



การพัฒนาโปรแกรมสำหรับค้นหาข้อมูล

กรณีศึกษา บริษัท อัปสตรีม จำกัด

DEVELOPMENT OF FILES SEARCH TOOL

CASE STUDY: UP STREAM CO., LTD

นายสุภวิชญ์ สมบูรณ์สุข

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิศวกรรมศาสตรเทคโนโลยี

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

การพัฒนาโปรแกรมสำหรับค้นหาข้อมูล

กรณีศึกษา บริษัท อัปสตรีม จำกัด

DEVELOPMENT OF FILES SEARCH TOOL

CASE STUDY: UP STREAM CO., LTD

นายศุภวิชญ์ สมบูรณ์สุข

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ ดร. ภาสกร อภิรักษ์วรพินิต)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ชาญ จารูวงศ์รังสี)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ภัสมะ เจริญพงษ์)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์นุชนารถ พงษ์พานิช)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การพัฒนาโปรแกรมสำหรับค้นหาข้อมูล กรณีศึกษา บริษัทอัพสตรีม จำกัด Development of files search Tool Case Study Up Stream CO., LTD.	
ผู้จัดทำ	นาย สุภวิชญ์	สมบุญสุข
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ	สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กัมมะ	เจริญพงษ์
พนักงานที่ปรึกษา	นาย สุภวิชญ์	บุญไทย
ชื่อบริษัท	บริษัท อัพสตรีม จำกัด	
ประเภทธุรกิจ	ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ และ โฆษณา	

บทสรุป

เนื่องจากปัจจุบันการค้นหาข้อมูลจากสถานประกอบการ ยังมีการค้นหาโดยการบันทึกงานไว้ในแผ่น CD และ DVD แล้วนำมาเก็บไว้ที่ชั้น เป็นจำนวนมาก จึงมีการค้นหาที่ลำบากและหายากมาก จึงได้เกิดแนวคิดที่จะทำการพัฒนาโปรแกรมค้นหาข้อมูลที่ใช้งานสะดวกขึ้นมา โดยเริ่มต้นจากการสำรองข้อมูลลงใน External Hard disk แล้วใช้โปรแกรมค้นหาข้อมูลที่พัฒนาขึ้นในการค้นหา ซึ่งระบบค้นหาที่พัฒนาขึ้นนี้ สามารถเลือกไฟล์ที่ต้องการจะค้นหา และใส่คีย์เวิร์ดในการค้นหาเพื่อลดขอบเขตในการค้นหาทำให้สามารถค้นหาข้อมูลได้ง่ายขึ้น

ในการพัฒนาโปรแกรมนี้นี้ได้ใช้ภาษา Basic เป็นหลักในการพัฒนา เพราะเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ทำให้ง่ายต่อการนำไปพัฒนา

จากการดำเนินงานพัฒนาและออกแบบโปรแกรมการค้นหาข้อมูลนี้ทำให้ พนักงานที่บริษัทสามารถนำเอาโปรแกรมไปใช้ในการค้นหาไฟล์งานได้สะดวกสบายขึ้น และลดระยะเวลาในการค้นหาไฟล์งานลงได้

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติสหกิจศึกษา ณ สถานประกอบการ อัสตริม จำกัด เป็นระยะเวลา 18 สัปดาห์เริ่มตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน ถึงวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2556 ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มาศึกษาประสบการณ์การทำงานจริง ขอขอบคุณ คุณสรวิทย์ บุญไทย พี่ๆพนักงาน และผู้บริหาร ที่สละเวลามาสอนและให้ความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณอาจารย์ภัทมะ เจริญพงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจที่ให้คำแนะนำ ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล ช่วยเหลือข้าพเจ้า ละเป็นที่ปรึกษาการทำรายงานนี้จนเสร็จสมบูรณ์



TNIT

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

ข

กิตติกรรมประกาศ

ง

สารบัญ

จ

สารบัญตาราง

ช

สารบัญรูปประกอบ

ซ

บทที่

1.บทนำ1

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

1

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

2

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

2

1.4ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

3

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

3

สารบัญ

บทที่

หน้า

1.8 วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	4
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	4
2.ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.1.1 ส่วนประกอบในหน้าจอของ Visual Studio 2010	10
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	19
3.แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	21
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	21
3.2 รายละเอียดโครงการที่ปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา	22
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน	22

สารบัญ

บทที่	หน้า
4.ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	43
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	43
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	46
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย ในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ	46
5.บทสรุปและข้อเสนอแนะ	47
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ	47
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	47
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	47
เอกสารอ้างอิง	48
ภาคผนวก	49
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	56

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

1.1 Menu Bar

10

1.2 Toolbox

18

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

21



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 สถานที่ตั้ง บริษัท อพัสตรัม จำกัด	1
1.2 แผนภาพการบริหารองค์กร	2
2.1 Menu Bar	10
2.2 Standard Toolbar	11
2.3 Solution Explorer	13
2.4 Properties	14
2.5 Toolbox	17
2.6 Toolbox 2	18
2.7 Visual Basic 2010	19
2.8 Website Youtube	20
3.1 Object	23
3.2 ศึกษาได้จาก Google	24
3.3 ศึกษาได้จาก Youtube	25

	ณ
ภาพที่	หน้า
3.4 เลือกแบบฟอร์ม	26
3.5 จัดวาง Object	27
3.6 ใส่โค้ดใน Object	28
3.7 เปลี่ยนชื่อ Text TabControl	28
3.8 แสดงผลใน ListBox	29
3.9 ใส่คีย์ในการเสิร์ช	30
3.10 ผลลัพธ์จากการใส่คีย์ในการ Search	30
3.11 แถบ StatusStrip Tab File Index	31
3.12 แถบ StatusStrip Tab Search	31
3.13 เปลี่ยนชื่อและเพิ่ม StatusLabel	31
3.14 เปลี่ยนชื่อ และเพิ่ม StatusLabel	32
3.15 แถบแสดงคำสั่ง Error	34
3.16 เปลี่ยนไอคอน Header	35
3.17 กำหนดไอคอนของ Program	36
3.18 Build Program	37

ภาพที่	หน้า
3.19 หน้าต่าง Publish	37
3.20 แก้ไขชื่อไฟล์	38
3.21 กดเข้าใช้งานโปรแกรม	39
3.22 ทดลอง Search Drive	40
3.23 ทดลองใส่ Keywords	41
3.24 ทดลองเปิดไฟล์จาก Program ที่ทำ	42
4.1 ช่องแสดงการใส่ Drive เพื่อทำการ Build Index ข้อมูล	43
4.2 หน้าจอแสดงผลการ Build Index เสร็จสิ้น	44
4.3 หน้าจอแสดงการใส่คีย์เวิร์ดในช่อง Quick Search เพื่อทำการค้นหา	44
4.4 หน้าจอแสดงผลการ Search ในแท็บ Search	45

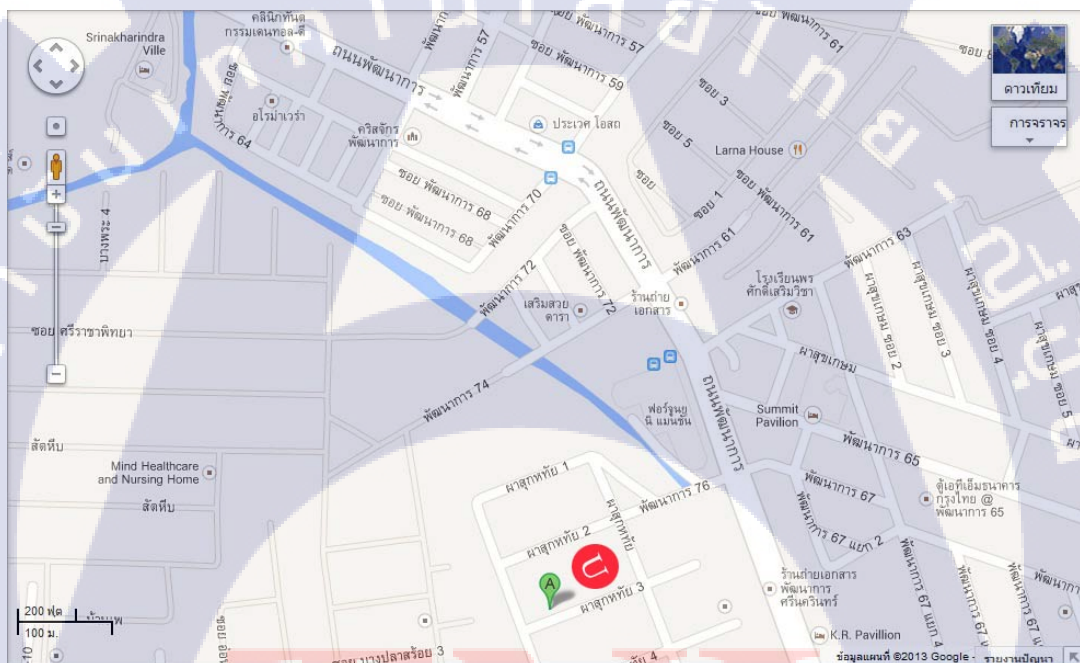
TNI

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

บริษัท อัสตริม จำกัด เลขที่ 66/1 ถนนพัฒนาการ ซอย 76 แขวงประเวศ เขตประเวศ กรุงเทพฯ 10250 ประเทศไทย

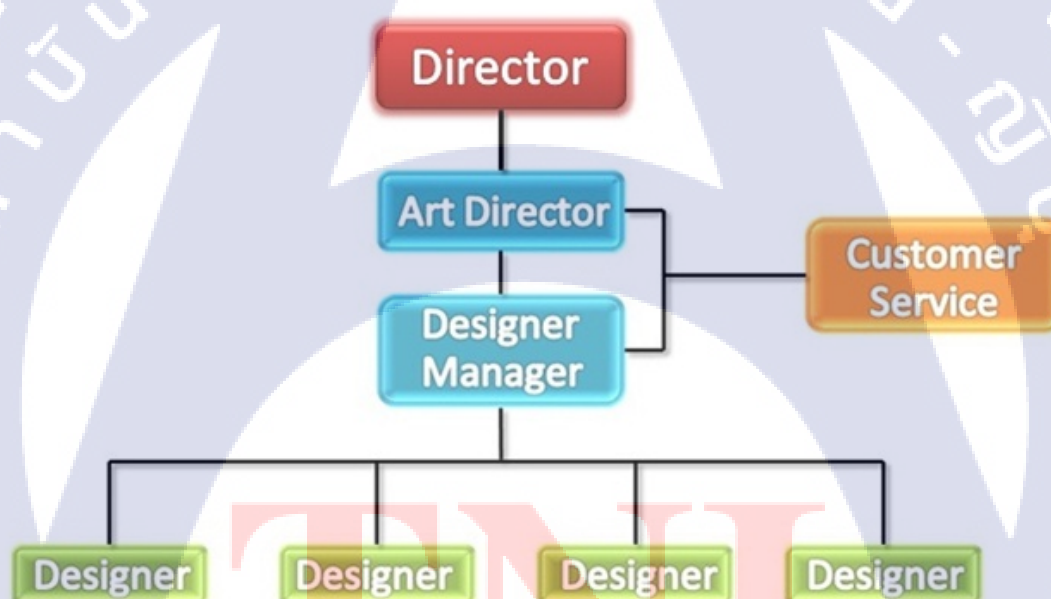


รูปที่ 1.1 สถานที่ตั้ง บริษัท อัสตริม จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

ธุรกิจหลักของบริษัท อพสตรึม จำกัด คือ งานออกแบบ ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อโฆษณา ได้แก่ ปฏิทิน (Calendar), สมุดจดบันทึก (Diary), โปสเตอร์ (Poster), การ์ด (Card), หนังสือ (Book), รายงานประจำปี (Annual Report), บิลบอร์ด (Bill Board), บรรจุภัณฑ์ (Packaging), วารสาร (Magazine), เทมเพลต แอปพลิเคชัน (Template Application), เทมเพลต เว็บไซต์ (Template Website)

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



รูปที่ 1.2 แผนภาพการบริหารองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน	นักศึกษาสหกิจ
หน้าที่	1. Backup ข้อมูลจากแผ่นCD/DVDลง External Harddisk จำนวน 2,368 แผ่น พร้อมจัดทำ Data Access 2. ดูแลระบบ Network ของทางบริษัท 3. สร้างฐานข้อมูล (Database) 4. ทำงานที่ได้รับมอบหมาย

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา	นายสุรวิทย์ บุญไทย
ตำแหน่ง	Designer

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มปฏิบัติงานตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ.2556 จนถึงวันที่ 5 ตุลาคม พ.ศ.2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท อพสตริม จำกัด ได้ทำธุรกิจงานออกแบบดีไซน์มานานกว่า 10 ปี ทำให้มีข้อมูลในด้านงานดีไซน์ และข้อมูลลูกค้ามีจำนวนมากข้อมูลดังกล่าวมีความซับซ้อนและกระจัดกระจายอยู่หลายที่ ซึ่ง 80% ของข้อมูลทั้งหมดอยู่ในแผ่น CD/DVD จำนวน 2,000 กว่าแผ่นทำให้การสืบค้นข้อมูล ไฟล์งานดีไซน์และข้อมูลลูกค้า เพื่อนำกลับมาพัฒนาต่อเป็นไปอย่างลำบาก

1.8 วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. เพื่อนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและอนาคต
2. เพื่อฝึกฝนระเบียบวินัยและความรับผิดชอบของตนเอง
3. เพื่อเรียนรู้วัฒนธรรมภายในองค์กรและการปรับตัวให้เข้ากับสังคมการทำงาน
4. เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการปฏิบัติงานจริงในอนาคต
5. เพื่อฝึกฝนการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน
6. เพื่อเรียนรู้การทำงานเป็นทีมและทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงาน

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. รู้จักการทำงานอย่างเป็นระบบ และจัดการงานต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. สามารถแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้อง
3. โครงการที่ได้รับมอบหมายสามารถสร้างประโยชน์แก่องค์กรและพนักงานอย่างสูงสุด
4. การปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายสามารถช่วยให้งานต่างๆในองค์กรราบรื่นขึ้น
5. สามารถปฏิบัติงานได้ตามที่ได้รับมอบหมาย
6. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและอนาคตได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีในการปฏิบัติงาน

โปรแกรมที่นำมาใช้ในการเขียนโปรแกรมช่วยค้นหาจาก Database คือ Microsoft Visual Basic 2010 เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างโปรแกรมที่ต้องการจะทำ เช่น โปรแกรมเครื่องคำนวณ, login, โปรแกรมช่วยค้นหา, โปรแกรม Hack ฯลฯ ตามความต้องการของผู้ใช้ว่าต้องการจะสร้างสรรค์โปรแกรมแบบไหน

Visual Basic.NET คือ อะไร?

Visual Basic .NET คือ ภาษาโปรแกรมภาษาหนึ่งที่บริษัทไมโครซอฟต์ได้สร้างขึ้นใช้สำหรับเขียนโปรแกรมเพื่อใช้ทำงานภายใต้ .NET Framework จึงกล่าวได้ว่า Visual Basic .NET “เป็นภาษาของ .NET” (.NET Language) ภาษาหนึ่ง

เป็นภาษาโปรแกรมแบบ GUI ที่พัฒนาโดย บริษัทไมโครซอฟต์ โดยตัวภาษามีรากฐานมาจากภาษา Basic ซึ่งย่อมาจาก “Beginner’s All Purpose Symbolic InstructionCode” คือ “ชุดคำสั่งหรือภาษาคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เริ่มต้น” ภาษา Basic มีจุดเด่นคือ ผู้ที่ไม่มีพื้นฐานเรื่องการเขียนโปรแกรมเลย ก็สามารถเรียนรู้และนำไปใช้งานได้อย่างง่ายและรวดเร็ว เมื่อเทียบกับการเรียนภาษาคอมพิวเตอร์อื่นๆ เช่น ภาษาซี (C), ปาสคาล (Pascal), ฟอर्टาน (Fortran), แอสเซมบลอร์ (Assembler) นอกจากนี้ภาษา Basic ยังถูกคิดค้นขึ้นมาเพื่อให้ใช้งานได้ในระบบปฏิบัติการใด ๆ ก็ได้ไม่ว่าจะเป็น Dos, Windows 95, Windows XP, Linux หรือ UNIX และในปัจจุบันยังสามารถใช้งานได้ในอุปกรณ์ไร้สายได้

ภาษานี้เป็นหนึ่งในภาษายอดนิยมสำหรับโปรแกรมที่ใช้ในด้านธุรกิจภาษานี้พัฒนามาจากภาษาเบสิก และยังพัฒนาต่อมาเป็น VB.NET Visual Basic สนับสนุน Rapid Application Development (RAD) ทั้งด้านการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์แบบ Graphical User Interface (GUI) การเข้าถึงฐานข้อมูลโดยใช้การเชื่อมต่อแบบ ADO และการสร้าง ActiveX Control จุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของ

Visual Basic คือ นักเขียนโปรแกรมสามารถนำโปรแกรมมาประยุกต์หลายๆโปรแกรม มารวมกันในโปรแกรมเดียว และยังสามารถประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ ของวิชาวบสศที่มีเตรียมไว้แล้วได้

.NET คืออะไร?

