

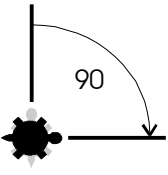
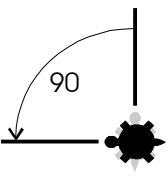
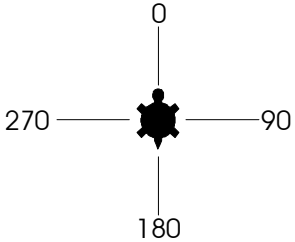



## สารบัญ

<b>คำสั่งที่ใช้ในการบังคับตำแหน่งเบื้องต้น .....</b>	<b>3</b>
fd.....	3
bk.....	3
rt.....	3
lt.....	3
seth.....	3
glide.....	3
<b>คำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการวาดเส้น/จัดการจากหลังเบื้องต้น .....</b>	<b>4</b>
pd.....	4
pu.....	4
setc.....	4
color.....	4
setpensize.....	4
pensize.....	5
freezebg.....	5
unfreezebg.....	5
<b>คำสั่งที่ใช้จัดการกับตัวแต่เบื้องต้น .....</b>	<b>5</b>
setsh.....	5
shape.....	5
setsize.....	6
size.....	6
freeze.....	6
unfreeze.....	6
cg.....	6
clean.....	6
<b>คำสั่งที่เกี่ยวข้องข้องตัวตัวแปรเบื้องต้น .....</b>	<b>7</b>
question.....	7
answer.....	7
make.....	8
show.....	9
random.....	9
<b>คำสั่งที่ใช้ในการทำซ้ำและตัดสินใจ .....</b>	<b>10</b>
repeat.....	10
forever.....	10

cancel.....	11
if.....	11
ifelse.....	12
<b>คำสั่งอื่นๆ.....</b>	<b>13</b>
cc.....	13
wait.....	13
announce.....	13

## คำสั่งที่ใช้ในการบังคับเต่าเบื้องต้น

<p><b>fd</b> (ฟอร์-เวิร์ด)</p>	<p><b>เดินหน้า</b> วิธีใช้ <b>fd</b> <i>ก้าวก้าว</i> เช่น <b>fd 100</b> จะทำให้เต่าเดินหน้าไป 100 ก้าว</p>	
<p><b>bk</b> (แบค-เวิร์ด)</p>	<p><b>ถอยหลัง</b> วิธีใช้ <b>bk</b> <i>ก้าวก้าว</i> เช่น <b>bk 100</b> จะทำให้เต่าเดินถอยหลังไป 100 ก้าว</p>	
<p><b>rt</b> (ไรท์-เทอร์น)</p>	<p><b>หันขวา</b> วิธีใช้ <b>rt</b> <i>หันก้องศา</i> เช่น <b>rt 90</b> จะทำให้เต่าหันหัวไปทางขวา 90 องศา</p>	
<p><b>lt</b> (เลฟท์-เทอร์น)</p>	<p><b>หันซ้าย</b> วิธีใช้ <b>lt</b> <i>หันก้องศา</i> เช่น <b>lt 90</b> จะทำให้เต่าหันหัวไปทางซ้าย 90 องศา</p>	
<p><b>seth</b> (เซท-เฮด)</p>	<p><b>ตั้งทิศหัวของเต่า</b> วิธีใช้ <b>seth</b> <i>ทิศของหัวเต่า</i> เช่น <b>seth 0</b> หัวเต่าจะชี้ขึ้นด้านบน <b>seth 90</b> หัวเต่าจะชี้ไปด้านขวา <b>seth 180</b> หัวเต่าจะชี้ลงด้านล่าง <b>seth 270</b> หัวเต่าจะชี้ไปด้านซ้าย</p>	
<p><b>glide</b> (กลไลด์)</p>	<p><b>ไถลไปข้างหน้า</b> วิธีใช้ <b>glide</b> <i>ก้าวก้าว ความเร็ว</i> เช่น <b>glide 100 1</b> จะทำให้เต่าไถลไปข้างหน้า 100 ก้าว ช้าๆ <b>glide 100 99</b> จะทำให้เต่าไถลไปข้างหน้า 100 ก้าว เร็วๆ * ค่าความเร็วเริ่มจาก 1 ถึง 99</p>	

