัตโนมัติ ท่านสามารถเรียกใช้โปรแกรมได้โดย

1. ดับเบิลคลิกที่



2. หลังจากหน้าต่างที่แสดงข้อมูลต่างๆ ที่อยู่ใน My Computer แสดงขึ้นมา ให้ดับเบิลคลิกที่



หมายเหตุ หมายเลขไดรว (Drive) เมื่อปรากฏ อาจจะแตกต่างกันแต่ละเครื่อง เช่นอาจจะเป็น D:, E: , F: , ... และในบางกรณีที่ใส่แผ่นซีดีโปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรมไปแล้ว ผู้ใช้อาจจะเห็นรูปของไดรวซีดีรอมที่ปรากฏเป็น



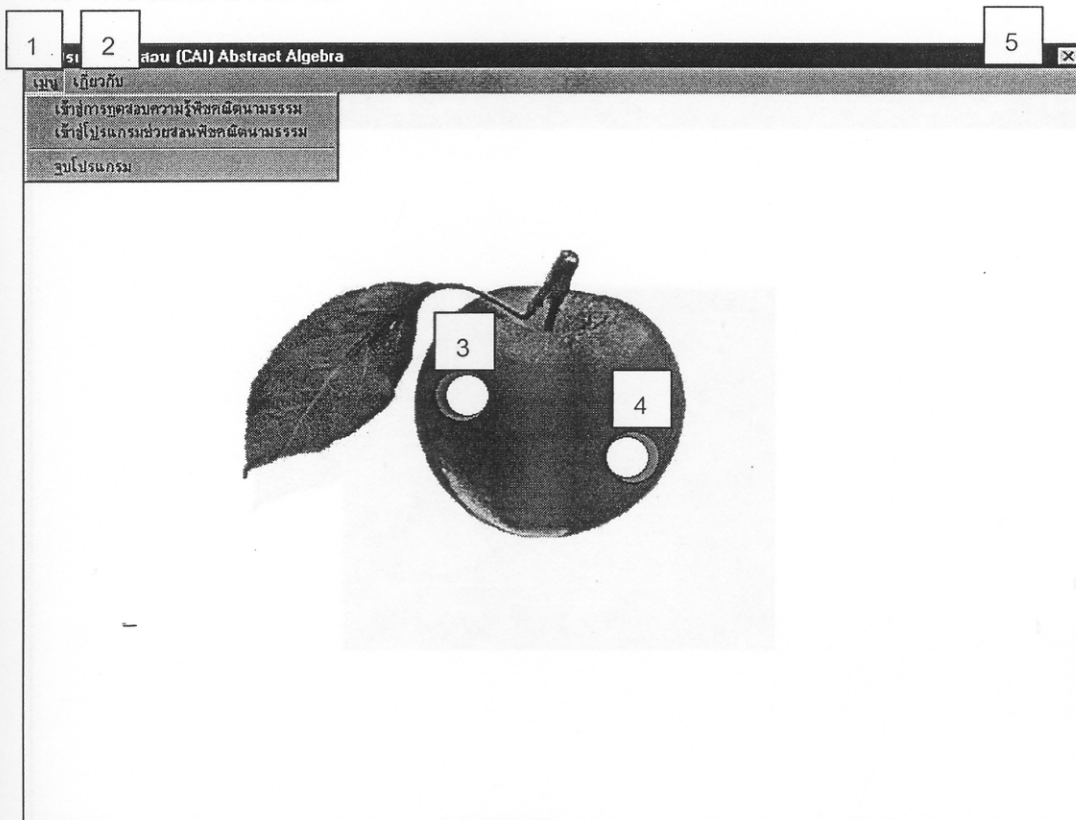
3. หลังจากหน้าต่างที่แสดงข้อมูลต่างๆ ซึ่งอยู่ในไดรฟ์ซีดีรวมแสดงขึ้นมา
ดับเบิลคลิกที่

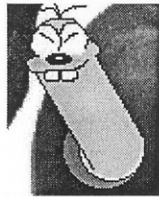
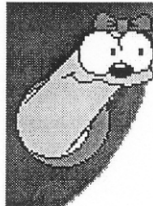