.NET Microsoft ได้ให้คำจำกัดความของคำนี้ไว้ว่า “กลุ่มของเทคโนโลยีทางซอฟต์แวร์ที่ เชื่อมโยงข้อมูลข่าวสาร, ผู้คน, ระบบและ อุปกรณ์ต่างๆเข้าด้วยกัน”

ในแง่ของการเขียนโปรแกรม คำว่า .NET จะหมายถึง .NET Framework (ซึ่งเป็นเพียง องค์ประกอบหนึ่งในคำจำกัดความของไมโครซอฟต์ข้างต้น) คือสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการพัฒนา และการรันโปรแกรมในฉบับของ .NET ไมโครซอฟต์เรียกโปรแกรมที่รันภายใต้สภาพแวดล้อมนี้ว่า Managed Application (แอปพลิเคชันที่ถูกบริหารจัดการ) เนื่องจากโปรแกรมที่รันภายใต้ .NET Framework จะควบคุมการรันโปรแกรมและให้บริการด้านต่างๆแก่โปรแกรม เช่น การโหลด โปรแกรมขึ้นมาทำงาน, การจัดการหน่วยความจำ, จัดเตรียมไลบรารี (Library) ให้โปรแกรมเรียกใช้งาน และอื่นๆ

ส่วนประกอบของ .NET Framework

.NET Framework ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก ได้แก่ Common Language Runtime (CLR) และ Framework Class Library (FCL)

- CLR จะรับผิดชอบในเรื่องของการรันโปรแกรม จึงเรียกว่าเป็น Execution Engine ของ .NET Framework
- FCL คือส่วนของไลบรารี (Library) ที่ใช้ทำงานด้านต่างๆ เช่น แสดงข้อความบนหน้าจอ, อ่าน/เขียนไฟล์, ติดต่อฐานข้อมูล, สร้าง User Interface (วินโดว์ และ คอนโทรลต่างๆ) โดย FCL เป็น ไลบรารีในรูปแบบที่เรียกว่า คลาสไลบรารี (Class Library) ทั้งนี้เพื่อ สนับสนุน การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-Oriented Programming - OOP) คือการ เขียนโปรแกรมที่กำหนดให้ ส่วนต่างๆของโปรแกรมเป็น “วัตถุ” หรือออบเจ็กต์(Object) ที่มีคุณสมบัติ(Property) และ การกระทำ(Method) อยู่ในตัว

การคอมไพล์และรันโปรแกรมภายใต้ .NET Framework

การคอมไพล์โปรแกรมภายใต้ .NET Framework นั้น โค้ดต้นฉบับที่เราเขียนจะไม่ได้ถูกแปลไปเป็นโค้ดภาษาเครื่องตามที่อธิบายก่อนหน้านี้ แต่จะถูกแปลไปเป็นโค้ดในภาษา MSIL (Microsoft Intermediate Language) หลังจากนั้นในช่วงรันโปรแกรม โค้ด MSIL (บางทีก็เรียกว่า Bytecode) จึงจะถูกแปลไปเป็นโค้ดภาษาเครื่องอีกทีหนึ่งโดยความรับผิดชอบของ CLR ใน .NET Framework

การคอมไพล์โค้ดต้นฉบับไปเป็นโค้ดกลาง (Intermediate Code) แทนที่จะเป็นโค้ดภาษาเครื่องนี้ทำให้โปรแกรมที่คอมไพล์แล้ว ไม่ผูกติดกับระบบปฏิบัติการและฮาร์ดแวร์ แบบใดแบบหนึ่ง หรือกล่าวได้ว่าไม่ขึ้นกับแพลตฟอร์ม (Platform Independent) โปรแกรมที่คอมไพล์แล้วจึงทำงานได้กับเครื่องทุกแบบที่มี .NET Framework ติดตั้งอยู่ ซึ่งเป็นแนวคิดเดียวกับภาษา Java นั่นเอง

ก่อนหน้านี้จะมี .NET นั้น โปรแกรมที่คอมไพล์แล้วจะเป็นโค้ดภาษาเครื่องที่ซีพียูสามารถประมวลผลได้โดยตรง การทำงานของโปรแกรมจึงไม่ได้อยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมที่มีการควบคุม (เรียกว่า Unmanaged Application) ทำให้เกิดปัญหาต่างๆ เช่น ปัญหาเรื่องการจัดการหน่วยความจำ และความไม่ปลอดภัยจากโปรแกรมไม่พึงประสงค์ทั้งหลาย เช่น ไวรัส, สปายแวร์ ฯลฯ

Microsoft Visual Studio คืออะไร ?

คือ ชุดพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษา Visual Basic .NET ถือเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เราเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Visual Basic .NET ได้

Visual Studio เป็นชุดการพัฒนาแบบ IDE (Integrated Development Environment) ซึ่งหมายถึงสภาพแวดล้อมที่รวบรวมเครื่องมือและคุณสมบัติทุกอย่างที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาโปรแกรมเข้าไว้ด้วยกันในที่เดียว ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบหน้าจอ เขียนโค้ด รันเพื่อทดสอบการทำงาน ค้นหา และ แก้ไขข้อผิดพลาด เผยแพร่โปรแกรม ฯลฯ

นอกจากภาษา Visual Basic .NET แล้ว Visual Studio ยังมีภาษาอื่นๆ ให้ใช้เขียนอีก ได้แก่ ภาษา C# (ซี-ชาร์ป) และ C++ (ซี-พลัส-พลัส) นอกจากนี้ใน Visual Studio 2010 ยังมีภาษา F# (เอฟ-ชาร์ป)

เพิ่มขึ้นมาอีกภาษาหนึ่ง เราสามารถใช้ภาษาเหล่านี้พัฒนาโปรแกรมได้ ทั้งแบบ Windows-based และ Web-based

- โปรแกรมแบบ Window-based (Window-based Application หรือเรียกว่า Window Application Desktop Application) คือ โปรแกรมที่มีส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) ในแบบของระบบปฏิบัติการ Windows และติดตั้งอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้โดยตรง
- โปรแกรมแบบ Web-based (Web-based Application หรือ Web Application) คือ โปรแกรมที่มี User Interface แบบเว็บ และติดตั้งอยู่ในเครื่องเซิร์ฟเวอร์ในอินเทอร์เน็ตซึ่งจะเรียกใช้ได้โดยผ่านทางโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ในเครื่องของผู้ใช้

Microsoft Visual Studio Express

คือ Visual Studio รุ่นเล็ก ที่ถูกตัดทอนเครื่องมือ และคุณสมบัติบางอย่างออกไป เพื่อให้เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นเขียนโปรแกรม นักเรียน นักศึกษา รวมถึงผู้ที่เขียนโปรแกรม เป็นงานอดิเรก ซึ่งสามารถดาวน์โหลด Visual Studio Express มาใช้ได้ฟรี

ในชุดของ Visual Studio Express นั้นประกอบด้วยชุดพัฒนาต่างๆแยกกัน ดังนี้

- Visual Basic Express ใช้พัฒนาโปรแกรมแบบ Window-based ด้วยภาษา Visual Basic .NET
- Visual C# Express ใช้พัฒนาโปรแกรมแบบ Window-based ด้วยภาษา C#
- Visual C++ Express ใช้พัฒนาโปรแกรมแบบ Window-based ด้วยภาษา C++
- Visual Web Developer Express ใช้พัฒนาโปรแกรมแบบ Window-based ด้วยภาษา Visual Basic.NET หรือ C#
- SQL Server Express เป็นระบบจัดการฐานข้อมูล (Database Management System-DBMS) ที่ช่วยให้เราเขียนโปรแกรมติดต่อกับฐานข้อมูล Microsoft SQL Server ได้

Visual Studio Express ที่ดาวน์โหลดได้จาก เว็บไซต์ของไมโครซอฟต์จะมีเฉพาะเวอร์ชัน 2008 และ 2010 เท่านั้น และหลังติดตั้งจะทดลองใช้งานได้ 30 วัน แต่หากเข้าไปลงทะเบียนเว็บไซต์ของไมโครซอฟต์จะใช้งานได้ต่อไปได้โดยไม่มีหมดอายุ การลงทะเบียนนั้นไม่ยุ่งยาก และไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายแต่อย่างใด

การดาวน์โหลด Visual Studio Express เข้าไปที่ www.microsoft.com/express/Downloads

ข้อดีของภาษา Visual Basic

1. Simple ง่ายต่อการเขียนโปรแกรม เนื่องจากไม่มีจาวาแปรพอยน์เตอร์และมีกลไกในการจัดการกับหน่วยความจำโดยอัตโนมัติ
2. Platform Independent สามารถนำไปทำงานระบบปฏิบัติการอื่นได้ โดยคุณสมบัตินี้เรียกว่า “Write once run anywhere”
3. Object Oriented Programming เป็นการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
4. Dynamic สามารถปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมไลบรารี ต่างๆ ได้ง่าย

รุ่นของภาษา Visual Basic

วิวัฒนาการนั้นมีการพัฒนามาตั้งแต่รุ่นแรกๆ ที่ทำงานบนระบบปฏิบัติการ DOS มาจนถึงปัจจุบัน ถูกพัฒนาในช่วงตั้งแต่ต้นปีขึ้น ค.ศ. 1963 โดย จอห์น เคมเมนี (John G. Kemeny) และ ธีโอดอร์ เคิร์ตซ์ (Thomas E. Kurtz) ออกแบบมาให้เป็นภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้ได้ง่าย โดยสมัยก่อนมีการใช้งานบนเครื่อง ไมโครคอมพิวเตอร์ โดยมีการนำมาทำเป็นชุดคำสั่งถาวร หรือ Firmware เพื่อเก็บไว้ใน ROM บนไมโครคอมพิวเตอร์รุ่นแรกๆ ต่อมาก็ได้เกิดรุ่นต่างๆ ของ Basic มาอีก เช่น

*ในปี 1975 Basic for Altair by Bill Gates

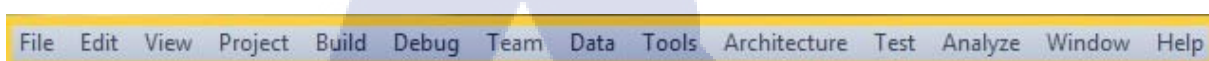
*ในปี 1980 GWBasic by Microsoft

*ในปี 1980 QuickBasic by Microsoft

*ในปี 1991 Visual Basic by Microsoft และยังมี Turbo BASIC จากนั้น ได้ผ่านการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มาอีกหลายรุ่น นับตั้งแต่ Visual Basic รุ่นแรก จนมาเป็น Visual Basic 6 ในปี 1998 และเมื่อมีการพัฒนา .NET Framework ทางด้านการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างภาษา Basic จนกลายเป็น Visual Basic.NET ที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันและเหมาะสำหรับนักพัฒนาตั้งแต่มือสมัครเล่นไปจนถึงมืออาชีพ

2.1.1 ส่วนประกอบในหน้าจอของ Visual Studio 2010

เมนูบาร์(Menu Bar)



ภาพที่ 2.1 Menu Bar

เป็นส่วนที่รวบรวมคำสั่งสำหรับการทำงานทุกอย่างใน Visual Studio โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มคำสั่ง หรือเมนู(Menu) ต่างๆซึ่งในแต่ละเมนูจะประกอบด้วยคำสั่ง (Command หรือ Menu Item) ที่เกี่ยวข้องกันรายละเอียดของเมนูที่สำคัญมีดังนี้

เมนู	ประกอบด้วยคำสั่ง
File	คำสั่งที่ใช้สร้างโปรเจกต์ใหม่, เปิดโปรเจกต์, ปิดโปรเจกต์,...
Edit	คำสั่งที่ใช้ตัด, ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกการกระทำล่าสุด, ค้นหาและแทนที่
View	คำสั่งที่ใช้ซ่อน/แสดงเครื่องมือต่างๆของ Visual Studio
Project	คำสั่งที่ใช้จัดการกับโปรเจกต์ที่เรากำลังทำงานด้วย เช่น การเพิ่มส่วนประกอบประเภทต่างๆเข้ามาในโปรเจกต์
Build	คำสั่งที่ใช้คอมไพล์โปรเจกต์
Debug	คำสั่งที่ช่วยในการรันและตรวจสอบหาข้อผิดพลาดของโปรแกรม
Data	คำสั่งที่ใช้ติดต่อกับฐานข้อมูล
Format	คำสั่งที่ใช้จัดตำแหน่งกับออบเจกต์ต่างๆบนฟอร์ม (เมนูนี้จะแสดงออกมาเมื่อเราทำงานกับฟอร์ม)
Tools	คำสั่งสำหรับเรียกใช้เครื่องมือเสริมของ Visual Studio และคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งการทำงานของ Visual Studio

ตารางประกอบ 1.1 Menu Bar

ทูลบาร์หลัก (Standard Toolbar)



ภาพที่ 2.2 Standard Toolbar

เรียงเครื่องมือจากซ้ายไปขวา

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| 1. New Project | 15. Navigate Backward |
| 2. New Website | 16. Navigate Forward |
| 3. Open File | 17. Start Debugging |
| 4. Add New Item | 18. Break All |
| 5. Save | 19. Stop Debugging |
| 6. Save All | 20. Step Into |
| 7. Cut | 21. Step Over |
| 8. Copy | 22. Step Out |
| 9. Paste | 23. Solution Explorer |
| 10. Find | 24. Properties Window |
| 11. Comment | 25. Object Browser |
| 12. Uncomment | 26. Toolbox |
| 13. Undo | 27. Error List |
| 14. Redo | 28. Immediate |

Standard Toolbar คือ แถบเครื่องมือที่รวบรวมปุ่มต่างๆ ไว้ ซึ่งปุ่มเหล่านี้จะใช้เรียกคำสั่งที่ใช้บ่อย เพื่อความสะดวกในการทำงาน เช่น ปุ่มแรกจะเทียบเท่าการคลิกคำสั่ง New Project ในเมนู File

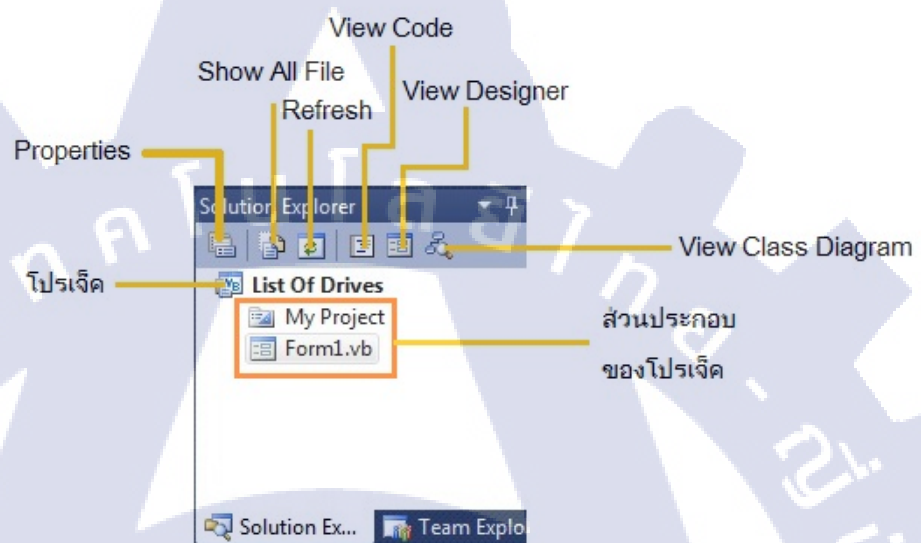
ปุ่มบนทูลบาร์หลักแบ่งออกเป็น 7 กลุ่มดังนี้ (แต่ละกลุ่มแยกด้วยเส้นแนวตั้ง)

