



การศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์หลักขององค์กรเทคโนโลยีสารสนเทศ
Research And Development Of Information Technology Organization
Website

นายธนภัทร กองภินันท์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2554

การศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์หลักขององค์กรเทคโนโลยีสารสนเทศ
Research And Development Of Information Technology Organization Website

นายชนภัทร คงอนันต์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2554

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ
(รองศาสตราจารย์ดร.รัตน เมตต์การุณจิต)

.....กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ชาติรี ทองวรรณ)

..... กรรมการ
(อาจารย์สลิลา ชีวกิจการ)

..... กรรมการ
(อาจารย์นิติรัตน์ ตัณฑเวท)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์หลักขององค์กรเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2554 Research And Development Of Information Technology Organization Website ค.ศ. 2011	
ผู้เขียน	นายธนภัทร คงอินันท์	
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชาติรี ทองวรรณ	
พนักงานที่ปรึกษา	นางอรุณโรจน์ ไรจนวาส	ตำแหน่ง Header Business Development
	นางอรุณวรรณ นาคารักษ์	ตำแหน่ง Leader Business Development
	นางดวงหทัย ธรรมประเสริฐ	ตำแหน่ง Leader Business Development
	นายเฉลิมชัย สดามุญญะวงศ์	ตำแหน่ง Software Engineering
ชื่อบริษัท	บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด	
ประเภทธุรกิจ / สินค้า	ให้คำปรึกษาและบริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	

งานที่ปฏิบัติ

เนื่องจากทางบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความประสงค์ที่จะพัฒนาเว็บไซต์หลักของบริษัท ทั้งนี้เพื่อให้เว็บไซต์เป็นที่ยอมรับของความต้องการการนำเสนอข้อมูลของทางบริษัทมากขึ้น ข้าพเจ้าจึงได้รับมอบหมายให้ศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์ให้กับทางบริษัท ซึ่งมีรูปแบบของเว็บไซต์คือ เป็นเว็บไซต์ประเภทบริการและให้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยทางบริษัทได้มีแนวความคิดให้ว่า “มีโลโก้ของบริษัทและไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของโลโก้ และดูเป็นเว็บไซต์เชิงธุรกิจ” อีกทั้งยังรองรับ 2 ภาษา คือ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ และรองรับเบราว์เซอร์ IE, Chrome, Firefox ในส่วนของข้อมูลบนเว็บไซต์นั้นได้มีการนำเนื้อหาข้อมูลจากเว็บไซต์หลักเดิมมาประกอบและมีการเพิ่มฟังก์ชันต่างๆที่เอื้อต่อการนำเสนอข้อมูลใหม่ๆของทางบริษัท โดยมีการดำเนินงานจากการออกแบบแผนผังเว็บไซต์ ออกแบบเว็บไซต์ และเขียนโปรแกรมตามลำดับ

ผลที่ได้รับจากการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ

จากการพัฒนาเว็บไซต์ให้กับทางบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เทคโนโลยีซอฟต์แวร์ใหม่ๆ ซึ่งบางครั้งไม่มีในหลักสูตรของทางสถาบัน แต่เป็นเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการปฏิบัติงานจริงดังนี้ ภาษาคอมพิวเตอร์ PHP ขั้นสูง หรือคำสั่งใหม่ๆ, ภาษาคอมพิวเตอร์ JQUERY, ภาษาคอมพิวเตอร์ AJAX, Adobe Photoshop Application, Adobe Dreamweaver Application

อีกทั้งยังได้เรียนรู้เทคนิคการเขียนเว็บไซต์ให้รวดเร็ว บำรุงรักษาง่าย และการแสดงผลในแต่ละเบราว์เซอร์ นอกจากนั้นยังมีการใช้ความรู้ที่ได้เรียนจากสถาบันมาแล้ว มาประยุกต์และพัฒนาต่อยอดความคิดให้แตกฉานเพิ่มขึ้นอีกด้วย

ในด้านของการทำงานนั้นข้าพเจ้าได้เรียนรู้สภาพการทำงานจริง จากสถานที่จริง การทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม การปฏิบัติตนในสถานที่ทำงาน การนำเสนอผลงาน การรายงานโครงสร้างของบริษัท ขั้นตอนและกระบวนการทำงานของบริษัท ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ต้องพบในสถานที่ปฏิบัติงานทั้งสิ้น

รูปถ่ายผลงานสหกิจศึกษาที่ได้ดำเนินการ



ภาพที่ผ.1 ผลงานสหกิจศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานสหกิจที่บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน 2554 ถึง 30 กันยายน 2554 ทำให้ข้าพเจ้าได้รู้จักวิธีการและเส้นทางที่จะศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองและชี้ให้เห็นทางที่ถูกต้องไม่ว่าจะเป็นเรื่องการทำงานและการปฏิบัติตน จากพี่ทุกคนที่บริษัท โดยเฉพาะพนักงานที่ปรึกษาของข้าพเจ้า นอกจากนั้นยังทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นภาพรวมการทำงานจริงๆ ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างการทำงานของบริษัทในเครือและการทำงานกับลูกค้า ข้าพเจ้าขอขอบคุณพี่ทุกคนที่เอาใจใส่ข้าพเจ้าเป็นอย่างดีตลอดการทำงาน 4 เดือน ทำให้การทำงานและการทำรายงานของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอขอบคุณ

นางอรรรา ไรจนวาส	ตำแหน่ง Header Business Development
นางอรุณวรรณ นาคารย์	ตำแหน่ง Leader Business Development
นางดวงหทัย ธรรมประเสริฐ	ตำแหน่ง Leader Business Development
นายเฉลิมชัย สถานุรักษ์วงศ์	ตำแหน่ง Software Engineering

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน ข้าพเจ้าใคร่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล เป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตของการทำงานจริง ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้

นายธนภัทร คงอินันท์
ผู้จัดทำรายงาน

...../...../.....

สารบัญ

	หน้า
บทสรุป	ข
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
รายการตาราง	ช
รายการรูปประกอบ	ซ
บทที่	
1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ	2
1.3 รูปแบบการจัดการองค์กรและการบริหารองค์กร	3
1.4 ตำแหน่งหน้าที่ และงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	3
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	4
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	4
1.7 วัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายของโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	4
1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	4
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	6
2.1 Hardware ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์	6
2.2 Software ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์	7
2.3 ภาษาคอมพิวเตอร์ ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์	26
2.4 ความรู้ ขั้นตอน และเทคนิคในการพัฒนาเว็บไซต์	39
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	73
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	73

3.2	รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา หรือรายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย	73
3.3	ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	94
4.	ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	95
4.1	ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	95
4.2	ผลวิเคราะห์ข้อมูล	103
4.3	วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายโครงการ	113
5.	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	116
5.1	สรุปผลการดำเนินงาน	116
5.2	แนวทางการแก้ไขปัญหา	116
5.3	ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	117
	เอกสารอ้างอิง	118
	ภาคผนวก	119
	ก. เทคนิคการเขียนเว็บไซต์	120
	ข. ระบบต่างๆบนหน้าเว็บไซต์	126
	ค. การสร้างตารางและข้อมูลภายในฐานข้อมูล	160
	ประวัติผู้วิจัย	165

รายการตาราง

ตาราง

หน้า

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

73



รายการประกอบ

รูป	หน้า
ผ.1 ผลงานสหกิจศึกษา	ค
1.1 สถานที่ตั้ง บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด	1
1.2 โครงสร้างของบริษัท	3
2.1 Computer Notebook	6
2.2 Adobe Dreamweaver	7
2.3 ส่วนประกอบต่างๆของหน้าจอ Dreamweaver	9
2.4 โลโก้และหน้าจอ phpMyAdmin	10
2.5 Adobe Photoshop	14
2.6 หน้าจอโปรแกรม Adobe Photoshop	16
2.7 เครื่องมือต่างๆ (Toolbox)	17
2.8 โปรแกรม Appserv	22
2.9 โปรแกรม VMware	23
2.10 โปรแกรม Filezilla	24
2.11 Chrome Browser	25
2.12 Internet Explorer Browser	26
2.13 ภาษา HTML	26
2.14 ภาษา CSS	32
2.15 ภาษา PHP	33
2.16 ภาษา SQL	36
2.17 ภาษา JAVASCRIPT	37
2.18 ภาษา AJAX	38
2.19 แผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)	39
2.20 แผนภาพแสดงการเชื่อมโยงของเว็บไซต์ในแต่ละหน้า	40
2.21 โครงสร้างหน้าแรกของเว็บไซต์	43
2.22 ร่างโครงสร้างของเว็บไซต์	44
2.23 สัดส่วน Header Content Footer ของเว็บไซต์	45

2.24	เมนูย่อยของแต่ละเมนูหลัก	49
2.25	เมนูด้านซ้ายของหน้าย่อย	51
2.26	เมนูที่ถูกสร้างด้วยแท็ก	52
2.27	การตั้งค่าเริ่มของแท็ก และ	52
2.28	การตั้งค่าเริ่มของแท็ก และ แบบมีขอบ	52
2.29	การแสดงผลเมื่อกำหนดภาษา CSS ให้กับแท็ก และ	53
2.30	แถบเมนูที่ถูกทำซ้ำ	53
2.31	ชิ้นส่วนของแถบเมนู	54
2.32	การจำลองโปรแกรม VMware	54
2.33	แสดงปุ่ม 2 ภาษาของเว็บไซต์	55
2.34	ไฟล์เตอร์แสดงการเก็บไฟล์ 2 ภาษาของเว็บไซต์	56
2.35	Slider JQuery	56
2.36	Menu Dropdown JQuery	57
2.37	Aurelius JQuery	57
2.38	Jquery Platform	58
2.39	ไฟล์และไฟล์เตอร์ของ Platform JQuery	58
2.40	ข่าวบนหน้าเว็บไซต์เลื่อนขึ้นเรื่อยๆเองโดยอัตโนมัติ	63
2.41	ระบบ Search Engine	64
2.42	ข่าวสารในฐานข้อมูล	65
2.43	การสร้าง field นับจำนวนและ field เวลา	65
2.44	แสดงการเก็บชื่อรูปภาพบน field picture ภายในฐานข้อมูล	67
2.45	ระบบแสดงตัวอักษรนำทางบนฟังก์ชันล๊อคอิน	68
2.46	ระบบแสดงตัวอักษรนำทางบนฟังก์ชันล๊อคอินทำงานเมื่อคลิก	68
2.47	แสดงการตรวจสอบข้อมูลที่ใช้กรอก	70
3.1	เว็บไซต์หลักเดิมของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด	76
3.2	แผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)	76
3.3	รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 1	77
3.4	รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 2	78
3.5	รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 3	79
3.6	รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 4	80

3.7	รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 5	82
3.8	หน้าเว็บไซต์ที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Flash ของรูปแบบของเว็บไซต์ที่ 6	83
3.9	รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 6	84
3.10	หน้าสมัครสมาชิก	86
3.11	หน้าล็อกอินของระบบสมาชิก	87
3.12	หน้าของสมาชิกที่ล็อกอินเข้ามา	88
3.13	หน้าล็อกอินของระบบอ็อปเททข่าวสาร	89
3.14	หน้าอ็อปเททข่าวสาร	89
3.15	หน้าสมัครงาน	90
3.16	หน้าแก้ไขข้อมูลเดิมของผู้สมัครงาน	91
3.17	หน้าล็อกอินของระบบผู้ดูแลระบบ	92
3.18	หน้าจัดการข้อมูลของผู้ดูแลระบบ	93
4.1	เว็บไซต์หลักเดิมของบริษัท โกซอฟ (ประเทศไทย) จำกัด	95
4.2	แผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)	98
4.3	การออกแบบและจัดวางวัตถุดิบโปรแกรม Adobe Photoshop	98
4.4	รูปภาพวัตถุของระบบล็อกอินลูกค้า	99
4.5	รูปภาพวัตถุของบริษัทในเครือ CP All	99
4.6	รูปภาพวัตถุของปุ่มความรู้และเทคนิคต่างๆ	99
4.7	รูปภาพวัตถุของปุ่มสมัครงาน	99
4.8	รูปภาพวัตถุของปุ่มเวอชันภาษาไทย	100
4.9	รูปภาพวัตถุของปุ่มเวอชันภาษาอังกฤษ	100
4.10	รูปภาพวัตถุของแถบหัวข้อข่าวสารและกิจกรรม	100
4.11	รูปภาพวัตถุของพื้นหลังเว็บไซต์	100
4.12	รูปภาพวัตถุของ Header ของเว็บไซต์	100
4.13	รูปภาพวัตถุของปุ่ม Youtube, Twitter, Facebook ของเว็บไซต์	101
4.14	รูปภาพวัตถุของโลโก้บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด	101
4.15	รูปภาพวัตถุของแถบเมนู	101
4.16	ร่างโครงสร้างของเว็บไซต์	101
4.17	หน้าแสดงการทำงานของไฟล์ที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Flash	103
4.18	หน้าแรกของเว็บไซต์แสดงฟังก์ชันต่างๆ	104

4.19 ข้อมูลข่าวสารในฐานะข้อมูล	105
4.20 ข้อมูลของผู้ที่สมัครสมาชิกในฐานะข้อมูล	105
4.21 หน้าแสดงแกลลอรีของเว็บไซต์	106
4.22 หน้าย่อยของเว็บไซต์	106
4.23 ระบบสมัครสมาชิกบนหน้าเว็บไซต์	107
4.24 หน้าสมัครสมาชิก	108
4.25 หน้าสมัครสมาชิกสำเร็จ	109
4.26 ระบบล็อกอินบนหน้าเว็บไซต์	109
4.27 หน้าดาวน์โหลดไฟล์เมื่อเข้าสู่ระบบล็อกอิน	110
4.28 หน้าล็อกอินของระบบผู้ดูแลระบบ	110
4.29 หน้าจัดการข้อมูลสมาชิกของผู้ดูแลระบบ	111
4.30 หน้าล็อกอินของระบบอัพเดทข่าวสาร	112
4.31 หน้าอัพเดทข่าวสารภาพที่	112
4.32 หน้าอัพเดทข่าวสารสำเร็จ	113
ก.1 สัดส่วนของเว็บไซต์	121
ข.1 หน้าสมัครสมาชิก	127
ข.2 ระบบล็อกอินบนหน้าเว็บไซต์	141
ข.3 หน้าจัดการข้อมูลสมาชิกของผู้ดูแลระบบ	144
ข.4 หน้าอัพเดทข่าวสาร	153
ค.1 หน้าแรกของ Appserv	161
ค.2 Pop up ล็อกอินเพื่อเข้าสู่หน้าจัดการฐานข้อมูล	162
ค.3 อธิบายหน้าแรกของ phpMyAdmin	162
ค.4 สร้างฐานข้อมูล	163
ค.5 แสดงสร้างตาราง โดยกำหนด ชื่อ และ จำนวน fields	163
ค.6 ภาพแสดงการกำหนด fields และคุณสมบัติต่างๆของฐานข้อมูล ตาราง customer	163
ค.7 กำหนด primary key และกำหนดให้เป็น auto_increment	164
ค.8 บันทึกหรือเพิ่ม field ใหม่	164
ค.9 ตาราง customer	164

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อหน่วยงาน (ภาษาไทย) บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

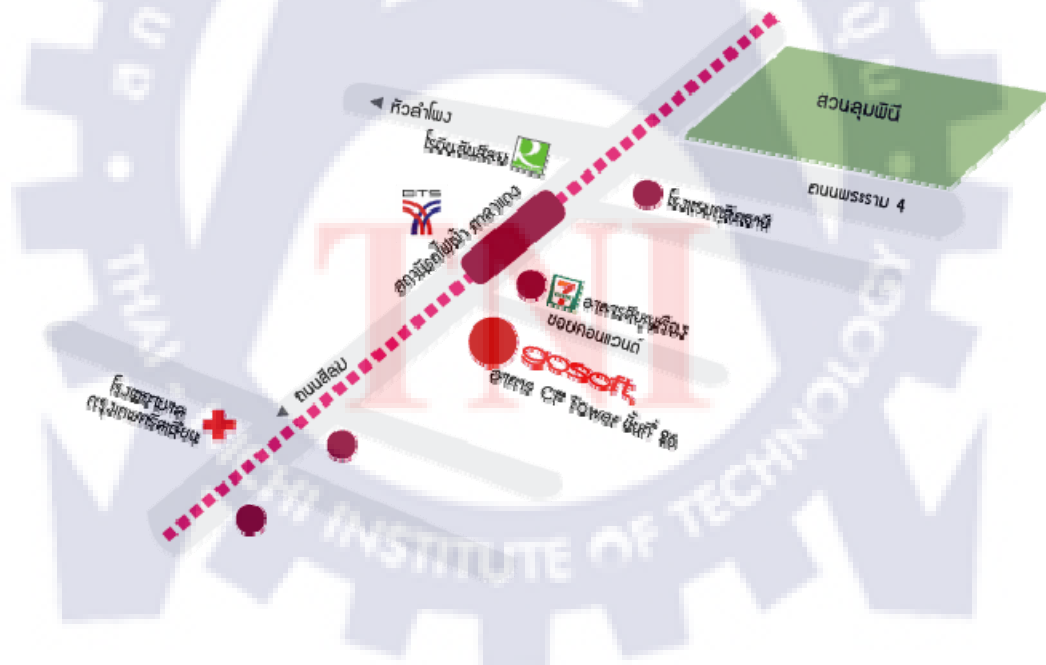
(ภาษาอังกฤษ) gosoft (Thailand) Co.,Ltd.

ที่ตั้ง เลขที่ 313 อาคารซีพีทาวเวอร์ ชั้น 26 ห้อง 2104 ถนนสีลม แขวงสุริยวงค์
เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร 10500

โทรศัพท์ (662) 677-9451

แฟกซ์ (662) 677-9400

เว็บไซต์ <http://www.gosoft.co.th>



ภาพที่ 1.1 สถานที่ตั้ง บริษัท โกลบอล (ประเทศไทย) จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

1.2.1 บทย่อ

บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด หรือ gosoft (Thailand) Co.,Ltd. เป็นกลุ่มบริษัทฯ ในกลุ่มธุรกิจของบริษัท ซี.พี. เซเวนอีเลฟเวน จำกัด (มหาชน) ซึ่งปัจจุบันคือบริษัท ซีพี ออลล์ จำกัด (มหาชน) จัดตั้งเป็นบริษัทเมื่อวันที่ 1 มกราคม 2546 ก่อตั้งขึ้นด้วยการนำองค์การด้าน IT ที่มีประสบการณ์หลายสายงานภายในกลุ่มให้เป็นหนึ่งเดียวกันจึงทำให้บริษัทเป็นแหล่งความรู้ (Know How) และเทคโนโลยีที่หลากหลายด้าน Hardware , Software และ Solution ต่างๆ

วัตถุประสงค์ของบริษัทฯ คือเป็นบริษัทชั้นนำในการให้คำปรึกษาและบริการด้านสารสนเทศ (Information System) ในประเทศไทย ซึ่งให้บริการครอบคลุมถึงการพัฒนาโปรแกรมใช้งานภายในธุรกิจ (In-house Application Development) , ติดตั้งระบบโปรแกรมชั้นนำ (System Integrator) , ระบบเครือข่าย (Networking) , ระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูล (Security System) และอื่นๆ

นอกจากนี้บริษัทฯ ยังมีศูนย์ข้อมูล Data Center และศูนย์ Call Service ให้บริการแก่ลูกค้าด้วย ส่วนของ Data Center เป็นศูนย์ที่มีมาตรฐานระดับสูง Tier IV ซึ่งมีระบบสำรองในจุดที่มีความเสี่ยงต่างๆ ไว้เพื่อให้ความมั่นใจถึงความปลอดภัย และความเสถียร ของข้อมูล พื้นที่ตั้งของศูนย์แยกอย่างอิสระจากพื้นที่ประกอบธุรกิจ (Isolated Area) เพื่อลดความเสี่ยงในการเกิดเหตุการณ์ต่างๆ ในส่วนของสำนักงาน Call Service เป็นศูนย์บริการลูกค้าในเรื่องต่างๆ (Helpdesk), บริการลูกค้าสัมพันธ์ (CRM), แจ้งเรื่อง (Call Dispatch) และอื่นๆ ให้บริการลักษณะ 7 วัน หรือ 24 ชั่วโมง

1.2.2 วิสัยทัศน์ของบริษัท

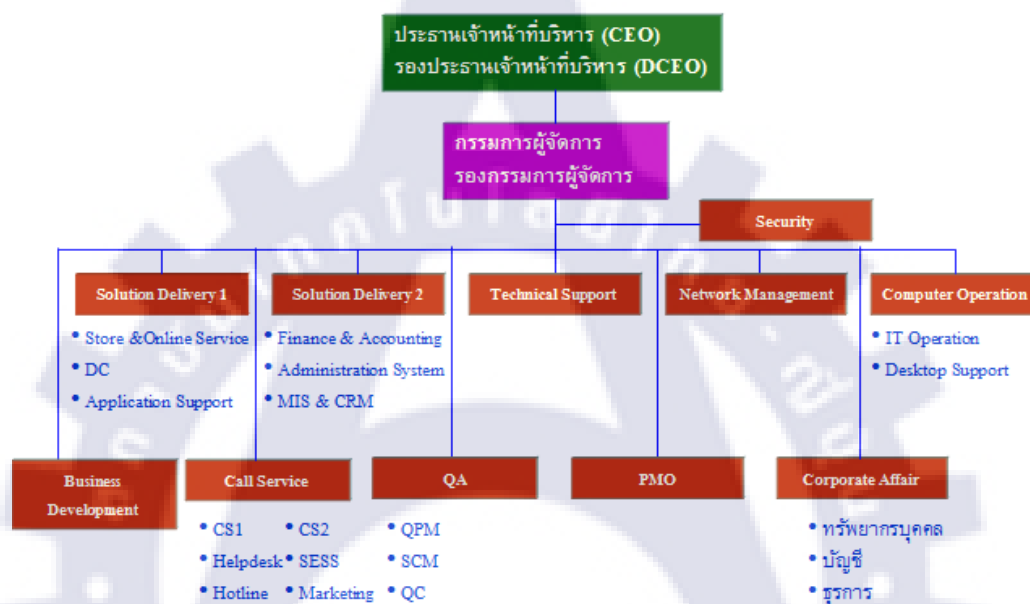
“เราให้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศ และ คอนแทกเซ็นเตอร์ อย่างมีคุณภาพ”

1.2.3 ภารกิจของบริษัท

- สร้างผลการดำเนินงานให้เติบโตและมีผลกำไรที่ยั่งยืน
- ส่งมอบและให้บริการระบบงานเทคโนโลยีสารสนเทศ และ คอนแทกเซ็นเตอร์ อย่างมีคุณภาพ
- ค้นคว้าวิจัย พัฒนาเพื่อนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในธุรกิจของลูกค้า
- มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือชุมชนและสังคม

- พัฒนาระบบงาน การทำงานที่มีคุณภาพอย่างต่อเนื่องทั่วทั้งองค์กร
- พัฒนาขีดความสามารถของบุคลากรอย่างต่อเนื่อง เพื่อมุ่งสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้
- ส่งเสริมให้บุคลากรมีคุณภาพชีวิตในการทำงานที่ดี และมีความผูกพันต่อองค์กร

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 โครงสร้างของบริษัท

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง Trainee (Web Application Development)

หน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายคือ ศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์หลักให้กับทางบริษัท โดยให้เว็บไซต์เป็นที่ตอบสนองความต้องการการนำเสนอข้อมูลของทางบริษัทมากขึ้น ประเภทของเว็บไซต์คือบริการและให้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ : นางอรุณวรรณ นาคารย์

ตำแหน่ง : Leader Business Development

ชื่อ : นายเฉลิมชัย สถานรักษ์วงศ์

ตำแหน่ง : Software Engineering

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มต้นการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาวันที่ 3 มิถุนายน 2554 และสิ้นสุดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาวันที่ 30 กันยายน 2554

1.7 วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงาน

- 1) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กรให้มีภาพลักษณ์ที่ดีและทันสมัยมากยิ่งขึ้น
- 2) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กรให้สามารถนำเสนอข้อมูลที่ตอบสนองความต้องการของทางบริษัทมากขึ้น
- 3) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กรให้เป็นเว็บไซต์ที่สามารถอัปเดตข้อมูลข่าวสารได้ตลอดเวลา
- 4) เพื่อให้เว็บไซต์ขององค์กรดูน่าสนใจจากผู้เยี่ยมชมมากขึ้น
- 5) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กรให้ได้รับการยอมรับจากลูกค้าและบุคคลทั่วไป
- 6) เพื่อให้สามารถนำเว็บไซต์มาพัฒนาต่อยอดตามความต้องการได้
- 7) เพื่อฝึกทักษะด้านการทำงานเป็นทีม
- 8) เพื่อฝึกทักษะและกระบวนการแก้ไขปัญหาต่างๆในการทำงาน
- 9) เพื่อนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในอนาคตได้
- 10) เพื่อให้ค้นพบว่างานประเภทไหนที่ตนเองชอบหรือไม่ชอบ