Cai

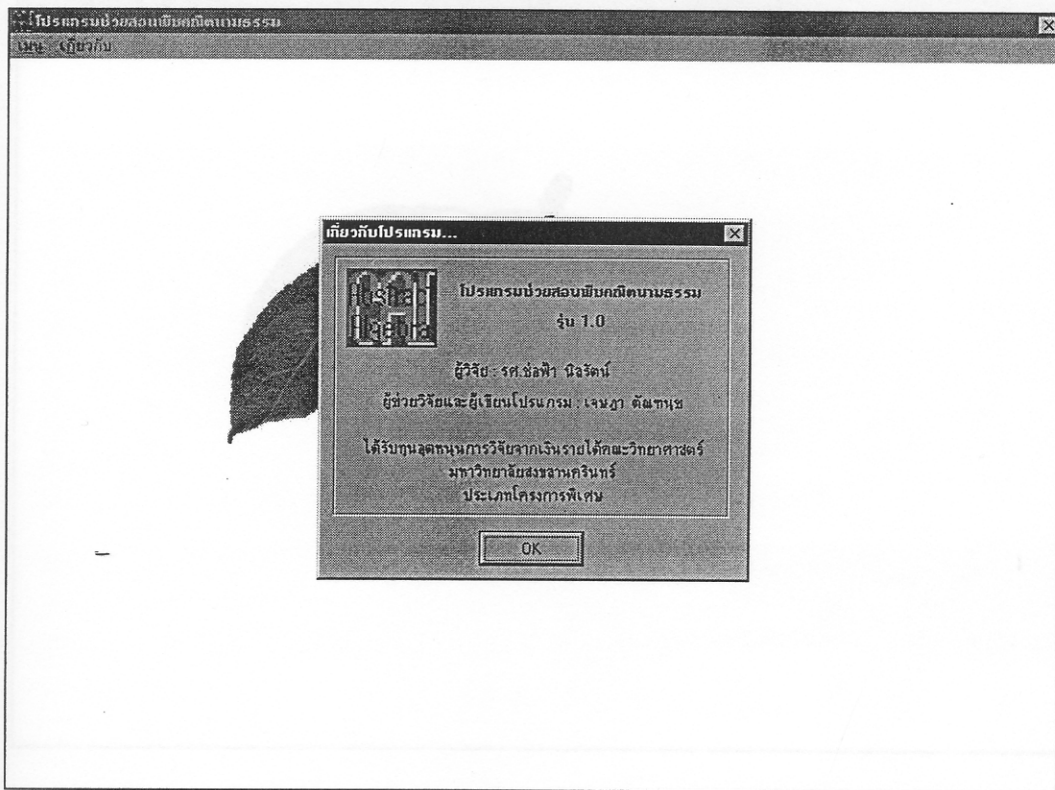
หมายเหตุ กรณีที่คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้มีการติดตั้งบางอย่างที่ไม่เหมือนกัน เช่น การปรับส่วน View ของ Internet Explorer เป็น Small Icons, List หรือ Detail ผู้ใช้จะเห็นภาพไอคอน (Icon) ไม่เหมือนกับวิธีการดังกล่าวข้างต้น แต่ผู้ใช้จะสามารถดำเนินการเรียกโปรแกรมได้ด้วยวิธีเดียวกัน

1.2 เริ่มต้น



1. เมื่อคลิกที่ตำแหน่ง [1] จะปรากฏเมนูให้เลือกเข้า 3 ทางคือ
เข้าสู่การทดสอบความรู้พีชคณิตนามธรรม (ดู 2. ทดสอบความรู้พีชคณิตนามธรรม) หรือ
เข้าสู่โปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรม (ดู 3. โปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรม) หรือ
จบโปรแกรม (ดู 1.4 จบโปรแกรม)
2. เมื่อคลิกที่ตำแหน่ง [2] จะปรากฏข้อความต้อนรับ (ดู 1.3 เกี่ยวกับโปรแกรม)
3. เมื่อเลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ [3] จะปรากฏรูปหนอนตัวผู้
เข้าไปที่ [เข้าสู่การทดสอบความรู้พีชคณิตนามธรรม](#)
(ดู 2. ทดสอบความรู้พีชคณิตนามธรรม)
 