- กลุ่มแรกที่ใช้ทำงานพื้นฐานเกี่ยวกับโปรเจกต์ เช่น การสร้างโปรเจกต์ใหม่, การบันทึกโปรเจกต์ และการเพิ่มส่วนประกอบใหม่เข้ามาในโปรเจกต์
- กลุ่มที่สองใช้ในการตัด (Cut), ก๊อปปี้ (Copy) และวาง (Paste)
- กลุ่มที่สามมีปุ่มเดียว คือ Find ใช้สำหรับค้นหาหรือแทนที่คำ/ข้อความในโค้ดโปรแกรม
- กลุ่มที่สี่ ใช้สำหรับคอมเมนต์และยกเลิกการทำคอมเมนต์ให้กับบรรทัดที่เลือกไว้ในโค้ดโปรแกรม
- กลุ่มที่ห้า ใช้ยกเลิกการกระทำล่าสุด (Undo) และทำการกระทำที่ได้ยกเลิกไปแล้ว (Redo) รวมทั้งปุ่ม Navigate Backward และ Navigate Forward
- กลุ่มที่หก สำหรับการรันและค้นหาข้อผิดพลาดของโปรแกรม
- กลุ่มสุดท้ายใช้แสดงเครื่องมือต่างๆ ที่สำคัญออกมา (กรณียังไม่ได้เปิดเครื่องมือเหล่านั้นขึ้นมาหรือเปิดแล้วแต่ถูกส่วนอื่นบังอยู่) ได้แก่ วินโดว์ Solution Explorer, วินโดว์ Properties, วินโดว์ Object Browser, ทูลบ็อกซ์, วินโดว์ Error List และวินโดว์ Immediate

นอกจากทูลบาร์หลักแล้ว ยังมีทูลบาร์อื่นๆ อีกมากมาย เช่น ทูลบาร์ Debug, Formatting และ Layer เป็นต้น ซึ่งช่วยให้เราเรียกใช้คำสั่งในเมนูได้สะดวกขึ้น เช่นเดียวกับทูลบาร์หลักซึ่งสามารถแสดงทูลบาร์ที่ต้องการได้จากเมนู View ➡ Toolbars หรือคลิกขวาที่เมนูบาร์หรือ ทูลบาร์หลักก็จะปรากฏรายชื่อทูลบาร์ต่างๆ ออกมาให้เลือก

“Window Solution Explorer”

ทำหน้าที่แสดงส่วนประกอบต่างๆของโปรเจ็คในโซลูชั่นปัจจุบัน



ภาพที่ 2.3 Solution Explorer

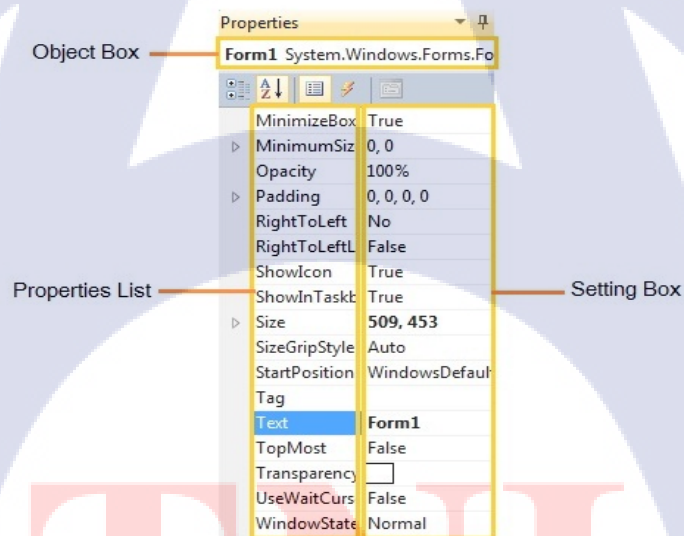
จากรูป คือ Solution Explorer ของโปรเจ็ค List of drives ซึ่งจะประกอบด้วย 2 ไอเท็ม คือ โฟลเดอร์ My Project และ Form1.vb ซึ่งนามสกุล .vb บอกให้รู้ว่านี่คือไฟล์โค้ดโปรแกรมที่เขียนด้วยภาษา Visual Basic .NET โดยไฟล์ Form1.vb จะเก็บโค้ดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับฟอร์มสามารถเรียกดูและแก้ไขโค้ดได้โดยใช้วินโดว Code Editor

จริงๆแล้วโปรเจ็คยังประกอบด้วยไอเท็มอื่นๆอีก นอกเหนือจาก 2 ไอเท็มที่เห็นในรูปแต่ไอเท็มเหล่านั้นถูกซ่อนไว้ คุณสามารถแสดงไอเท็มทั้งหมดออกมาได้โดยคลิกปุ่ม Show All Files ใน Solution Explorer และถ้าหากซ่อนไว้เหมือนเดิมก็ให้คลิกอีกครั้ง

“Windows Properties”

พร็อพเพอร์ตี้ (property) หมายถึงคุณสมบัติของออบเจ็กต์ เช่น สี, ขนาด และตำแหน่ง ในช่วงที่เขียนโปรแกรม พร็อพเพอร์ตี้ต่างๆของฟอร์มหรือ ออบเจ็กต์บนฟอร์มที่เราคลิกเลือกไว้ใน Form Designer จะถูกแสดงค่าออกมาในวินโดว์ Properties และนอกจากนี้ยังสามารถใช้วินโดว์ Properties แก้ไขค่าของพร็อพเพอร์ตี้ต่างๆได้

สรุปคือ วินโดว์ Properties ทำหน้าที่แสดงค่าปัจจุบันของพร็อพเพอร์ตี้ต่างๆของฟอร์มหรือออบเจ็กต์ที่ถูกเลือก และเปลี่ยนแปลงค่าต่างๆได้



ภาพที่ 2.4 Properties

Object Box แสดงชื่อออบเจกต์ที่ถูกเลือกอยู่ใน FormDesigner ในที่นี้คือออบเจกต์ชื่อForm1และบอกให้รู้ด้วยว่าออบเจกต์นั้นถูกสร้างขึ้นมาจากคลาสใด กรณีที่คลิกเลือกออบเจกต์ฟอร์ม ชื่อคลาสที่แสดงออกมาใน Object Box จะบอกให้รู้ว่าออบเจกต์นั้นเป็นคอนโทรลชนิดใด

Properties List แสดงรายชื่อพร็อพเพอร์ตี้ของออบเจกต์ที่ถูกเลือกอยู่ โดยสามารถกำหนดจัดเรียงพร็อพเพอร์ตี้ตามชื่อหรือตามหมวดหมู่ก็ได้ โดยหากต้องการเรียงตามชื่อให้คลิกAlphabetical แต่หากต้องการเรียงตามหมวดหมู่ให้คลิก Categorized

Setting Box แสดงค่าปัจจุบันของแต่ละพร็อพเพอร์ตี้ เราสามารถใช้ส่วนของ Setting Box นี้แก้ไขค่าของพร็อพเพอร์ตี้ได้โดยคลิกพร็อพเพอร์ตี้ที่ต้องการแก้ไข แล้วพิมพ์ค่าใหม่ลงไปหรือเลือกค่าจากรายการที่มีมาให้

การกำหนดพร็อพเพอร์ตี้โดยใช้วินโดว์ Properties นั้นเรียกว่า การกำหนดพร็อพเพอร์ตี้ในช่วงเขียนหรือ ออกแบบโปรแกรม(Design Time) สำหรับการกำหนดพร็อพเพอร์ตี้อีกวิธีหนึ่งจะทำได้โดยใช้โค้ด เรียกว่า การกำหนดพร็อพเพอร์ตี้ในช่วงรันโปรแกรม (Run Time) ซึ่งจะมีผลในช่วงที่โปรแกรมรันขึ้นมาแล้ว

TNI

TAHITI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ทูลบ็อกซ์ (Toolbox)

สามารถออกแบบหน้าจอของโปรแกรมได้ง่ายๆ โดยคลิกลากคอนโทรล (Control) จากทูลบ็อกซ์มาวางบนฟอร์ม ซึ่งจะได้ “ออบเจ็กต์”(Object) ของคอนโทรลนั้นขึ้นมาบน ฟอร์ม แล้วจากนั้นจึงปรับเปลี่ยนขนาด ตำแหน่ง และพร็อพเพอร์ตี้อื่นๆของออบเจ็กต์ตามที่ต้องการ

ทูลบ็อกซ์ หรือ “กล่องเครื่องมือ”คือส่วนที่ บรรจุคอนโทรลต่างๆไว้เพื่อนำมาใช้ออกแบบหน้าจอของโปรแกรม

คอนโทรลกับออบเจ็กต์

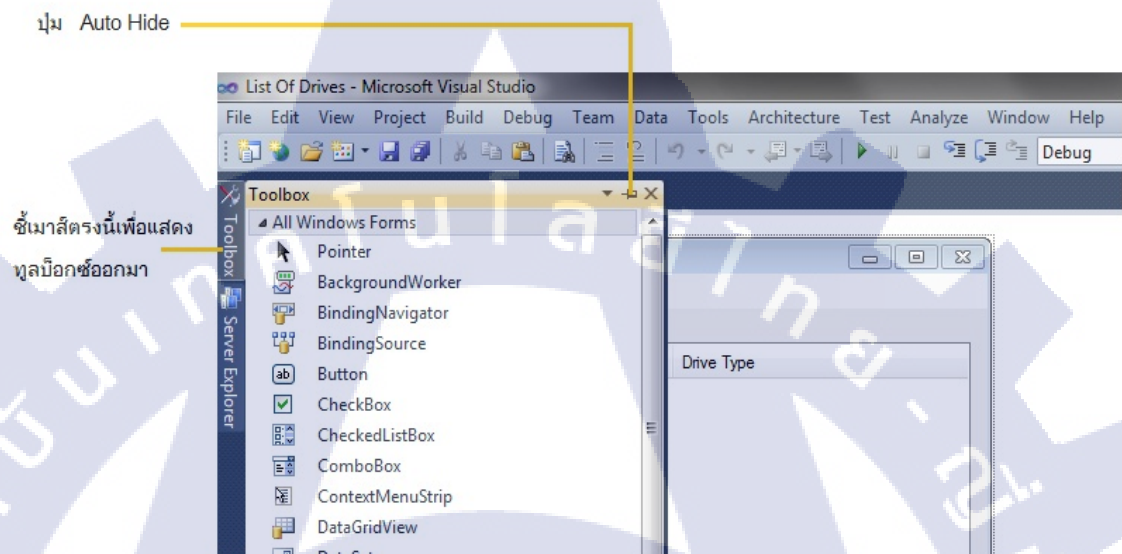
คอนโทรล(Control) หมายถึงส่วนประกอบของโปรแกรมที่นำมาใช้ซ้ำๆได้ (Reusable Component) แทนที่จะต้องพัฒนาขึ้นมาใหม่ทุกครั้ง นอกจากนี้ไม่จำเป็นต้องรู้ว่าคอนโทรลทำงานอย่างไร แค่รู้ว่าจะใช้ประโยชน์ได้อย่างไรก็พอ

คอนโทรลส่วนใหญ่ใช้ในการติดต่อผู้ใช้ เช่น ปุ่ม, เท็กบ็อกซ์(ช่องรับข้อความ), เช็คบ็อกซ์(ช่องให้กำหนดว่าจะเลือกหรือไม่เลือก), ลิสต์บ็อกซ์(ช่องแสดงรายการให้เลือก)

ออบเจ็กต์(Object) หมายถึง “วัตถุ” ในโปรแกรม การนำคอนโทรลมาวางบนฟอร์มนั้นก็คือการสร้างออบเจ็กต์ขึ้นมาบนฟอร์ม

แต่ละคอนโทรลในทูลบ็อกซ์นั้น ความจริงคือคลาสใน .NET Framework ซึ่ง Visual Studio ได้นำคลาสเหล่านี้มาจัดเตรียมไว้ในรูปของปุ่ม เพื่อความสะดวกในการใช้งานตามแบบฉบับของ Visual Programming

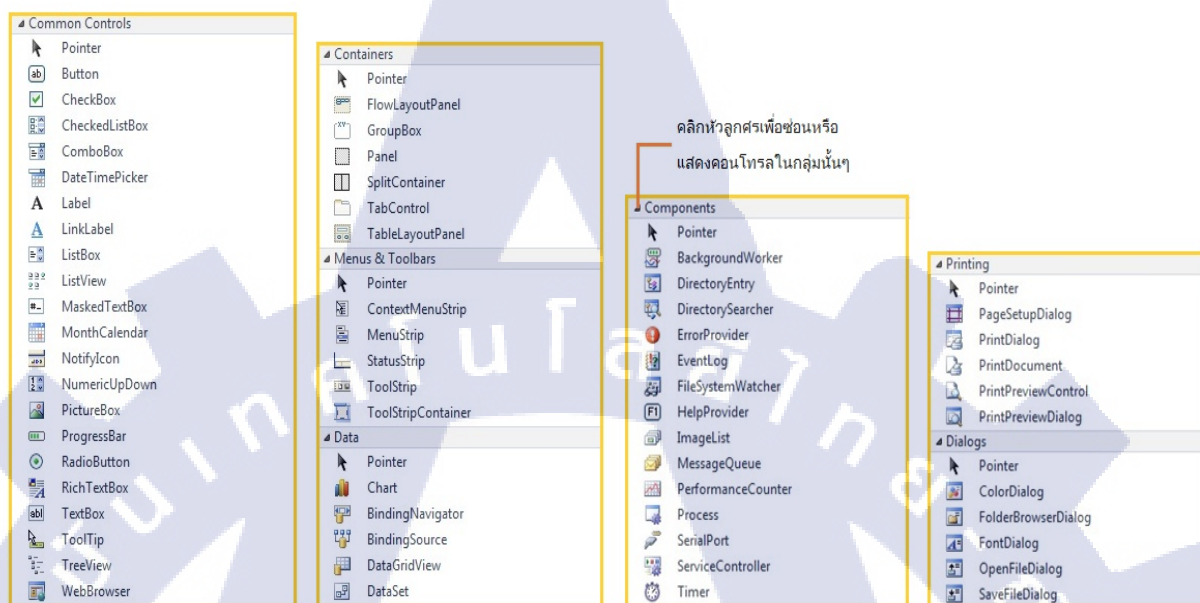
ปกติแล้วทูลบ็อกซ์จะซ่อนตัวเองอัตโนมัติเมื่อไม่ถูกใช้งาน กลายเป็นแท็บอยู่ทางด้านซ้ายของหน้าจอ Visual Studio ซึ่งต้องเลื่อนเมาส์ไปชี้ที่แท็บนี้จึงจะปรากฏวินโดว์ ของทูลบ็อกซ์ออกมา



ภาพที่ 2.5 Toolbox

ถ้าหากต้องการแสดงทูลบ็อกซ์ออกมาตลอดเวลา ให้คลิกปุ่ม Auto Hide ที่มุมขวาของ ทูลบ็อกซ์ ให้รูปเข็มหมุดปักลง

คอนโทรลในทูลบ็อกซ์ จะแบ่งออกเป็นกลุ่มต่างๆ



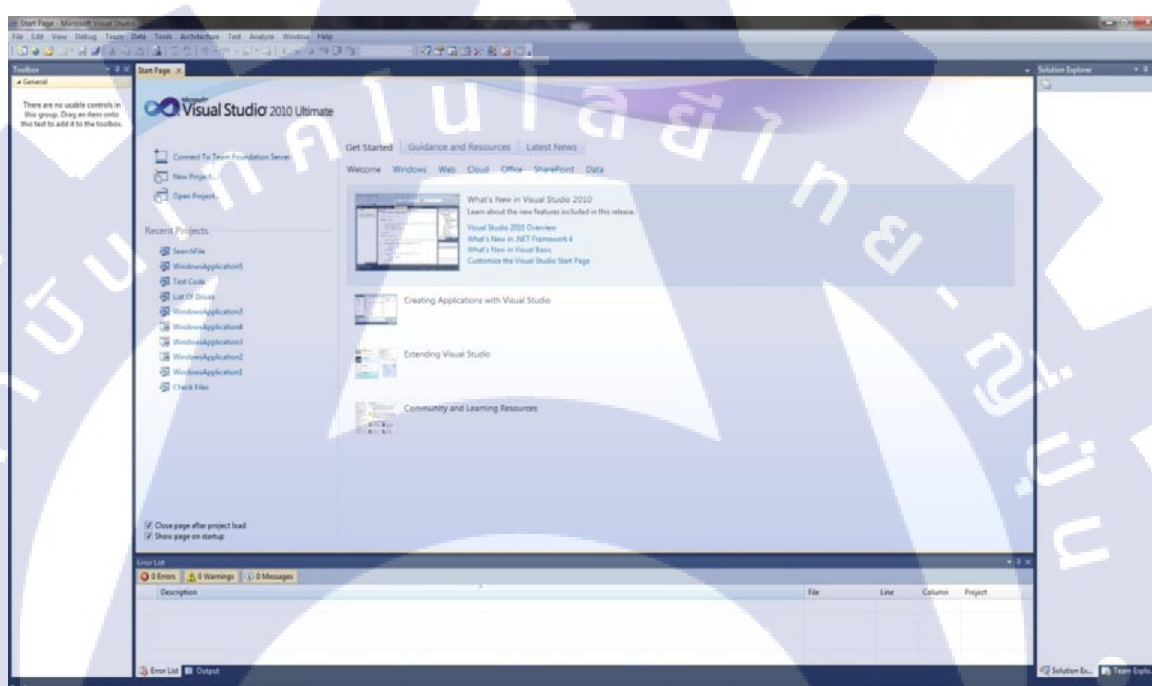
ภาพที่ 2.6 Toolbox 2

กลุ่มคอนโทรล	ประกอบด้วยคอนโทรล
Common Controls	คอนโทรลพื้นฐานต่างๆ เช่น ปุ่ม, เท็กบ็อกซ์, ลิสต์บ็อกซ์, PictureBox,...
Containers	คอนโทรลที่ใช้จัดกลุ่มให้กับคอนโทรลอื่นๆ โดยบรรจุคอนโทรลเหล่านั้นไว้ภายในตัวมัน เช่น GroupBox และ Panel
Menu & Toolbars	คอนโทรลที่ใช้สร้างเมนูและทูลบาร์
Data	คอนโทรลที่ใช้ทำงานกับฐานข้อมูล
Components	คอนโทรลที่ไม่แสดงรูปร่างหน้าตาออกมาบนฟอร์ม แต่จัดเตรียมฟังก์ชันการทำงานบางอย่างให้กับโปรแกรม เช่น Timer และ SerialPort
Printing	คอนโทรลที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์เอกสารออกทางพรินเตอร์
Dialogs	คอนโทรลที่ใช้แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์พื้นฐานชนิดต่างๆ เช่น ไดอะล็อกบ็อกซ์สำหรับเปิดไฟล์ และ ไดอะล็อกบ็อกซ์สำหรับเลือกสี