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1) ทำให้เว็บไซต์ขององค์กรพร้อมที่จะนำเสนอข้อมูลข่าวสารและสิ่งที่ต้องการได้ตลอดเวลา
- 2) ทำให้เว็บไซต์ขององค์กรมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น
- 3) ทำให้เว็บไซต์ขององค์กรสามารถค้นหาข้อมูลได้รวดเร็วโดยแบ่งเป็นหมวดหมู่
- 4) ทำให้เว็บไซต์ขององค์กรดูน่าสนใจจากผู้เยี่ยมชมมากขึ้น

- 5) ทำให้เว็บไซต์ขององค์กรได้รับการยอมรับจากลูกค้าและบุคคลทั่วไป
- 6) ได้พัฒนาตนเองทั้งทางด้านการออกแบบและการพัฒนาเว็บไซต์
- 7) ได้พัฒนาทักษะทางด้านกระบวนการคิดวิเคราะห์เชิงการเขียนโปรแกรม
- 8) ได้พัฒนาทักษะการทำงานจากเนื้องานจริงและจากสถานที่จริง
- 9) ได้พัฒนาทักษะทางการนำเสนอผลงาน
- 10) ได้พัฒนาทักษะทางการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ
- 11) ได้ทราบแนวความคิดในการทำงานของเพื่อนร่วมงานและบุคลากรในบริษัท



บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

หลักการ ทฤษฎี และเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ถูกแบ่งเป็นหมวดหมู่ดังนี้

- 2.1 Hardware ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์
- 2.2 Software ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์
- 2.3 ภาษาคอมพิวเตอร์ ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์
- 2.4 ความรู้ ขั้นตอน และเทคนิคในการพัฒนาเว็บไซต์

2.1 Hardware ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์

2.1.1 Computer Notebook

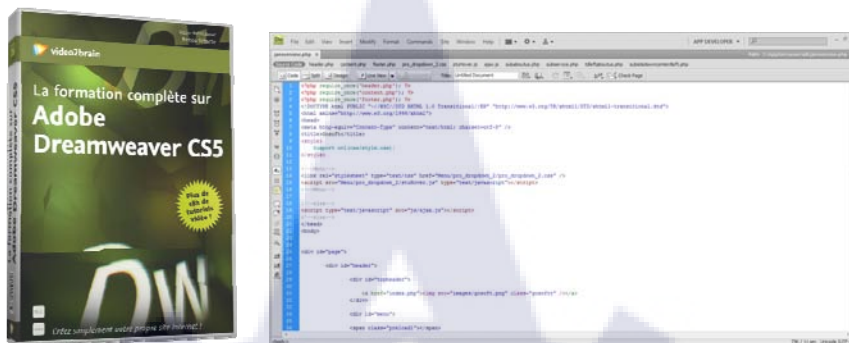


ภาพที่ 2.1 Computer Notebook

เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก ที่สามารถขนย้ายไปไหนมาไหนได้สะดวก โดยปกติจะมีน้ำหนักประมาณ 1-3 กก. การทำงานของแล็ปท็อปจะใช้พลังงานจากแบตเตอรี่ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถใช้พลังงานได้โดยตรงโดยการเสียบปลั๊กไฟ ประสิทธิภาพของแล็ปท็อปโดยทั่วไปจะพอกับคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะแบบปกติ ในขณะที่ราคาจะสูงกว่า โดยส่วนที่จะแตกต่างกับคอมพิวเตอร์ทั่วไปคือ จอภาพจะเป็นลักษณะจอแอลซีดี และจะมีทัชแพดที่ใช้สำหรับควบคุมการทำงานของลูกศรบริเวณหน้าจอ

2.2 Software ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์

2.2.1 Adobe Dreamweaver



ภาพที่ 2.2 Adobe Dreamweaver

Dreamweaver ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างเว็บเพจ และ ดูแลเว็บไซต์ ที่มีประสิทธิภาพสูง เป็นที่นิยมใช้ของ Web Master อย่างกว้างขวาง ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับเขียนภาษา HTML โดยเฉพาะ พร้อมทั้งสามารถแทรก Java Scripts และ ลูกเล่นต่างๆ ได้มากมาย โดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรู้หลักภาษา HTML มากนัก ซึ่งช่วยประหยัดเวลา และ ทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น

ความสามารถของ Dreamweaver

ในการเขียนเว็บเพจ จะมีลักษณะคล้ายกับการพิมพ์งานในโปรแกรม Text Editor ทั่วไป คือว่า มันจะเรียงชิดซ้ายบนตลอดเวลา ไม่สามารถย้าย หรือ นำไปวางตำแหน่งที่ต้องการได้ทันทีเหมือนโปรแกรมกราฟิก เพราะฉะนั้นหากเราต้องการจัดวางรูปแบบตามที่เรต้องการ ก็ใช้ตาราง Table เข้ามาช่วยจัดตำแหน่ง ซึ่งเมื่อมีการจัดวางรูปแบบที่ซับซ้อนมากขึ้น การเขียนภาษา HTML ก็ซับซ้อนยิ่งขึ้นเช่นกัน โปรแกรม Dreamweaver อาจจะไม่สามารถเขียนเว็บได้ตามที่เราต้องการทั้งหมด วิธีการแก้ไขปัญหาคือที่สุดคือ ควรจะเรียนรู้หลักการของภาษา HTML ไปด้วย ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นมากสำหรับผู้ที่ต้องการประกอบอาชีพ Webmaster แบบจริงจัง อาจจะไม่ต้องถึงกับท่องจำ Tag ต่าง ๆ ได้ทั้งหมด แต่ขอให้อ่านเข้าใจหลักการก็พอแล้ว เพราะหลายๆ ครั้งที่เราจะเขียนเว็บใน Dreamweaver แล้วกลับได้ผลผิดเพี้ยนไป ไม่ตรงตามที่ต้องการ ก็ต้องมาแก้ไข Code HTML เอง และความสามารถของ Dreamweaver สรุปได้ดังนี้

1. สนับสนุนการทำงานแบบ WYSIWYG (What You See Is What You Get) หมายความว่าเว็บที่เราเขียนหน้าจอ Dreamweaver ก็จะแสดงแบบเดียวกับเว็บเพจจริงๆ ช่วยให้เราเขียนเว็บเพจง่ายขึ้น ไม่ต้องเขียน Code HTML เอง
2. มีเครื่องมือในการช่วยสร้างเว็บเพจ ที่มีความยืดหยุ่นสูง
3. สนับสนุนภาษาสคริปต์ต่างๆ ทั้งฝั่ง Client และ Server เช่น Java, ASP, PHP, CGI, VBScript
4. มีเครื่องมือในการ Upload หน้าเว็บเพจไปที่เครื่อง Server เพื่อทำการเผยแพร่งานที่เราสร้างในอินเทอร์เน็ต โดยการส่งผ่าน FTP หรือ โดยการใช้โปรแกรม FTP ภายนอกช่วย เช่น WS FTP
5. รองรับมัลติมีเดีย เช่น การใส่เสียง, การแทรกไฟล์วิดีโอ, การใช้งานร่วมกับโปรแกรม Flash, Fireworks

การใช้งานพื้นฐาน(สิ่งที่ควรทราบเบื้องต้น)

1. ภาษา HTML เป็นภาษาที่ออกแบบสำหรับการแสดงผลเท่านั้น! ไม่สามารถประมวลผลหรือ ใช้เขียนเว็บแอปพลิเคชันได้
2. หากต้องการเพิ่มลูกเล่น หรือ เทคนิคพิเศษ เช่น Effect ต่าง ๆ ต้องนำภาษา JavaScript มาเสริม HTML อีกที
3. การจัดรูปแบบใน Code เช่นการขึ้นบรรทัดใหม่ การเว้นวรรค ไม่มีผลต่อการแสดงผลทาง Web Browser
4. การขึ้นบรรทัดใหม่ ต้องใช้ Tag
 หรือ กดปุ่ม Shift+Enter
5. การขึ้นย่อหน้าใหม่ ต้องใช้ Tag <P> หรือ กดปุ่ม Enter
6. การเว้นวรรค ต้องใช้ Tag พิเศษ คือ หรือ กดปุ่ม Ctrl+ Shift + Spacebar
7. หลักการอ่าน Tag ของภาษา HTML จะอ่านค่าจาก Tag ที่อยู่ด้านในก่อน
8. ไฟล์ HTML และ Script ต่างๆ สามารถเปิดแก้ไขในโปรแกรม Text Editor ทั่ว ๆ ไป ไม่จำเป็นต้องแก้ไขใน Dreamweaver เพียงอย่างเดียว
9. การแทรกข้อความ และการปรับแต่งค่าต่าง ๆ ให้คลิกตำแหน่งที่ต้องการ แล้วพิมพ์ข้อความตามต้องการ หรือให้เลือกข้อความเมื่อต้องการกำหนดค่าต่าง ๆ เพิ่มเติม

ส่วนประกอบของ Dreamweaver

- แถบคำสั่ง (Menu Bar) เป็นแถบที่ใช้เก็บคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม
- แถบเครื่องมือ (Toolbar) รวบรวมปุ่มคำสั่งที่ใช้งานบ่อย
- แถบวัตถุ (Object Palette) เป็นกลุ่มเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการควบคุมวัตถุ บนชิ้นงานเอกสารเว็บ เช่น เส้นกราฟิก (Horizontal Rule), ตาราง, รูปภาพ, เลเยอร์ (Layer)
- แถบแสดงสถานะ (Status Bar) เป็นแถบที่แสดงสถานะการทำงานในขณะนั้นๆ
- แถบควบคุมการทำงาน (Properties Palette) เป็นรายการที่ปรับเปลี่ยนได้ ตามลักษณะการเลือกข้อมูล เช่น หากมีการเลือกที่จะพิมพ์ หรือแก้ไขเนื้อหา รายการก็จะเป็นส่วนทำงานที่เกี่ยวข้องกับอักษร, การจัดพารากราฟ ถ้าเลือกที่รูปภาพ รายการในแถบนี้ ก็จะเป็นคำสั่งต่างๆ ที่เกี่ยวกับการควบคุมเรื่องรูปภาพ
- ส่วนของ Panel Group เป็นกลุ่มของแถบเครื่องมือที่สามารถเรียกใช้งานได้อย่างรวดเร็ว เพื่อให้ง่ายในการสร้าง Application บนอินเทอร์เน็ต เช่น การแทรก Code ของ JavaScript และ VBScript ลงในเว็บเพจได้อย่างง่ายๆ โดยสามารถเรียกใช้งานได้จาก Panel Group

ส่วนประกอบต่างๆของหน้าจอ Dreamweaver



ภาพที่ 2.3 ส่วนประกอบต่างๆของหน้าจอ Dreamweaver

2.2.2 phpMyAdmin



ภาพที่ 2.4 โลโก้และหน้าจอ phpMyAdmin

phpMyAdmin เป็นโปรแกรมประเภท MySQL Client ตัวหนึ่งที่ใช้ในการจัดการข้อมูล MySQL ผ่าน Web Browser ได้โดยตรง phpMyAdmin ตัวนี้จะทำงานบน Web Server เป็น PHP Application ที่ใช้ควบคุมจัดการ MySQL Server ความสามารถของ phpMyAdmin คือ

1. สร้างและลบ Database
2. สร้างและจัดการตาราง (Table) เช่น แทรก record, ลบ record, แก้ไข record หรือ Table, เพิ่มหรือแก้ไข field ในตาราง
3. โหลดเท็กซ์ไฟล์เข้าไปเก็บเป็นข้อมูลในตารางได้
4. หาผลสรุป (Query) ด้วยคำสั่ง SQL และอีกหลาย ๆ ความสามารถที่ phpMyAdmin ทำได้

คำอธิบายของชนิดข้อมูลแต่ละชนิดที่สามารถเลือกใช้งานได้

VARCHAR : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทตัวอักษร ทุกครั้งที่เลือกชนิดของฟิลด์เป็นประเภทนี้ จะต้องมีการกำหนดความยาวของข้อมูลลงไปด้วย ซึ่งสามารถกำหนดค่าได้ตั้งแต่ 1 - 255 ฟิลด์ชนิดนี้เหมาะสำหรับการเก็บข้อมูลสั้นๆ ในส่วนฟิลด์ประเภทนี้ จะสามารถเลือก "แอตทริบิวต์" เป็น BINARY ได้ โดยปกติแล้วการจัดเรียงข้อมูลเวลาสืบค้น (query) สำหรับ VARCHAR จะเป็นแบบ case-sensitive (ตัวอักษรใหญ่และเล็กมีความหมายแตกต่างกัน) แต่หากระบุ "แอตทริบิวต์" เป็น BINARY การสืบค้นจะไม่คำนึงตัวอักษรว่าจะเป็นตัวใหญ่ หรือตัวเล็ก

CHAR : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทตัวอักษร แบบที่ถูกจำกัดความกว้างเอาไว้คือ 255 ตัวอักษร ไม่สามารถปรับเปลี่ยนได้เหมือนกับ VARCHAR หากทำการสืบค้นโดยเรียงตามลำดับ ก็จะเรียงข้อมูลแบบ case-sensitive เว้นแต่จะกำหนดแอตทริบิวต์เป็น BINARY ที่จะทำให้การเรียงข้อมูลเป็นแบบ

non case-sensitive เช่นเดียวกับ VARCHAR

TINYTEXT : ในกรณีที่ข้อความยาวๆ หรือต้องการที่จะค้นหาข้อความ โดยอาศัยฟิเจอร์ FULL TEXT SEARCH ของ MySQL เราอาจจะเลือกที่จะไม่เก็บข้อมูลลงในฟิลด์ประเภท VARCHAR ที่มีข้อจำกัดแค่ 256 ตัวอักษร แต่เราจะเก็บลงฟิลด์ประเภท TEXT แทน โดย TINYTEXT นี้ จะสามารถเก็บข้อมูลได้ 256 ตัวอักษร ซึ่งมองผ่านๆ ก็ไม่ต่างกับเก็บลงฟิลด์ประเภท CHAR หรือ VARCHAR(255) เลย แต่จริงๆ มันต่างกันตรงที่ มันทำ FULL TEXT SEARCH ได้

TEXT : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทตัวอักษร เช่นเดียวกับ TINYTEXT แต่สามารถเก็บได้มากขึ้น โดยสูงสุดคือ 65,535 ตัวอักษร หรือ 64KB เหมาะสำหรับเก็บข้อมูลพวกเนื้อหาต่างๆ ที่ยาวๆ

MEDIUMTEXT : เก็บข้อมูลประเภทตัวอักษร เช่นเดียวกับ TINYTEXT แต่เก็บข้อมูลได้ 16,777,215 ตัวอักษร

LONGTEXT : เก็บข้อมูลประเภทตัวอักษร เช่นเดียวกับ TINYTEXT แต่เก็บข้อมูลได้ 4,294,967,295 ตัวอักษร

TINYINT : สำหรับเก็บข้อมูลชนิดตัวเลขที่มีขนาด 8 บิต ข้อมูลประเภทนี้เราสามารถกำหนดเพิ่มเติมในส่วน of "เอตทริบิวต์" ได้ว่าจะเลือกเป็น UNSIGNED หรือ UNSIGNED ZEROFILL โดยจะมีความแตกต่างดังนี้

- UNSIGNED : จะหมายถึงเก็บค่าตัวเลขแบบไม่มีเครื่องหมาย แบบนี้จะทำให้สามารถเก็บค่าได้ตั้งแต่ 0 – 255

- UNSIGNED ZEROFILL : เหมือนข้างต้น แต่ว่าหากข้อมูลที่กรอกเข้ามาไม่ครบตามจำนวนหลักที่เรากำหนด ตัว MySQL จะทำการเติม 0 ให้ครบหลักเอง เช่น ถ้ากำหนดให้ใส่ได้ 3 หลัก แล้วทำการเก็บข้อมูล 25 เข้าไป เวลาที่สืบค้นดู เราจะได้ค่าออกมาเป็น 025

หากไม่เลือก "เอตทริบิวต์" สิ่งที่เราจะได้ก็คือ SIGNED นั่นก็จะต้องเสียบิตหนึ่งไปเก็บเครื่องหมาย บวก/ลบ ทำให้สามารถเก็บข้อมูลได้อยู่ในช่วง -128 ถึง 127 เท่านั้น

SMALLINT : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทตัวเลขที่มีขนาด 16 บิต จึงสามารถเก็บค่าได้ตั้งแต่ -32768 ถึง 32767 (ในกรณีแบบคิดเครื่องหมาย) หรือ 0 ถึง 65535 (ในกรณี UNSIGNED หรือไม่คิดเครื่องหมาย) ซึ่งสามารถเลือก Attribute เป็น UNSIGNED และ UNSIGNED ZEROFILL ได้เช่นเดียวกับ TINYINT

MEDIUMINT : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทตัวเลขที่มีขนาด 24 บิต นั่นก็หมายความว่าสามารถเก็บข้อมูลตัวเลขได้ตั้งแต่ -8388608 ไปจนถึง 8388607 (ในกรณีแบบคิดเครื่องหมาย) หรือ 0 ถึง 16777215 (ในกรณีที่ เป็น UNSIGNED หรือไม่คิดเครื่องหมาย) ซึ่งสามารถเลือก Attribute เป็น UNSIGNED และ UNSIGNED ZEROFILL ได้เช่นเดียวกับ TINYINT

INT : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทตัวเลขที่มีขนาด 32 บิต หรือสามารถเก็บข้อมูลได้ตั้งแต่ -2147483648 ไปจนถึง 2147483647 (ในกรณีแบบคิดเครื่องหมาย) หรือ 0 ถึง 4294967295 (ในกรณีที่ เป็น UNSIGNED หรือไม่คิดเครื่องหมาย) ซึ่งสามารถเลือก Attribute เป็น UNSIGNED และ UNSIGNED ZEROFILL ได้เช่นเดียวกับ TINYINT

BIGINT : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทตัวเลขที่มีขนาด 64 บิต สามารถเก็บข้อมูลได้ตั้งแต่ -9223372036854775808 ไปจนถึง 9223372036854775807 เลขที่เดียว (แบบคิดเครื่องหมาย) หรือ 0 ถึง 18446744073709551615 (ในกรณีที่ เป็น UNSIGNED หรือไม่คิดเครื่องหมาย) ซึ่งสามารถเลือก Attribute เป็น UNSIGNED และ UNSIGNED ZEROFILL ได้เช่นเดียวกับ TINYINT

FLOAT(M,D) : ที่กล่าวถึงไปทั้งหมด ในตระกูล INT นั้นจะเป็นเลขจำนวนเต็ม หากเราบันทึกข้อมูลที่มีเศษทศนิยม มันจะถูกปัดทันทึ ดังนั้นหากต้องการจะเก็บค่าที่เป็นเลขทศนิยม ต้องเลือกชนิดของฟิลด์เป็น FLOAT โดยจะเก็บข้อมูลแบบ 32 บิต คือมีค่าตั้งแต่ -3.402823466E+38 ไปจนถึง -1.175494351E-38, 0 และ 1.175494351E-38 ถึง 3.402823466E+38

DOUBLE(M,D) : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทตัวเลขทศนิยม เช่นเดียวกับ FLOAT แต่มีขนาดเป็น 64 บิต สามารถเก็บได้ตั้งแต่ -1.7976931348623157E+308 ถึง -2.2250738585072014E-308, 0 และ 2.2250738585072014E-308 ถึง 1.7976931348623157E+308

DECIMAL[(M,D)] : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทตัวเลขทศนิยม เช่นเดียวกับ FLOAT แต่ใช้กับข้อมูลที่ต้องการความละเอียดและถูกต้องของข้อมูลสูง

ข้อสังเกต เกี่ยวกับข้อมูลประเภท FLOAT, DOUBLE และ DECIMAL ก็คือ เวลากำหนดความยาวของข้อมูลในฟิลด์ จะถูกกำหนดอยู่ในรูปแบบ (M,D) ซึ่งหมายความว่า ต้องมีการระบุว่าจะให้มีตัวเลขส่วนที่เป็นจำนวนเต็มกี่หลัก และมีเลขทศนิยมกี่หลัก เช่น ถ้าเรากำหนดว่า FLOAT(5,2) จะหมายความว่า เราจะเก็บข้อมูลเป็นตัวเลขจำนวนเต็ม 5 หลัก และทศนิยม 2 หลัก ดังนั้นหากทำการใส่ข้อมูล 12345.6789 เข้าไป สิ่งที่จะเข้าไปอยู่ในข้อมูลจริงๆ ก็คือ 12345.68 (พิเศษให้มีจำนวนหลักตามที่กำหนดไว้)

DATE : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทวันที่ โดยเก็บได้จาก 1 มกราคม ค.ศ. 1000 ถึง 31 ธันวาคม ค.ศ. 9999 โดยจะแสดงผลในรูปแบบ YYYY-MM-DD

DATETIME : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทวันที่ และเวลา โดยจะเก็บได้ตั้งแต่ 1 มกราคม ค.ศ. 1000 เวลา 00:00:00 ไปจนถึง 31 ธันวาคม ค.ศ. 9999 เวลา 23:59:59 โดยรูปแบบการแสดงผล เวลาที่ทำการสืบค้น (query) ออกมา จะเป็น YYYY-MM-DD HH:MM:SS

TIMESTAMP[(M)] : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทวันที่ และเวลาเช่นกัน แต่จะเก็บในรูปแบบของ YYYYMMDDHHMMSS หรือ YYMMDDHHMMSS หรือ YYYYMMDD หรือ YYMMDD แล้วแต่ว่าจะระบุค่า M เป็น 14, 12, 8 หรือ 6 ตามลำดับ สามารถเก็บได้ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม ค.ศ. 1000 ไปจนถึงประมาณปี ค.ศ. 2037

TIME : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทเวลา มีค่าได้ตั้งแต่ -838:59:59 ไปจนถึง 838:59:59 โดยจะแสดงผลออกมาในรูปแบบ HH:MM:SS

YEAR[(2/4)] : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทปี ในรูปแบบ YYYY หรือ YY แล้วแต่ว่าจะเลือก 2 หรือ 4 (หากไม่ระบุ จะถือว่าเป็น 4 หลัก) โดยหากเลือกเป็น 4 หลัก จะเก็บค่าได้ตั้งแต่ ค.ศ. 1901 ถึง 2155 แต่หากเป็น 2 หลัก จะเก็บตั้งแต่ ค.ศ. 1970 ถึง 2069

ข้อสังเกต ค่าที่เก็บในข้อมูลประเภท TIMESTAMP และ YEAR นั้นจะมีความสามารถพอๆ กับการเก็บข้อมูลวันเดือนปี และเวลา ด้วยฟิลด์ชนิด VARCHAR แต่ต่างกันตรงที่ จะใช้เนื้อที่เก็บข้อมูลน้อยกว่า

TINYBLOB : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทไบนารี ได้แก่ ไฟล์ข้อมูลต่างๆ, ไฟล์รูปภาพ, ไฟล์มัลติมีเดีย เป็นต้น คือไฟล์อะไรก็ตามที่อัปโหลดผ่านฟอร์มอัปโหลดไฟล์ในภาษา HTML โดย TINYBLOB นั้นจะมีเนื้อที่ให้เก็บข้อมูลได้ 256 ไบต์

BLOB : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทไบนารี เช่นเดียวกับ TINYBLOB แต่สามารถเก็บข้อมูลได้ 64KB

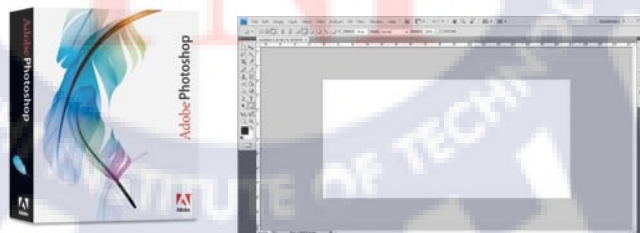
MEDIUMBLOB : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทไบนารี เช่นเดียวกับ TINYBLOB แต่เก็บข้อมูลได้ 16MB