 เมื่อคลิกจะ
4. เมื่อเลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ [4] จะปรากฏรูปหนอนตัวเมีย
เข้าไปที่ [เข้าสู่โปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรม](#)
(ดู 3. โปรแกรมช่วยสอนพีชคณิตนามธรรม)
 
 เมื่อคลิกจะ
5. เมื่อคลิกที่ตำแหน่ง [5] จะจบโปรแกรม (ดู 1.4 จบโปรแกรม)

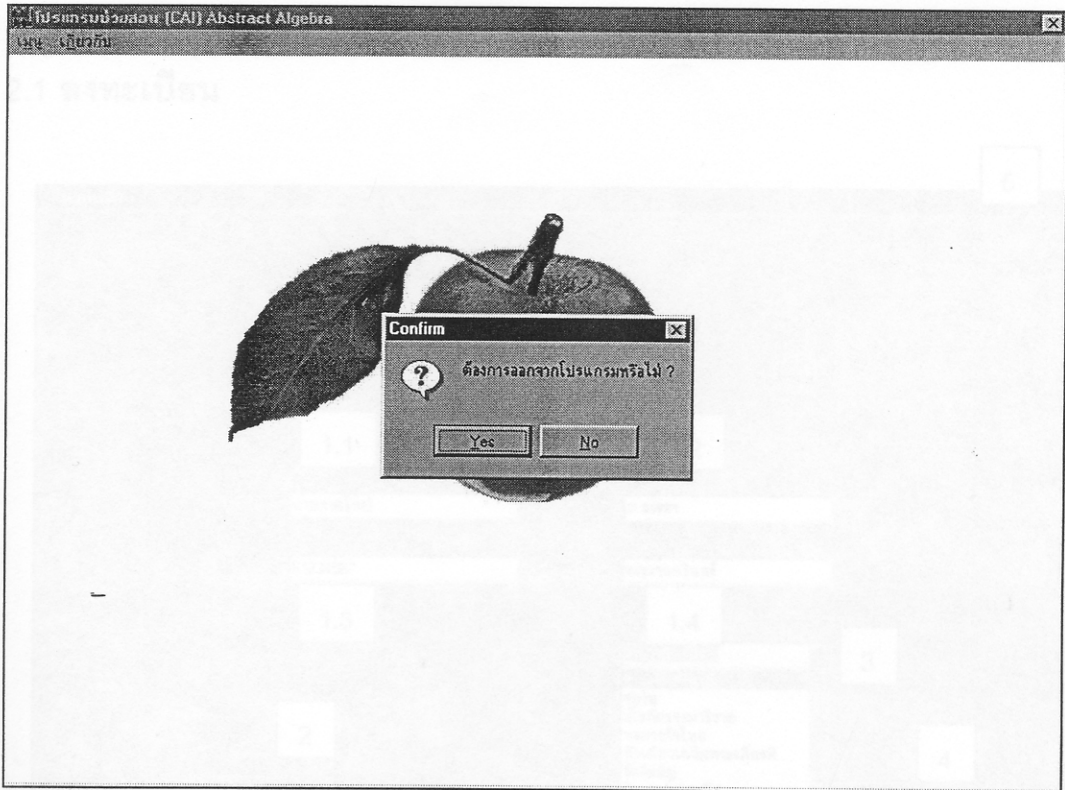
1.3 เกี่ยวกับโปรแกรม



ส่วนนี้จะมีเสียงต้อนรับและแสดงรายละเอียดของโปรแกรม

เมื่อคลิกที่ปุ่ม [OK] เสียงต้อนรับและรายละเอียดของโปรแกรมก็จะหายไป (ดู 1.2 เริ่มต้น)

1.4 จบโปรแกรม 2. ทดสอบความรู้ที่รศกนิตนามธรรม



เลือก [Yes] ถ้าต้องการจบโปรแกรม

เลือก [No] ถ้าต้องการทำงานต่อ (ดู 1.2 เริ่มต้น)