ตารางประกอบ 1.2 Toolbox

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

Visual Basic 2010 คือ โปรแกรมที่นำมาใช้สร้างโปรแกรมที่พัฒนาเอามาใช้สร้างโปรแกรมเพื่อช่วยในการค้นหาข้อมูลจากฐาน Database เพื่อความสะดวกในการค้นหา และการเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายมากยิ่งขึ้น และนอกจากจะนำมาสร้างโปรแกรมค้นหาแล้วยังสามารถนำไปใช้สร้างโปรแกรมอื่นๆได้อีกมากมาย เป็นโปรแกรมที่ใช้ง่าย และสามารถทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว



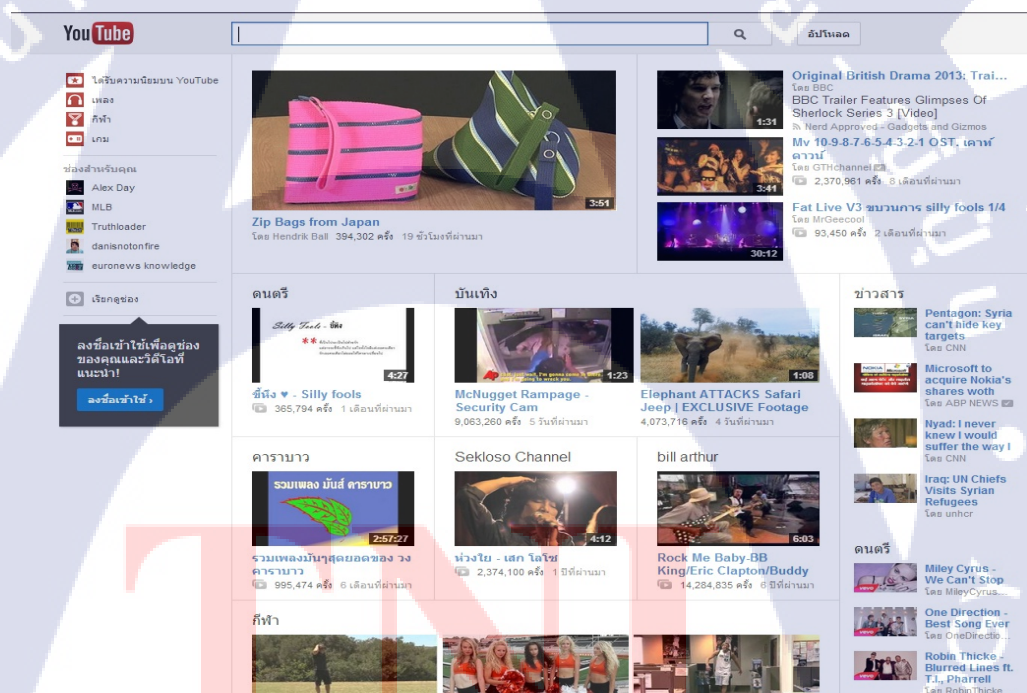
ภาพที่ 2.7 Visual Basic 2010

Website Youtube

Youtubeคือ เว็บไซต์ที่ให้การแลกเปลี่ยนวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนำเทคโนโลยีของ Adobe Flash มาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ

เมื่อสมัครสมาชิกแล้วผู้ใช้ จะสามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไป แบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูด้วย แต่หากไม่ได้สมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปเปิด ที่ผู้ใช้อื่นๆลงไว้ใน Youtube

ประโยชน์: ใช้เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลซึ่งสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย การศึกษาจาก Youtubeสามารถทำความเข้าใจและปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม, เป็นแหล่งรวมความบันเทิง, แหล่งรวบรวมความรู้และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้ที่เข้าชมวิดีโอ



ภาพที่ 2.8 Website Youtube

บทที่ 3

แผนการปฏิบัติงาน และขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

งานที่ปฏิบัติ	เดือนที่ 1				เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			
1.ดูแลระบบคอมพิวเตอร์ และ เครือข่าย																
2.จัดทำ Presentation เกี่ยวกับ ระบบ IT																
3.ค้นหาโปรแกรมช่วยจัดการ ระบบ																
4.กำหนดรูปแบบในการจัดเรียง ข้อมูล																
5.จัดการคัดแยก Back up ข้อมูล CD,DVD เพื่อลง External HDD																
6.ซ่อมคอมพิวเตอร์ Hardware เสีย																
7.จัดเรียงข้อมูลตามประเภทไฟล์ และ ทำโปรแกรม																
8.ทดสอบระบบ																
9.ประเมินผลการใช้งานและแก้ไข																
10.สรุปผลการทำงาน																

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงาน

3.2 รายละเอียดโครงการที่ปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา

- 3.2.1 เป็นโปรแกรมที่รันบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์เพื่อค้นหาไฟล์งาน ใน ไดรฟ์เวอร์
- 3.2.2 สืบค้นข้อมูลจากรายชื่อของ บริษัท ชื่อผลิตภัณฑ์ และ วัน/เดือน/ปี ของข้อมูลที่ต้องการค้นหา และ ทำการแก้ไขข้อผิดพลาด
- 3.2.3 จัดทำเพื่อเพิ่มความสะดวสบายในการค้นหาไฟล์งานที่ต้องการจะนำมาเปิดใช้

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

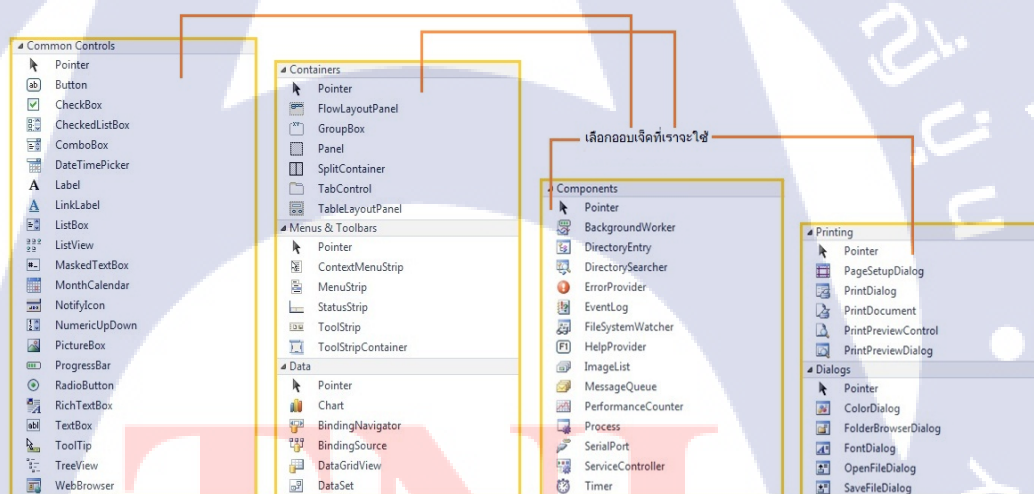
- 3.3.1 ขั้นตอนออกแบบหน้าตาวินโดวส์ของโปรแกรมให้เหมาะสม และง่ายต่อการใช้งาน
- 3.3.2 ขั้นตอนเขียนโค้ดโปรแกรมให้สามารถทำงานตามที่กำหนดไว้
- 3.3.3 ขั้นตอน ทดลองสืบค้นข้อมูลจาก ข้อมูลที่เราจะทำการค้นหา และทำการแก้ไขปรับปรุง

3.3.1 ขั้นตอนออกแบบหน้าตาวินโดวส์ของโปรแกรมให้เหมาะสม และง่ายต่อการใช้งาน

- 3.3.1.1 ร่างรูปแบบของโปรแกรมที่จะทำการเขียนลงกระดาษ
- 3.3.1.2 กำหนดขอบเขตว่าจะให้ในหน้าวินโดวส์ มีขอบเขตอะไรบ้าง และควรที่จะวางในตำแหน่งไหน
- 3.3.1.3 ศึกษาโค้ดที่เกี่ยวกับโปรแกรมที่จะทำการเขียน

3.3.1.2 กำหนดออบเจกต์จะให้ในหน้าวินโดว์ มีออบเจกต์อะไรบ้าง และควรที่จะวางในตำแหน่งไหน

กำหนดขอบเขตที่เราต้องการจะใช้ในโปรแกรมที่เราต้องการจะเขียน แต่เราต้องรู้ก่อนว่าโปรแกรมที่เราจะเขียนนั้น ตัวขอบเขตหลักๆที่เราต้องใช้นั้นมีอะไรบ้าง และการทำงานของขอบเขคนั้นเป็นอย่างไร เมื่อเรากำหนดขอบเขตที่เราต้องการจะนำมาใช้ได้แล้ว ก็ต้องจัดวางขอบเขตให้เหมาะสมกับหน้าวินโดว์



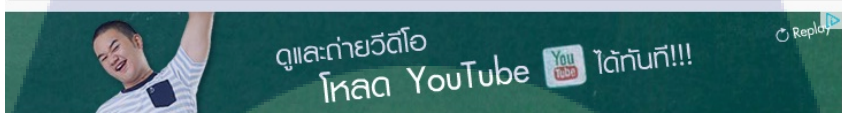
ภาพที่ 3.1 Object

3.3.1.3 ศึกษาโค้ดที่เกี่ยวกับโปรแกรมที่เราจะทำการเขียน

โค้ดที่ได้ทำการศึกษานั้น ส่วนใหญ่ที่ได้ศึกษาคือ ค้นหาข้อมูลตามเว็บไซต์จาก google, youtubeจาก หนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม และขั้นตอนในการทำปรึกษากับอาจารย์

hello guys. i got a method that someone showed here BUT it doesnt work 100%... i mean..i put this folder C:\Users\chris\Documents ... if i search for *.docx, it finds only the docx files that are in SUBFOLDERS inside the Documents.. it does NOT find docx files that are in C:\Users\chris\Documents . i tried C:\Users\chris\Documents C:\Users\chris\Documents\ C:\Users\chris\Documents\ but nothing works(without \ with 1\ and with double\). then i tried other folders and i see that it doesnt find the files that are in the "root" (for example C:\Users\chris). if i look to C:\Users\chris it will find files that are in SUBFOLDERS inside the chris but not the files that are in chris without subfolders

```
1. Private Sub getMyCoolFiles(ByVal selectedDirectoryToSearch As String, ByVal ListBoxForFoundFiles As ListBox)
2.     ListBox1.Items.Clear()
3.     Dim myCoolFolder As New IO.DirectoryInfo(selectedDirectoryToSearch)
4.     For Each foundDirectory In myCoolFolder.GetDirectories() '// loop thru all top directories.
5.         Try
6.             '// search top directory and subfolders.
7.             For Each myFoundFile As IO.FileInfo In foundDirectory.GetFiles("*.html",
8.                 IO.SearchOption.AllDirectories)
9.                 ListBox1.Items.Add(myFoundFile.FullName) '// add File to ListBox.
10.            Next
11.            Catch ex As UnauthorizedAccessException
12.                MsgBox(ex.Message) '// display Folders that have been Denied accessed to.
13.            End Try
14.        Next
15.        MsgBox("Total Files: " & CInt(ListBoxForFoundFiles.Items.Count).ToString("#,###,###")) '// display Total File Count.
16.    End Sub
```



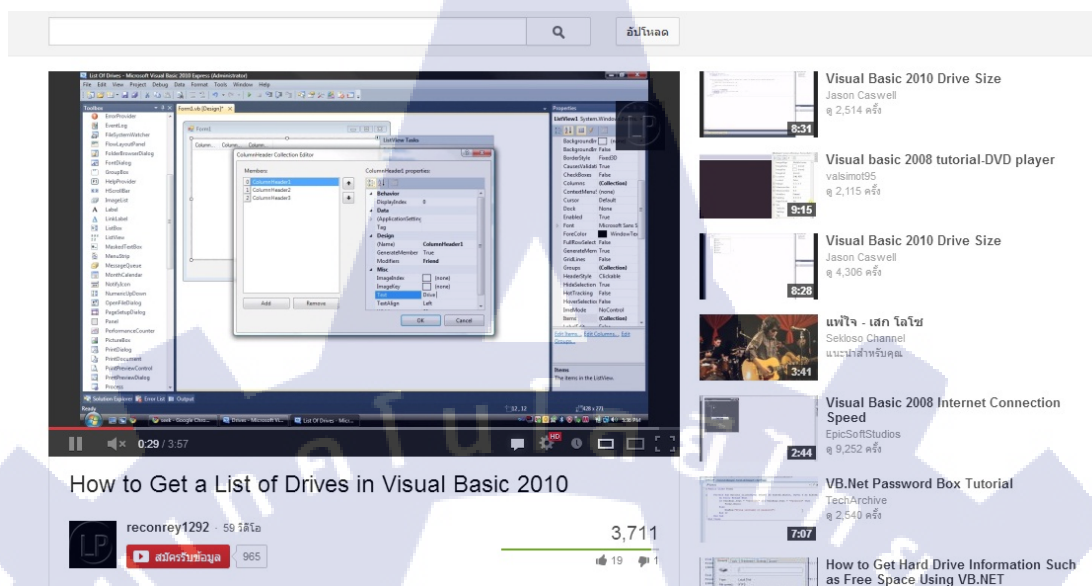
2 Years Ago [Show Comments](#) 1

it looks like you are only search the sub directories..
change you code to the following and it will work..(i have tested it)

```
1. Private Sub getMyCoolFiles(ByVal selectedDirectoryToSearch As String, ByVal
2.     ListBoxForFoundFiles As ListBox)
3.     ListBox1.Items.Clear()
4.     Dim myCoolFolder As New IO.DirectoryInfo(selectedDirectoryToSearch)
5.     'Change
6.     For Each myfile As IO.FileInfo In myCoolFolder.GetFiles("*.txt",
7.         IO.SearchOption.TopDirectoryOnly) 'Notice the Options
```

sandepparekh9
Posting Whiz
368 posts
since Dec 2010

ภาพที่ 3.2 ศึกษาโค้ดจาก Google



ภาพที่ 3.3 ศึกษาได้จาก Youtube

3.3.2 เขียนโค้ดโปรแกรม ในรูปแบบที่ร่างเอาไว้ เพื่อใช้ค้นหาข้อมูล

3.3.2.1 กำหนดรูปแบบฟอร์ม เลือก Windows Forms Application

3.3.2.2 จัดวางออกแบบฟอร์ม ลงบนฟอร์ม และจัดสรรค่าให้เหมาะสม

3.3.2.3 เขียนโปรแกรมในแต่ละส่วน และสร้าง TabControl

3.3.2.4 เขียนโค้ดในช่อง TextBox, Button และ ListBox เพื่อคีย์ข้อมูลค้นหาและแสดงผลลัพธ์

3.3.2.5 ใส่ออกแบบ StatusStrip และ Timer เพื่อกำหนดให้แสดงค่าที่ค้นหาออกมาได้เป็นตัวเลข