LOB : สำหรับเก็บข้อมูลประเภทไบนารี เช่นเดียวกับ TINYBLOB แต่เก็บข้อมูลได้ 4GB

ข้อสังเกต ข้อมูลประเภท BLOB นั้น แม้จะมีประโยชน์ในเรื่องของการเก็บข้อมูลประเภท BINARY ให้อยู่กับตัวฐานข้อมูล ทำให้สะดวกเวลาสืบค้นก็ตาม แต่มันก็ทำให้ฐานข้อมูลมีขนาดใหญ่เกินความจำเป็นด้วย ทำให้เกิดความไม่สะดวกในการสำรองฐานข้อมูลในกรณีที่มีข้อมูลอัปโหลดไปเก็บมากๆ โดยปกติแล้ว จะใช้วิธีการอัปโหลดไปเก็บไว้ในโฟลเดอร์ แล้วเก็บลิงก์ไปยังไฟล์เหล่านั้น เป็นฟิลด์ชนิด VARCHAR มากกว่า

SET : สำหรับเก็บข้อมูลที่เป็นกลุ่มของข้อมูลที่ยอมให้เลือกได้ 1 ค่าหรือหลายๆ ค่า ซึ่งสามารถกำหนดได้ถึง 64 ค่า

2.2.3 Adobe Photoshop



ภาพที่ 2.5 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop คืออะไร

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่รวบรวมเครื่องมือสำหรับตกแต่งภาพประสิทธิภาพสูง เพื่อการทำงานระดับมาตรฐานสำหรับนักออกแบบมืออาชีพที่ต้องการสร้างสรรค์งานกราฟิกที่โดดเด่น ทั้งงานที่ใช้บนเว็บและงานสิ่งพิมพ์

ความละเอียดของภาพกราฟิก

ภาพที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์นั้น เกิดจากจุดสีที่เล็กลงๆ ของสีที่เราเรียกว่า พิกเซล (Pixel) (พิกเซลเป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุดของภาพ) มาประกอบกันเป็นภาพขนาดต่างๆ ความละเอียดของภาพจะมีหน่วยวัดเป็น พิกเซล/ตารางนิ้ว และงานกราฟิกในแต่ละแบบก็จะใช้ความละเอียดที่แตกต่างกัน ดังนี้

- ภาพที่แสดงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เช่น หน้าเว็บ หรืองาน Presentation ใช้ความละเอียด 72 พิกเซล/ตารางนิ้ว
- ภาพถ่ายทั่วไป ใช้ความละเอียด 150 พิกเซล/ตารางนิ้ว
- ภาพในงานพิมพ์ ใช้ความละเอียด 300 พิกเซล/ตารางนิ้ว

พื้นที่การทำงาน (Work Area)

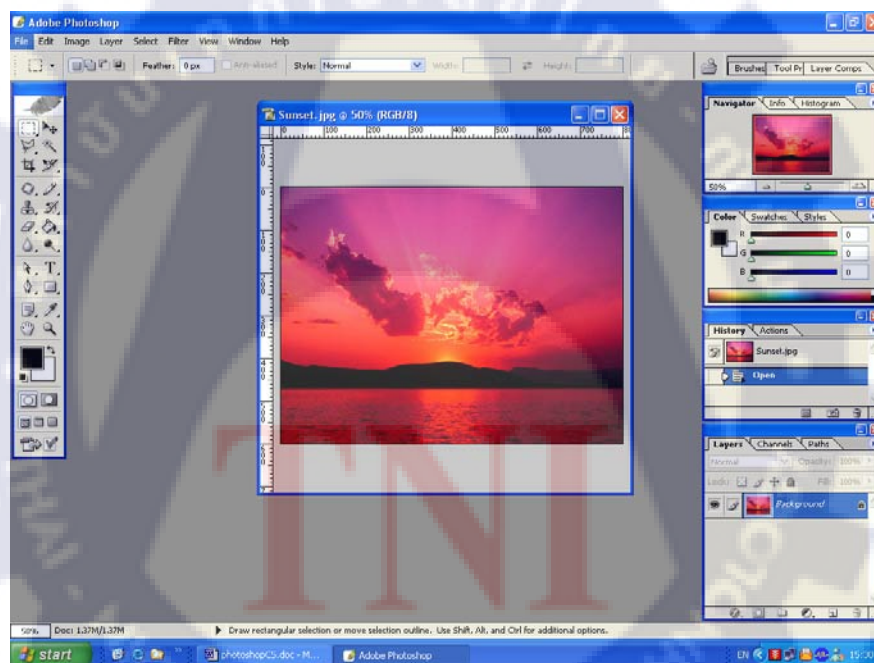
Work Area หรือพื้นที่การทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop จะประกอบด้วยเครื่องมือสำหรับการตกแต่งไฟล์ภาพต่าง ๆ ดังนี้

1. Menu bar คือส่วนที่แสดงชื่อเมนูต่างๆ ของโปรแกรม ก็จะประกอบด้วย File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window, Help
 - 1.1 File หมายถึง คำสั่งเกี่ยวกับการจัดเก็บและเรียกใช้ไฟล์รูปภาพต่างๆ
 - 1.2 Edit หมายถึง คำสั่งเกี่ยวกับการแก้ไขลักษณะของรูปภาพและ Image ต่างๆ
 - 1.3 Image หมายถึง คำสั่งการจัดการรูปภาพต่างๆ เช่น การเปลี่ยนสีและการเปลี่ยนขนาด
 - 1.4 Layer หมายถึง ชั้นหรือลำดับของรูปภาพและวัตถุที่เราต้องการจะทำ Effects
 - 1.5 Select เป็นคำสั่งการเลือกพื้นที่หรือส่วนต่างๆ ของรูปภาพและวัตถุในการที่จะเล่น Effects
 - 1.6 Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ
 - 1.7 View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก

1.8 Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects

1.9 Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีรายละเอียดของ โปรแกรม

2. Toolbox คือส่วนของอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างชิ้นงานหรือตกแต่งภาพ
3. Tool options bar คือส่วนที่กำหนดคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่เลือกจาก Toolbox
4. Palettes คือส่วนที่ใช้ตรวจสอบและกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้กับรูปภาพ
5. Status bar คือส่วนที่แสดงรายละเอียดต่าง ๆ ของชิ้นงาน เช่น ขนาดของมุมมองรูปภาพ ขนาดของไฟล์ คำแนะนำการใช้งานของอุปกรณ์ที่เลือกจาก Toolbox



ภาพที่ 2.6 หน้าจอโปรแกรม Adobe Photoshop

เครื่องมือต่างๆ (Toolbox)



ภาพที่ 2.7 เครื่องมือต่างๆ (Toolbox)

หมายเหตุ ปุ่ม Toolbar ที่มีเครื่องหมายสามเหลี่ยมเล็กๆ อยู่ด้านล่างขวาเมื่อกดปุ่มสามเหลี่ยมดังกล่าว โปรแกรมจะแสดงเครื่องมืออื่นๆ ออกมา

อธิบาย Tool ต่างๆ



Marquee Tool

เป็นการเลือกแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า, วงกลม, แถวขนาด 1 พิกเซลส์ หรือคอลัมน์ 1 พิกเซลส์



Move Tool

ใช้เพื่อเลื่อนส่วนที่เลือก หรือใช้เลื่อน Layer และ Guide ต่างๆ



Lasso Tool

จะใช้เพื่อสร้าง Selection แบบอิสระ, แบบ Polygonal (ตามจุดที่คลิก) และ Magnetic (ดึงเข้าหาขอบรูปภาพ)



Magic Wand Tool

ใช้เลือกพื้นที่บริเวณที่มีสีเดียวกัน



Crop Tool

ใช้ในการเลือกบางส่วนของรูปภาพ



Slice Tool

ใช้ในการสร้าง Slice



Slice Selection Tool

ใช้เลือก Slice ที่คุณสร้างขึ้นมา



Healing Brush Tool

ใช้ในการระบายสี เพื่อซ่อมแซมรูปภาพให้สมบูรณ์แบบ



Spot Healing Brush Tool

ใช้ในการระบายสี โดยเลือกต้นแบบก่อน เพื่อซ่อมแซมรูปภาพให้สมบูรณ์แบบ



Patch Tool

ใช้เฉพาะในบริเวณที่เลือกไว้เท่านั้น เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของรูปภาพ โดยใช้ลวดลาย หรือใช้ ส่วนที่เลือกในภาพเป็นต้นฉบับ



Brush Tool

ใช้ในการวาดเส้น Brush ต่างๆ



Pencil Tool

ใช้ในการวาดเส้นที่มีขอบชัดเจน



Clone Stamp Tool

ใช้ก๊อปปี้รูปโดยอาศัยรูปภาพต้นฉบับ



Pattern Stamp Tool

ใช้เพื่อวาดรูปโดยใช้บางส่วนของรูปภาพที่มีอยู่เป็นต้นฉบับ



History Brush Tool

ใช้กลับคืนรูปภาพเดิมจาก State หรือ Snapshot ของรูปเดียวกัน



Art History Brush Tool

ใช้ในการวาดรูป จาก State หรือ Snapshot ของรูปนี้โดยอาศัยรูปแบบของ Stroke ที่มีสไตล์ หลากหลาย ช่วยให้สไตล์ ของภาพดูต่างออกไป



Eraser Tool

ใช้ลบรูปภาพหรือลบบางส่วนของพิกเซลส์และทำการเก็บส่วนต่างๆ เป็น State ต่างๆ ใน History Palette



Magic Eraser Tool

ใช้ลบรูปภาพบริเวณที่มีสีเดียวกันให้กลายเป็นพื้นที่โปร่งใส (Transparent) โดยการคลิกเพียงครั้งเดียว



Background Eraser Tool

ใช้ลบรูปภาพบางส่วนให้กลายเป็นพื้นที่โปร่งใสโดยการลากเมาส์



Gradient Tools

ใช้เพื่อไล่สีระหว่างสีหลายๆ สี ในแบบต่างๆ Straight-line, Radial, Angle, Reflected และ Diamond



Paint Bucket Tool

ใช้ในการเติมสี Fill ในบริเวณที่เป็นสีเดียวกันด้วยสีของ Foreground



Dodge Tool

ใช้ลดความสว่าง



Burn Tool

ใช้ลดความสว่างทำให้รูปภาพดูมืดลง



Sponge Tool

ใช้เปลี่ยนสีในส่วนต่างๆ ของรูปภาพ โดยการปรับค่าความเข้มสี



Path Selection Tool

ใช้เพื่อเลือก Shape หรือ Path เพื่อแสดง Anchor Point, Direction Line และ Direction Point



Type Tool

ใช้ในการสร้างตัวหนังสือลงบนรูปภาพ



Type Mask Tool

ใช้สร้าง Selection เป็นรูปร่างตัวหนังสือ



Pen Tools

ใช้ในการลากเส้น Path ซึ่งสามารถดัดโค้งตามรูปภาพได้



Custom Shape Tool

ใช้เลือกรูปภาพเลือกรูปภาพที่มีรูปร่างเฉพาะจาก Custom Shape List



Animations Tool

ใช้เขียนโน้ต หรือแนบเสียงไปกับรูปภาพได้



Eyedropper Tool

ใช้ในการคัดสีจากรูปภาพเพื่อใช้เป็นต้นแบบของสีกับงานชิ้นอื่นๆ



Measure Tool

ใช้วัดระยะห่าง, ตำแหน่งและมุมมองระหว่างภาพ



Hand Tool

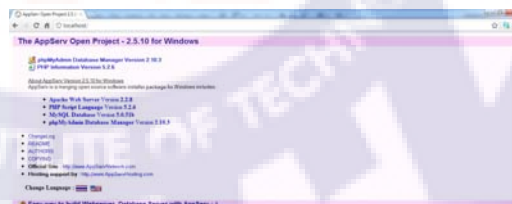
ใช้เลื่อนภาพที่อยู่ในหน้าต่างเดียวกัน



Zoom Tool

ใช้ในการขยายและย่อส่วนการแสดงผลภาพบนหน้าจอ

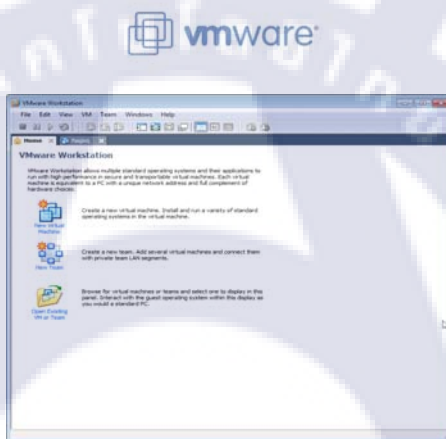
2.2.4 AppServ



ภาพที่ 2.8 โปรแกรม Appserv

คือ ชุดโปรแกรมในลักษณะของWAMP ในการสร้างเว็บเซิร์ฟเวอร์สำเร็จรูปบนระบบปฏิบัติการไมโครซอฟท์ วินโดวส์ สร้างโดยชาวไทย จัดทำขึ้นโดย ภาณุพงศ์ ปัญญาดี เป็นการรวมโปรแกรมจำนวน 4 ตัวในการสร้างเว็บเซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Apache HTTP Server, PHP, MySQL, และ phpMyAdmin เวอร์ชันปัจจุบันได้แก่ 2.4.9 (สำหรับ PHP 4) และ 2.5.10 (สำหรับ PHP 5) เนื่องจากภาณุพงศ์ ปัญญาดี ต้องตอบคำถามวิธีการติดตั้ง Apache, PHP, และ MySQL ให้ใช้งานด้วยกันได้บ่อยครั้ง จึงริเริ่มพัฒนาชุดติดตั้ง AppServ ที่ติดตั้งและใช้งานได้ทันทีในประมาณปี พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 2000) และพัฒนาต่อเนื่องเรื่อยมา

2.2.5 VMware Workstation

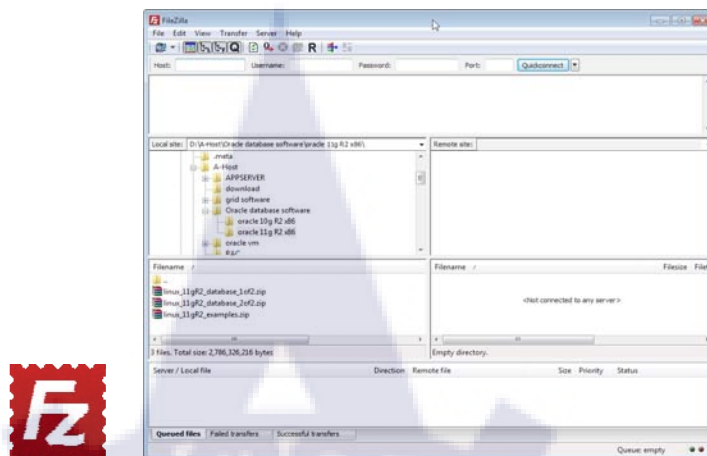


ภาพที่ 2.9 โปรแกรม VMware

เป็นโปรแกรมสำหรับใช้จำลองระบบคอมพิวเตอร์ หรือในทางเทคนิคเรียกว่าเวอร์ชวลแมชีน (Virtual Machine) บนระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์แบบเดสก์ท็อป มีให้เลือกใช้งานทั้งเวอร์ชันสำหรับวินโดวส์และลินุกซ์

VMware Workstation ช่วยให้สามารถรันระบบปฏิบัติการหลายตัวบนเครื่องคอมพิวเตอร์จริง (Physical) เพียงตัวเดียว เหมาะกับการใช้งานด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ งานทดสอบโปรแกรม หรือการทดลองด้านเทคนิคต่างๆ เป็นต้น สามารถช่วยลดต้นทุนโดยรวมขององค์กรลง

2.2.6 FileZilla



ภาพที่ 2.10 โปรแกรม FileZilla

เป็นโปรแกรมที่ใช้ติดต่อกับ FTP server เพื่อดาวน์โหลดหรืออัปโหลดไฟล์ นอกจากนี้ FileZilla ยังรองรับการถ่ายไฟล์อย่างปลอดภัยผ่าน SSH (SFTP) อีกด้วย FileZilla รองรับการกลับมาถ่ายไฟล์ต่อในกรณีที่อัปโหลดหรือดาวน์โหลดล้มเหลว และทำงานได้ดีผ่านไฟร์วอลล์และพร็อกซี FileZilla มีวิธีใช้งานที่สะดวก แบ่งวินโดว์ออกเป็นสองส่วนคือแสดงฝั่ง local กับ remote จากนั้นก็สามารถ drag and drop ไฟล์ระหว่างสองฝั่งเพื่ออัปโหลดหรือดาวน์โหลดได้ทันที ทั้งยังสามารถ login อย่างรวดเร็วโดยป้อนข้อมูลของไซต์คือที่อยู่ ผู้ใช้ และรหัสผ่าน ได้บนทุกบาร์เลกซ์ทันที นอกจากนี้ FileZilla ยังมี host manager ที่เก็บรายละเอียดของ เซิร์ฟเวอร์ที่คุณใช้เป็นประจำ เพื่อให้คุณเชื่อมต่อได้อย่างง่ายและรวดเร็ว FileZilla ทำงานได้เฉพาะระบบ Windows เท่านั้น

Web Browser

เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) เบราวเซอร์ หรือ โปรแกรมดูเว็บ คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ผู้ใช้สามารถดูข้อมูลและโต้ตอบกับข้อมูลสารสนเทศที่จัดเก็บในหน้าเว็บที่ สร้างด้วยภาษาเฉพาะ เช่น ภาษาเอชทีเอ็มแอล (html) ที่จัดเก็บไว้ที่ระบบบริการเว็บหรือเว็บเซิร์ฟเวอร์ หรือระบบคลังข้อมูลอื่น ๆ โดยโปรแกรมค้นดูเว็บเปรียบเสมือนเครื่องมือในการติดต่อกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เรียกว่าเวิลด์ไวด์เว็บ

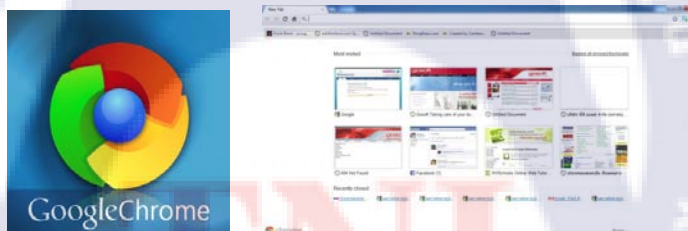
ประโยชน์ของ Web Browser

สามารถดูเอกสารภายใน เว็บเซิร์ฟเวอร์ได้ อย่างสวยงามมีการแสดงข้อมูลในรูปของ ข้อความ ภาพ และระบบมัลติมีเดียต่างๆ ทำให้การดูเอกสารบนเว็บมีความน่าสนใจมากขึ้น ส่งผลให้อินเตอร์เน็ตได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเช่นในปัจจุบัน ปัจจุบัน web browser ส่วนใหญ่จะรองรับ html 5 และ อ่าน CSS เพื่อความสวยงามของหน้า web page

รายชื่อเว็บเบราว์เซอร์ (web browser) ที่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย

1. Internet Explorer
2. Mozilla Firefox
3. Google Chrome
4. Safari
5. Opera

2.2.7 Google Chrome



ภาพที่ 2.11 Chrome Browser

คือเว็บเบราว์เซอร์ที่สร้างโดยกูเกิล ด้วยการใช้งานที่ง่าย ฟรี และติดตั้งได้อย่างรวดเร็วในไม่กี่วินาทีซึ่งมีคุณสมบัติที่น่าสนใจมากมาย

- ช่องแถบสำหรับใส่ที่อยู่เว็บก็ใช้เป็นช่องค้นหาได้ด้วย
- สามารถตั้งเลือกค่าให้บู๊ตมาร์คในแต่ละเครื่องปรับตรงกันได้โดยอัตโนมัติ
- สามารถลากแท็บออกจากเบราว์เซอร์เพื่อสร้างหน้าต่างใหม่ และรวมหลายๆ แท็บไว้ในหน้าต่างเดียว

- แท็บทุกแท็บที่กำลังใช้ ทำงานอย่างอิสระในเบราว์เซอร์
- มีโหมดไม่ระบุตัวตนสำหรับการเข้าชมแบบส่วนตัว

- มีส่วนขยายให้เลือกติดตั้งเพิ่มลงไปตามต้องการ

2.8 Windows Internet Explorer



ภาพที่ 2.12 Internet Explorer Browser

โดยมีชื่อย่อว่า ไออี (IE) เป็นเว็บเบราว์เซอร์จากไมโครซอฟท์ สำหรับระบบปฏิบัติการ วินโดวส์ และแมคโอเอส ปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของระบบปฏิบัติการไมโครซอฟท์ วินโดวส์ อินเทอร์เน็ตเอกซ์พลอเรอร์เป็นเบราว์เซอร์ที่นิยมใช้มากที่สุดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542

2.3 ภาษาคอมพิวเตอร์ ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์

2.3.1 HTML



ภาพที่ 2.13 ภาษา HTML

HTML หรือ HyperText Markup Language เป็นภาษา script ประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้ทำ Web page เป็นงานหลัก ในระบบ World Wide Web ในแรกเริ่ม วัตถุประสงค์หลักของ HTML ถูกเสนอโดย นาย ทิม เบอร์เนอรส์-ลี (Tim Berners-Lee) แห่งศูนย์ปฏิบัติการวิจัยทางอนุภาคฟิสิกส์ของยุโรป (CERN) ซึ่งตั้งอยู่ที่กรุงเจนีวา สวิตเซอร์แลนด์ ได้กำหนดไว้ว่า

เพื่อสร้างสื่อที่นักวิทยาศาสตร์สามารถเผยแพร่ผลงาน และใช้อ้างอิง ได้ตลอด 24 ชม.