## คำสั่งที่เกี่ยวกับการวาดเส้น, จัดการฉากหลังเบื้องต้น

<p><b>pd</b> (เพน-ดาร์น)</p>	<p>จิมปากกลางบนฉากหลัง</p>																														
<p><b>pu</b> (เพน-อัฟ)</p>	<p>ยกปากกาขึ้น</p>																														
<p><b>setc</b> (เซท - คัลเลอร์)</p>	<p><b>ตั้งค่าสีของเต่า</b> วิธีใช้ <code>setc สีอะไร</code> * สีจะเป็นตัวเลข หรือ ชื่อสี ก็ได้ เช่น <code>setc 0</code> เต่าจะเป็นสีขาว <code>setc "red"</code> หรือ <code>setc "แดง"</code> สำหรับรุ่นภาษาไทย เต่าจะเป็นสีแดง <b>ตัวอย่างค่าสีที่ใช้ได้</b></p> <table border="1" data-bbox="654 907 1396 1176"> <thead> <tr> <th>ค่า</th> <th>ชื่อ</th> <th>รุ่นภาษาไทย</th> <th>ค่า</th> <th>ชื่อ</th> <th>รุ่นภาษาไทย</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>white</td> <td>ขาว</td> <td>9</td> <td>black</td> <td>ดำ</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>red</td> <td>แดง</td> <td>55</td> <td>green</td> <td>เขียว</td> </tr> <tr> <td>105</td> <td>blue</td> <td>น้ำเงิน</td> <td>45</td> <td>yellow</td> <td>เหลือง</td> </tr> <tr> <td>135</td> <td>pink</td> <td>ชมพู</td> <td>25</td> <td>orange</td> <td>ส้ม</td> </tr> </tbody> </table>	ค่า	ชื่อ	รุ่นภาษาไทย	ค่า	ชื่อ	รุ่นภาษาไทย	0	white	ขาว	9	black	ดำ	15	red	แดง	55	green	เขียว	105	blue	น้ำเงิน	45	yellow	เหลือง	135	pink	ชมพู	25	orange	ส้ม
ค่า	ชื่อ	รุ่นภาษาไทย	ค่า	ชื่อ	รุ่นภาษาไทย																										
0	white	ขาว	9	black	ดำ																										
15	red	แดง	55	green	เขียว																										
105	blue	น้ำเงิน	45	yellow	เหลือง																										
135	pink	ชมพู	25	orange	ส้ม																										
<p><b>color</b> (คัลเลอร์)</p>	<p><b>แสดงค่าสีปัจจุบันของเต่า</b> วิธีใช้ <code>color</code> เช่น <code>show color</code> จะพิมพ์ค่าสีของเต่าออกมา <code>setc color + 1</code> จะตั้งสีของเต่าให้เป็นสีถัดจากสีเดิม</p>																														
<p><b>setpensize</b> (เซท - เพน - ไซส์)</p>	<p><b>ตั้งขนาดของเส้น</b> วิธีใช้ <code>setpensize ขนาดเท่าไร</code> เช่น <code>setpensize 1</code> จะทำการตั้งค่าขนาดเส้นเท่ากับ 1 ซึ่งเล็กที่สุด <code>setpensize 100</code> จะทำการตั้งค่าขนาดเส้นเท่ากับ 100 ซึ่งใหญ่ที่สุด</p>																														

<p><b>pensize</b> (เพน - ไซส์)</p>	<p><b>แสดงค่าขนาดปัจจุบันของเส้น</b> วิธีใช้ <code>pensize</code> เช่น <code>show pensize</code> จะพิมพ์ค่าขนาดของเส้นออกมา <code>setpensize pensize + 1</code> จะตั้งขนาดของเส้นให้ใหญ่ขึ้น 1</p>
<p><b>freezebg</b> (ฟรีส-แบค-กราว)</p>	<p><b>คงสภาพฉากหลัง</b> วิธีใช้ <code>freezebg</code> คำสั่งนี้เป็นการห้ามไม่ให้ใครมาแก้ไขฉากหลังที่ทำไว้ ซึ่งจะทำให้ใช้ยางลบ ลบรูปไม่ได้ วาดอะไรทับก็ไม่ได้</p>
<p><b>unfreezebg</b> (อัน-ฟรีส-แบค-กราว)</p>	<p><b>ปลดปล่อยฉากหลัง</b> วิธีใช้ <code>unfreezebg</code> คำสั่งนี้จะใช้คู่กับคำสั่ง <code>freezebg</code> โดยจะให้ผลตรงกันข้ามคือจะทำให้ใครมาแก้ไขฉากหลังที่ทำไว้ก็ได้</p>