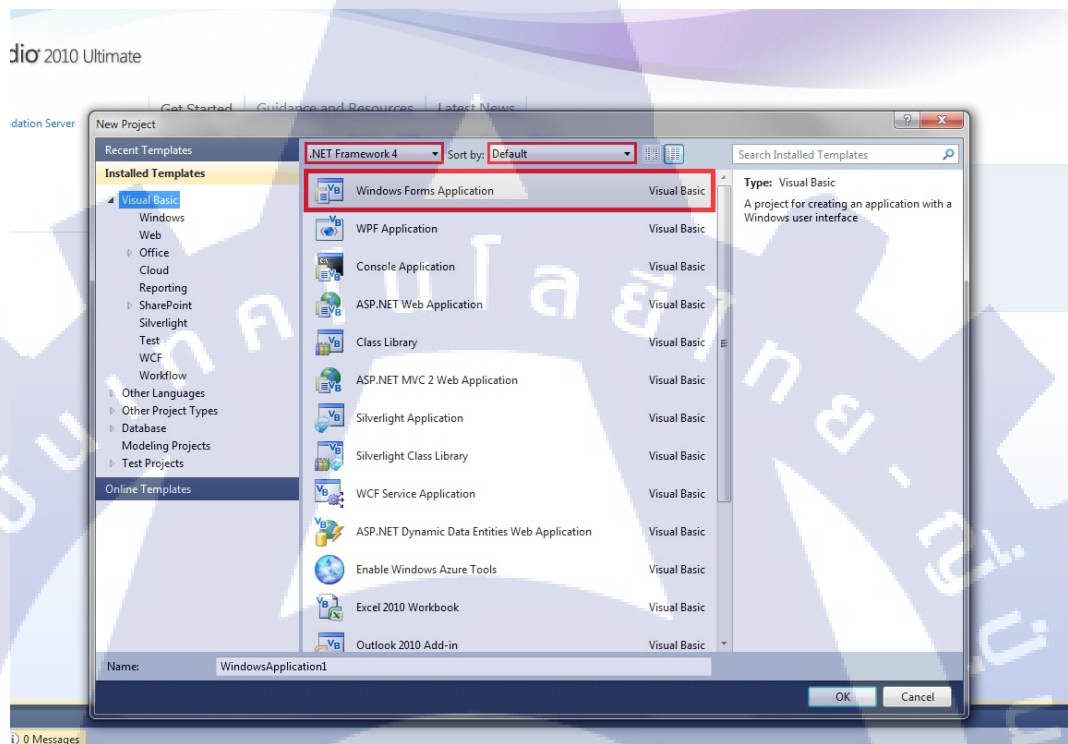
3.3.2.6 ใส่คีย์คัดใน Button เพื่อเรียกโปรแกรม Run..., Command... เพื่อเวลาต้องการดูข้อมูลจากเครื่องอื่น หรือ เวลาเครื่องเกิดมีปัญหาก็จะสามารถเช็คได้

3.3.2.7 ทดลองโปรแกรม และแก้ไขส่วนที่เกิดการ Error

3.3.2.8 Build โปรแกรม

3.3.2.1 กำหนดรูปแบบฟอร์ม

เลือกค่าเป็น .NET Framework 4 Sort by: Default เลือกฟอร์ม Windows Forms Application

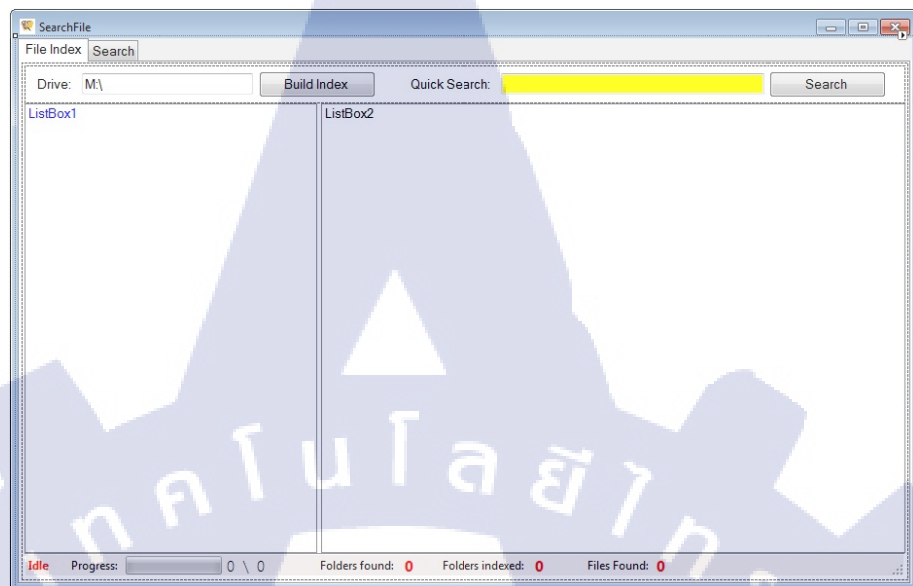


ภาพที่ 3.4 เลือกแบบฟอร์ม

3.3.2.2 จัดวางออบเจกต์ลงบนฟอร์ม และจัดสรรค่าที่เหมาะสม

จัดวางออบเจกต์ที่ใช้ในฟอร์มวินโดว์ ตัวออบเจกต์ที่ใช้ทั้งหมด จะมี

- TabControl	1 ตัว(ทำ 2 หน้า)
- Label	3 ตัว
- TextBox	3 ตัว
- Button	4 ตัว
- ListBox	3 ตัว
- StatusStrip	2 ตัว
- Timer	1 ตัว



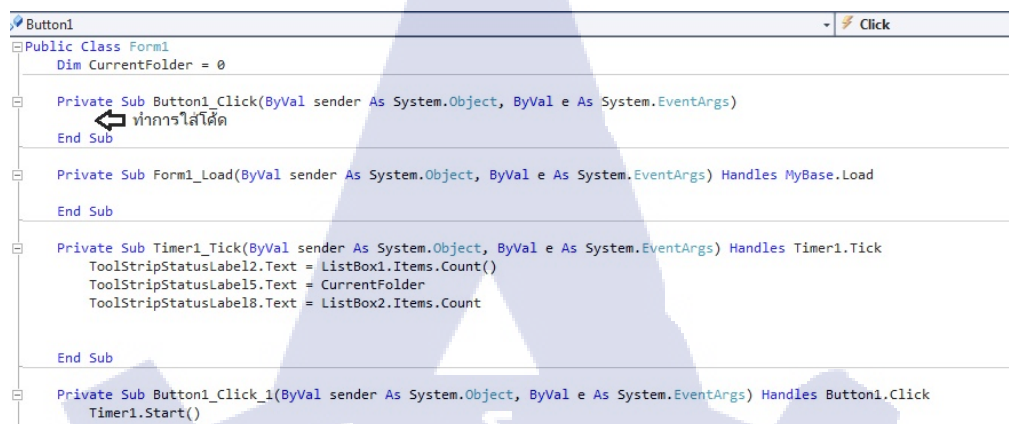
ภาพที่ 3.5 จัดวาง Object

โดยกำหนดโค้ด Form ในหน้าโค้ด

```
Public Class Form1
    Dim CurrentFolder = 0
```

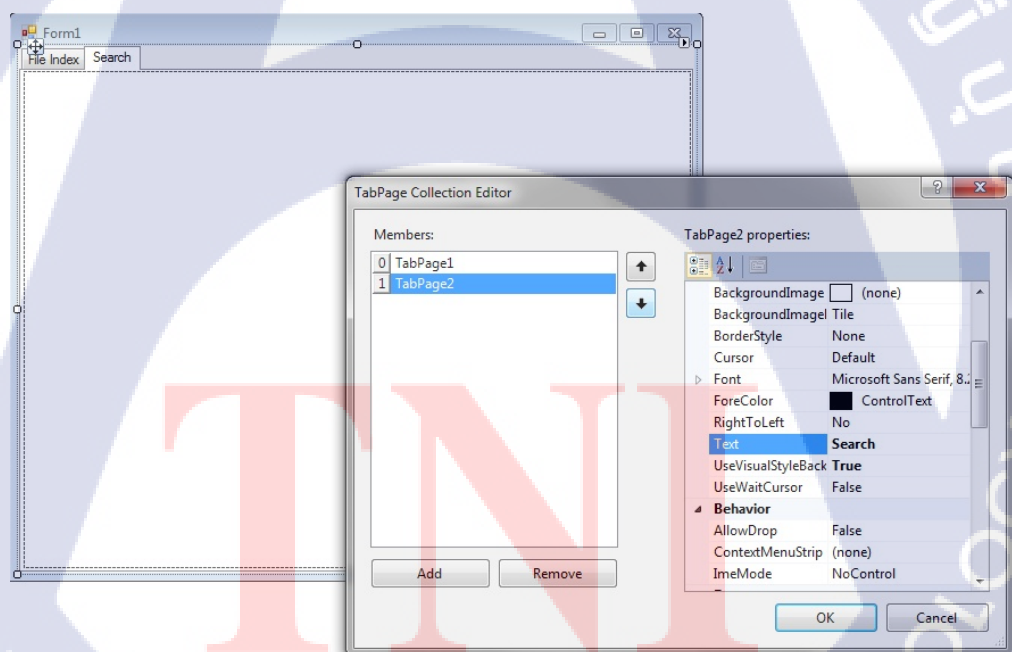
3.3.2.3 เขียนโปรแกรมในแต่ละส่วน

เขียนโปรแกรมในแต่ละส่วนของออบเจกต์ เพื่อสั่งการทำงานของออบเจกต์ในส่วนนั้นๆ โดยการดับเบิลคลิกในส่วนของออบเจกต์ที่เราจะทำการใส่โค้ด ก็จะขึ้นหน้าโค้ดให้เราในส่วนของออบเจกต์นั้น



ภาพที่ 3.6 ใส่โค้ดใน Object

สร้าง TabControl โดยไปที่หน้าวินโดว์ ดู Properties List หัวข้อ Tabpages กดเลือกเปลี่ยนชื่อ ใน หัว Text ทั้ง 2 List เปลี่ยนเป็น File Index และ Search



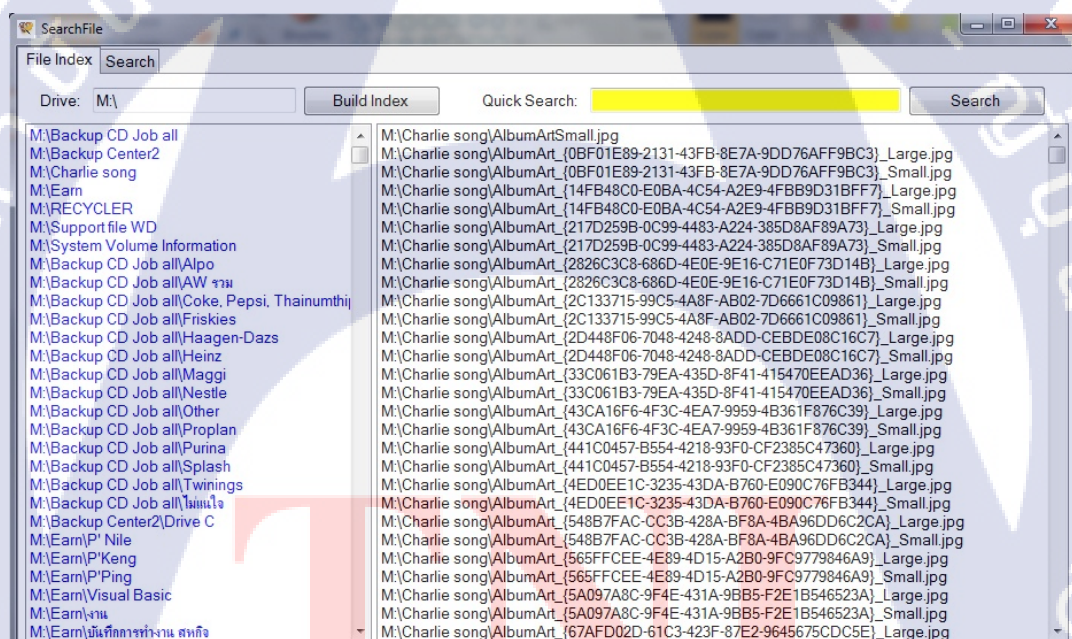
ภาพที่ 3.7 เปลี่ยนชื่อ Text TabControl

3.3.2.4 เขียนโค้ดในช่อง TextBox และ Button เพื่อเก็บข้อมูลและค้นหา

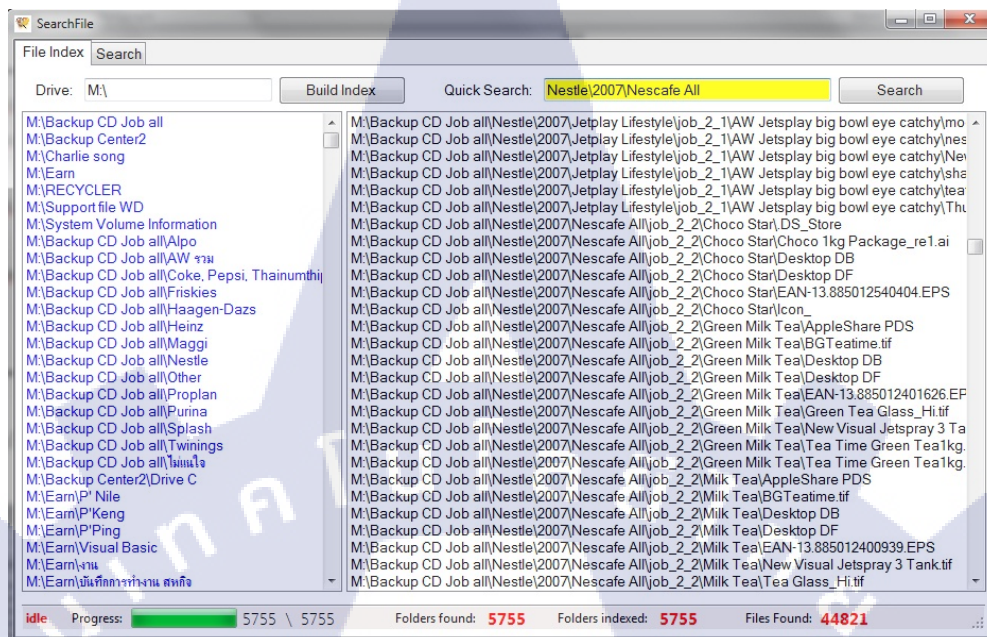
สร้าง (2) TextBox และ 2 (Button) โดย TextBox1 จะกำหนดให้เป็น ตัวดึงข้อมูลจาก Drive ที่เราทำการค้นหา และ Button1 จะเป็น Build Index เพื่อดึงข้อมูลจาก ใน TextBox1 ส่วน TextBox2 จะกำหนดเป็นตัวใส่คีย์ในการค้นหาเพื่อลดขอบเขตในการค้นหาให้น้อยลง และทำให้เราค้นหาได้ง่ายขึ้น Button2 จะเป็นปุ่ม Search ใน TextBox2

Button1 ทำให้ Build Index ใน TextBox1 และจะแสดงผลลัพธ์ใน ListBox1 และ ListBox2

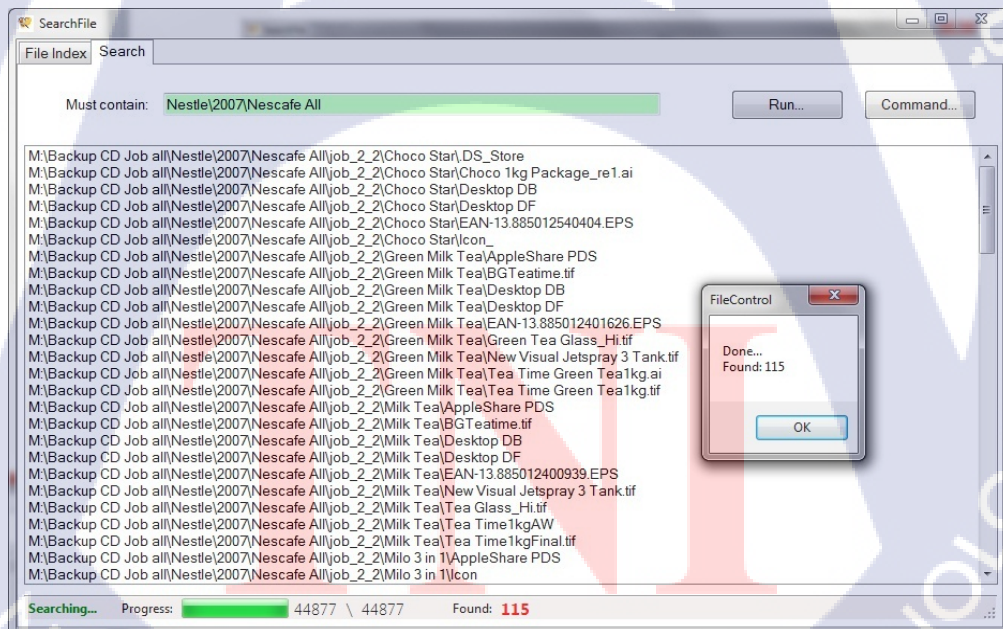
Button2 ทำให้ Search ข้อมูลใน TextBox2 และแสดงผลลัพธ์ใน Search Result ใน Tab Search