สร้างภาษาคอมพิวเตอร์ที่รองรับภาษาท้องถิ่น ที่ไม่ขึ้นกับระบบของเครื่องคอมพิวเตอร์ (Platform) หรือระบบเครือข่ายใดๆ และด้วยวัตถุประสงค์ข้างต้น ภาษา HTML จึงถูกใช้งานอย่างแพร่หลายในสังคมของนักวิทยาศาสตร์ และกำหนดให้เครื่องมือที่ใช้เขียน เป็นโปรแกรม text editor ทั่วๆ ไป

สำหรับภาษา HTML ในอินเทอร์เน็ต ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้คนทุกๆ ชาติบนโลก สามารถเข้าถึง เผยแพร่ และอ้างอิง วิทยาการความรู้ได้ ด้วยการเชื่อมโยงไปมาแบบ hyperlink อาจจะใช้ตัวอักษร และ/หรือ รูปภาพ โดยอาจเชื่อมโยงเฉพาะภายใน เอกสารนั้น หรือเชื่อมโยงข้ามไปยังเอกสารอื่นๆ ได้

ภาษา HTML มีต้นแบบมาจากภาษา SGML (Standard Generalized Markup Language) ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้ได้เฉพาะ กับประเภท ของคอมพิวเตอร์ และสิ่งที่ HTML รับมาจาก SGML คือ การประกาศคำ และ การกำหนดรูปแบบเอกสาร (Document Type Definition --DTD)

สิ่งที่ทำให้ ภาษา HTML ได้รับความนิยมอย่างมาก และรวดเร็ว ก็คือ HTML รวมถึงโปรโตคอล HTTP (HyperText Transfer Protocol) เป็นภาษาที่ใช้สื่อสารกันได้ทั่วโลก โดยที่ตัวภาษาและโปรโตคอล ไม่ขึ้นกับ ระบบเครือข่าย และประเภทของคอมพิวเตอร์ (Platform) ซึ่งมีความหลากหลาย อันเนื่องมาจากเทคโนโลยีและประเภทการใช้งาน เป็นผลให้เอกสารที่เขียนโดย HTML สามารถถ่ายโอน ได้อย่างกว้างขวาง ทั้งในรูปแบบของ ตัวอักษร ภาพ และเสียง

HTML เวอร์ชันต่างๆ

HTML เวอร์ชันแรกๆ ยังไม่สมบูรณ์นัก จนกระทั่งในปี 1994 HTML 2.0 จึงได้รับการยอมรับเป็นมาตรฐานที่สมบูรณ์ แต่อย่างไรก็ดี Netscape และ Microsoft ต่างก็เพิ่มคำสั่งใหม่ๆ ลงในโปรแกรมของตนเอง เพื่อให้ผู้ใช้ให้ออกแบบเพจสามารถใช้ฟังก์ชันอื่น นอกเหนือไปจาก HTML 2.0

ต่อมา W3C ได้พัฒนามาตรฐาน HTML 3.0 ขึ้นมา แต่ปรากฏว่ามาตรฐานใหม่นี้ ไม่เป็นที่ยอมรับของ Netscape, Microsoft และบริษัทอื่นๆ โดยแต่ละบริษัทต่างก็พยายามให้มาตรฐานใหม่มีฟังก์ชันที่ตนเองต้องการ จนในที่สุด W3C จึงต้องกลับไปแก้ไขใหม่ และก็คือ HTML 3.2

HTML 3.2 และ HTML 4.0

HTML 3.2 เป็นมาตรฐานในปัจจุบันของ W3C โปรแกรมเบราว์เซอร์เกือบทั้งหมดได้รับการพัฒนาให้สามารถทำงานตามคำสั่งที่กำหนด ในมาตรฐานของ HTML 3.2 นี้

HTML 3.2 เพิ่งจะได้รับการยอมรับเป็นมาตรฐานเมื่อ ม.ค.1997 แต่กระนั้นก็ยังมียึดจำกัดบางประการที่นักออกแบบเพจต้องการที่จะให้ HTML 3.2 มีความสามารถเพิ่มมากขึ้น นักออกแบบจำนวนมากนิยมใช้คำสั่งใหม่ๆ ที่ยังไม่ถือว่าเป็นมาตรฐาน ทั้งๆที่รู้ว่า การทำเช่นนั้น จะทำให้ต้องเสียเวลาในการเปลี่ยน เบราว์เซอร์ใช้หลายๆตัว แต่ก็เป็นการท้าทายความสามารถของนักออกแบบ

ความต้องการของนักออกแบบที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้องค์กร W3C ตกลงใจประกาศใช้ HTML 4.0 ฉบับร่างขึ้นเมื่อ 8 ก.ค. 1997 ทุกๆบริษัทก็พยายามปรับปรุงโปรแกรมเบราว์เซอร์ของตน ให้สามารถใช้คำสั่งใหม่ๆ ตามมาตรฐาน HTML 4.0 ความสามารถใหม่ที่เพิ่มขึ้นใน HTML 4.0 จะช่วยให้ผู้ออกแบบเพจ สามารถควบคุมรูปแบบเอกสาร และรูปภาพได้ดีขึ้น แต่ทั้งนี้โปรแกรมเบราว์เซอร์นั้นจะต้องสนับสนุนฟังก์ชันของ HTML 4.0 ด้วย

คุณสมบัติบางประการของ HTML 4.0 ได้มีการนำไปใช้ใน Netscape และ Microsoft ก่อนที่จะมีการพัฒนา HTML 4.0 เสียอีก หลังจากนั้นจึงเพิ่มความสามารถนี้ลงในมาตรฐาน HTML 4.0 แต่ก็มีคุณสมบัติบางประการของ HTML 4.0 ที่ไม่เคยมีอยู่ในเบราว์เซอร์ใดๆ มาก่อนเลยก็คือ ความสามารถในการจัดการกับ Object Model (ฟังก์ชันขออนุญาตของโปรแกรมเมอร์)

โดย HTML 4.0 ถูกแบ่งออกเป็น 3 ประเภทได้แก่

- แบบเคร่งครัด (Strict HTML 4.0)

เป็นเอกสาร Hypertext ที่เขียนด้วยภาษา HTML 4.0 ตามมาตรฐานอย่างเคร่งครัด tag ใดที่คณะกรรมการชุดนี้ นิยามว่า ล้าสมัย (Deprecate) หรือ ให้เลิกใช้ (Obsolete) ก็จะไม่ใช้คำสั่งนั้นในการเขียนเอกสาร ซึ่งในความเป็นจริงขณะนี้ ยังคงไม่มี โปรแกรม browser ใด สนับสนุนภาษา HTML 4.0 อย่างเคร่งครัด แต่คาดว่าในอนาคต อันใกล้ น่าจะมีความเป็นไปได้

- แบบค่อยเป็นไป (Transitional/ Loose HTML 4.0)

เป็นเอกสารที่สร้างด้วยภาษา HTML 4.0 โดยใช้ร่วมกับคำสั่งใน HTML เวอร์ชัน 3.2 เพื่อให้เอกสารที่สร้างขึ้นมีรูปแบบ และใช้งานได้ตามจริง แม้ว่าจะใช้โปรแกรม browser ระบบเครือข่าย และประเภท คอมพิวเตอร์ที่หลากหลายก็ตาม และแน่นอนว่า ในบทความนี้ เอกสารที่เราสร้างขึ้น จะถูกจัดให้อยู่ในเป็นประเภทนี้

-แบบ Frameset (Frameset HTML 4.0)

เป็นเอกสารที่รวมเอาประเภท Transitional เข้ากับ tag ประเภท frame (ได้แก่ FRAME, FRAMESET, NOFRAMES และ IFRAME) ซึ่งเป็น tag ใหม่เพิ่งจะมีในเวอร์ชัน 4.0 นี้

โครงสร้างของ HTML

ในการเขียนภาษา HTML นั้น จะมีรูปแบบโครงสร้างการเขียนแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. ส่วนประกาศ เป็นส่วนที่กำหนดให้เบราว์เซอร์ทราบว่า นี่คือภาษาเอชทีเอ็มแอล และจะต้องทำการแปลผลอย่างไรมีคำสั่งคู่เดียวคือ `<html>` และ `</html>` ปรากฏที่หัวและท้ายไฟล์
2. ส่วนหัวเรื่อง (head) เป็นส่วนที่แสดงผลข้อความบนไตเติลบาร์ของเบราว์เซอร์ และอาจมีคำสั่งสำหรับกำหนดรายละเอียดด้านเทคนิคอื่นๆ อีก แทรกอยู่ระหว่างคำสั่ง `<head>` และ `</head>`
3. ส่วนเนื้อหา (body) เป็นส่วนที่มีความซับซ้อนมากที่สุด และสามารถใส่เทคนิคลูกเล่นเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้มาก ความแตกต่างระหว่างเว็บไซต์ต่างๆ แสดงความมีฝีมือของผู้จัดทำ ศิลปะในการออกแบบจะอยู่ในส่วนนี้ทั้งหมด ซึ่งจะแทรกอยู่ระหว่างคำสั่ง `<body>` และ `</body>`

โครงสร้าง พื้นฐานของภาษา Computer เป็นส่วนที่สำคัญที่สุด ของการเขียนภาษา Computer โดยทั่วไปแล้ว มันจะต้องถูก เขียนขึ้นทุกครั้ง ภาษา HTML ก็เหมือนกับภาษา Computer ทั่วไป ที่มี โครงสร้าง พื้นฐานเฉพาะ ของมันคำสั่งของ HTML ส่วนมากจะถูกกำหนด อยู่ในเครื่องหมาย `<` และ `>` ซึ่งถูกเรียกว่า Tag สำหรับในส่วนของคำสั่ง Tag ภายในคำสั่ง

ซึ่ง Tag แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แท็กเดี่ยว คือ คำสั่งที่มีคำสั่งเพียงอย่างเดียว ซึ่งสามารถใช้และสิ้นสุดคำสั่งได้ด้วยตัวของมันเอง เช่น

ข้อความ.... `<br>`

`<hr>`

`<!-- ข้อความ -->`

2. แท็กคู่ คือ คำสั่งที่ต้องมีส่วนเริ่มต้นและส่วนจบของคำสั่งนั้นๆ โดยแท็กที่เป็นส่วนจบนั้นจะมีเครื่องหมาย slash / ติดเอาไว้ เช่น

`<html> ส่วนของเนื้อหา ..... </html>`

`<center> ข้อความ..... </center>`

`<p> ข้อความ.... </p>`

`<I> <U> ข้อความ.... </U> </I>`

สำหรับในส่วนของคำสั่ง Tag ภายในคำสั่ง โครงสร้าง พื้นฐาน พอที่จะ อธิบายคร่าวๆ ได้ดังนี้

- **Title(ชื่อหัวเรื่อง)** จะถูกกำหนด อยู่ภายใน Tag คำสั่ง

`<HEAD>`

`<TITLE> ชื่อหัวเรื่อง </TITLE>`

`</HEAD>`

ข้อมูลที่ถูก เขียนอยู่ภายใน Tag จะแสดงผล ออกมาให้เห็น ที่บนบาร์ของ Web Browser

- **ข้อมูลที่ต้องการแสดงผล**

จะ เป็นส่วนที่แสดงให้เราเห็นไม่ว่าจะเป็น ตัวอักษร,รูปภาพ,ตาราง ฯลฯ (คำสั่งที่ ต้องการแสดงผล จะอยู่ ระหว่าง tag BODY ทั้งหมด) ซึ่งถูกกำหนดอยู่ ระหว่าง คำสั่ง

`<BODY> จนถึงคำสั่ง </BODY>`

- **คำสั่งComment Tag** เป็นคำสั่งที่ใช้ ในการอธิบาย อยู่ภายใน HTML จะไม่มีการแสดงผลออกมาที่ Browser จะมีประโยชน์สำหรับ ผู้ที่จะทำการแก้ไข โปรแกรม ในภายหลัง

<!--ใส่ข้อความใดๆก็ได้ เพื่อใช้ในการ อธิบาย-->

- คำสั่งขึ้นบรรทัดใหม่

เป็น คำสั่ง ที่ใช้กำหนดให้ ข้อความที่เราพิมพ์ ลงไปในเอกสาร ขึ้นบรรทัดใหม่ ได้ตามที่ เราต้องการ เพราะ ถ้าเราไม่ใช่ คำสั่งสั่งให้เอกสาร แสดงผลขึ้นบรรทัดใหม่ การแสดงผล ของข้อความ จะแสดงต่อกัน ไปเรื่อยๆ แม้ว่าเราจะ พิมพ์ข้อความ ขึ้นบรรทัดใหม่ ก็ตาม

- คำสั่งการย่อหน้าใหม่ รูปแบบคำสั่ง

<P>..... </P> หรือ <P>

มี ลักษณะคล้ายกับคำสั่ง < BR > แต่คำสั่งนี้จะมีการเว้น บรรทัดว่าง ให้หนึ่งบรรทัด เพราะ บางครั้ง เราต้องการ เว้นบรรทัดว่าง หนึ่งบรรทัด แต่โปรแกรม Web Browser จะไม่เข้าใจ การพิมพ์ บรรทัดเปล่า

- เส้นคั่นบรรทัด เป็นคำสั่งที่ใช้แบ่งข้อความของจอภาพให้เป็นส่วนๆ รูปแบบคำสั่ง

<HR>

เคล็ดลับความสำเร็จของ HTML

HTML ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้งานกับเว็บโดยเฉพาะ และใช้รหัสข้อมูลแบบธรรมดา ทำให้ไฟล์ HTML สามารถใช้ได้กับทุกโปรแกรม ในขณะที่ไฟล์ของโปรแกรมอื่น จะใช้งานได้เฉพาะกับ โปรแกรมของตัวเอง เช่น ไฟล์ข้อมูลของเวิร์ดโปรเซสเซอร์ ไม่สามารถเรียกใช้จากโปรแกรมที่กดช อติเตอร์ทั้งไป

HTML เป็นภาษามาตรฐานเปิด ทุกคนสามารถนำไปใช้งานได้โดยไม่จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่าย ใดๆ HTML ไม่ได้เป็นของใครคนใดคนหนึ่ง แม้แต่องค์กรที่กำหนดมาตรฐานของภาษานี้ (W3C) ก็ เป็นองค์กรที่ตั้งขึ้นโดยไม่หวังผลกำไรใดๆ

HTML เป็นไฟล์ที่สามารถอ่านเข้าใจนี่คือจุดประสงค์ข้อหนึ่งในการพัฒนา HTML ขึ้นมา ซึ่ง แตกต่างจากโปรแกรมภาษาอื่นๆ คำสั่งของ HTML นั้นเข้าใจง่ายเหมือนเอกสารทั่วไป

HTML สามารถใช้งานระบบ Hypertext ได้ คุณสมบัติข้อนี้อาจจะเป็นข้อที่สำคัญที่สุด การมีจุดลิงก์ (Hyper Link) อยู่ภายในเว็บเพจของเรา จะทำให้สามารถเชื่อมโยงเอกสารไปยังแหล่งข้อมูลต่างๆ ทั่วโลก เพียงแค่คลิกเมาส์ที่จุดลิงก์เท่านั้น

HTMLสามารถทำงานกับมัลติมีเดีย เช่นเสียง รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความ เป็นต้น คุณสมบัติข้อนี้ ทำให้เว็บแตกต่างไปจากการสื่อสารประเภทอื่น เช่น หนังสือพิมพ์ หรือแม้แต่ E-Mail

2.3.2 CSS (Cascading Style Sheets: CSS)



ภาพที่ 2.14 ภาษา CSS

CSS คือ ชุดคำสั่งที่ใช้สำหรับการกำหนดการแสดงผลข้อมูลหน้าเว็บเพจ ซึ่งคำเต็ม ๆ ของ CSS คือ Cascading Style Sheets เป็นมาตรฐานหนึ่งของ W3C ที่กำหนดขึ้นมาเพื่อใช้ในการตกแต่งหน้าเอกสารเว็บเพจโดยเฉพาะ การใช้งาน CSS จะเข้ามาช่วยเพิ่มความสามารถให้กับ HTML เดิมที่เราใช้งานกันอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งในปัจจุบันนี้ CSS ได้มาอยู่บนมาตรฐานที่เวอร์ชัน 2.0 (CSS2.0)

โดยในปัจจุบันเว็บไซต์ส่วนใหญ่จะนิยมใช้งาน CSS กันเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจาก CSS มีความสามารถในการตกแต่งการแสดงผลข้อมูลหน้าเว็บเพจที่เหนือกว่า HTML โดยปกติอยู่มาก บางเว็บไซต์ที่เราเห็นกันใน Internet แถบจะเรียกได้ว่าใช้ CSS ล้วน ๆ ในการออกแบบ Layout หน้าเว็บเพจเลยทีเดียว

ความสามารถของ CSS

ความสามารถของ CSS ถ้าจะยกตัวอย่างให้เห็นภาพกันชัด ๆ ก็ยกตัวอย่างดังนี้แล้วกัน

- CSS สามารถทำให้ TEXT ที่เป็นจุด Link ไม่ให้มีการขีดเส้นใต้ได้
- CSS สามารถกำหนดการ Fix ขนาดของ Font อักษรได้ นั่นคือ เมื่อผู้เยี่ยมชมปรับขนาด Font ที่ Browser ที่ขนาดเท่าใด CSS ก็ยังคงแสดงผลขนาด Font ที่ขนาดที่เรากำหนดไว้เสมอ ส่งผลให้ทำให้เว็บเพจเราไม่ละตามขนาดของ Font ที่ผู้ใช้ปรับเปลี่ยนที่ Browser
- CSS สามารถทำการกำหนดภาพพื้นหลัง (Image Background) ให้ได้ตำแหน่งและมีรูปแบบตามที่เรต้องการได้
- CSS ทำให้การปรับปรุงเว็บเพจในส่วนของการแสดงผลทำได้อย่างรวดเร็วขึ้น เนื่องจากเราสามารถปรับปรุงคุณสมบัติของการแสดงผลได้จากจุด ๆ เดียวแล้วส่งผลให้ทั้งหน้าเพจที่มีการใช้งาน CSS นั้นปรับปรุงให้เป็นไปตามที่เราแก้ไข
- CSS ทำให้เว็บเพจเราโหลดเร็วขึ้น
- อื่น ๆ อีกมากมาย...รอคุณเรียนรู้และใช้งานจาก CSS

2.3.3 PHP



ภาพที่ 2.15 ภาษา PHP

เป็นภาษาจำพวก scripting language คำสั่งต่างๆจะเก็บอยู่ในไฟล์ที่เรียกว่าสคริปต์ (script) และเวลาใช้งานต้องอาศัยตัวแปลชุดคำสั่ง ตัวอย่างของภาษาสคริปต์ก็เช่น JavaScript, Perl เป็นต้น ลักษณะของ PHP ที่แตกต่างจากภาษาสคริปต์แบบอื่นๆ คือ PHP ได้รับการพัฒนาและออกแบบมาเพื่อใช้งานในการสร้างเอกสารแบบ HTML โดยสามารถ สอดแทรกหรือแก้ไขเนื้อหาได้โดยอัตโนมัติ ดังนั้นจึงกล่าวว่า PHP เป็นภาษาที่เรียกว่า server-side หรือ HTML-embedded scripting language เป็นเครื่องมือที่สำคัญชนิดหนึ่ง ที่ช่วยให้เราสามารถสร้างเอกสารแบบ Dynamic HTML ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีลูกเล่นมากขึ้น

ถ้าใครรู้จัก Server Side Include (SSI) ก็จะสามารถเข้าใจการทำงานของ PHP ได้ไม่ยาก สมมุติว่าเราต้องการจะแสดงวันเวลาปัจจุบันที่ผู้เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ในขณะนั้น ในตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งในเอกสาร HTML ที่เราต้องการ อาจจะใช้คำสั่งในรูปแบบนี้ เช่น `<!--#exec cgi="date.pl"-->` ไว้ในเอกสาร HTML เมื่อ SSI ของ web server มาพบคำสั่งนี้ ก็จะกระทำคำสั่ง date.pl ซึ่งในกรณีนี้เป็นสคริปต์ที่เขียนด้วยภาษา perl สำหรับอ่านเวลาจากเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วใส่ค่าเวลาเป็นเอาพุท (output) และแทนที่คำสั่งดังกล่าว ลงในเอกสาร HTML โดยอัตโนมัติ ก่อนที่จะส่งไปยังผู้อ่านอีกทีหนึ่ง

อาจจะกล่าวได้ว่า PHP ได้รับการพัฒนาขึ้นมาเพื่อแทนที่ SSI รูปแบบเดิมๆ โดยให้มีความสามารถ และมีส่วนเชื่อมต่อกับเครื่องมือชนิดอื่นมากขึ้น เช่น ติดต่อกับคลังข้อมูลหรือ database เป็นต้น

PHP ได้รับการเผยแพร่เป็นครั้งแรกในปีค.ศ.1994 จากนั้นก็มีการพัฒนาต่อมาตามลำดับ เป็นเวอร์ชัน 1 ในปี 1995 เวอร์ชัน 2 (ตอนนั้นใช้ชื่อว่า PHP/FI) ในช่วงระหว่าง 1995-1997 และเวอร์ชัน 3 ช่วง 1997 ถึง 1999 จนถึงเวอร์ชัน 4 ในปัจจุบัน

PHP เป็นผลงานที่เติบโตมาจากกลุ่มของนักพัฒนาในเชิงเปิดเผยรหัสต้นฉบับ หรือ OpenSource ดังนั้น PHP จึงมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว และแพร่หลายโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้ร่วมกับ Apache Webserver ระบบปฏิบัติการอย่างเช่น Linux หรือ FreeBSD เป็นต้น ในปัจจุบัน PHP สามารถใช้ร่วมกับ Web Server หลายๆตัวบนระบบปฏิบัติการอย่างเช่น Windows 95/98/NT เป็นต้น

รายชื่อของนักพัฒนาภาษา PHP ที่เป็นแกนสำคัญในปัจจุบันมีดังต่อไปนี้

- Zeev Suraski, Israel
- Andi Gutmans, Israel
- Shane Caraveo, Florida USA
- Stig Bakken, Norway
- Andrey Zmievski, Nebraska USA
- Sascha Schumann, Dortmund, Germany
- Thies C. Arntzen, Hamburg, Germany
- Jim Winstead, Los Angeles, USA
- Rasmus Lerdorf, North Carolina, USA

เนื่องจากว่า PHP ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของตัว Web Server ดังนั้นถ้าจะใช้ PHP ก็จะต้องดูก่อนว่า Web server นั้นสามารถใช้สคริปต์ PHP ได้หรือไม่ ยกตัวอย่างเช่น PHP สามารถใช้ได้กับ Apache WebServer และ Personal Web Server (PWP) สำหรับระบบปฏิบัติการ Windows 95/98/NT

ในกรณีของ Apache เราสามารถใช้ PHP ได้สองรูปแบบคือ ในลักษณะของ CGI และ Apache Module ความแตกต่างอยู่ตรงที่ว่า ถ้าใช้ PHP เป็นแบบโมดูล PHP จะเป็นส่วนหนึ่งของ Apache หรือเป็นส่วนขยายในการทำงานนั่นเอง ซึ่งจะทำงานได้เร็วกว่าแบบที่เป็น CGI เพราะว่า ถ้าเป็น CGI แล้ว ตัวแปลชุดคำสั่งของ PHP ถือว่าเป็นแค่โปรแกรมภายนอก ซึ่ง Apache จะต้องเรียกขึ้นมาทำงานทุกครั้ง ที่ต้องการใช้ PHP ดังนั้น ถ้ามองในเรื่องของประสิทธิภาพในการทำงาน การใช้ PHP แบบที่เป็นโมดูลหนึ่งของ Apache จะทำงานได้มีประสิทธิภาพมากกว่า

คุณสมบัติ

การแสดงผลของพีเอชพี จะปรากฏในลักษณะ HTML ซึ่งจะไม่แสดงคำสั่งที่ผู้ใช้เขียน ซึ่งเป็นลักษณะเด่นที่พีเอชพีแตกต่างจากภาษาในลักษณะไคลเอนต์-ไซด์ สคริปต์ เช่น ภาษาจาวาสคริปต์ ที่ผู้ชมเว็บไซต์สามารถอ่าน ดูและคัดลอกคำสั่งไปใช้เองได้ นอกจากนี้พีเอชพียังเป็นภาษาที่เรียนรู้และเริ่มต้นได้ไม่ยาก โดยมีเครื่องมือช่วยเหลือและคู่มือที่สามารถหาอ่านได้ฟรีบนอินเทอร์เน็ต ความสามารถในการประมวลผลหลักของพีเอชพี ได้แก่ การสร้างเนื้อหาอัตโนมัติจัดการคำสั่ง การอ่านข้อมูลจากผู้ใช้และประมวลผล การอ่านข้อมูลจากดาต้าเบส ความสามารถจัดการกับคูกี้ ซึ่งทำงานเช่นเดียวกับโปรแกรมในลักษณะ CGI คุณสมบัติอื่นเช่น การประมวลผลตามบรรทัดคำสั่ง (command line scripting) ทำให้ผู้เขียนโปรแกรมสร้างสคริปต์พีเอชพี ทำงานผ่านพีเอชพี พาร์เซอร์ (PHP parser) โดยไม่ต้องผ่านเชิร์ฟเวอร์หรือเบราวเซอร์ ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับ Cron (ใน ยูนิกซ์ หรือลินุกซ์) หรือ Task Scheduler (ในวินโดวส์) สคริปต์เหล่านี้สามารถนำไปใช้ในแบบ Simple text processing tasks ได้

การแสดงผลของพีเอชพี ถึงแม้ว่าจุดประสงค์หลักใช้ในการแสดงผล HTML แต่ยังสามารถสร้าง XHTML หรือ XML ได้ นอกจากนี้สามารถทำงานร่วมกับคำสั่งเสริมต่างๆ ซึ่งสามารถแสดงผลข้อมูลหลัก PDF แฟลช (โดยใช้ libswf และ Ming) พีเอชพีมีความสามารถอย่างมากในการทำงานเป็นประมวลผลข้อความ จาก POSIX Extended หรือ รูปแบบ Perl ทั่วไป เพื่อแปลงเป็นเอกสาร XML ในการแปลงและเข้าสู่เอกสาร XML เรารองรับมาตรฐาน SAX และ DOM สามารถใช้รูปแบบ XSLT ของเราเพื่อแปลงเอกสาร XML

เมื่อใช้พีเอชพีในการทำอีคอมเมิร์ซ สามารถทำงานร่วมกับโปรแกรมอื่น เช่น Cybercash payment, CyberMUT, VeriSign Payflow Pro และ C CVS functions เพื่อใช้ในการสร้างโปรแกรมทำธุรกรรมทางการเงิน

2.3.4 SQL (Structured Query Language)



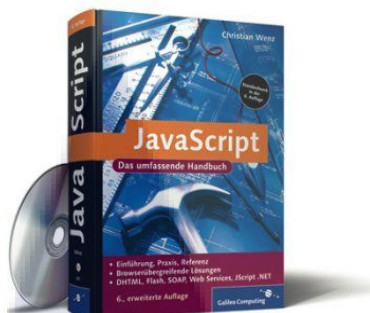
ภาพที่ 2.16 ภาษา SQL

เป็นภาษาสอบถามที่นิยมมากที่สุดของการจัดการฐานข้อมูล สำหรับสร้าง แก้ไขและเรียกใช้ฐานข้อมูล โดยใช้มาตรฐานของแอนซี (ANSI) และ ไอเอสโอ (ISO) ปัจจุบันการใช้งานใช้ในหลายจุดประสงค์มากกว่าใช้สำหรับจัดการ โปรแกรมเชิงวัตถุที่เป็นจุดประสงค์แรกของการสร้างภาษาสอบถามเชิงโครงสร้าง