### คำสั่งที่ใช้จัดการกับตัวเต่าเบื้องต้น

<p><b>setsh</b> (เซท - เซพ)</p>	<p><b>กำหนดรูปร่างให้เต่า</b> วิธีใช้ <code>setsh</code> รูปที่เท่าไหร่ หรือ <code>setsh</code> ชื่อรูป เช่น <code>setsh 1</code> จะเอารูปที่ 1 มาใส่ให้เต่า (รูปที่ 1 คือตัวบนซ้าย) <code>setsh "moon"</code> จะเอารูปที่ชื่อว่า moon มาใส่ให้เต่า</p>
<p><b>shape</b> (เซพ)</p>	<p><b>แสดงค่าหมายเลขของรูปที่อยู่บนเต่า</b> วิธีใช้ <code>shape</code> เช่น <code>show shape</code> จะพิมพ์ออกมาว่ารูปบนเต่านั้นเป็นรูปที่เท่าไหร่ * คำสั่งนี้จะแสดงเฉพาะหมายเลขของรูปโดยไม่แสดงชื่อของรูป</p>

<p><b>setsize</b> (เซท - ไซส์)</p>	<p><b>ตั้งขนาดของเต่า</b> วิธีใช้ <b>setsize</b> ขนาดเท่าไร เช่น <b>setsize 5</b> จะทำการตั้งขนาดเต่าให้เท่ากับ 5 ซึ่งเล็กที่สุด <b>setsize 160</b> จะทำการตั้งขนาดเต่าให้เท่ากับ 160 ซึ่งใหญ่ที่สุด * เต่าปกติจะมีขนาดเป็น 40</p>
<p><b>size</b> (ไซส์)</p>	<p><b>แสดงค่าขนาดปัจจุบันของเต่า</b> วิธีใช้ <b>size</b> เช่น <b>show size</b> จะพิมพ์ค่าขนาดของเต่าออกมา <b>setsize size + 1</b> จะตั้งขนาดของเต่าให้ใหญ่ขึ้น 1</p>
<p><b>freeze</b> (ฟรีส)</p>	<p><b>คงสภาพเต่า</b> วิธีใช้ <b>freeze</b> คำสั่งนี้เป็นการห้ามไม่ให้ใครมาแก้ไขเต่าที่ทำไว้ ซึ่งจะทำให้ย้ายเต่าหรือเอารูปใหม่ทำหับไม่ได้</p>
<p><b>unfreeze</b> (อัน-ฟรีส)</p>	<p><b>ปลดปล่อยเต่า</b> วิธีใช้ <b>unfreeze</b> คำสั่งนี้จะใช้คู่กับคำสั่ง <b>freeze</b> โดยจะให้ผลตรงกันข้ามคือจะทำให้ใครมาแก้ไขเต่าที่ทำไว้ก็ได้</p>
<p><b>cg</b> (เคลีย - กราฟิก)</p>	<p><b>ล้างภาพฉากหลัง</b> วิธีใช้ <b>cg</b> คำสั่งนี้จะลบรูปฉากหลังทั้งหมดและย้ายเต่ามาตรงกลางจอ พร้อมตั้งทิศหัวของเต่าให้ชี้ขึ้นข้างบน * เต่าตัวที่จะถูกย้าย คือตัวที่เราคุยด้วยเป็นตัวสุดท้าย</p>
<p><b>clean</b> (คลีน)</p>	<p><b>ล้างภาพฉากหลัง</b> วิธีใช้ <b>clean</b> คำสั่งนี้จะทำงานเหมือนคำสั่ง cg คือ ลบรูปฉากหลังทั้งหมด แต่จะไม่มีการย้ายเต่า</p>