ภาพที่ 3.8 แสดงผลใน ListBox



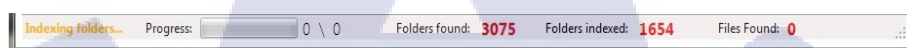
ภาพที่ 3.9 ใ้คีย์ในการเสิร์จ



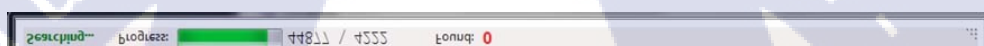
ภาพที่ 3.10 ผลลัพธ์จากการใ้คีย์ในการ Search

3.3.2.5 ใส่อบเจ็ก StatusStrip และ Timer เพื่อกำหนดให้แสดงค่าที่ค้นหาคออกมาได้เป็นตัวเลข

ใส่ StatusStrip กำหนดหัวข้อ (StatusLabel) ให้รู้ว่าแถบหัวนั้นคืออะไร เช่นจะมี Searching ขึ้น
เมื่อเวลากดค้นหา แถบคาน์โหลด จำนวนโฟลเดอร์และไฟล์ทั้งหมดมีเท่าไร



ภาพที่ 3.11 แถบ StatusStrip Tab File Index

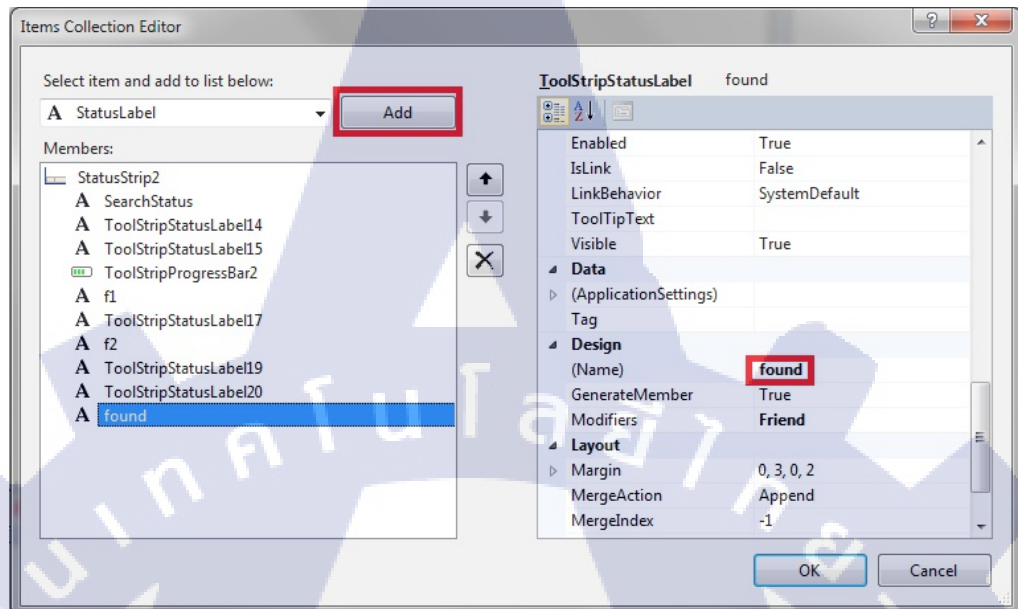


ภาพที่ 3.12 แถบ StatusStrip Tab Search

กำหนดค่าใน Edit Item รวมทั้งเปลี่ยนชื่อ StatusLabel



ภาพที่ 3.13 เปลี่ยนชื่อและเพิ่ม StatusLabel



ภาพที่ 3.14 เปลี่ยนชื่อ และเพิ่ม StatusLabel

ถ้าต้องการจะเพิ่มStatusLabelให้กดที่ปุ่ม Add และ ทำการเปลี่ยนชื่อ ก็คลิก Label ที่เราต้องการจะเปลี่ยนชื่อ และไปที่ Name โดยวิธีการทำของ StatusStrip ในหน้า Search ก็ทำแบบนี้เช่นเดียวกัน

ต่อไปคือการใส่ Timer โดยการเลือกอบเจ็ก Timer ลากลงมาใส่ในฟอร์มได้เลยแล้วทำการดับเบิ้ลคลิกที่ Timer เพื่อใส่โค้ดคำสั่งในการทำงาน

3.3.2.6 ใส่คีย์ลัดใน Button เพื่อเรียกโปรแกรม Run..., Command...

เพื่อเวลาต้องการดูข้อมูลจากเครื่องอื่น หรือ เวลาเครื่องเกิดมีปัญหาก็จะสามารถเช็คได้โดยจะทำการใส่คีย์ลัดลงในปุ่ม Button เพื่อง่ายต่อการดึงโปรแกรมมาใช้งาน

โค้ดโปรแกรม Run... ซึ่งที่อยู่ของโปรแกรมที่ใส่อยู่ในโค้ดแต่ละเครื่องจะไม่เหมือนกันก่อนจะทำการ Build ต้องทำการแก้ที่อยู่โปรแกรมให้ตรงกับเครื่องก่อนถึงจะนำไปใช้งานได้

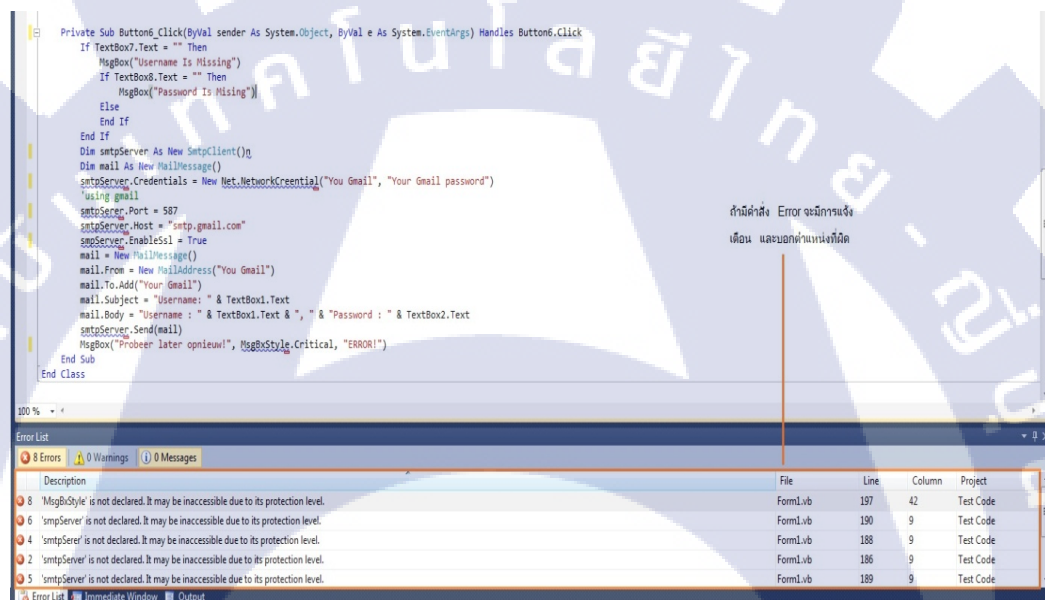
โค้ดโปรแกรม Command... ซึ่งที่อยู่ของโปรแกรมที่ใส่อยู่ในโค้ดแต่ละเครื่องจะไม่เหมือนกันก่อนจะทำการ Build ต้องทำการแก้ที่อยู่โปรแกรมให้ตรงกับเครื่องก่อนถึงจะนำไปใช้งานได้เช่นเดียวกับ โปรแกรม Run...

TNI

TAHT - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3.3.2.7 ทดลองโปรแกรม และแก้ไขส่วนที่เกิดการ Error

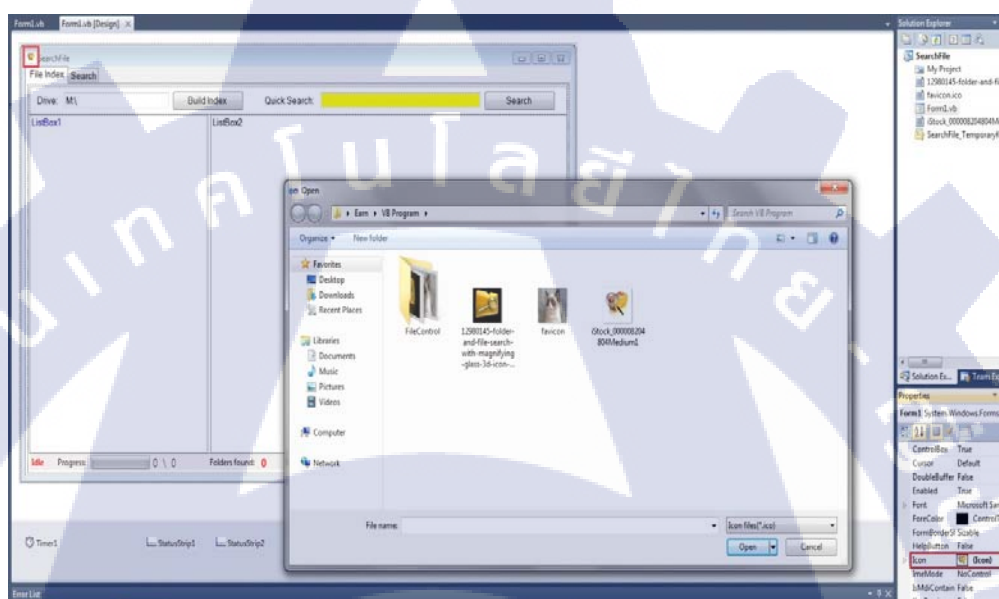
เวลาทำโปรแกรมแล้วเกิดการ Error จะมีการแจ้งเตือนว่า คำสั่งที่ใช้ในนั้นอาจจะเขียนผิด หรือไม่ก็โค้ดคำสั่งไม่สอดคล้องกับออบเจกต์ จึงเกิดการ Error ขึ้น และตัวโปรแกรมจะชี้บอกในจุดที่เกิดการ Error เราจะได้รู้ได้ทันทีว่าเกิดการ Error ที่โค้ดส่วนไหนของออบเจกต์ และ ถ้าเกิดการ Error จะไม่สามารถ Start Debugging ตัวโปรแกรมได้ ต้องทำการแก้ไขเสียก่อน



ภาพที่ 3.15 แถบแสดงคำสั่ง Error

3.3.2.8 Build โปรแกรม

เมื่อตรวจสอบเช็คความเรียบร้อย และ ทดลองโปรแกรมแล้ว ไม่เกิดข้อผิดพลาด หรือไม่มีปัญหาอะไรแล้ว ก็ทำการ Build Program โดยมีขั้นตอนดังนี้

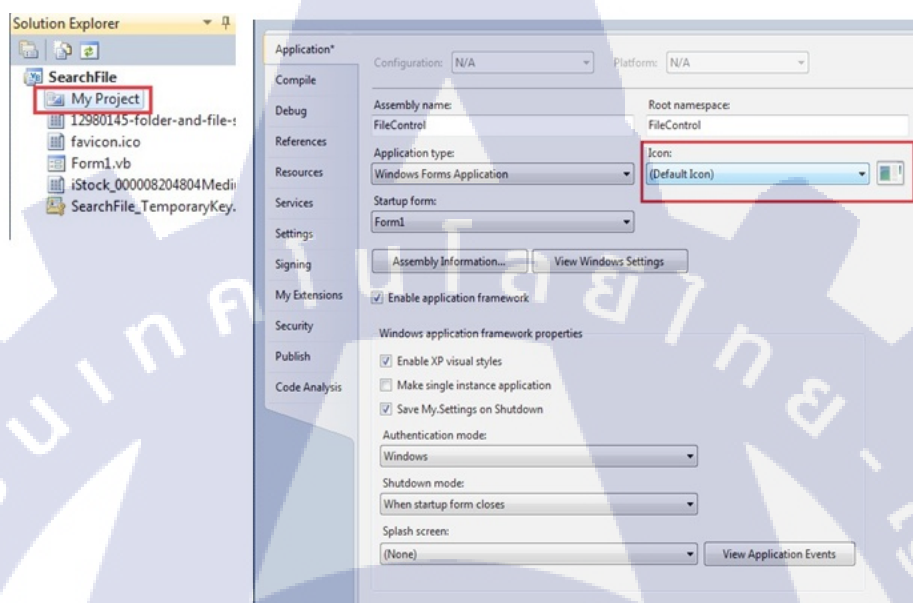


ภาพที่ 3.16 เปลี่ยนไอคอน Header

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ให้กดคลิกที่ฟอร์มวินโดว์ 1 ครั้ง และไปส่วนของ properties เลือกไอคอน และทำการเปลี่ยนรูปไอคอนที่เราจะใช้

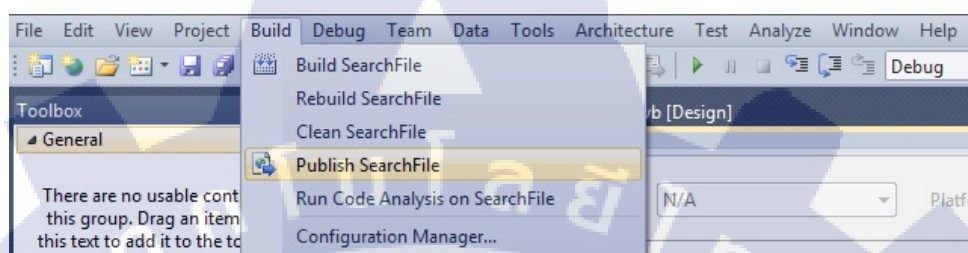


ภาพที่ 3.17 กำหนดไอคอนของ Program

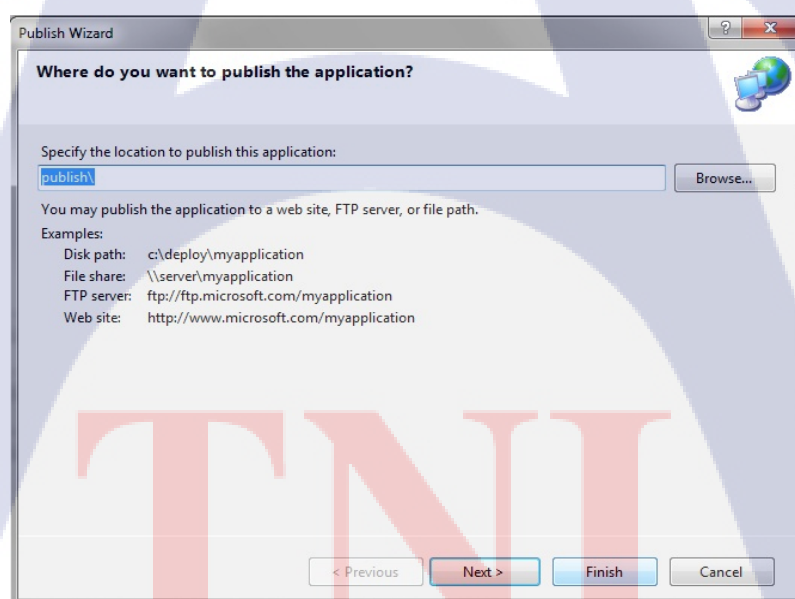
โดยดับเบิ้ลคลิกไปที่ My Project ก็จะขึ้นวินโดว์ขึ้นมาและทำการแก้ไขเปลี่ยนรูปไอคอนของโปรแกรมที่เราจะเลือกใช้

TNI

เมื่อกำหนดไอคอนโปรแกรมเรียบร้อยแล้วก็ทำการ Build Program โดยไปที่ Build แล้วเลือก Publish (ตามด้วยชื่อโปรแกรมที่เราตั้งไว้) เมื่อคลิกแล้วจะขึ้นหน้าต่างวินโดว์ ให้เรากด Finish การสร้างโปรแกรมก็จะเรียบร้อย



รูปที่ 3.18 Build Program

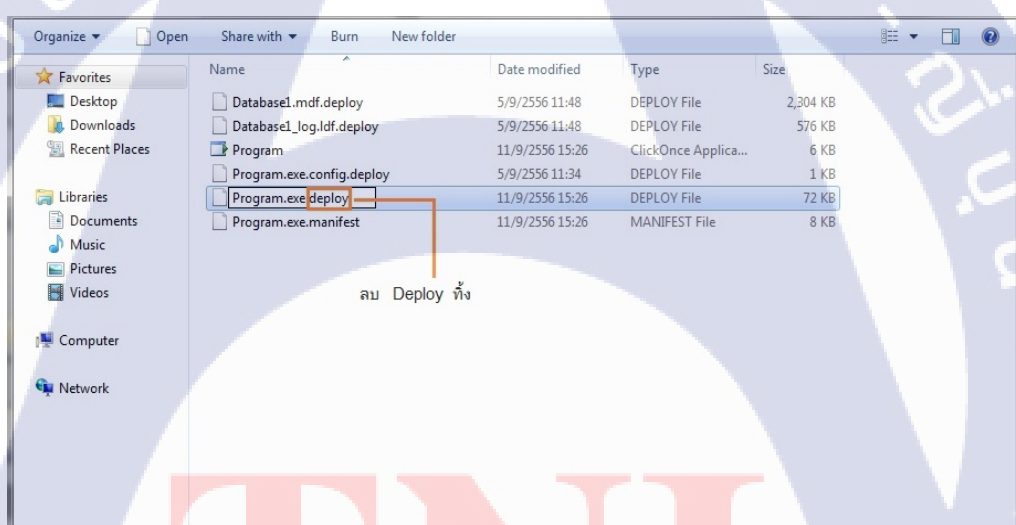


ภาพที่ 3.19 หน้าต่าง Publish

เมื่อกด Finish และเราต้องไปทำการแก้ไขไฟล์ของโปรแกรมนิดหน่อย โดยเมื่อกดแล้วมันจะแจ้งที่อยู่ของโปรแกรมขึ้นมาให้โดยคลิกเข้าไปแก้ไขตามนี้ เข้าโฟลเดอร์ Application Files > ชื่อโปรแกรมที่เราตั้ง_1_0_0_0 >ชื่อโปรแกรมที่เราตั้ง.exe.deploy