จากเอกสารของ ดร.เอ็ดการ์ เอฟ. คอด้ดต์แสดงต่อสาธารณชนในเดือน มิถุนายน ค.ศ. 1970 ในนิตยสารของเอซีเอ็ม (Association for Computing Machinery:ACM) แบบจำลองของคอดด์ที่วางเอาไว้ ได้กลายเป็นผลงานที่ยอมรับทั่วโลกสำหรับระบบการจัดการฐานข้อมูลในปัจจุบัน

ในช่วงปี ค.ศ. 1970 ณ ศูนย์พัฒนาคอมพิวเตอร์ซานโฮเซของไอบีเอ็ม ได้วิจัยและพัฒนาระบบฐานข้อมูลที่เรียกว่าซิสเต็ม อาร์ ("System R") ขึ้นตามแบบจำลองของคอดด์ โดยใช้ระบบภายในภายใต้ชื่อว่าภาษาสอบถามเชิงโครงสร้างภาษาอังกฤษ หรือ ซีเควล (Structured English Query Language:SEQUEL) ซึ่งภายหลังถูกเปลี่ยนชื่อมาเป็นเอสคิวแอลเนื่องจากชื่อซีเควล (SEQUEL) ซ้ำกับชื่อเครื่องหมายการค้าของบริษัทผลิตเครื่องบินฮอกเกอร์-ซิดเดิลีย์ (Hawker-Siddeley) ของสหราชอาณาจักร ถึงแม้ว่าเอสคิวแอลพัฒนามาจากแนวความคิดของ ดร.คอดด์ แต่การพัฒนาทั้งหมดไม่ได้มาจาก ดร.คอดด์ แต่พัฒนาจาก โดนัลด์ ดี. แชมเบอร์ลิน (Donald D. Chamberlin) และ เรย์มอนด์ เอฟ. บอยซี (Raymond F. Boyce) จากไอบีเอ็ม ซึ่งเป็นผู้ทำให้ เอสคิวแอลเป็นที่นิยมมากขึ้น

2.3.5 Javascript



ภาพที่ 2.17 ภาษา JAVASCRIPT

เป็นภาษาสคริปต์ ที่มีลักษณะการเขียนแบบโปรโตไทป์ (Prototyped-based Programming) ส่วนมากใช้ในหน้าเว็บเพื่อประมวลผลข้อมูลที่ฝั่งของผู้ใช้งาน แต่ก็ยังมีใช้เพื่อเพิ่มเติมความสามารถในการเขียนสคริปต์โดยฝังอยู่ในโปรแกรมอื่นๆ

ชน ไมโครซิสเต็มส์เป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้า "JavaScript" โดยมันถูกนำไปใช้ภายใต้สัญญาอนุญาตเพื่อการพัฒนาเทคโนโลยีโดย เน็ตสเคป และมุลนิธิมอซิลลา

เริ่มพัฒนาโดย Brendan Eich พนักงานบริษัทเน็ตสเคป โดยขณะนั้นจาวาสคริปต์ใช้ชื่อว่า โมคา และภายหลังได้เปลี่ยนชื่อมาเป็น ไคฟสคริปต์ และเป็น จาวาสคริปต์ในปัจจุบัน รูปแบบการเขียนภาษาที่ใช้ คล้ายคลึงกับภาษาซี รุ่นล่าสุดของจาวาสคริปต์คือ 2.0 ซึ่งตรงกับมาตรฐานของ ECMAScript

ภาษาจาวาสคริปต์ไม่มีความสัมพันธ์กับ ภาษาจาวา (Java) และ เจสคริปต์ (JScript) แต่อย่างใด ยกเว้นแต่โครงสร้างภาษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เนื่องจากได้รับการพัฒนาต่อมาจากภาษาซี เหมือนๆ กัน และมีชื่อที่คล้ายคลึงกันเท่านั้น

สำหรับเจสคริปต์ (JScript) หลังจากที่จาวาสคริปต์ประสบความสำเร็จ โดยมีเว็บเบราว์เซอร์จากหลายๆ บริษัทนำมาใช้งาน ทางไมโครซอฟท์จึงได้พัฒนาภาษาโปรแกรมที่ทำงานในลักษณะคล้ายคลึงกับจาวาสคริปต์ขึ้น และตั้งชื่อว่าเจสคริปต์ ซึ่งทำงานได้กับเบราว์เซอร์อินเทอร์เน็ตเอกซ์พลอเรอร์ (Internet Explorer) เท่านั้น เริ่มใช้ครั้งแรกใน อินเทอร์เน็ตเอกซ์พลอเรอร์ 3.0 เมื่อ สิงหาคม พ.ศ. 2539 โดยสร้างตามมาตรฐาน ECMA 262

จาวาสคริปต์ เป็นภาษาในรูปแบบของภาษาโปรแกรมแบบโปรโตไทป์ โดยมีโครงสร้างของภาษาและไวยากรณ์อยู่บนพื้นฐานของภาษาซี

ปัจจุบันมีการใช้จาวาสคริปต์ที่ฝังอยู่ในเว็บเบราว์เซอร์ในหลายรูปแบบ เช่น ใช้เพื่อสร้างเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงเสมอภายในเว็บเพจ, ใช้เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ผู้ใช้กรอกก่อนนำเข้าระบบ, ใช้เพื่อเข้าถึงข้อมูลที่อยู่ภายใต้โครงสร้างแบบ Document Object Model (DOM) เป็นต้น

นอกจากนี้จาวาสคริปต์ยังถูกฝังอยู่ในแอปพลิเคชันต่างๆ นอกเหนือจากเว็บเบราว์เซอร์ได้อีกด้วย เช่น widget ของ ยาฮู! เป็นต้น โดยรวมแล้วจาวาสคริปต์ถูกใช้เพื่อให้นักพัฒนาโปรแกรมสามารถเขียนสคริปต์เพื่อสร้างคุณสมบัติพิเศษต่างๆ เพิ่มเติมจากที่มีอยู่บนแอปพลิเคชันดั้งเดิม

โปรแกรมใดๆ ที่สนับสนุนจาวาสคริปต์จะมีตัวขับเคลื่อนจาวาสคริปต์ (JavaScript Engine) ของตัวเอง เพื่อเรียกใช้งานโครงสร้างเชิงวัตถุของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันนั้นๆ

2.3.6 Ajax (Asynchronous JavaScript And XML)



ภาพที่ 2.18 ภาษา AJAX

เป็นกลุ่มของเทคนิคในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อให้ความสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ดีขึ้น โดยการรับส่งข้อมูลในฉากหลัง ทำให้ทั้งหน้าไม่ต้องโหลดใหม่ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งช่วยให้เพิ่มการตอบสนอง ความรวดเร็ว และการใช้งานโดยรวม

เอแจ็กซันนั้นไม่ใช่เทคโนโลยีใหม่ แต่เป็นเทคนิคที่ได้ใช้เทคโนโลยีหลายอย่างที่มีอยู่แล้วรวมกันดังต่อไปนี้

- XHTML (หรือ HTML) และ CSS ใช้ในการแสดงผลลัพธ์และรูปแบบข้อมูล

- ECMAScript เช่นจาวาสคริปต์ ในการเข้าถึง Document Object Model (DOM) เพื่อใช้ในการแสดงข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงหรือโต้ตอบกับผู้ใช้
- XMLHttpRequest ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล asynchronously กับเว็บเซิร์ฟเวอร์
- XML ใช้เป็นรูปแบบข้อมูลในการแลกเปลี่ยน ซึ่งรูปแบบอื่นก็สามารถใช้ได้เช่นกันไม่ว่าจะเป็น HTML, JSON, EBML, หรือ เฟลนเท็กซ์

2.4 ความรู้ ขั้นตอน และเทคนิคในการพัฒนาเว็บไซต์

2.4.1 ขั้นตอนของการพัฒนาเว็บไซต์

ในขั้นตอนของการเขียนเว็บไซต์นั้นเราจำเป็นต้องมีการวางแผนให้ดีก่อนการเขียนเพื่อให้ทุกสิ่งที่ทำลงไปนั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกันและมีขั้นตอนอย่างชัดเจน ทำให้เรามองเห็นภาพรวมทั้งหมดและสามารถประเมินงบประมาณและระยะเวลาในการทำได้

ขั้นตอนของการพัฒนาเว็บไซต์

- ✓ ร่างแผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)
- ✓ ร่างแผนภาพแสดงการเชื่อมโยงของเว็บไซต์ในแต่ละหน้า
- ✓ ออกแบบเว็บไซต์ในแต่ละหน้า
- ✓ เขียนโปรแกรมโดยการร่างโครงสร้างของเว็บไซต์ก่อนแล้วจึงใส่เนื้อหาที่หลัง

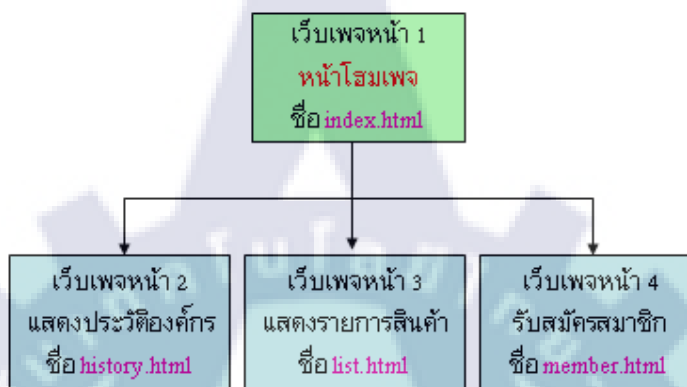
ร่างแผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)



ภาพที่ 2.19 แผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)

ในขั้นตอนแรกของการเขียนเว็บไซต์เราควรออกแบบแผนผังเว็บไซต์ (Sitemap) ก่อนทำการเขียนเว็บไซต์ เพื่อให้เราสามารถมองเห็นภาพรวมของเนื้อหามากยิ่งขึ้น และทำให้เราคาดเดาได้ว่าควรออกแบบเว็บไซต์อย่างไรจึงจะเหมาะสมกับเนื้อหาของเว็บไซต์

ร่างแผนภาพแสดงการเชื่อมโยงของเว็บไซต์ในแต่ละหน้า



ภาพที่ 2.20 แผนภาพแสดงการเชื่อมโยงของเว็บไซต์ในแต่ละหน้า

เมื่อเราทำการออกแบบแผนผังของเว็บไซต์เสร็จแล้ว จะทำให้เรารู้ว่ามีเนื้อหาอะไรบ้างภายในเว็บไซต์ จากนั้นก็ทำการเขียนแผนภาพแสดงการเชื่อมโยงของเว็บไซต์ในแต่ละหน้า เพื่อให้เรารู้ว่าหน้าเว็บเพจนั้นมีการเชื่อมโยงกันอย่างไร โครงสร้างเว็บไซต์ที่ดีจะช่วยให้ผู้ชมไม่สับสนและค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว ไม่ควรเป็นลำดับที่สลับซับซ้อนเกินไป เพราะผู้ใช้จะเบื่อเสียก่อนกว่าจะค้นหาเจอหน้าที่ต้องการ

ออกแบบเว็บไซต์ในแต่ละหน้า

เมื่อเราทำการเขียนแผนภาพแสดงการเชื่อมโยงของเว็บไซต์ในแต่ละหน้าเสร็จแล้ว เราก็จะทราบว่าหน้าเว็บเพจนั้นมีการเชื่อมโยงกันอย่างไร ต่อไปก็ถึงขั้นตอนของการออกแบบหน้าเว็บไซต์

ในกระบวนการออกแบบและสร้างเว็บไซต์นั้นมียุทธศาสตร์ประกอบหลายประการที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงเพื่อให้เว็บไซต์ที่สร้างขึ้นมานั้นสามารถบรรลุจุดประสงค์สูงสุดที่ตั้งเอาไว้ได้

ทั้งนี้เพื่อผลประโยชน์ต่อบุคคล กลุ่มบุคคล หรือองค์กรที่สร้างเว็บไซต์ขึ้นมานั่นเอง

การออกแบบเว็บไซต์ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. **ความเรียบง่าย (Simplicity)** หมายถึง หน้าเว็บเพจของเว็บไซต์มีรูปแบบและลักษณะที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้อย่างสะดวก ไม่มีกราฟฟิกหรือตัวอักษรที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เพราะการที่เว็บเพจมีกราฟฟิกหรือตัวหนังสือที่เคลื่อนไหวอยู่มากเกินไป ก็จะทำให้เกิดการรบกวนสายตา ทำให้ผู้ใช้เกิดความรำคาญและอาจทำให้ผู้ใช้สนใจในกราฟฟิกมากเกินไปจนละเลยหรือมองข้ามต่อเนื้อหาสำคัญที่อยู่ในหน้าเว็บเพจได้
2. **ความสม่ำเสมอ (Consistency)** หมายถึง การใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ เช่น รูปแบบของหน้า รูปแบบกราฟฟิก ระบบ Navigation และ โทนสี ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ควรมีลักษณะที่เหมือนกันโดยตลอดทั้งเว็บไซต์ ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะทำให้ผู้เข้ามาใช้เกิดความรู้สึกว่าแต่ละหน้าของเว็บไซต์มีความเป็นหนึ่งเดียวและรู้สึกถึงความ เป็นระเบียบอีกด้วย
3. **ความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness)** หมายถึง การออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นการสร้างจุดเด่นหรือเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้เกิดขึ้นกับเว็บไซต์นั้นๆ โดยที่จุดเด่นหรือเอกลักษณ์นั้นจะต้องสามารถสะท้อนบุคลิกหรือลักษณะเฉพาะที่ไม่เหมือนใครของเจ้าของหรือองค์กรที่สร้างเว็บไซต์นั้นๆ ขึ้นมาได้อย่างดี โดยการสร้างเอกลักษณ์นี้อาจทำได้โดยการใช้สี สัน ตัวอักษร กราฟฟิก การจัดหน้า ฯลฯ ซึ่งผู้สร้างเว็บไซต์จะเลือกใช้แบบไหนนั้นก็ขึ้นอยู่กับเป้าหมายของเว็บไซต์นั่นเอง
4. **เนื้อหาที่มีประโยชน์ (Usefulness)** หมายถึง การออกแบบเนื้อหาให้มีประโยชน์เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเป็นอย่างยิ่ง เพราะเนื้อหาถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในเว็บไซต์ ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงควรให้ความสำคัญในเรื่องของการคัดเลือก การจัดเตรียม การตรวจสอบความถูกต้อง รวมถึงการปรับปรุงเนื้อหาให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ
5. **ระบบ Navigation ที่ใช้งานง่าย (Easy-use Navigation)** หมายถึง การออกแบบระบบ Navigation ที่สามารถทำให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่ายและใช้ได้อย่างสะดวก วางไว้ในตำแหน่งที่เห็นได้ชัดเจนและอยู่ในตำแหน่งเดิมทุกหน้า อีกทั้งยังควรมีคำอธิบายประกอบให้ชัดเจนเพื่อที่ผู้ใช้งานจะได้ไม่สับสนและเกิดการหลงทางในเว็บไซต์

6. **แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว (Rapid Output)** หมายถึง เมื่อมีผู้ใช้งานเข้ามาใช้เว็บของเราหน้าเว็บเพจแต่ละหน้าควรจะปรากฏขึ้นมาบนจออย่างรวดเร็ว เพราะการที่เราสามารถทำให้ผู้ใช้ไม่ต้องรอนานนั้น จะทำให้ผู้ใช้รู้สึกกระตือรือร้นในการใช้เว็บและไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายจนอาจส่งผลให้ปิดหน้าเว็บของเรา แล้วไปเข้าเว็บแห่งอื่นๆ ดังนั้น หากเราต้องการที่จะให้มีคนเข้าชมเว็บของเราหลายๆ เราต้องหาจุดที่เหมาะสมระหว่างสิ่งที่ใส่เข้าไปกับเวลาที่ผู้ใช้ต้องรอ โดยเฉพาะเว็บที่มีคนเข้ามาใช้มาก ยิ่งต้องให้ความสำคัญกับความเร็วในการแสดงผลของเว็บมากยิ่งขึ้น
7. **มีความชัดเจน (Clearance)** หมายถึง เนื้อหาของเว็บไซต์นั้นจะต้องแสดงถึงจุดมุ่งหมายและหน้าที่ของเว็บไซต์อย่างชัดเจน เนื่องจากเว็บนั้นเป็นสื่อสารพัดประโยชน์ที่สามารถทำอะไรได้หลากหลายแบบ ผู้ออกแบบจึงต้องพยายามแสดงให้เห็นชัดเจนว่า เว็บไซต์นั้นนำเสนอเนื้อหาหรือให้บริการอะไร เพื่อที่จะให้ผู้ใช้เข้าใจได้ทันทีว่าเป็นเว็บที่ตนกำลังมองหาอยู่หรือไม่
8. **เป็นไปตามรูปแบบมาตรฐาน (Standardzation)** หมายถึง การออกแบบให้มีลักษณะเป็นสากล เพื่อที่จะให้ผู้ใช้ทั่วไปเข้าใจได้ง่าย เนื่องจากเว็บไซต์ส่วนใหญ่ที่เราได้เห็นนั้น มักจะมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกันและมีระบบการใช้งานที่ใกล้เคียงกัน แม้ว่าหน้าตาเว็บไซต์ของเราจะแตกต่างจากเว็บอื่น แต่ก็ควรมีระบบการทำงานที่ตรงกับความคิดของผู้ใช้ เพื่อให้ผู้ใช้งานเว็บได้อย่างคล่องแคล่วและสะดวกสายนั่นเอง
9. **แสดงผลได้ดีในสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน** หมายถึง การที่เว็บนั้นแสดงผลออกมาได้อย่างเหมือนหรือใกล้เคียงกัน แม้ว่าจะแสดงผลจากคอมพิวเตอร์คนละเครื่องกันก็ตาม เนื่องจากในโลกของความเป็นจริงนั้น ผู้ใช้เว็บแต่ละคนมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณภาพแตกต่างกัน ทั้งความสามารถของซีพียู แรม จอมอนิเตอร์ หรือ เบราเซอร์ของผู้ใช้ ดังนั้นการออกแบบเว็บที่ดีควรจะต้องทำให้เว็บนั้นใช้งานได้ในทุกสิ่งแวดล้อมนั่นเอง
10. **ระบบใช้งานที่ถูกต้อง** หมายถึง การใช้งานแบบฟอร์มสำหรับกรอกข้อมูลต้องสามารถกรอกได้จริง ใช้งานได้จริง ลิงค์ต่าง ๆ จะต้องเชื่อมโยงไปหน้าที่มีอยู่จริงและถูกต้อง ระบบการทำงานต่าง ๆ ในเว็บไซต์จะต้องมีความแน่นอนและทำหน้าที่ได้อย่างถูกต้อง



ภาพที่ 2.21 โครงสร้างหน้าแรกของเว็บไซต์

ซึ่งมาตรฐานเว็บไซต์โดยทั่วไปนั้นจะมีส่วนองค์ประกอบที่เป็นส่วนหัวคือ Header ส่วนเนื้อหา คือ Content และส่วนท้ายสุดคือ Footer

ส่วน Header

เป็นส่วนหัวของเว็บไซต์ ซึ่งควรมีสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

Logo เป็นสัญลักษณ์ของเว็บเพื่อให้คนสามารถจดจำเว็บได้ง่าย

Title หรือชื่อของเว็บ เพื่อที่จะบอกให้ผู้เยี่ยมชมได้รู้ว่า เว็บไซต์ของเราเกี่ยวข้องกับหรือนำเสนอในเรื่องใด

Sub-Title ตรงนี้เป็นการขยายความให้รายละเอียดเพิ่มเติมจาก Title เพื่อให้ผู้เยี่ยมชมได้ทราบถึงสิ่งที่จะได้รับจากการเยี่ยมชมเว็บไซต์นี้ หรือ อาจใส่เป็นสโลแกนของเว็บก็ได้

Menu เพื่อเป็นสารบัญของเว็บ ผู้เยี่ยมชมจะได้ทราบว่าในเว็บไซต์ของเรามีเนื้อหาหลัก ๆ อะไรบ้าง เป็นตัวช่วยนำทาง (Navigation) ให้กับผู้เยี่ยมชม

ส่วน Content

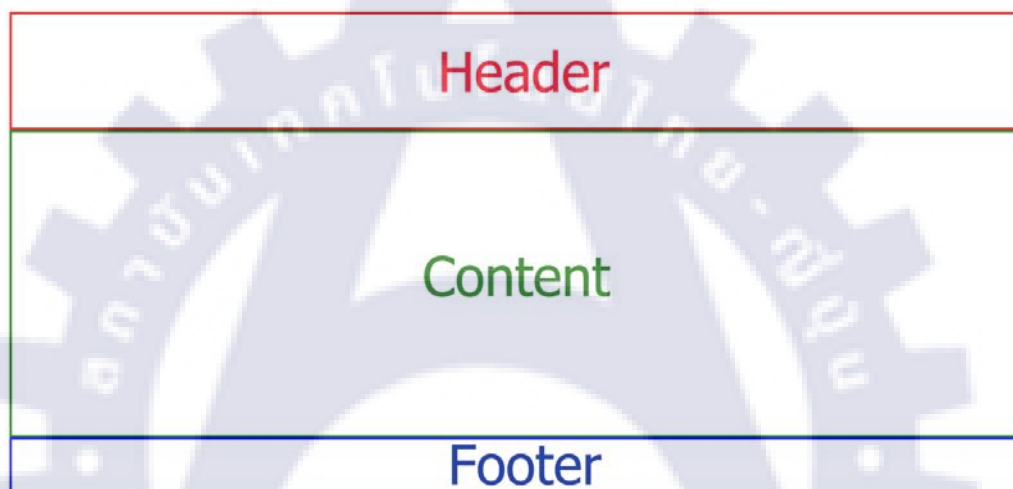
พื้นที่ที่ใหญ่ที่สุดของเว็บ ใช้สำหรับแสดงเนื้อหาของเว็บไซต์แต่ละหน้า (Web Pages) ซึ่งผลของการแสดงเนื้อหาจะเปลี่ยนแปลงไป เมื่อผู้เยี่ยมชมเรียกดูเนื้อหาของหน้าอื่นๆ โดยจากภาพจะเห็นว่ามีการแบ่งโครงสร้างออกเป็น 3 ส่วน

ส่วน Footer

ส่วนที่อยู่ด้านล่างสุดของเว็บไซต์ โดยส่วนใหญ่ผู้สร้างเว็บไซต์มักจะใช้พื้นที่นี้สำหรับรวบรวมลิงค์ต่าง ๆ หรือมีข้อความเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ เพื่อที่จะได้เป็นเหมือนการบอกให้ผู้เยี่ยมชม ด้รู้ว่า หน้าเว็บที่เรียกดูอยู่นี้ได้ถูกโหลดมาครบแล้ว อยู่จุดสิ้นสุดของหน้าแล้ว

เมื่อเราทำการออกแบบในแต่ส่วนของเว็บไซต์ครบทุกหน้าแล้ว จากนั้นก็ควรจะสร้างวัตถุแต่ขึ้นไว้รอก่อนเพื่อให้เวลาที่เขียนโปรแกรมนั้นสามารถทำได้อย่างต่อเนื่อง

เขียนโปรแกรมโดยการร่างโครงสร้างของเว็บไซต์ก่อนแล้วจึงใส่เนื้อหาที่หลัง



ภาพที่ 2.22 ร่างโครงสร้างของเว็บไซต์

เมื่อเราทำการออกแบบหน้าเว็บไซต์ในแต่ละหน้าเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายก็คือการเขียนโปรแกรม ซึ่งการเขียนโปรแกรมนั้นเราควรจะสร้างโครงสร้างของหน้าเว็บไซต์ให้เสร็จสมบูรณ์ก่อนเพื่อเป็นการป้องกันการผิดพลาดของโครงสร้าง

2.4.2 เทคนิคในการเขียนเว็บไซต์ให้รวดเร็ว และบำรุงรักษาง่าย

ในการเขียนเว็บไซต์นั้นจะมีหน้าหลักคือหน้า Homepage และหน้าย่อยๆ ที่จะเปลี่ยนไปหน้านั้นเมื่อผู้ใช้งานทำการคลิกเลือกเมนูใดเมนูหนึ่ง แต่ทั้งหน้าหลักและหน้าย่อยมีส่วนที่เหมือนกันคือ ส่วน Header และ ส่วน Footer ดังภาพ

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงสร้างไฟล์ Header และ Footer เป็นไฟล์ไฟล์หนึ่งซึ่งแยกออกจากหน้าหลัก และหน้าย่อยโดยสิ้นเชิง และใช้ภาษา PHP เข้ามาช่วยในการดึงไฟล์ Header และ Footer เข้ามาหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการ

เพื่อประหยัดเวลาและทำให้โค้ดไม่ดูยุ่งเหยิง แก้ไขได้ง่าย และรวดเร็ว เพราะเมื่อหน้าทุกหน้าใช้ Header หรือ Footer ที่มาจากไฟล์เดียวกันทำให้เราไม่ต้องมานั่งแก้ทุกไฟล์ แต่เพียงแก้แค่ไฟล์ๆเดียวก็สามารถทำให้ทุกหน้าที่เรียกใช้ Header หรือ Footer เปลี่ยนได้



ภาพที่ 2.23 สัดส่วน Header Content Footer ของเว็บไซต์

ต่อไปจะเป็นการสร้างไฟล์ Header.php Content.php และ Footer.php และการนำไปใช้

การสร้างไฟล์ Header.php, Content.php, Footer.php และการนำไปใช้

Header.php

มีการประกาศ class ชื่อ header และมีฟังก์ชันชื่อ header ภายในเครื่องหมาย echo'' นั่นจะเป็นส่วนที่จะแสดงเนื้อหา

```
<?php
```

```
class header {
```

```
    public function header() {
```

```
        echo '
```

CONTENT HEADER

```
    ;
```

```
}
```

```
}
```

```
?>
```

Content.php

มีการประกาศ class ชื่อ Content และมีฟังก์ชันชื่อ Content ภายในเครื่องหมาย echo” นั้นจะเป็นส่วนที่จะแสดงเนื้อหา

```
<?php
```

```
class content {
```

```
    public function content() {
```

```
        echo '
```

CONTENT

```

        ;
    }
}
?>

```

Footer.php

มีการประกาศ class ชื่อ Footer และมีฟังก์ชันชื่อ Footer ภายในเครื่องหมาย echo” นั่นจะเป็นส่วนที่จะแสดงเนื้อหา

```

<?php
class footer {
    public function footer() {
        echo '
        CONTENT FOOTER
        '
    }
}
?>

```

Index.php ไฟล์เรียกใช้ Header.php, Content.php, Footer.php

```
<?php require_once('header.php'); ?>
```

```
<?php require_once('content.php'); ?>
```

```
<?php require_once('footer.php'); ?>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>TEST</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<div id="page">
```

```
<?php $objheader = new header(); ?>
```

```
<?php $objcontent = new content(); ?>
```

```
<?php $objfooter = new footer(); ?>
```

```
</div>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

จากโค้ดด้านบนจะเห็นว่า 3 บรรทัดแรกมีการประกาศการ import ไฟล์ 3 ไฟล์เข้ามาคือ Header.php, Content.php, Footer.php และภายในแท็ก <div></div> จะมีโค้ด 3 บรรทัดซึ่งเป็นการเรียก class ในไฟล์ที่ import มาใช้ ทำให้ได้หน้าเว็บ 1 หน้าที่มีการเรียงลำดับจากบนลงล่างคือ Header Content และ Footer

นอกจากนั้นยังมีการนำมาใช้กับส่วนที่ซ้ำกันของส่วนประกอบในหน้าเว็บไซต์แต่ละหน้าอีก คือ ส่วนเมนูย่อยของแต่ละเมนูหลักดังภาพ



ภาพที่ 2.24 เมนูย่อยของแต่ละเมนูหลัก

มีการ import เมนูย่อย(กรอบสีดำ) เข้ามาในทุกไฟล์ของหน้าเว็บโดยใช้คำสั่ง include(''); การใช้คำสั่ง include(''); เพื่อนำเมนูย่อยเข้า

```
<?php include("subaboutus.php"); ?>
```

ไฟล์เมนูย่อยที่ถูกนำเข้าไป (subaboutus.php)

```
<li><a href="jvision.php">Vision And Mission</a></li>

<li><a href="jstrate.php">Strategic Objectives</a></li>

<li><a href="jstory.php">Story</a></li>

<li><a href="jvalue.php">Values Of The Company</a></li>

<li><a href="jpolicies.php">Policies Of The Organization</a></li>

<li><a href="jcsr.php">Corporate Social Responsibility (CSR)</a></li>

<li><a href="jwherewework.php">Where We Work</a></li>

<li><a href="janoverview.php">An Overview Of The Business</a></li>

<li><a href="jstructure.php">The Structure Of The Organization</a></li>

<li><a href="jpersonnel.php">Personnel Of The Organization</a></li>
```

และมีการใช้กับเมนูด้านซ้ายของหน้าย่อยๆ ดังภาพ



ภาพที่ 2.25 เมนูด้านซ้ายของหน้าย่อย

2.4.3 การใช้สร้างเมนูด้วย



ภาพที่ 2.26 เมนูที่ถูกสร้างด้วยแท็ก

เริ่มด้วยการสร้าง และใส่ข้อความของแต่ละเมนูลงใน โดยการใส่ขอบและไม่ใส่ขอบให้ และ จะได้หน้าต่างดังภาพ

```
<ul>
  <li>Home</li>
  <li>About Us</li>
  <li>Our Services</li>
  <li>Our Strenghts</li>
  <li>Success Stories</li>
</ul>
```

- Home
- About Us
- Our Services
- Our Strenghts
- Success Stories

ภาพที่ 2.27 การแสดงค่าเริ่มของแท็ก และ

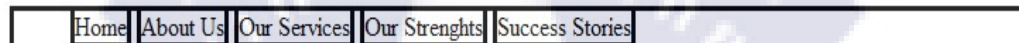
•	Home
•	About Us
•	Our Services
•	Our Strenghts
•	Success Stories

ภาพที่ 2.28 การแสดงค่าเริ่มของแท็ก และ แบบมีขอบ

จากภาพจะเห็นว่ามีความยาวเต็มหน้าจอ เพราะพื้นฐานของ จะมีความกว้าง 100% และมีจุดกลมๆด้านหน้าของแต่ละ มาให้

เมื่อเสร็จในส่วนของการเขียน HTML แล้วก็มากำหนด CSS ให้ ดังนี้

```
li
{
    list-style-type:none;
    display:inline;
}
```



ภาพที่ 2.29 การแสดงผลลัพธ์เมื่อกำหนดภาษา CSS ให้กับแท็ก และ

จากภาพมีการนำจุดกลมๆดังที่กล่าวข้างต้นออกโดยใช้คำสั่ง list-style-type:none; ให้กับ และมีการใช้คำสั่ง display:inline; โดยจากเดิมที่มีพื้นฐานของแท็กเป็น display:block; (ความกว้างของ คือ 100%) ให้มีความกว้างของ ลดลงเหลือเท่ากับความกว้างของเนื้อหาที่ใส่ลงไปแต่ละ เพียงเท่านี้ก็จะได้น้ำตาของจัดเรียงเมนูตามภาพข้างต้นแล้ว

2.4.4 การทำซ้ำรูปเพื่อความเร็วในการโหลด



ภาพที่ 2.30 แถบเมนูที่ถูกทำซ้ำ

ภาพที่ 2.31 ชั้นส่วนของแถบเมนู

ภาพด้านล่างคือภาพที่นำมาใช้จริงและใช้คำสั่งในภาษา CSS เพื่อให้ภาพทำซ้ำแนวแกน x ผลลัพธ์ที่ได้คือ แถบเมนูตามภาพด้านบน

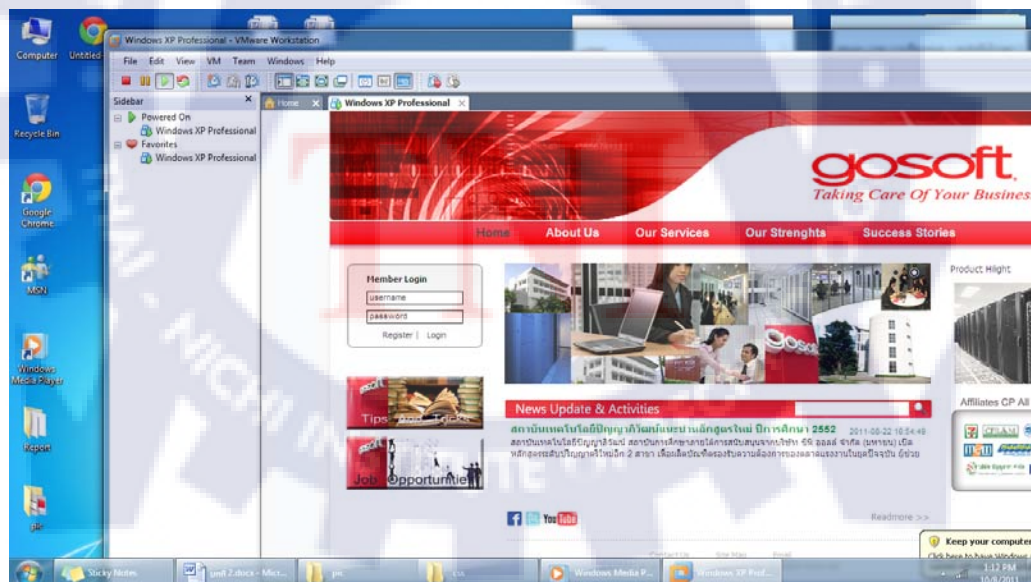
กรณีนี้ใช้ได้กับแถบเมนูที่มีสีในแนวแกน x โทนเดียวเท่านั้น จึงสามารถทำซ้ำได้

โค้ดแสดงการนำเข้าของรูปภาพและการทำซ้ำในแนวแกน x

```
background-image:url('../images/menu.png');
```

```
background-repeat:repeat-x;
```

2.4.5 การใช้ VMware Application ในการจำลอง window



ภาพที่ 2.32 การจำลองโปรแกรม VMware

VMware Application ช่วยให้สามารถรันระบบปฏิบัติการหลายตัวบนเครื่องคอมพิวเตอร์จริงเพียงตัวเดียว เหมาะกับการใช้งานด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ งานทดสอบโปรแกรม หรือการทดลองด้านเทคนิคต่างๆ เป็นต้น สามารถช่วยลดต้นทุนได้

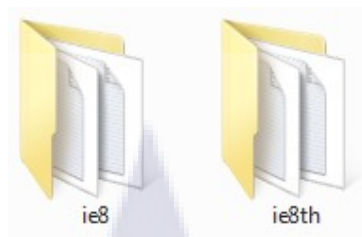
ในกรณีของการพัฒนาเว็บไซต์สามารถใช้ในการทดสอบเว็บไซต์ด้วย Internet Explorer Browser บน VMware Application ได้

2.4.6 การพัฒนาเว็บไซต์ 2 ภาษา



ภาพที่ 2.33 แสดงปุ่ม 2 ภาษาของเว็บไซต์

จากภาพจะเห็นว่าเว็บไซต์มีปุ่มที่สามารถเปลี่ยนเนื้อหาภายในเว็บไซต์เป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาไทยได้ โดยมีการแบ่งแยกไฟล์และโฟลเดอร์ดังนี้



ภาพที่ 2.34 โฟลเดอร์แสดงการเก็บไฟล์ 2 ภาษาของเว็บไซต์

จากภาพจะเห็นว่ามีแบ่งเป็น 2 โฟลเดอร์คือ ie8 และ ie8th ซึ่งมีการแสดงผลแต่ละโฟลเดอร์คือ เมื่อคลิกที่ปุ่มธงชาติไทยจะมีการรันไฟล์ภายในโฟลเดอร์ ie8th เมื่อคลิกที่ปุ่มธงชาติอเมริกาจะมีการรันไฟล์ภายในโฟลเดอร์ ie8

ซึ่งทั้ง 2 โฟลเดอร์นี้มีย่อประกอบที่เหมือนกัน แตกต่างกันที่ภาษาที่แสดงเท่านั้น

2.4.7 การนำ JQuery Platform มาใช้

Jquery นั้นเป็น Javascript Library ที่บรรจุเอา Function และ คำสั่งต่างๆ ที่จะทำให้เรา ไม่ต้องมาเขียนเองใหม่ทั้งหมดตั้งแต่ต้น โดยมีลูกเล่นต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 2.35 Slider JQuery

Slider มีการแสดงภาพทีละภาพโดยเมื่อถึงเวลาที่กำหนดภาพจะเปลี่ยนเป็นภาพอื่นเองโดยอัตโนมัติ โดยมีการวนไปเรื่อยๆ



ภาพที่ 2.36 Menu Dropdown JQuery

Menu Dropdown จะมีการแสดงเมนูย่อย (เมนูที่มีพื้นหลังสีดำ) เมื่อมีการนำเมาส์ไปชี้ที่เมนูหลัก จากตัวอย่างคือคำว่า About Us (เมนูที่มีพื้นหลังสีแดง) โดยวิธีการแสดงเมนูย่อยขึ้นอยู่กับคำสั่งที่ได้เขียนลงไป



ภาพที่ 2.37 Aurelius JQuery

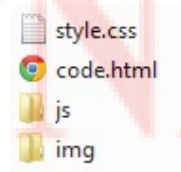
จะมีการ slide เพื่อเปลี่ยนรูปภาพนั้นขึ้นมา เมื่อนำเมาส์ไปคลิกภาพที่ต้องการไม่ว่าจะเป็นภาพด้านซ้ายหรือด้านขวา

การนำมาใช้



ภาพที่ 2.38 JQuery Platform

สามารถค้นหา Platform ได้ที่เว็บไซต์ทั่วไปหรือใช้คำว่า Slider JQuery หรือ Menu Dropdown JQuery บนเว็บไซต์ Google



ภาพที่ 2.39 ไฟล์และโฟลเดอร์ของ Platform JQuery

เมื่อทำการ Download เสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยส่วนมากแล้วจะมี 3 ไฟล์นามสกุลหลักคือ .html .css และ .js โดยอาจมีโฟลเดอร์ของรูปภาพติดมาด้วย ซึ่งมีการทำงานโดยรวมดังนี้

.html คือ องค์ประกอบโดยรวม

.css คือ คำสั่งที่ทำหน้าที่ควบคุมการแสดงผลต่างๆ เช่น ระยะห่าง สี เป็นต้น

.js คือ คำสั่งที่มีความสามารถในการประมวลผล และเพิ่มลูกเล่นต่างๆ

เราสามารถใช้คำสั่ง include('ชื่อไฟล์'); เพื่อนำเข้าไฟล์หลักของเราได้ และแก้ไขรูปแบบหรือรูปภาพเพื่อให้เข้ากับเว็บไซต์ของเรา

2.4.8 การ import ไฟล์นามสกุล .swf ที่พัฒนาจาก Adobe Flash Application

```
<embed src="product_hight.swf" quality="high"></embed>
```

มีการใช้แท็ก <embed> ในการ import ไฟล์ .swf ลงไฟล์นามสกุล HTML หรือ PHP

2.4.9 เทคนิคการใช้ AJAX

เป็นกลุ่มของเทคนิคในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อให้ความสามารถได้ตอบกับผู้ใช้ได้ดีขึ้น โดยการรับส่งข้อมูลในฉากหลัง ทำให้ทั้งหน้าไม่ต้องโหลดใหม่ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งช่วยให้เพิ่มการตอบสนอง ความรวดเร็ว และการใช้งานโดยรวม

```
<a onclick="showUser(this.value)">Data Center</a>
```

Onclick คือ เมื่อมีการคลิกที่ <a> จะมีการทำงานคำสั่งภายใน Onclick ขึ้น นั่นคือการเรียกฟังก์ชัน showUser(this.value) นั่นเอง

```
var xmlhttp;

function showUser(str)
{
    xmlhttp=GetXmlHttpRequest();
    if (xmlhttp==null)
    {
        alert ("Browser does not support HTTP Request");
        return;
    }
    var url="ourservice-submenu/ourservice.php";
    url=url+"?q="+str;
    url=url+"&sid="+Math.random();
    xmlhttp.onreadystatechange=stateChanged;
    xmlhttp.open("GET",url,true);
    xmlhttp.send(null);
}

function stateChanged()
{
    if (xmlhttp.readyState==4)
    {
        document.getElementById("ajaxright").innerHTML=xmlhttp.responseText;
    }
}

function GetXmlHttpRequest()
{
    if (window.XMLHttpRequest)
    {
        // code for IE7+, Firefox, Chrome, Opera, Safari
```



```

return new XMLHttpRequest();
}
if (window.ActiveXObject)
{
    // code for IE6, IE5
return new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
}
return null;
}

```

เมื่อฟังก์ชัน showUser ทำงาน จากโค้ดที่ถูก Hilight ไว้ จะมีการนำผลลัพธ์จากไฟล์คือ url="ourservice-submenu/ourservice.php" มาแสดงหรือเปลี่ยนเนื้อหาภายในแท็กที่ถูกกำหนด id="ajaxright" (document.getElementById("ajaxright").innerHTML+xmlhttp.responseText;)

2.4.10 การทำให้เว็บไซต์ตรวจสอบ Browser ของผู้ใช้ เพื่อการแสดงผลที่เหมาะสมด้วย CSS

```

<style id="css">
    @import url(css/style.css);
</style>

```

```

<script>
function q()
{
var mybrowser=navigator.userAgent;
if(mybrowser.indexOf("Firefox")>0)
{
document.getElementById("css").innerHTML= "@import url(css/firefox.css);";
}
else if(mybrowser.indexOf("MSIE")>0)
{
document.getElementById("css").innerHTML= "@import url(css/ie.css);";
}
}
</script>

```

```

<body onload="q()">

```

จากโค้ดเมื่อเว็บไซต์ทำการโหลดขึ้นจะทำงานที่ Attribute Onload ก่อน (Onload คือ เมื่อเว็บไซต์โหลดขึ้นมาให้ทำงาน) โดย Attribute Onload จะเรียก function ที่ชื่อ q โดยภายใน function q นั้นจะมีการตรวจสอบ Browser ของผู้ใช้งาน และทำการเปลี่ยนข้อมูลภายในแท็กที่มี id="css" ให้เป็นโค้ดการ import ไฟล์ css ที่เราได้กำหนดตามเงื่อนไขของแต่ละ Browser

2.4.11 การพัฒนาฟังก์ชันต่างๆบนระบบอ็อปเทคข่าวสาร

2.4.11.1 การทำให้ข่าวบนหน้าเว็บไซต์เลื่อนขึ้นเรื่อยๆเองโดยอัตโนมัติ



ภาพที่ 2.40 ข่าวบนหน้าเว็บไซต์เลื่อนขึ้นเรื่อยๆเองโดยอัตโนมัติ

```
<marquee onmouseover=stop(); onmouseout=start(); direction="up" scrollamount="1"
scrollldelay="1">
```

ใส่เนื้อหาของข่าวต่างๆที่นี่

```
</marquee>
```

การทำให้ข่าวบนหน้าเว็บไซต์เลื่อนขึ้นเรื่อยๆเองโดยอัตโนมัติ ทำได้โดยใช้แท็ก <marquee>
</marquee> ครอบเนื้อหาของข่าวทั้งหมด

```
onmouseover=stop();
```

เป็น Method ที่จะทำให้ข่าวทั้งหมดหยุดเมื่อมีการนำเมาส์มาชี้ <marquee>

```
onmouseout=start();
```

เป็น Method ที่จะทำให้ข่าวทั้งหมดเดินต่อไปเมื่อมีการนำเมาส์มาชี้ <marquee>

direction="up"

เป็น Attribute ที่สั่งให้ข่าวเคลื่อนไหวไปในทิศทางใด

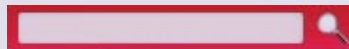
scrollamount="1"

ระยะในการขยับของข่าวแต่ละครั้ง

scrolldelay="1"

ระยะเวลาในการขยับของข่าวแต่ละครั้ง

2.4.11.2 ระบบค้นหาข้อมูลข่าวสารในฐานข้อมูล (Search)



ภาพที่ 2.41 ระบบ Search Engine

```
<form action="../news/search.php" method="get">
  <input type="text" name="search"/>
  <input type="image" src="images/glasss.png"/>
</form>
```

จากโค้ดด้านบนมีการสร้างแท็ก <form> หนึ่งแท็ก และภายใน <form> มีช่องกรอกข้อความ และปุ่มค้นหา โดยปุ่มค้นหามีการ import รูปภาพเข้ามาแทนปุ่ม submit เพื่อให้สวยงามมากขึ้น และมีการทำงานคือ เมื่อผู้ใช้กรอก keyword แล้วทำการกดที่ปุ่มแว่นขยายระบบจะทำการส่ง keyword ไปที่ไฟล์ที่อ้างอิงคือไฟล์ search.php

ไฟล์ Search.php

```
$inputsearch = $_GET["search"];
```

มีการรับค่าตัวแปรที่มาจากช่องกรอกข้อมูล โดยค่าที่รับมาชื่อ search ตามที่ได้ระบุไว้ที่ช่องกรอกข้อมูล จากนั้นได้ทำการเก็บค่าที่รับมาลงในตัวแปรที่ชื่อ inputsearch

```
mysql_query("select subject,message,date from news where subject like '%$inputsearch%' or  
message like '%$inputsearch%' order by id desc");
```

นำตัวแปร inputsearch มาเป็นเงื่อนไขในการค้นหาข้อมูลในฐานข้อมูล โดยใช้คำสั่ง like ในภาษา sql ในการค้นหา

2.4.11.3 การดึง 5 ข่าวสารล่าสุดในฐานข้อมูลขึ้นมาแสดงบนหน้าเว็บไซต์

	id	date	subject	message	picture
☐	28	2011-08-03 11:00:42	Facebook เล็งผลิต "หนังสือดิจิทัล"?	รายงานข่าวล่าสุด เมื่อวันอังคารที่ผ่านมา เฟซบุ๊ก (...)	
☐	27	2011-08-03 10:57:20	Google+ ยอดผู้เข้าชม 25 ล้านราย!!!	Google+ เปิดให้บริการเมื่อปลายเดือนมิถุนายน ซึ่งจา...	
☐	26	2011-08-22 16:54:49	สถาบันเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์แนะนำหลักสูตรใหม่ ปีการ...	สถาบันเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ สถาบันการศึกษาภายใต้กา...	
☐	29	2011-08-23 13:42:40	ประกาศรับสมัครงาน มิถุนายน 2550	1. Project Manager (5 อัตรา) มีประสบการณ์เท...	
☐	30	2011-08-23 10:59:32	โกซอโฟล์คาสสองมิได้ CMMI 5	โกซอ พงศ์พัฒน์ COO (Chief Operation Officer) บริ...	kosa.jpg

ภาพที่ 2.42 ข่าวสารในฐานข้อมูล

Field	Type	Length/Values	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id	INT				not null		auto_increment
time	TIMESTAMP				not null		

ภาพที่ 2.43 การสร้าง field นับจำนวนและ field เวลา

ก่อนที่จะเรารู้ได้ว่าข่าวสารไหนเป็นข่าวเก่าหรือใหม่นั้น ก็ควรจะมีตัวนับในฐานข้อมูลเสียก่อน ดังนั้นจึงมีการสร้าง field ที่ชื่อ id ขึ้น และกำหนดชนิดเป็น INT (ตัวเลขจำนวนเต็ม) และ

กำหนดความพิเศษให้มันคือ นับจำนวนแถวของข้อมูลไปเรื่อยๆเองโดยอัตโนมัติ แต่หากต้องการให้มีการแสดงเวลาการอัปเดตของแต่ละข่าวด้วยนั้น ก็ควรเพิ่ม field ในการบันทึกเวลาลงไปด้วย จากรูปชื่อ field ว่า time และกำหนดชนิดของ field เป็น TIMESTAMP นั่นคือการบันทึกเวลาทุกครั้งที่มีการเพิ่มจำนวนของแถวข้อมูลลงในฐานข้อมูลนั่นเอง

ตัวอย่างโค้ดการดึงข้อมูลข่าวสารที่อัปเดตที่สุด

```
$result = mysql_query("select max(id) from news");
```

มีการใช้คำสั่งในภาษา sql ในการ query ข้อมูลขึ้นมา โดยการดึง field ของ id ที่มีจำนวนมากที่สุด โดยใช้ function max()

```
$maxf = mysql_fetch_array($result);
```

จากนั้นจึงกำหนดให้เก็บลงในตัวแปรที่ชื่อว่า maxf

```
$x = mysql_query("select news from news where id=$maxf[0]");
```

เมื่อได้ตัวแปรที่เก็บ id ที่มากที่สุดแล้ว จึงนำตัวแปร maxf มาเป็นเงื่อนไขในการ query ข้อมูลอีกครั้ง โดยครั้งนี้คือการ query ข้อมูลข่าวสารจริงโดยกำหนด where เป็นค่าของ maxf เพื่อให้ได้ข่าวสารที่ใหม่ล่าสุดจำนวน 1 แถว