## คำสั่งที่เกี่ยวข้องตัวตัวแปรเบื้องต้น

<p><b>question</b> (ควีส - ชั่น) และ</p> <p><b>answer</b> (แอน - เซอร์)</p>	<p><b>ถาม และ ตอบ</b></p> <p><b>วิธีใช้</b></p> <p><b>question</b> <i>ข้อความ</i></p> <p><b>answer</b></p> <p>การใช้คำสั่ง <b>question</b> ร่วมกับ <b>answer</b> จะทำให้เราสามารถถามคำถามและรับข้อความเป็นคำตอบกลับมาได้ เช่น ถามชื่อของผู้ใช้ เป็นต้น</p> <p><b>ตัวอย่าง</b></p> <p>ตัวอย่างนี้โปรแกรมจะถามอายุของผู้ใช้และพิมพ์มันออกมา</p> <p><b>question</b> [คุณอายุเท่าไร]</p> <p><b>show answer</b></p> <p>โปรแกรมข้างต้นจะทำให้เกิดหน้าต่างแบบนี้ขึ้นมา</p> <div data-bbox="576 981 1318 1393" data-label="Image"> </div> <p>ถ้าผู้ใช้ป้อนคำตอบเข้าไปว่า</p> <p>ฉันอายุ 10 ขวบ</p> <p>โปรแกรมจะพิมพ์คำว่า</p> <p>ฉันอายุ 10 ขวบ</p> <p>ขึ้นมาในคอมมานด์เซ็นเตอร์</p>
---	--

<p><b>make</b> (เมค)</p>	<p><b>สร้างตัวแปร หรือ กำหนดค่าให้ตัวแปร</b> <b>วิธีใช้</b></p> <p><b>make</b> "ชื่อตัวแปร ค่าหรือนิพจน์"</p> <p>เช่น <b>make "X 0</b>      สร้างตัวแปรชื่อ <b>X</b> และมีค่าเป็น 0</p> <p><b>make "Y 1+1</b>      สร้างตัวแปรชื่อ <b>Y</b> และมีค่าเป็นผลลัพธ์ของ <b>1+1</b> ซึ่งคือ 2</p> <p><b>make "Z [1+1]</b>      สร้างตัวแปรชื่อ <b>Z</b> และมีค่าเป็น <b>"1+1"</b></p> <p><b>make "A :X</b>      สร้างตัวแปรชื่อ <b>A</b> และมีค่าเท่ากับตัวแปร <b>X</b></p> <p><b>make "B :B + 1</b>      เพิ่มค่าตัวแปรชื่อ <b>B</b> ขึ้น 1</p> <p><b>make "name1 [Arnan]</b>      สร้างตัวแปรชื่อ <b>name1</b> และมีค่าเป็น <b>"Arnan"</b></p> <p><b>make "name2 [My name is Roger]</b> สร้างตัวแปรชื่อ <b>name2</b> และมีค่าเป็น <b>"My name is Roger"</b></p> <p>จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ถ้าเราจะสร้างหรือกำหนดค่าให้ตัวแปรเราจะต้องมีเครื่องหมาย ("") นำหน้าชื่อตัวแปรเสมอ เช่น <p><b>make "A 0</b></p> </li> <li>- ถ้าเราจะนำค่าจากตัวแปรมาใช้จะต้องมีเครื่องหมาย (:) นำหน้าชื่อตัวแปร เช่น <p><b>show :A</b></p> </li> </ul> <p>ตัวแปรที่สร้างขึ้นมานี้จะหายไปเมื่อเราออกจากโปรแกรม Microworlds ถ้าต้องการใช้งานมันทุกครั้งที่เปิดขึ้นงานขึ้นมา ก็จะต้องสร้างตัวแปรเหล่านั้นขึ้นมาใน <b>startup procedure</b> เช่น</p> <pre>to startup make "A 0 make "name [Arnan] end</pre> <p>ตัวอย่างข้างต้นจะทำให้ Microworlds สร้างตัวแปรชื่อ <b>A</b> กับ <b>name</b> ขึ้นมาทุกครั้งที่เปิดขึ้นงานขึ้นมา โดยจะมีค่าเริ่มต้นเป็น 0 และ <b>Arnan</b> ตามลำดับ</p>
------------------------------	---