โดยแก้จาก ชื่อโปรแกรมที่เราตั้ง.exe.deploy เป็น ชื่อโปรแกรมที่เราตั้ง.exe โปรแกรมก็จะใช้งานได้ และสามารถเปลี่ยนชื่อไฟล์ได้

การนำรูป Icon ไป ใช้นั้นจำเป็นต้องเปลี่ยนนามสกุลไฟล์รูปภาพเป็น .ico ก่อน ถึงจะสามารถใช้รูปนั้นเป็น Icon ได้ และต้องมีขนาด 64*64 ซึ่งสามารถเข้าไปเปลี่ยนไฟล์รูปได้ที่ลิงค์เว็บนี้ <http://converticon.com/>



ภาพที่ 3.20 แก้ไขชื่อไฟล์

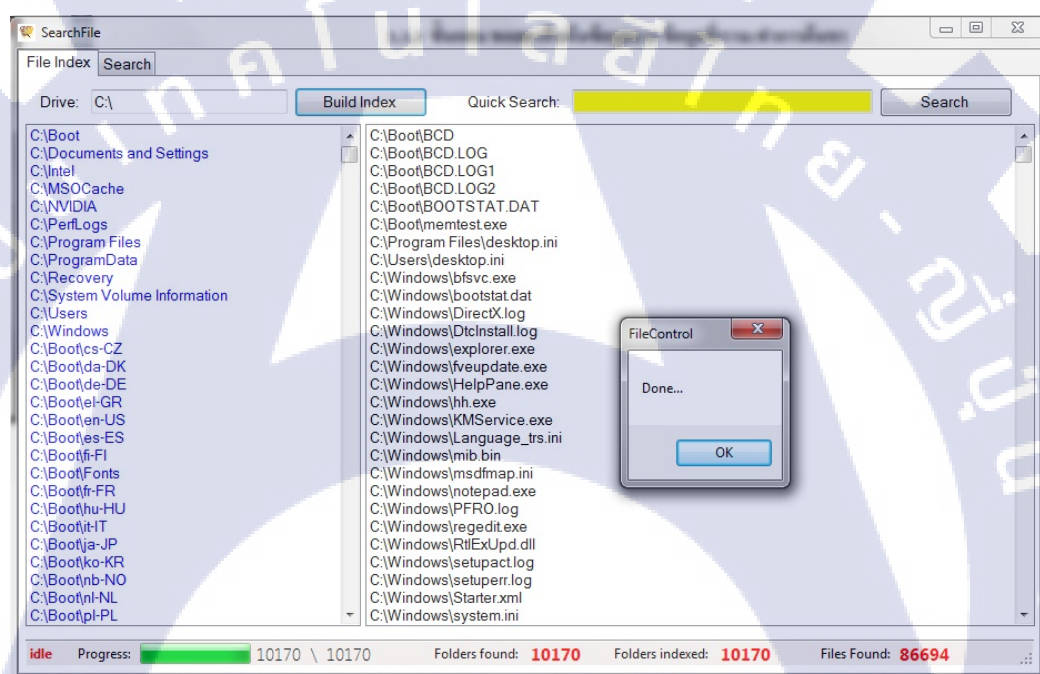
3.3.3 ขั้นตอน ทดลองสืบค้นข้อมูลจาก ข้อมูลที่เราจะทำการค้นหา

3.3.3.2 ทดลองใส่คีย์ ที่ช่วยให้ขอบเขตในการค้นหาไฟล์ที่เราต้องการให้น้อยลงทำให้เราเจอไฟล์ได้ง่ายขึ้น

3.3.3.3 ทดลองเปิดไฟล์จากโปรแกรม

3.3.3.1 ทดลองหาจาก Drive ที่มีไฟล์ที่เราต้องการค้นหา ตัวอย่างที่จะทำการ Test คือ Drive C

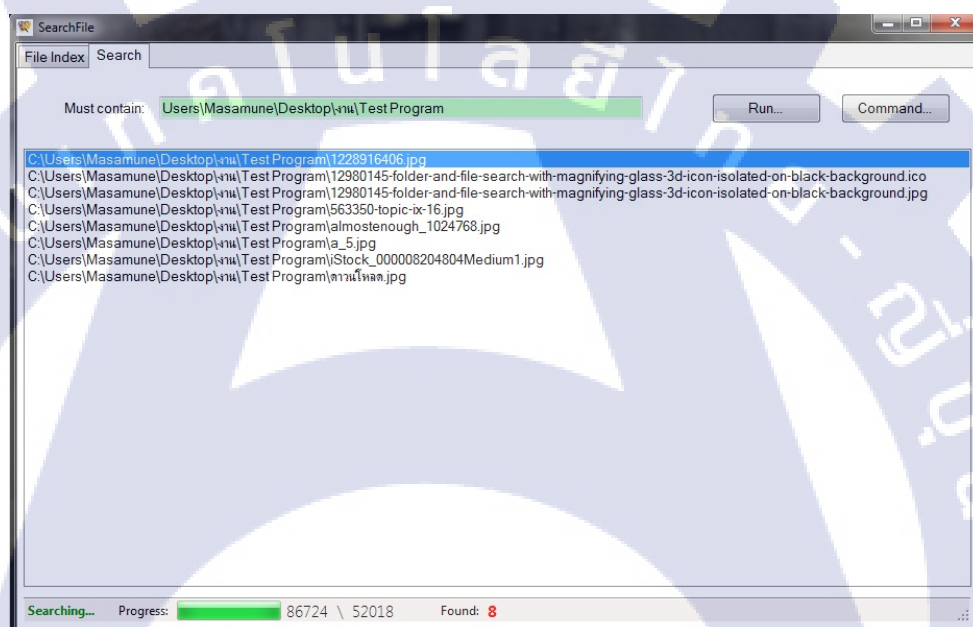
เมื่อเราทำการเลือก Drive และกด Build Index โปรแกรมจะรันจำนวนไฟล์เดออร์ทั้งหมดที่มีอยู่ใน Drive C ในหน้าต่างแสดงผลด้านซ้าย และจะโชว์ไฟล์ทั้งหมดในหน้าต่างแสดงผลทางด้านขวา นอกจากนั้นแถบ สเตตัสด้านล่าง ยังบอก จำนวนไฟล์ และไฟล์เดออร์ทั้งหมด ที่มีอยู่ใน Drive ด้วย



ภาพที่ 3.22 ทดลอง Search Drive

3.3.3.2 ทดลองใส่คีย์เวิร์ดในการค้นหา

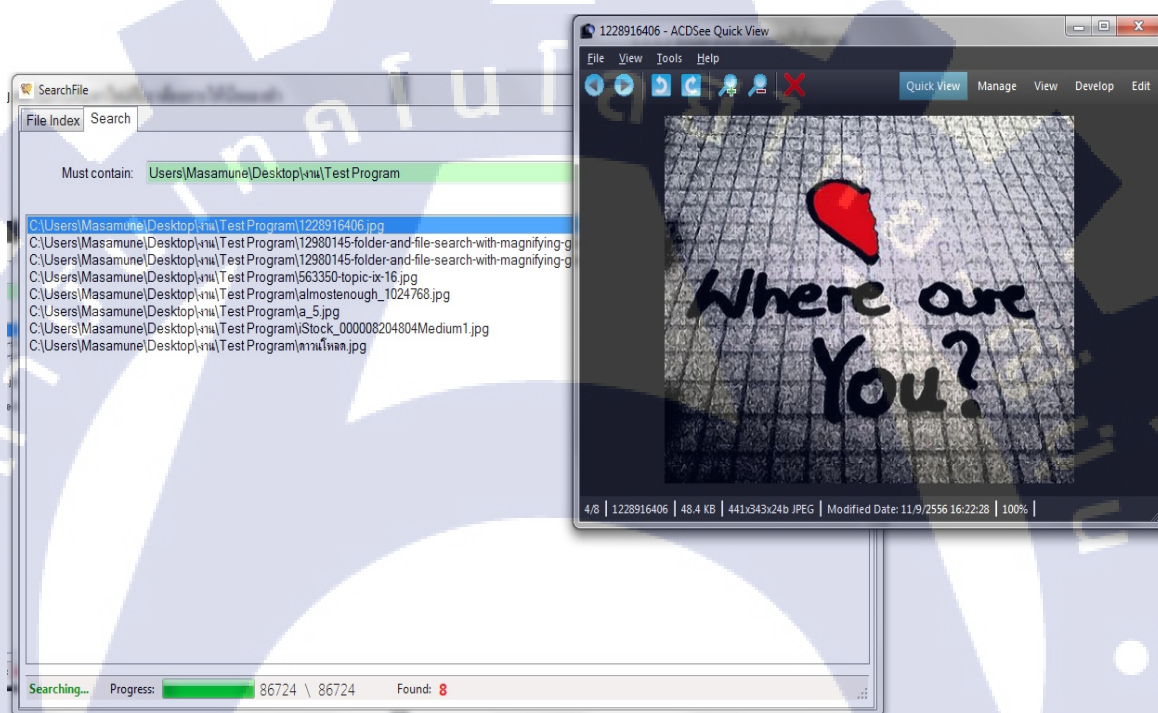
ใส่คีย์ลงในช่อง Search ทำให้ขอบเขตในการค้นหาไฟล์ที่เราต้องการให้น้อยลงทำให้เราเจอไฟล์ได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 3.23 ทดลองใส่ Keywords

3.3.3.3 ทดลองเปิดไฟล์จากโปรแกรม

ทดลองเปิดไฟล์จากโปรแกรมดูว่า สามารถเปิดไฟล์จากโปรแกรมได้หรือไม่ เพื่อมีปัญหาจะได้แก้ไขเพิ่มเติม



ภาพที่ 3.24 ทดลองเปิดไฟล์จาก Program ที่ทำ

บทที่ 4

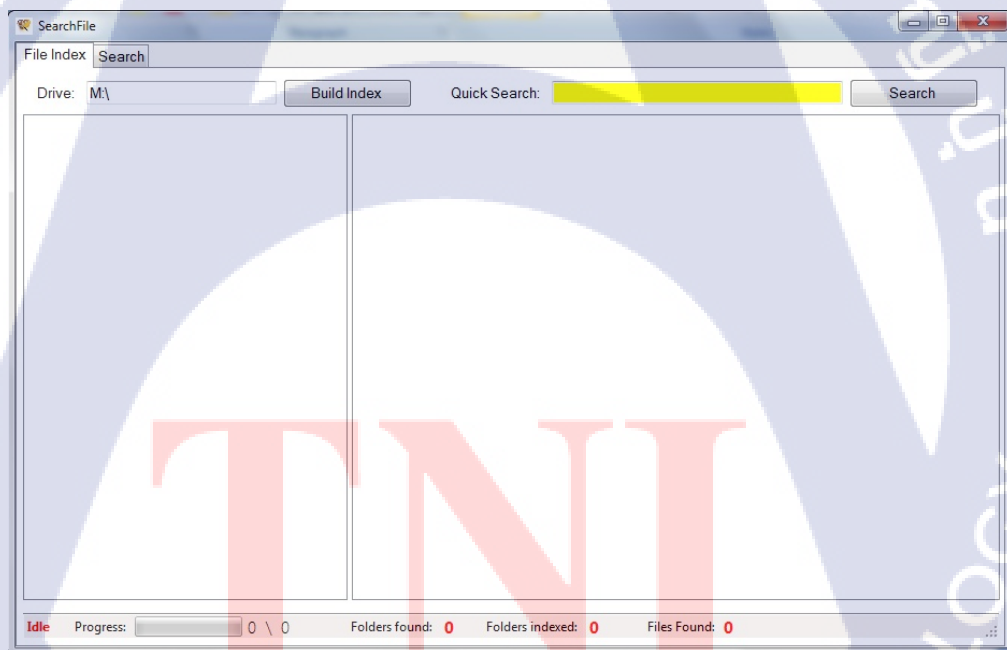
ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

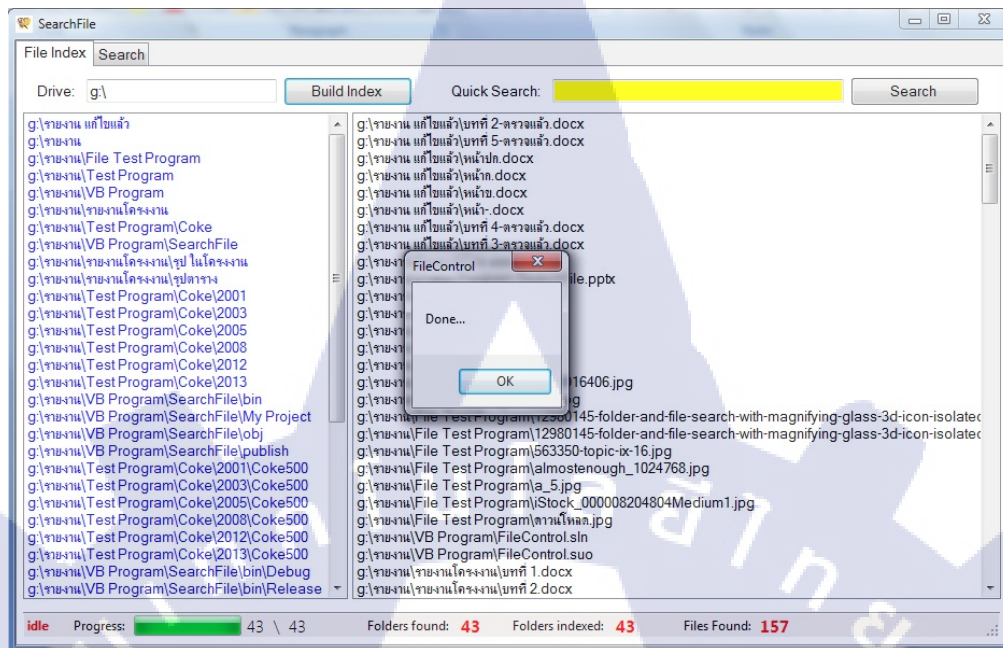
จากขั้นตอนการดำเนินงานในบทที่ 3 ได้ดำเนินการในส่วนของขั้นตอนการสร้างโปรแกรมต่อไปจะอธิบายถึงการทำงานของโปรแกรมในแต่ละส่วน

4.1.1 หน้าแท็บ File Index

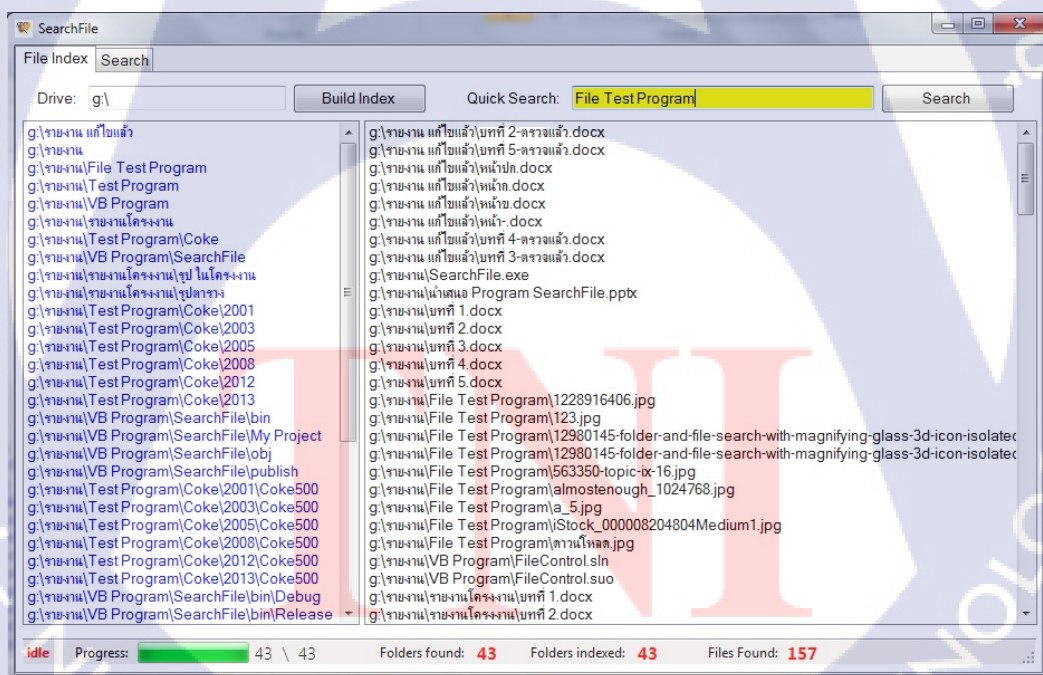
ในหน้าจอ File Index ได้กำหนดช่องใส่ Drive ให้ผู้ใช้กำหนดเพื่อนำมาค้นหา แล้วกด Build Index เพื่อทำการดูว่าใน Drive นั้น มีข้อมูลอะไรอยู่บ้างและทำการใส่คีย์เวิร์ดลงในช่อง Quick Search เพื่อการค้นหา File แบบ เจาะจง