```
$a = mysql_fetch_array($x);
```

จากนั้นจึงกำหนดให้เก็บลงในตัวแปรที่ชื่อว่า a

```
echo $a[0];
```

ทำการแสดงผล

ส่วนการแสดงผลของข่าวสารที่อัพเดทตรงลงมานั้นคือ การนำตัวแปร maxf มา -1, -2, -3, -4 ตามลำดับ ก่อนการนำไปเป็นเงื่อนไขในการ query ข้อมูลข่าวสารต่อไป

ในส่วนของการ query เวลาขึ้นมาแสดงผลนั้นก็ทำเช่นเดียวกันกับการดึงข้อมูลข่าวสาร

2.4.11.4 การเก็บรูปภาพเพื่อการแสดงผลรูปภาพบนหน้าเว็บไซต์

การเก็บรูปภาพนั้นสามารถเก็บได้ 2 แบบคือ

1. การเก็บรูปภาพลงในฐานข้อมูล
2. การเก็บรูปภาพบนเซิร์ฟเวอร์และเก็บชื่อของรูปภาพลงในฐานข้อมูล

2 วิธีนี้ต่างมีข้อดีและข้อเสีย

วิธีที่ 1 ข้อดี คือ ไม่ต้องคำนึงถึง permission ของโฟลเดอร์ที่เก็บรูปภาพ

ข้อเสีย คือ ฐานข้อมูลมีขนาดใหญ่ ถ้าระบบเล็กอาจไม่มีปัญหา แต่หากระบบใหญ่อาจมีปัญหาได้

		id	date	subject	message	picture
☐		28	2011-08-03 11:00:42	Facebook เล็งผลิต "หนังสือดิจิทัล"?	รายงานข่าวล่าสุด เมื่อวันอังคารที่ผ่านมา เฟซบุ๊ก (...)	
☐		27	2011-08-03 10:57:20	Google+ ขอเชิญให้ทะลุ 25 ล้านราย!!!	Google+ เปิดให้บริการเมื่อปลายเดือนมิถุนายน ซึ่งจา...	
☐		26	2011-08-22 16:54:49	สถาบันเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์แนะนำหลักสูตรใหม่ ปีการ...	สถาบันเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ สถาบันการศึกษาภายใต้กา...	
☐		29	2011-08-23 13:42:40	ประกาศรับสมัครงาน มิถุนายน 2550	1. Project Manager (5 อัตรา) มีประสบการณ์เท...	
☐		30	2011-08-23 10:59:32	โภชนาการฉลาดสองปีได้ CMMI 5	โภชนา พงศ์พัฒน์ COO (Chief Operation Officer) บริ...	

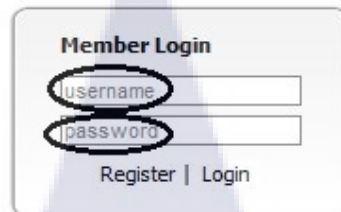
ภาพที่ 2.44 แสดงการเก็บชื่อรูปภาพบน field picture ภายในฐานข้อมูล

วิธีที่ 2 ข้อดี คือ ฐานข้อมูลไม่ใหญ่ เพราะเก็บเฉพาะชื่อรูปภาพเท่านั้น

ข้อเสีย คือ โฟลเดอร์ที่ใช้เก็บรูปภาพ ต้องกำหนด permission เป็น 0777 เขียนและอ่านได้ ซึ่งในบางสภาพแวดล้อมเป็นเรื่องที่ลำบาก อาจต้องติดต่อให้ admin ช่วย

2.4.12 การพัฒนาฟังก์ชันต่างๆบนระบบสมัครสมาชิกและล็อกอิน

2.4.12.1 ระบบตัวอักษรนำทาง



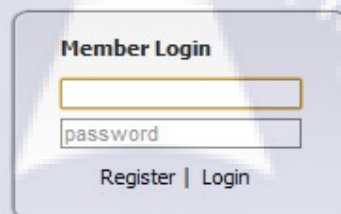
Member Login

username

password

Register | Login

ภาพที่ 2.45 ระบบแสดงตัวอักษรนำทางบนฟังก์ชันล็อกอิน



Member Login

password

Register | Login

ภาพที่ 2.46 ระบบแสดงตัวอักษรนำทางบนฟังก์ชันล็อกอินทำงานเมื่อคลิก

สร้างช่องกรอกข้อมูล

```
<input type="text" value="username" onBlur="checkValue(this,this.defaultValue)"
onFocus="clearValue(this,this.defaultValue)" />
```

มีการสร้างช่องกรอกข้อมูล (ช่องบน) ดังภาพ โดยมีการกำหนดค่าเริ่มต้นคือคำว่า username และมีการกำหนดฟังก์ชัน onBlur และ onFocus ให้กับช่องกรอกข้อมูล ซึ่งมีการทำงานดังนี้

onFocus คือ เมื่อมีการคลิกที่ช่องกรอกข้อมูล Attribute นี้จะทำงาน

onBlur คือ เมื่อมีการคลิกที่อื่น นอกเหนือจากช่องกรอกข้อมูล Attribute นี้จะทำงาน


```
<input type="text" value="password" onBlur="checkValue2(this,this.defaultValue)"
onFocus="clearValue2(this,this.defaultValue)" />
```

มีการสร้างช่องกรอกข้อมูล (ช่องล่าง) ดังภาพ โดยมีการกำหนดค่าเริ่มต้นคือคำว่า password และมีการกำหนดฟังก์ชัน onBlur และ onFocus ให้กับช่องกรอกข้อมูล ซึ่งมีการทำงานดังนี้

onFocus คือ เมื่อมีการคลิกที่ช่องกรอกข้อมูล Attribute นี้จะทำงาน

onBlur คือ เมื่อมีการคลิกที่อื่น นอกเหนือจากช่องกรอกข้อมูล Attribute นี้จะทำงาน

ฟังก์ชันที่จะทำงานเมื่อมีการกระทำกับช่องกรอกข้อมูล (Javascript)

```
<script type="text/javascript">
function clearValue(obj,text) { if ( obj.value == text ) obj.value = "";}
function checkValue(obj,text) { if ( obj.value == "" ) obj.value = text; }
function clearValue2(obj,text) { obj.value = ""; obj.type = "password"; }
function checkValue2(obj,text) { if ( obj.value == "" ) obj.value = text; }
</script>
```

บรรทัดที่ 1-2 จะมีการทำงานเมื่อมีการกระทำกับช่องกรอกข้อมูลด้านบนคือ username

บรรทัดที่ 3-4 จะมีการทำงานเมื่อมีการกระทำกับช่องกรอกข้อมูลด้านล่างคือ password

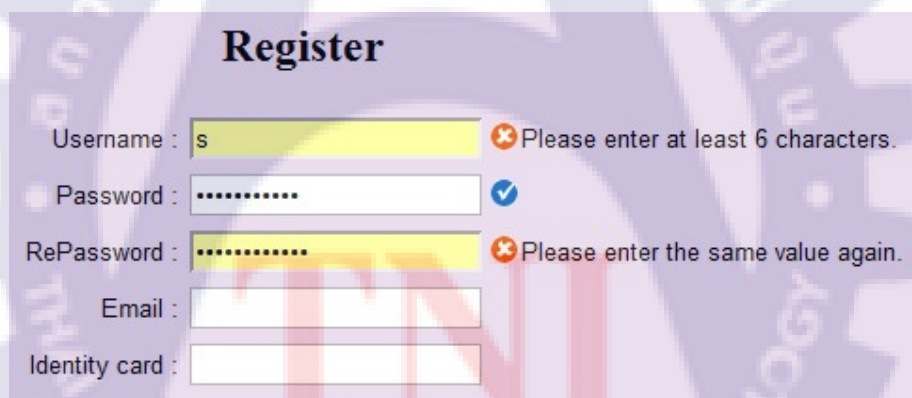
ช่องกรอกข้อมูล username

เมื่อมีการคลิกที่ช่องกรอกข้อมูลของ username นั้น Attribute onFocus จะทำงานนั่นคือการเรียกฟังก์ชัน clearValue หรือบรรทัดแรกของ Javascript ระบบจะสั่งให้เปลี่ยนจากค่าเดิมที่เป็นคำว่า username ให้กลายเป็นค่าว่าง และถ้าผู้ใช้ไม่ได้กรอกค่าใดๆเลย แล้วคลิกที่อื่นนอกเหนือจากช่องกรอกข้อมูล Attribute onBlur จะทำงานนั่นคือการเรียกฟังก์ชัน checkValue หรือบรรทัดที่ 2 ของ Javascript ระบบจะทำการเปลี่ยนจากค่าว่างให้กลายเป็นคำว่า username (ค่าเริ่มต้นของช่องกรอกข้อมูล)ดังเดิม

ช่องกรอกข้อมูล password

เมื่อมีการคลิกที่ช่องกรอกข้อมูลของ password นั้น Attribute onFocus จะทำงานนั่นคือการเรียกฟังก์ชัน clearValue2 หรือบรรทัดที่ 3 ของ Javascript ระบบจะสั่งให้เปลี่ยนจากค่าเดิมที่เป็นคำว่า password ให้กลายเป็นค่าว่าง และเปลี่ยนชนิดของข้อมูลที่กรอกเป็นชนิด password คือการแสดงจำนวนของตัวอักษรที่ผู้ใช้กรอกอย่างเดียวน แต่ไม่ได้แสดงว่าผู้ใช้กรอกตัวอักษรอะไรลงไป (แสดงเป็นรูปจุด) และถ้าผู้ใช้ไม่ได้กรอกค่าใดๆเลย แล้วคลิกที่อื่นนอกเหนือจากช่องกรอกข้อมูล Attribute onBlur จะทำงานนั่นคือการเรียกฟังก์ชัน checkValue2 หรือบรรทัดที่ 4 ของ Javascript ระบบจะทำการเปลี่ยนจากค่าว่างให้กลายเป็นคำว่า password (ค่าเริ่มต้นของช่องกรอกข้อมูล) ดังเดิม

2.4.12.2 การตรวจสอบข้อมูลที่ผู้ใช้กรอกให้ถูกต้องตามรูปแบบที่กำหนดของระบบสมัครสมาชิก



ภาพที่ 2.47 แสดงการตรวจสอบข้อมูลที่ผู้ใช้กรอก

ระบบมีการทำงานคือ ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงค่าของช่องกรอกข้อมูล ระบบจะทำการตรวจสอบค่าของข้อมูลว่าถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง เมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบของข้อมูลที่ผู้เขียนโค้ดได้กำหนดไว้ หากผู้ใช้กรอกข้อมูลแล้วไม่ผ่านทั้งหมดทุกช่อง ผู้ใช้จะไม่สามารถกดปุ่ม submit เพื่อไปหน้าต่อไปได้ ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและมีคุณภาพมากขึ้น

การนำไปใช้

การตรวจสอบนี้สามารถเขียนด้วยภาษา Javascript เองได้ทั้งหมด แต่ทั้งนี้เพื่อความสะดวก รวดเร็ว ข้าพเจ้าขอแนะนำ การใช้ Javascript Library หรือที่เรียกว่า JQuery Validation ในการ ตรวจสอบ

ก่อนอื่นเราควร Download Javascript Library ก่อน เพื่อให้สามารถใช้คำสั่ง เพื่อเรียกใช้ ฟังก์ชันใน Javascript Library ได้ ซึ่งสามารถ Download ได้ที่เว็บไซต์ <http://jquery.com/> โดยพิมพ์คำว่า Validate หรือ Validation เพื่อค้นหา JQuery Validation

```
<script type="text/javascript" src="js/validation.js"></script>
```

เมื่อทำการ Download เสร็จเรียบร้อยแล้ว สามารถนำมา import ลงในไฟล์ที่ต้องการตรวจสอบได้ โดยใช้โค้ดด้านบน

```
<input type="text" name="username"/>
<input type="password" name="password"/>
<input type="password" name="repassword"/>
```

มีการสร้างช่องกรอกข้อมูล 3 ช่อง โดยมีชนิด text, password และ password ตามลำดับ และมีการ ตั้งชื่อให้กับช่องกรอกข้อมูล username, password และ repassword ตามลำดับ