<p><b>show</b> (โชว์)</p>	<p><b>แสดงค่าตัวแปรหรือนิพจน์ออกทางคอมมานด์เช่นเตอร์</b> วิธีใช้</p> <p><code>show</code> ตัวแปร หรือ นิพจน์</p> <p>เช่น</p> <p><code>show [Hello]</code>      จะพิมพ์คำว่า <b>Hello</b> ออกมา</p> <p><code>show :A</code>              จะพิมพ์ค่าตัวแปร <b>A</b></p> <p><code>show 1+1</code>            จะพิมพ์ผลลัพธ์ของ <b>1+1</b></p> <p><code>show :A = 0</code>        ถ้า <b>A</b> มีค่าเป็น <b>0</b> จะพิมพ์ค่าจริงออกมา (True) แต่ถ้า <b>A</b> ไม่ใช่ <b>0</b> จะพิมพ์ค่าเท็จออกมา (False)</p>
<p><b>random</b> (แรน-ด้อม)</p>	<p><b>สุ่มค่าตัวเลข</b> วิธีใช้</p> <p><code>random</code> ค่าตัวเลข</p> <p>ค่าที่สุ่มออกมาจะมีค่าตั้งแต่ 0 จนถึงเลขที่น้อยกว่า "ค่าตัวเลข"</p> <p>เช่น <code>show random 100</code>      จะแสดงค่าสุ่มตั้งแต่ 0 - 99</p> <p><code>make "A random 10</code>      สุ่มค่าระหว่าง 0 - 9 ให้ตัวแปร <b>A</b></p> <p><code>make "B 1 + random 7</code>      สุ่มค่าระหว่าง 1 - 7 ให้ตัวแปร <b>B</b></p>

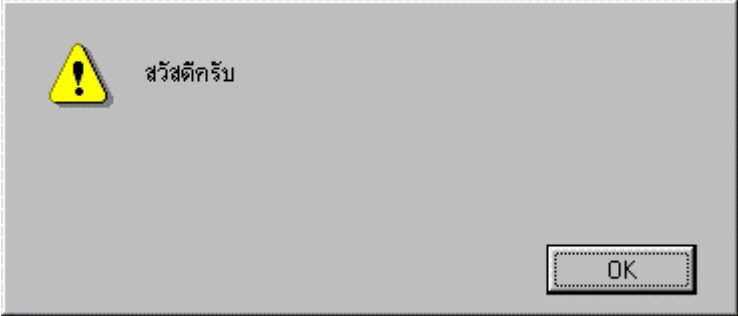
## คำสั่งที่ใช้ในการทำซ้ำและตัดลีนใจ

<p><b>repeat</b> (รี-พีท)</p>	<p><b>ทำซ้ำ</b> <b>วิธีใช้</b></p> <p><code>repeat จำนวนครั้ง [ คำสั่งที่จะให้ทำ ]</code></p> <p>เช่น</p> <p><code>repeat 4 [ fd 100 rt 90 ]</code></p> <p>คำสั่ง <b>repeat</b> ข้างต้นจะทำคำสั่งในวงเล็บ 4 ครั้ง ซึ่งจะให้ผลเหมือนกับการใช้คำสั่ง</p> <pre>fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100 rt 90</pre> <p>จะเห็นได้ว่าการใช้ <b>repeat</b> จะสั้นกว่า ถ้านำคำสั่งนี้ไปสั่งเต่า ก็จะได้รูป 4 เหลี่ยมจัตุรัสออกมา</p> <pre>repeat 10 [ setsh "bird1 wait 5             setsh "bird2 wait 5 ]</pre> <p>คำสั่ง <b>repeat</b> ข้างต้น คำสั่งในวงเล็บจะทำให้เกิดภาพนกกระฟือปีกขึ้น 1 ครั้ง และ <b>repeat 10</b> จะทำให้คำสั่งในวงเล็บทำงาน 10 ครั้ง นั่นคือ นกจะกระฟือปีก 10 ครั้งนั่นเอง</p>
<p><b>forever</b> (ฟอร์-เอ-เวอร์)</p>	<p><b>ทำซ้ำแบบไม่รู้จบ</b> <b>วิธีใช้</b></p> <p><code>forever [ คำสั่งที่จะให้ทำ ]</code></p> <p>เช่น</p> <p><code>forever [ fd 1 ]</code></p> <p>คำสั่งนี้จะทำให้เต่าเดินหน้า 1 ก้าวไปไม่รู้จบ นั่นคือมันจะเดินหน้าไปเรื่อยๆ ไม่มีวันหยุด</p> <pre>forever [ setsh "bird1 wait 5           setsh "bird2 wait 5 ]</pre> <p>คำสั่งนี้จะทำให้นกกระฟือปีกไปเรื่อยๆ ไม่มีวันหยุด</p> <p>ถ้าเราต้องการหยุดการทำงานของคำสั่ง <b>forever</b> จะสามารถทำได้ 2 วิธี คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>กดปุ่ม <i>Ctrl-Break</i> บนแป้นพิมพ์ หรือ เลือกเมนู <i>Edit-Stop all</i> (เมนู “แก้ไข-หยุดหมด” ในรุ่นภาษาไทย)</li> <li>ใช้คำสั่ง <b>cancel</b> ดูรายละเอียดในคำสั่ง <b>cancel</b></li> </ol>