ภาพที่ 4.1 ช่องแสดงการใส่ Drive เพื่อทำการ Build Index ข้อมูล



ภาพที่ 4.2 หน้าจอแสดงผลการ Build Index เสร็จสิ้น

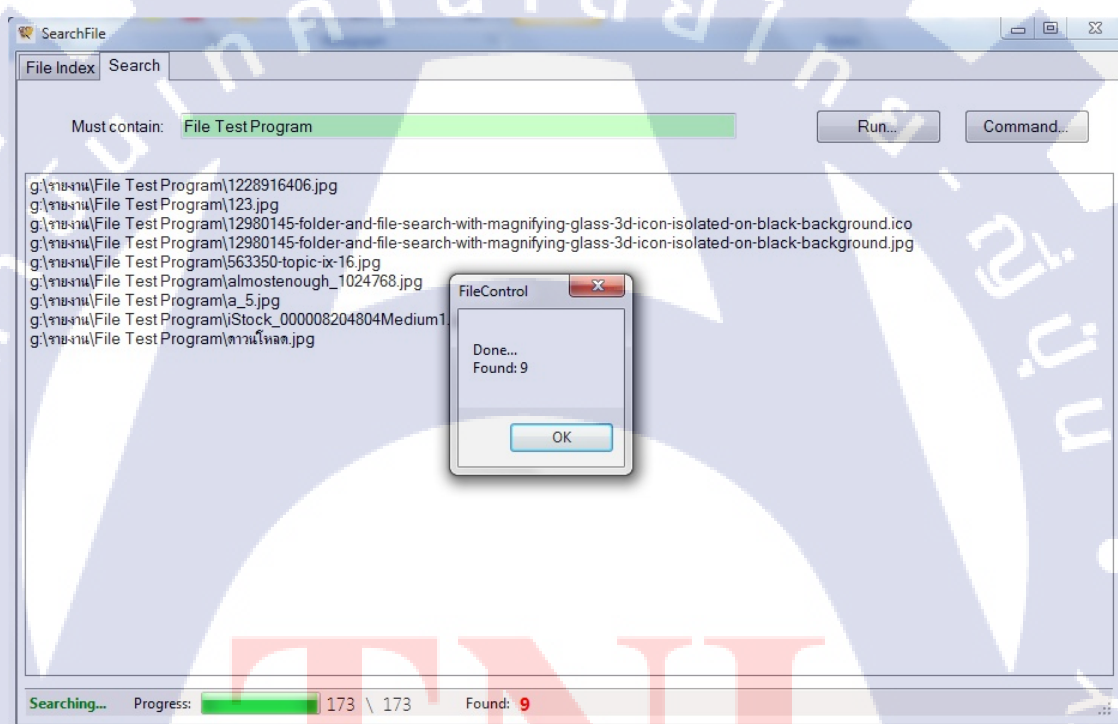


ภาพที่ 4.3 หน้าจอแสดงการใส่คีย์วิดในช่อง Quick Search เพื่อทำการค้นหา

เมื่อทำการใส่คีย์เวิร์ดลงในช่อง Quick Search แล้ว ทำการกด Search ผลรันข้อมูลจะไปแสดงอยู่ในหน้า แท็บ Search

4.1.2 หน้าจอแท็บ Search

ในหน้าจอแท็บ Search จะเป็นหน้าจอแสดงผลรันในการค้นหาข้อมูลเมื่อทำการใส่คีย์เวิร์ดและทำการกด Search แล้ว จะโชว์ไฟล์ทั้งหมดที่ทำการค้นหาเจอในหน้าจอและแสดงจำนวนไฟล์ทั้งหมดที่ทำการค้นหาเจอ



ภาพที่ 4.4 หน้าจอแสดงผลการ Search ในแท็บ Search

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลจากการทดลองเขียนโปรแกรมช่วยค้นหาและได้ทำการทดลองใช้ สามารถใช้ในการค้นหาได้จริงแต่ยังติดอยู่บางส่วนที่ไม่สามารถทำให้ตรงกับความต้องการที่ผู้บริหารได้กำหนดมาไว้ในตอนแรกได้ เนื่องจากตัวกระผมเองไม่เคยเรียนโปรแกรม ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมนี้มาก่อน และ ความเข้าใจในการเขียนโค้ดที่ถูกต้อง จึงได้เริ่มทำการศึกษาดด้วยตัวเอง และปรึกษาอาจารย์ แต่การทำงานของตัวโปรแกรมที่ได้เขียนมานั้น ก็ทำงานได้ดีแต่ติดตรงที่การใช้เวลาในการค้นหาค่อนข้างนานเนื่องจากเวลาที่ทำการ Search หาไฟล์ที่เราต้องการ ตัวโปรแกรม จะทำการค้นหาใน Drive ทั้งหมด ซึ่งข้อมูลมีเยอะมาก จึงทำให้ใช้เวลาในการค้นหา นาน

ตัวโปรแกรมที่ได้ทำขึ้นนั้น สามารถค้นหาได้ไฟล์ได้ทุกประเภท และ ค้นหาได้ทุก Drive เพียงแค่ใส่ Drive ที่เราต้องการจะทำการค้นหา และ ใส่ Keywords เพื่อทำให้การค้นหาแคบลง เราจะเจอไฟล์ข้อมูลที่เราต้องการได้ง่ายขึ้น

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จากการปฏิบัติงานที่สหกิจ ทำให้ได้ความรู้ใหม่ๆมากมาย บางอย่างก็ไม่สามารถเรียนรู้ได้ในห้องเรียน ได้เรียนรู้ในสิ่งที่ตัวเองก็ไม่เคยเรียนรู้มาก่อน ได้ปฏิบัติการทำงานจริงโดยการค้นหาข้อมูลเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้สามารถทำงานออกมาได้สำเร็จ และสามารถนำไปใช้ได้จริง ทำให้รู้จักหาวิธีแก้ไขเวลามีปัญหา ทำให้การทำงานมีระบบมีแบบแผนมากขึ้นถ้ารู้จักวางแผน

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการเขียนโปรแกรมเพื่อช่วยในการค้นหาข้อมูลงานในบริษัท เนื่องจากการเขียนโปรแกรมออกมาหลายรูปแบบ และส่วนใหญ่ที่ทำการออกมาจะไม่ตรงกับจุดประสงค์ที่วางไว้ตอนแรก จึงต้องทำการแก้ไขและปรับเปลี่ยน โค้ด และ ออบเจกต์ของวินโดวโปรแกรม และแก้ไขโค้ดในส่วนที่ Error จึงทำให้ใช้ระยะเวลาในการทำงานซึ่งการทำงานของโปรแกรมนั้น ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ผมคิดไว้ คือ ค้นหาได้ และใช้งานง่าย

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ในช่วงการดำเนินงาน มีปัญหามากในการเขียนโปรแกรม ซึ่งวิธีแก้ไขปัญหามีดังนี้

- ทำการศึกษาด้วยตนเองเพิ่ม จากตำราหนังสือ เว็บไซต์ จากที่ไม่รู้วิธีการใช้โปรแกรมอะไรเลย ให้รู้ถึงวิธีการใช้งานโปรแกรม และ การทำงานของเครื่องมือในโปรแกรม
- สอบถามอาจารย์เวลาเจอปัญหา ที่ไม่เข้าใจจริงๆ
- พยายามทดลองทำซ้ำๆจนเกิดความเข้าใจ จนสามารถหาสาเหตุที่เกิดข้อผิดพลาดได้

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

จากการที่ได้ดำเนินงานมานั้น สิ่งที่จะต้องคำนึงถึง คือ การวางแผนจุดประสงค์ของ ขอบเขตงานที่เราจะทำการกำหนดออกมาอย่างชัดเจน มีความรับผิดชอบต่องานที่ทำ เนื่องจากงานที่ทำนั้นผม ไม่ได้มีความรู้ในการเขียนโปรแกรมมาก่อนจึงต้องศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง จากตำรา อินเทอร์เน็ต และจากการสอบถามอาจารย์ที่ปรึกษา รับฟังความคิดเห็นของคนอื่น ทำให้สามารถทำงานออกมาได้

เอกสารอ้างอิง

1. Thomas Simonsen, How to make a menustrip in visual studio 2010 [online], Available : http://www.youtube.com/watch?v=_r0EplYZIFU [2013, August 20]
2. Microsoft Homepage, Find File VB 2010 [online], Available : <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/6zwyt2y8.aspx> [2013, August 23]
3. Chris007, VB 2010 Search Files [online], Available : <http://www.daniweb.com/software-development/vbnet/threads/368173/vb-2010-search-files> [2013, August 27]
4. Using the Standard Statements and Functions in Visual Basic [online], Available : <http://kapol.htc.ac.th/web1/subject/programming2/sheet/vb6/vbch04.html> [2013, August 30]
5. Microsoft Homepage, วิธีการเชื่อมต่อไปยังฐานข้อมูล และเรียกใช้คำสั่ง โดยใช้ ADO.NET และ Visual Basic .NET [online], Available : <http://support.microsoft.com/kb/301075/th> [2013, September 3]
6. Sak2005, เรียบเรียง VB.NET เบื้องต้น [online], Available : <http://www.zone-it.com/stocks/data/10/102104.html> [2013, September 5]
7. คู่มือเรียน Visual Basic 2010 [2013, September 4]



ภาคผนวก

ตัวอย่างคำสั่งใน Visual Studio 2010
สำหรับโปรแกรม FILE SEARCH TOOL

TNI

โค้ดโปรแกรมในบทที่ 3 ย่อยที่ 3.3.2.4 โค้ดในช่อง TextBox และ Button เพื่อก๊อข้อมูลและค้นหา

```

Private Sub Button1_Click_1(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button1.Click
    Timer1.Start()
    ListBox1.Items.Clear()
    CurrentFolder = 0
    Status.ForeColor = Color.Orange
    Status.Text = "Indexing folders..."
    Dim path As String = TextBox1.Text
    Dim di As New IO.DirectoryInfo(path)
    Dim Drs() As IO.DirectoryInfo = di.GetDirectories()
    For Each drAsIO.DirectoryInfo In Drs
        If dr.ToString.Contains(".") = False Then
            ListBox1.Items.Add(dr.FullName)
        End If
    Next
    While CurrentFolder < ListBox1.Items.Count
        Application.DoEvents()
        Try
            Dim path2 As String = ListBox1.Items(CurrentFolder).ToString
            Dim di2 As New IO.DirectoryInfo(path2)
            Dim Drs2() As IO.DirectoryInfo = di2.GetDirectories()
            For Each drAsIO.DirectoryInfo In Drs2
                If dr.ToString.Contains(".") = False Then
                    ListBox1.Items.Add(dr.FullName)
                End If
            Next
        Catch ex As Exception
    
```


End Try

CurrentFolder = CurrentFolder + 1

End While

Status.ForeColor = Color.Green

Status.Text = "Indexing files..."

dp1.Text = ListBox1.Items.Count

For Each dd As String In ListBox1.Items

Application.DoEvents()

dp2.Text = dp2.Text + 1

ToolStripProgressBar1.Value = Math.Round(((dp2.Text / dp1.Text) * 100)

Try

Dim folderInfo As New IO.DirectoryInfo(dd)

Dim arrFilesInFolder() As IO.FileInfo

Dim fileInFolder As IO.FileInfo

arrFilesInFolder = folderInfo.GetFiles("*.*)")

For Each fileInFolder In arrFilesInFolder

Application.DoEvents()

ListBox2.Items.Add(fileInFolder.FullName)

Next

Catch ex As Exception

End Try

Next

Timer1.Stop()

Status.Text = "idle"

Status.ForeColor = Color.Red

MsgBox("Done...")

End Sub

คำสั่ง **Button1** ทำให้ **Build Index** ใน **TextBox1** และจะแสดงผลพื้ใน **ListBox1** และ **ListBox2**

```
Private Sub Button2_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button2.Click
    SearchResult.Items.Clear()
    TabControl1.SelectTab(1)
    Must.Text = QuickSearch.Text
    SearchStatus.Text = "Searching..."
    SearchStatus.ForeColor = Color.Green
    f1.Text = ListBox2.Items.Count
    f2.Text = 0
    For Each nn As String In ListBox2.Items
        Application.DoEvents()
        f2.Text = f2.Text + 1
    Try
        ToolStripProgressBar2.Value = Math.Round((f2.Text / f1.Text) * 1000)
    Catch ex As Exception
    End Try
    If nn.Contains(QuickSearch.Text) Then
        SearchResult.Items.Add(nn)
    End If
    found.Text = SearchResult.Items.Count
Next
MsgBox("Done..." & ControlChars.NewLine & "Found: "
& SearchResult.Items.Count)
End Sub
```

โค้ดคำสั่งใน ListBox มีดังนี้

คำสั่งใน ListBox1

```
Private Sub ListBox1_SelectedIndexChanged(ByVal sender As System.Object,  
ByVal e As System.EventArgs) Handles ListBox1.SelectedIndexChanged  
Try  
Process.Start(ListBox1.SelectedItem)  
Catch ex As Exception  
MsgBox("Error: " & ex.Message)  
End Try  
End Sub
```

คำสั่งใน ListBox2

```
Private Sub ListBox2_MouseDoubleClick(ByVal sender As Object, ByVal e As  
System.Windows.Forms.MouseEventArgs) Handles  
ListBox2.MouseDoubleClick  
Try  
Process.Start(ListBox2.SelectedItem)  
Catch ex As Exception  
MsgBox("Error: " & ex.Message)  
End Try  
End Sub
```

คำสั่งใน Search Result

```
Private Sub SearchResult_MouseDoubleClick(ByVal sender As Object, ByVal e
As System.Windows.Forms.MouseEventArgs) Handles
SearchResult.MouseDoubleClick
Try
Process.Start(SearchResult.SelectedItem)
Catch ex As Exception
MsgBox("Error: " & ex.Message)
End Try
End Sub
```

โค้ดคำสั่ง Timer

```
Private Sub Timer1_Tick(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Timer1.Tick
ToolStripStatusLabel2.Text = ListBox1.Items.Count()
ToolStripStatusLabel5.Text = CurrentFolder
ToolStripStatusLabel8.Text = ListBox2.Items.Count
End Sub
```

โค้ด Button Run...& Command...

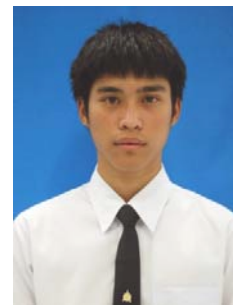
Button Run...

```
Private Sub Button4_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As  
System.EventArgs) Handles Button4.Click  
Process.Start("C:\Users\Masamune\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\  
Start Menu\Programs\Accessories\Run")  
End Sub
```

Button Command...

```
Private Sub Button3_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As  
System.EventArgs) Handles Button3.Click  
Process.Start("C:\Users\Masamune\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\Start  
Menu\Programs\Accessories\Command Prompt")  
End Sub
```

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ - นามสกุล	ศุภวิชญ์ สมบูรณ์สุข
วัน เดือน ปีเกิด	24 ตุลาคม 2534
ประวัติการศึกษา	
ระดับประถมศึกษา	ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2544 โรงเรียนปริชาณศาสน์
ระดับมัธยมศึกษา	มัธยมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2547 โรงเรียนปริชาณศาสน์ มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2550 โรงเรียนชลราษฎรอำรุง
ระดับอุดมศึกษา	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2553 สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
ทุนการศึกษา	-ไม่มี-
ประวัติการฝึกอบรม	1. GApp 12 12 12 2. ระบบการจัดการในโรงงาน BRIDGESTONE 3. ระบบการจัดการในโรงงาน ISUZU
ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ -	ไม่มี -