<p><b>cancel</b> (แคน-เซล)</p>	<p><b>หยุดการทำงานของคำสั่ง ที่ทำงานแบบไม่มีวันจบ</b></p> <p>เช่น คำสั่ง <b>forever</b>, <b>launch</b>, <b>when</b> รวมทั้งคำสั่งในตัวเต่าหรือปุ่มที่เลือกการทำงานเป็นแบบ “many times” (“หลายครั้ง”) สำหรับรุ่นภาษาไทย</p> <p><b>วิธีใช้</b></p> <p><b>cancel</b> [ คำสั่งที่ต้องการจะหยุด ]</p> <p>เช่น</p> <p><b>forever</b> [ fd 1 ]</p> <p>ถ้าต้องการจะหยุดการทำงานของคำสั่ง <b>forever</b> ข้างต้นนี้เราจะใช้</p> <p><b>cancel</b> [ fd 1 ]</p> <p>ถ้าในเต่าที่ชื่อ t1 เราเขียนคำสั่ง <b>glide 100 1</b> และเลือกการทำงานเป็นแบบ many times (“หลายครั้ง”) ถ้าต้องการจะหยุดมัน ให้ใช้คำสั่ง</p> <p><b>cancel</b> [glide 100 1]</p>
<p><b>if</b> (อิฟ)</p>	<p><b>ทดสอบเงื่อนไข เฉพาะกรณีที่เป็นจริง&amp;</b></p> <p><b>วิธีใช้</b></p> <p><b>if</b> เงื่อนไข [ ชุดคำสั่งที่จะให้ทำถ้าเงื่อนไขเป็นจริง ]</p> <p>เช่น</p> <p><b>if</b> :A &gt; 0 [ t1, fd 100 ]</p> <p>คำสั่งข้างต้นจะทำการทดสอบค่าในตัวแปร A ว่ามากกว่า 0 หรือไม่ ถ้ามากกว่าก็จะทำคำสั่งที่อยู่ในวงเล็บ นั่นคือสั่งให้เต่าที่ชื่อ t1 เดินหน้า 100 ก้าว</p> <p><b>question</b> [ พร้อมหรือยัง? ]</p> <p><b>if</b> answer = "พร้อม [ t1, glide 100 5 ]</p> <p>ในโปรแกรมข้างต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรทัดแรกจะแสดงหน้าต่างเล็กๆ โดยมีคำถามว่า "พร้อมหรือยัง?" ปรากฏอยู่ (ดูรายละเอียดในคำสั่ง <b>question</b>) และมีช่องให้ผู้ผู้ใช้เติมคำตอบ</li> <li>- บรรทัดที่สองจะทำการตรวจสอบว่าผู้ใช้ตอบว่า "พร้อม" หรือไม่ ถ้าใช่ก็จะสั่งที่เต่าที่ชื่อ t1 ไกลไปข้างหน้า</li> </ul>

<p><b>ifelse</b> (อีฟ-เอลส์)</p>	<p>ทดสอบเงื่อนไข ภารกิจที่เป็นจริงและภารกิจที่เป็นเท็จ &amp; วิธีใช้</p> <pre> if เงื่อนไข [ คำสั่งที่จะให้ทำถ้าเงื่อนไขเป็นจริง ]                 [ คำสั่งที่จะให้ทำถ้าเงื่อนไขเป็นเท็จ ] </pre> <p>เช่น</p> <pre> if :A &gt; 0 [ t1, fd 100 ] [ t2, bk 100 ] </pre> <p>คำสั่งข้างต้นจะทำการทดสอบค่าของตัวแปร <b>A</b> ว่ามากกว่า 0 หรือไม่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ถ้ามากกว่า จะสั่งให้เต่าที่ชื่อ t1 เดินหน้า 100 ก้าว</li> <li>- ถ้าไม่มากกว่า จะสั่งให้เต่าที่ชื่อ t1 เดินถอยหลัง 100 ก้าว</li> </ul> <pre> to ask question [ กรุณาป้อนชื่อของคุณ ] ifelse empty? answer             [ask]             [settext1 answer] end </pre> <p>โปรแกรมข้างต้นแสดงให้เห็น Procedure หนึ่งชื่อ <b>ask</b> ซึ่งจะทำการถามชื่อผู้ใช้และจะตรวจสอบคำตอบที่ผู้ใช้ป้อนว่า</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ถ้าผู้ใช้ไม่ได้ป้อนอะไร (คือ <b>empty? answer</b> เป็นจริง) ก็ให้ถามใหม่โดยเรียกตัวเองขึ้นมา</li> <li>- ถ้าผู้ใช้ป้อนข้อความเข้ามาแล้วก็ให้นำข้อความนั้นไปใส่ใน text1</li> </ul>
--------------------------------------	---

## คำสั่งอื่นๆ

<p><b>cc</b> (เคลีย-คอมมานด์-เซนต์เตอร์)</p>	<p><b>ล้างตัวหนังสือในคอมมานด์เซนต์เตอร์</b> วิธีใช้ <code>cc</code></p>
<p><b>wait</b> (เวท)</p>	<p><b>หยุดรอ</b> วิธีใช้ <code>wait</code> รอนานเท่าไร เช่น <code>wait 5</code> จะทำให้โปรแกรมหยุดการทำงานต่างๆ และรอเป็นเวลา 5 หน่วย <code>fd 100</code> <code>wait 10</code> <code>fd 100</code> โปรแกรมตัวอย่างนี้จะทำให้เตาเดินหน้าไป 100 ก้าว แล้วรอเป็นเวลา 10 หน่วย หลังจากนั้นก็เดินไปอีก 100 ก้าว</p>
<p><b>announce</b> (อะ-เนาว์ส)</p>	<p><b>แสดงข้อความเป็นหน้าต่าง</b> วิธีใช้ <code>announce</code> <i>ข้อความ</i>  คำสั่งนี้จะแสดงข้อความขึ้นมาในหน้าต่างเล็กๆ และมีปุ่ม OK ให้ เมื่อกดปุ่ม OK ก็จะมีปิดหน้าต่างนี้ เช่น <code>announce [สวัสดีครับ]</code>  จะทำให้เกิดหน้าต่างดังแสดงในรูปปรากฏขึ้นมา</p> <div data-bbox="577 1330 1318 1644" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; background-color: #f0f0f0;">  <p>สวัสดีครับ</p> <p>OK</p> </div>

# ดรรชนีคำสั่ง - INDEX

	A		M
announce, 13		make, 8	
answer, 7			P
	B		
bk, 3		pd, 4	
		pensize, 5	
		pu, 4	
	C		Q
cancel, 11			
cc, 13		question, 7	
cg, 6			R
clean, 6			
color, 4		random, 9	
	F	repeat, 10	
fd, 3		rt, 3	
forever, 10			S
freeze, 6		setc, 4	
freezebg, 5		setpensize, 4	
	G	setsh, 5	
glide, 3		setsize, 6	
		seth, 3	
	I	shape, 5	
if, 11		show, 9	
ifelse, 12		size, 6	
	L		U
lt, 3		unfreeze, 6	
		unfreezebg, 5	
			W
		wait, 13	