```

username: {
  required: true,
  minlength: 6,
},
password: {
  required: true,
  minlength: 6
},
repassword: {
  required: true,
  equalTo: "#password"
}

```

เมื่อผู้ใช้กรอกข้อมูลหรือเปลี่ยนแปลงค่าของช่องกรอกข้อมูล ทุกครั้งจะมีการตรวจสอบจากโค้ดด้านบน โดยมีการแบ่งการตรวจสอบเป็น 3 ช่อง ตามที่ได้ตั้งชื่อไว้กับช่องกรอกข้อมูล

ช่อง username มีการตรวจสอบคือ

1. จำเป็นต้องกรอกข้อมูลที่ช่องนี้
2. ต้องกรอกข้อมูลอย่างน้อย 6 ตัวอักษร

ช่อง password มีการตรวจสอบคือ

1. จำเป็นต้องกรอกข้อมูลที่ช่องนี้
2. ต้องกรอกข้อมูลอย่างน้อย 6 ตัวอักษร

ช่อง repassword มีการตรวจสอบคือ

1. จำเป็นต้องกรอกข้อมูลที่ช่องนี้
2. ต้องกรอกข้อมูลให้มีค่าเท่ากับช่อง password

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงาน

แผนการดำเนินการ	Manday	ม.ย.		ก.ค.		ส.ค.		ก.ย.	
		1-15	16-30	1-15	16-31	1-15	16-31	1-15	16-30
วางแผนการดำเนินงาน	10								
จัดทำ proposal	3								
ออกแบบ	15								
พัฒนา	32								
Testing	16								
แก้ไขและปรับปรุง	27								
จัดทำเอกสารประกอบ	5								
นำเสนอโครงการ	1								

3.2 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

3.2.1 ชื่อโครงการ

Research And Development Of Information Technology Organization Website

3.2.2 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากทางบริษัทมีความประสงค์ที่จะพัฒนาเว็บไซต์หลักของบริษัท ทั้งนี้เพื่อให้เว็บไซต์เป็นที่ยอมรับของความต้องการการนำเสนอข้อมูลของบริษัท และมีภาพลักษณ์ที่ดีทันสมัยมากขึ้น

โดยเป็นเว็บไซต์เชิงธุรกิจที่ให้บริการและความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีการรองรับ 2 ภาษา คือ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ และรองรับผู้ใช้เบราว์เซอร์ IE, Chrome, Firefox เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงเว็บไซต์ได้มากขึ้น ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงได้รับมอบหมายให้ศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์ดังกล่าวให้กับทางบริษัท

3.2.3 รูปแบบของโครงการ

เว็บไซต์หลักของบริษัทเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นเว็บไซต์เชิงธุรกิจที่ให้บริการและความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นเว็บไซต์ประเภท Dynamic Website ถูกพัฒนาด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ดังนี้ HTML, CSS, PHP, SQL, JAVASCRIPT, JQUERY, AJAX, FLASH บนโปรแกรม Adobe Dreamweaver Application และสามารถรองรับเบราว์เซอร์ Chrome, IE7, IE8, Firefox โดยการพัฒนาเว็บไซต์ได้ถูกทดสอบบนเซิร์ฟเวอร์จำลองที่ชื่อว่า Appserv 2.5.10

โดยรวมแล้วเนื้อหาของเว็บไซต์ถูกจัดให้แสดงเป็นบล็อกๆ ซึ่งทำให้น้ำหนักเว็บไซต์ถูกแบ่งเนื้อหาเป็นสัดส่วนที่ชัดเจน เป็นระเบียบ และค้นหาข้อมูลได้รวดเร็ว นอกจากนั้นยังมีการแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาที่ชัดเจน มีการใช้สีโทนสว่าง สบายตา เรียบง่าย ซึ่งเหมาะกับเว็บไซต์องค์กรเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอย่างดี

3.2.4 จุดประสงค์ของโครงการ

เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กรให้มีภาพลักษณ์ที่ดีและทันสมัยมากยิ่งขึ้น และสามารถนำเสนอข้อมูลที่ตอบสนองความต้องการของทางบริษัทได้ อีกทั้งยังเป็นเว็บไซต์ที่สามารถอัปเดตข้อมูลข่าวสารได้ตลอดเวลา คำนึงสนใจจากผู้เยี่ยมชมมากขึ้น และได้รับการยอมรับจากลูกค้าและบุคคลทั่วไป และที่สำคัญคือ สามารถนำเว็บไซต์มาพัฒนาต่อยอดตามความต้องการได้

3.2.5 ความต้องการของระบบ

- ระบบ Member Login (ระบบสมัครสมาชิกและล็อกอินที่มีการตรวจสอบสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูล)
- Tips and Tricks (ให้ความรู้ทั่วไปในด้านเทคนิคต่างๆ แก่ผู้เยี่ยมชมทั่วไป)
- Slider Image (นำเสนอภาพต่างๆเกี่ยวกับบริษัท)

- Product Hilight (นำเสนอบริการสำคัญต่างๆของบริษัท)
- News Update & Activities (ระบบอัปเดตข่าวสารทั่วไปและกิจกรรมของบริษัท ทั้งหน้าบนหน้าเว็บไซต์และหลังบ้าน)
- Facebook, Twitter, Youtube ของบริษัท

3.2.6 รายละเอียดของโครงการ

รายละเอียดของโครงการที่ได้ปฏิบัติงานในสถานปฏิบัติงานสหกิจคือ การศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์หลัก ประเภทบริการและให้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นเว็บไซต์เชิงธุรกิจให้กับทางบริษัท การพัฒนาเว็บไซต์ได้มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนามาตลอดระยะเวลา 4 เดือน จนได้เว็บไซต์เป็นที่พึงพอใจของทางบริษัทคือ รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 6

โดยมีการดำเนินงานจากการออกแบบแผนผังเว็บไซต์ ออกแบบเว็บไซต์ และเขียนโปรแกรม ตามลำดับ โดยในขั้นตอนของการออกแบบเว็บไซต์นั้นเพื่อนร่วมงานได้เป็นผู้ออกแบบให้เป็นหลัก แต่ในการออกแบบนั้นบางครั้งก็ควรคำนึงถึงการเขียนโปรแกรมด้วย ข้าพเจ้าจึงเป็นผู้ช่วยและที่ปรึกษาในการออกแบบด้วยในบางครั้ง นอกจากนั้นยังได้มีการพัฒนาระบบที่ทำงานร่วมกับเว็บไซต์ควบคู่มาโดยตลอด ซึ่งมีรายละเอียดทั้งหมดดังนี้

- ✓ เว็บไซต์บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำนวน 6 เว็บไซต์
- ✓ ระบบต่างๆที่ทำงานร่วมกับเว็บไซต์
 - ระบบสมัครสมาชิก
 - ระบบล็อกอิน
 - ระบบอัปเดตข่าวสาร
 - ระบบสมัครงาน
 - ระบบผู้ดูแลระบบ

เว็บไซต์บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำนวน 6 เว็บไซต์

เว็บไซต์หลักเดิมของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด



ภาพที่ 3.1 เว็บไซต์หลักเดิมของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

การออกแบบแผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)



ภาพที่ 3.2 แผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)

แผนผังเว็บไซต์ (Sitemap) นี้ได้มีการใช้กับทุกเว็บไซต์ จำนวน 6 เว็บไซต์

ในการออกแบบเว็บไซต์นั้น ควรจะออกแบบแผนผังเว็บไซต์ (Sitemap) ก่อน เพื่อให้สามารถมองเห็นภาพรวมของเนื้อหามากยิ่งขึ้น และทำให้คาดเดาได้ว่าควรจะออกแบบเว็บไซต์อย่างไรจึงจะเหมาะสมกับเนื้อหาของเว็บไซต์ โครงสร้างเว็บไซต์ที่ดีจะช่วยให้ผู้ชมไม่สับสนและค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว ไม่ควรเป็นลำดับที่สลับซับซ้อนเกินไป เพราะผู้ใช้จะเบื่อหน่ายเสียก่อน กว่า จะค้นหาหน้าที่ต้องการพบ

การออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบให้กับบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทเทคโนโลยีสารสนเทศ มีการเน้นไปที่เอกลักษณ์ของทางบริษัทนั่นคือ สีแดง สีขาว โลโก้ของบริษัท และมีความดูเป็นเว็บไซต์เชิงธุรกิจ

รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 1



ภาพที่ 3.3 รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 1

เว็บไซต์ที่หนึ่ง ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยภาษา HTML และ CSS ซึ่งยังไม่มีลูกเล่นของเว็บไซต์มากนัก มีโทนสีคือ แดงอ่อน เทา และสีขาว โดยเว็บไซต์นี้ได้มีการนำเสนอเกี่ยวกับทางบริษัท โดยทางบริษัทได้แสดงความคิดเห็นว่า “เว็บไซต์มีความเป็นเอกลักษณ์ของบริษัทไม่มากนัก”

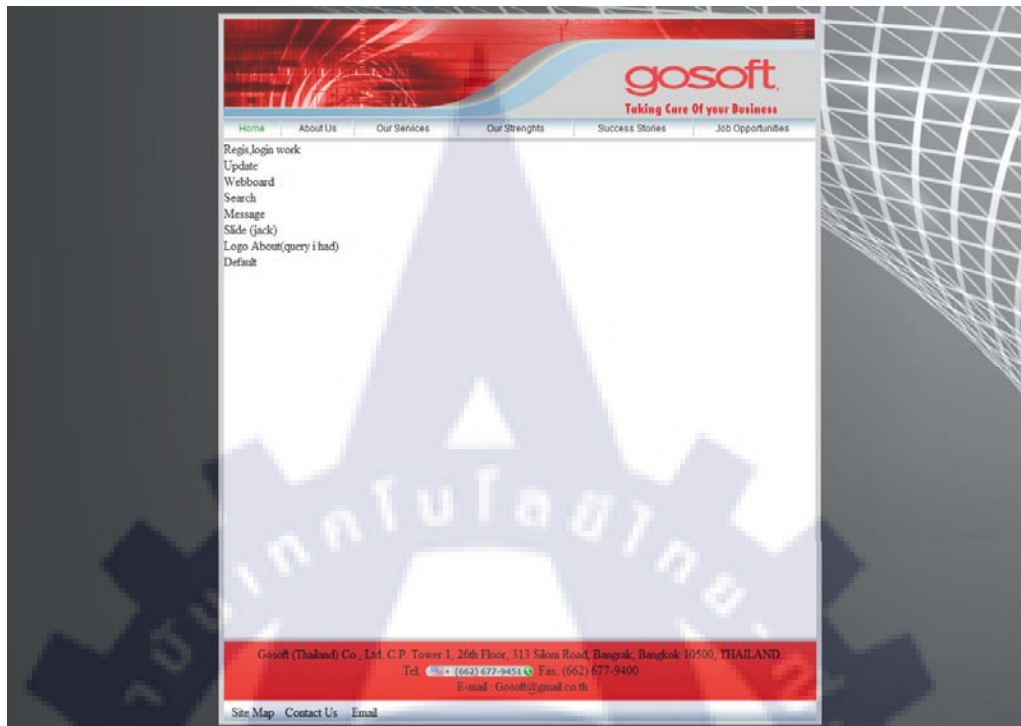
รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 2



ภาพที่ 3.4 รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 2

เว็บไซต์ที่สอง เว็บไซต์นี้ข้าพเจ้าได้เป็นผู้ออกแบบและพัฒนาขึ้นมาเอง ด้วยภาษา HTML และ CSS ซึ่งยังไม่มีลูกเล่นของเว็บไซต์มากนัก มีโทนสีคือ แดงถึงแดงอ่อน เทาถึงเทาอ่อน ดำ และสีขาว

รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 3



ภาพที่ 3.5 รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 3

เว็บไซต์ที่สาม ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยภาษา HTML, CSS, JQUERY มีการเพิ่มการใช้แพลตฟอร์ม Menu Dropdown JQuery มาปรับแต่งให้เข้ากับเว็บไซต์ของบริษัท

รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 4



ภาพที่ 3.6 รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 4

เว็บไซต์ที่สี่ ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยภาษา HTML, CSS, PHP, MYSQL, JQUERY มีการวางแต่ละวัตถุอย่างเป็นระเบียบ และแบ่งส่วนของเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนคือ ด้านซ้ายและขวา มีโทนสีคือ สีแดง และสีขาว ซึ่งเป็นสีเอกลักษณ์ของทางบริษัท โดยเว็บไซต์นี้ได้มีการนำเสนอเกี่ยวกับทางบริษัท โดยทางบริษัทได้แสดงความคิดเห็นว่า “เว็บไซต์มีการแสดงเนื้อหาที่กินพื้นที่มากเกินไป อาจทำให้ผู้ใช้เสียเวลาในการค้นหาข้อมูลและเบื่อได้” และมีลูกเล่นต่างๆดังนี้

- ลูกเล่นที่ถูกพัฒนาด้วยภาษา JQUERY
 - หมายเลขที่ 1 Menu Dropdown JQuery คือ การปรากฏเมนูย่อยของแต่ละเมนูหลัก เมื่อมีการนำเมาส์ไปชี้ที่เมนูหลักต่างๆ
 - หมายเลขที่ 2 Slider Image JQuery คือ การแสดงรูปภาพทีละรูป ซึ่งจะมีการ Slide เปลี่ยนรูปภาพเองโดยอัตโนมัติ
 - หมายเลขที่ 3 Image Menu JQuery คือ การแสดงรูปภาพทีละรูป ซึ่งจะมีการ Slide แสดงรูปภาพเต็ม เมื่อมีการนำเมาส์ไปชี้ที่รูปภาพนั้นๆ
 - หมายเลขที่ 4 Event Calendar JQuery คือ การแสดง Event หรือกิจกรรมของวันทีนั้นๆในปฏิทิน เมื่อมีการนำเมาส์ไปชี้ที่วันทีนั้นๆ
- ลูกเล่นที่ถูกพัฒนาด้วยภาษา PHP
 - หมายเลขที่ 5 Search Engine คือ การค้นหาบทความของข่าวสารทั้งหมด โดยการพิมพ์ Keyword ลงในช่องกรอกข้อมูลและการกดปุ่มค้นหา
 - หมายเลขที่ 6 News Update คือ การแสดงข่าวสาร 5 ข่าวล่าสุด สามารถกดที่แต่ละข่าวเพื่อบทความเพิ่มเติมได้ และกดที่ปุ่ม Readmore เพื่ออ่านข่าวสารทั้งหมดที่มีอยู่
- ฟังก์ชันอื่นๆ
 - Facebook Twitter และ Youtube ของบริษัท

รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 5



ภาพที่ 3.7 รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 5

เว็บไซต์ที่ห้า ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยภาษา HTML, CSS, PHP, MYSQL, JQUERY มีการจัดวางและใช้พื้นที่บนเว็บไซต์ได้ประหยัคขึ้น เมื่อโหลดเว็บไซต์ขึ้นมากครั้งแรกจะมีการแสดงเนื้อหาทั้งหมดทันทีโดยไม่มีการเลื่อน Scroll bar มีการวางแต่ละวัตถุอย่างเป็นระเบียบ และแบ่งส่วนของเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนคือ ด้านซ้าย กลาง และขวา มีโทนสีคือ สีแดง และสีขาว ซึ่งเป็นสีเอกลักษณ์ของทางบริษัท และมีลูกเล่นต่างๆดังนี้

- ลูกเล่นที่ถูกพัฒนาด้วยภาษา JQUERY
 - หมายเลขที่ 1 Menu Dropdown JQuery คือ การปรากฏเมนูย่อยของแต่ละเมนูหลัก เมื่อมีการนำเมา์ไปชี้ที่เมนูหลักต่างๆ
 - หมายเลขที่ 2 Event Calendar JQuery คือ การแสดง Event หรือกิจกรรมของวันทีนั้นๆในปฏิทิน เมื่อมีการนำเมา์ไปชี้ที่วันทีนั้นๆ
- ลูกเล่นที่ถูกพัฒนาด้วยภาษา PHP

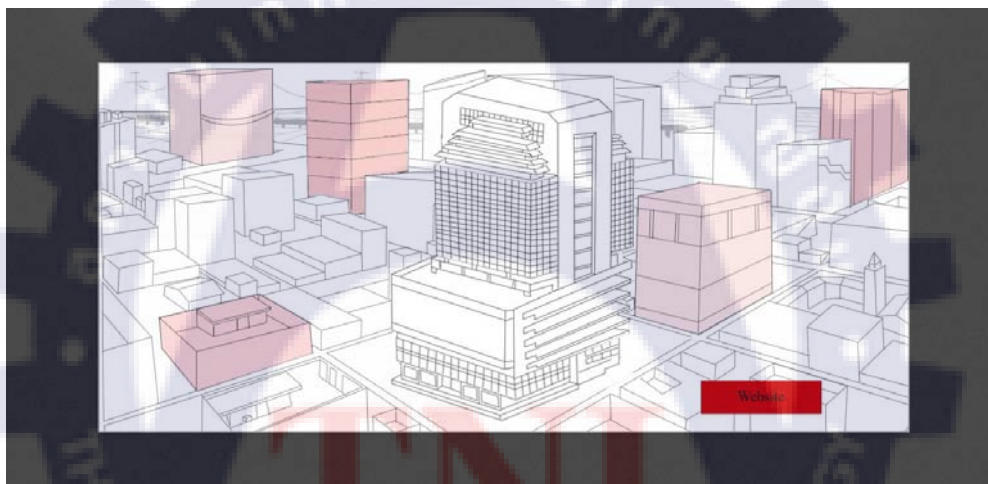
- หมายเลขที่ 3 News Update คือ การแสดงข่าวสาร 5 ข่าวล่าสุด สามารถกดที่แต่ละข่าวเพื่ออ่านบทความเพิ่มเติมได้ และกดที่ปุ่ม Readmore เพื่ออ่านข่าวสารทั้งหมดที่มีอยู่

- หมายเลขที่ 4 Search Engine คือ การค้นหาบทความของข่าวสารทั้งหมด โดยการพิมพ์ Keyword ลงในช่องกรอกข้อมูลและการกดปุ่มค้นหา

- ฟังก์ชันอื่นๆ

- Facebook Twitter และ Youtube ของบริษัท

รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 6



ภาพที่ 3.8 หน้าเว็บไซต์ที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Flash ของรูปแบบของเว็บไซต์ที่ 6

การแสดงผลแบบเคลื่อนไหวแบบต่อเนื่อง โดยเพื่อนร่วมงานของข้าพเจ้าเป็นผู้พัฒนา เพื่อนำมาเป็นหน้าแรกของเว็บไซต์ ถูกพัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Flash Application



ภาพที่ 3.9 รูปแบบของเว็บไซต์ที่ 6

เมื่อคลิกปุ่มจากหน้าแฟลชเข้ามาจะแสดงเว็บไซต์ที่หก ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยภาษา HTML, CSS, PHP, SQL, JAVASCRIPT, JQUERY, AJAX, FLASH สามารถรองรับเบราว์เซอร์ IE7, IE8, Chrome และ Firefox ได้ อีกทั้งยังรองรับ 2 ภาษาคือ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ มีการวางแต่ละวัตถุอย่างเป็นระเบียบ และแบ่งส่วนของเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนคือ ด้านซ้าย กลาง และขวา มีโทนสีคือ สีแดง และสีขาว ซึ่งเป็นสีเอกลักษณ์ของทางบริษัท และมีลูกเล่นต่างๆ ดังนี้

- ลูกเล่นที่ถูกพัฒนาด้วยภาษา JQUERY
 - หมายเลขที่ 1 Menu Dropdown JQuery คือ การปรากฏเมนูย่อยของแต่ละเมนูหลัก เมื่อมีการนำเมา์ไปชี้ที่เมนูหลักต่างๆ
 - หมายเลขที่ 2 Slider Image JQuery คือ การแสดงรูปภาพทีละรูป ซึ่งมีการ Slide เปลี่ยนรูปภาพเองโดยอัตโนมัติ
- ลูกเล่นที่ถูกพัฒนาด้วยภาษา PHP
 - หมายเลขที่ 3 News Update คือ การแสดงข่าวสาร 5 ข่าวล่าสุด สามารถกดที่แต่ละข่าวเพื่ออ่านบทความเพิ่มเติมได้ และกดที่ปุ่ม Readmore เพื่ออ่านข่าวสารทั้งหมดที่มีอยู่ อีกทั้งยังสามารถค้นหาบทความของข่าวสารทั้งหมด โดยการพิมพ์ Keyword ลงในช่องกรอกข้อมูลและการกดปุ่มค้นหา

- ลูกเล่นที่ถูกพัฒนาด้วยภาษา PHP และ JQUERY
 - หมายเลขที่ 4 Register System & Login System คือ ระบบที่ให้ผู้ใช้งานสามารถสมัคร Username หรือทำการล็อกอินระบบ เพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตามสิทธิ์ของลูกค้าหรือผู้ใช้
- ฟังก์ชันอื่นๆ
 - หมายเลขที่ 5 Facebook Twitter และ Youtube ของบริษัท
 - หมายเลขที่ 6 Tips and Tricks คือ หน้าที่แสดงข้อมูลของความรู้หรือเทคนิคเกี่ยวกับเรื่องทั่วไป อย่างเช่น การดูแลตัวเองในหน้าหนาว โดยเน้นความสำคัญไปที่ความรู้หรือเทคนิคทางเทคโนโลยีสารสนเทศ
 - หมายเลขที่ 7 Product Hilight คือ หน้าที่แสดงข้อมูลของบริการและสินค้าสำคัญของทางบริษัท
 - หมายเลขที่ 8 Thai & English Language คือ ปุ่มเปลี่ยน Version ของภาษาภายในหน้าเว็บไซต์ทั้งหมด ซึ่งมี 2 ภาษาคือ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพื่อความสะดวกในการเข้าชมเว็บไซต์ของผู้ใช้

ระบบต่างๆที่ทำงานร่วมกับเว็บไซต์

ระบบสมัครสมาชิก

ระบบสมัครสมาชิกของลูกค้าหรือผู้ใช้งานทั่วไป โดยมีการจำกัดสิทธิ์ของลูกค้าในการเข้าถึงข้อมูลบนหน้าเว็บไซต์ ซึ่งในขั้นตอนของการเก็บข้อมูลนั้นมีการตรวจสอบของข้อมูลที่ผู้ใช้ได้กรอกเข้ามาทุกข้อมูล โดยใช้ภาษา Javascript ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ไม่ผิดพลาด และได้ข้อมูลที่มีคุณภาพ

REGISTER

Register

Username : ✓

Password : ⚠ Please enter at least 6 characters.

RePassword :

Email :

Identity card :

Personal

Picture : No file chosen

Name :

Lastname :

Sex : ☐ Male ☐ Female

Phone :

Address :

Birthday (| Day|Month|Year |) 30-01-2010 :

Age :

height (cm) :

weight (cm) :

Religion :

Nationality :

Hobbies :

Congenital disease :

ภาพที่ 3.10 หน้าสมัครสมาชิก

ระบบล็อกอิน

ระบบที่มีการจำกัดสิทธิ์ของ Username ในการเข้าถึงของข้อมูลต่างๆภายในระบบของลูกค้าหรือผู้ใช้ทั่วไป

ขั้นตอนที่ 1 หน้าล็อกอิน

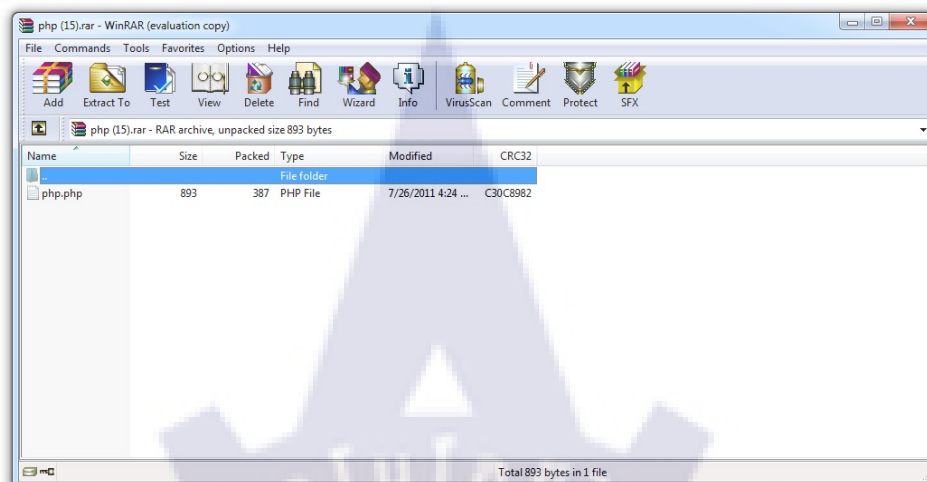


ภาพที่ 3.11 หน้าล็อกอินของระบบสมาชิก

หน้าแรกของระบบล็อกอิน เมื่อมีการสมัครสมาชิกไปแล้วก็สามารถที่จะกรอก Username และ Password เพื่อเข้าถึงข้อมูลตามสิทธิ์ของผู้ใช้ได้

ขั้นตอนที่ 2 หน้าดาวน์โหลดเอกสารของบริษัท

[Download File1](#)



ภาพที่ 3.12 หน้าของสมาชิกที่ล็อกอินเข้ามา

หน้าแสดงข้อมูลลูกค้าดาวน์โหลดเอกสารของทางบริษัท เมื่อทำการล็อกอินเข้ามาแล้ว ซึ่งหน้าเว็บไซต์นี้สามารถเข้าถึงได้จากลูกค้าของบริษัทเท่านั้น

ระบบอัปเดตข่าวสาร

ระบบอัปเดตที่คอยอัปเดตข่าวสารหรือกิจกรรมของทางบริษัท ซึ่งเป็นสิทธิ์ของผู้ดูแลระบบเท่านั้นที่จะสามารถอัปเดตข่าวสารของเว็บไซต์ได้ ซึ่งเป็นหน้าที่ไม่เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์เลย แต่มีการเพิ่มข้อมูลของข่าวลงฐานข้อมูลเดียวกันกับที่หน้าเว็บไซต์ดึงไปใช้ ซึ่งจะเป็นการง่ายกว่าการแก้ไขได้จากไฟล์เว็บไซต์

ขั้นตอนที่ 1 หน้าล็อกอิน



ภาพที่ 3.13 หน้าล็อกอินของระบบอัปเดตข่าวสาร

หน้าแรกของระบบอัปเดตข่าวคือ หน้าล็อกอิน ทั้งนี้เพื่อเป็นการป้องกันความปลอดภัยจากบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้อง

ผู้ดูแลระบบสามารถกรอก Username และ Password เพื่อเข้าสู่หน้าอัปเดตข้อมูลข่าวสารต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 หน้าอัปเดตข่าวสาร



ภาพที่ 3.14 หน้าอัปเดตข่าวสาร

หน้าอัปเดตข้อมูลข่าวสาร โดยการกรอกข้อมูลมี 3 ส่วนคือ หัวข้อข่าวสาร ไฟล์รูปภาพ และ เนื้อหาของข่าวสาร เมื่อกรอกข้อมูลเสร็จเรียบร้อยแล้วก็กดปุ่ม Submit เท่านั้นก็เป็นอันเสร็จสิ้นการ อัปเดตข่าวสารขึ้นหน้าเว็บไซต์

ระบบสมัครงาน

ระบบสมัครงานกับทางบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ขั้นตอนที่ 1 หน้ากรอกข้อมูลเพื่อสมัครงาน

REGISTER WORK

Register

Username:

Password:

Confirm Password:

Email:

Verify Code:

Personal

First Name:

Last Name:

Email:

Phone:

Address:

Gender:

Skill & Work

Education:

Degree:

Major:

Basic Skill:

Intermediate Skill:

Advanced Skill:

Expert Skill:

Programming:

Design:

Business:

Marketing:

Finance:

Human Resource:

Project Management:

Other:

ภาพที่ 3.15 หน้าสมัครงาน

หน้ากรอกข้อมูลเพื่อสมัครงานกับทางบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด โดยมีการใช้ภาษา Javascript เข้ามาเช็คข้อมูลที่ผู้ใช้กรอก ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ไม่ผิดพลาด และได้ข้อมูลที่มีคุณภาพ

ขั้นตอนที่ 2 หน้าแก้ไขข้อมูลการสมัครงาน

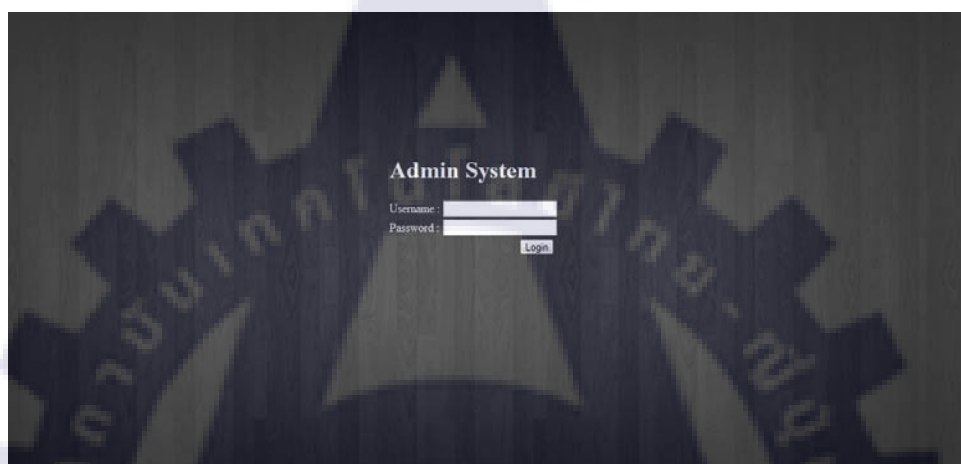
ภาพที่ 3.16 หน้าแก้ไขข้อมูลเดิมของผู้สมัครงาน

เมื่อผู้ใช้กรอกข้อมูลเพื่อสมัครงานแล้ว ในวันข้างหน้าผู้ใช้อาจมีการเปลี่ยนแปลงประวัติหรือต้องการเปลี่ยนข้อมูลการสมัครงาน ก็สามารถทำได้โดยการใช้ Username ที่ได้จากหน้าสมัครงาน ก่อนหน้านี้ ล็อกอินเข้ามาเพื่อทำการแก้ไขข้อมูลได้

ระบบผู้ดูแลระบบ

ระบบผู้ดูแลระบบ เป็นระบบที่สามารถทำให้ผู้ดูแลระบบสามารถดูข้อมูลของผู้ที่สมัครงานเข้ามาทางบริษัทได้ผ่านทางเบราว์เซอร์ แทนการเปิดผ่านฐานข้อมูล นอกจากนั้นยังสามารถพิมพ์โค้ด SQL บนหน้าเว็บไซต์ เพื่อค้นหาข้อมูลของผู้ที่สมัครงานแบบที่ต้องการได้ อย่างเช่น ข้อมูลของผู้ที่ต้องการสมัครงานด้านการพัฒนาเว็บไซต์ หรือข้อมูลตามวันที่ ที่สมัคร เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 1 หน้าล็อกอิน



ภาพที่ 3.17 หน้าล็อกอินของระบบผู้ดูแลระบบ

หน้าแรกของระบบผู้ดูแลระบบคือ หน้าล็อกอิน เพื่อเป็นการป้องกันความปลอดภัยจากบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องในการเข้าถึง

ผู้ดูแลระบบสามารถล็อกอินด้วย Username และ Password เพื่อเข้าไปหน้าดูข้อมูลของผู้ที่สมัครงานเข้ามาได้

ขั้นตอนที่ 2 หน้าจัดการข้อมูลผู้ดูแลระบบ

1 Command Select * from registb 2 Today 3

ID	Username	Password	Email	Name	Lastname	Sex	Phone	Details
42	potato	123456	q_hub@hotmail.com	q	q	male	0823392472	Edit
43	customer	321321	qrs@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
44	customer	321321	qrs@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
45	customer	321321	qrs@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
46	customer	321321	qrs@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
47	qhubbb	123456	qrs@hotmail.com	sad	asd	male	sad	Edit

4

ภาพที่ 3.18 หน้าจัดการข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

เมื่อเข้ามาหน้าจัดการข้อมูลของผู้ดูแลระบบ จะแสดงข้อมูลของผู้ที่สมัครงานเข้ามาในวันนี้ ก่อน (จากภาพหมายเลขที่ 4) ในส่วนของฟังก์ชันที่เหลือ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

หมายเลขที่ 1 คือ ส่วนที่ให้ความรู้คำสั่ง SQL

หมายเลขที่ 2 คือ ส่วนที่ให้ผู้ดูแลระบบ กรอกคำสั่ง SQL เพื่อ query ข้อมูลขึ้นมาตามต้องการ

หมายเลขที่ 3 คือ ส่วนที่เมื่อกดแล้วจะแสดงผลข้อมูลของผู้ที่สมัครงานเข้ามาในวันนี้

หมายเลขที่ 4 คือ ส่วนแสดงผลข้อมูล

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

ในขั้นตอนของการศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์หลักของบริษัท มีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน

1. วิเคราะห์ความต้องการของเว็บไซต์
2. วางแผนการจัดทำเว็บไซต์
3. เก็บความต้องการของเว็บไซต์
4. รวบรวมข้อมูลเพื่อจัดทำเว็บไซต์
5. ปรึกษาพี่ที่ปรึกษาเกี่ยวกับการจัดทำเว็บไซต์

3.3.2 ขั้นตอนปฏิบัติงาน

1. ออกแบบเว็บไซต์
2. จัดทำเว็บไซต์
3. นำเว็บไซต์ไปให้พี่ที่ปรึกษาออกความคิดเห็น
4. นำเว็บไซต์มาแก้ไขปรับปรุง

3.3.3 ขั้นตอนประเมินผล

1. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการจัดทำเว็บไซต์
2. ตรวจสอบการใช้งานของเว็บไซต์
3. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์
4. สรุปและประเมินผลเว็บไซต์

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

ขั้นตอนและผลการดำเนินงานถูกแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆดังนี้

- ขั้นตอนการเตรียมงาน
- ขั้นตอนการปฏิบัติงาน
- ขั้นตอนการประเมินผล

4.1.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน

4.1.1.1 วิเคราะห์ความต้องการของเว็บไซต์



ภาพที่ 4.1 เว็บไซต์หลักเดิมของบริษัทโกซอฟ (ประเทศไทย) จำกัด

ทำการวิเคราะห์เว็บไซต์ปัจจุบันของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด คือเว็บไซต์ www.gosoft.co.th เป็นเว็บไซต์ที่สามารถมองเห็นเนื้อหาทั้งหมดได้ในครั้งแรกที่เว็บไซต์โหลดขึ้นมา โดยไม่ต้องเลื่อน Scroll Bar เพราะเว็บไซต์มีขนาดความกว้างและสูงน้อย ซึ่งนับว่าเป็นหลักการที่ดีของการออกแบบเว็บไซต์ มีการแสดงเมนูที่มองเห็นได้ง่าย ชัดเจน และแบ่งหมวดหมู่ได้ดี ทำให้ผู้ใช้ไม่หลง แต่ครั้งแรกที่ข้าพเจ้ามองรู้สึกว่ามีฟังก์ชันหรือการอัปเดตข่าวสารอะไร

ใหม่ๆเลย ทำให้รู้สึกว่าจะไม่อยากเข้ามาอีก เพราะไม่มีสิ่งใดอัปเดตเลย และเว็บไซต์ดูไม่ทันสมัยเท่าที่ควร

4.1.1.2 วางแผนการจัดทำเว็บไซต์

เมื่อทำการวิเคราะห์ความต้องการของเว็บไซต์เดิมแล้ว ก็ควรจะวางแผนว่าควรจะทำอย่างไรต่อไป ซึ่งการวางแผนการทำงานที่ดีนั้นจะทำให้มองเห็นภาพรวมของการทำงานทั้งหมด และช่วยลดความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้ โดยการวางแผนของข้าพเจ้านั้นคือการวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลที่เว็บไซต์เดิมต้องการ จากนั้นจึงปรึกษานักงานที่ปรึกษา ลงมือทำ และประเมินผล

4.1.1.3 เก็บความต้องการของเว็บไซต์

จากการวิเคราะห์เว็บไซต์เดิมของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัดแล้ว สิ่งที่จะเพิ่มลงไปในเว็บไซต์นั้นคือ ฟังก์ชันใหม่ๆที่ทำให้เว็บไซต์ดูทันสมัยและมีการอัปเดตเนื้อหาตลอดเวลา เพื่อให้ผู้เยี่ยมชมหรือลูกค้าเข้าเว็บไซต์มากขึ้น และเพิ่มลูกเล่นต่างๆที่มีในปัจจุบัน

4.1.1.4 รวบรวมข้อมูลเพื่อจัดทำเว็บไซต์

ทำการศึกษาภาษาคอมพิวเตอร์และเครื่องมือที่ต้องใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ และโหลดแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องและมีความจำเป็นในการพัฒนาเว็บไซต์ รายละเอียดดังนี้

- ✓ ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์
 - HTML, CSS, PHP, MYSQL, JAVASCRIPT, JQUERY, AJAX
- ✓ เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์
 - Adobe Dreamweaver CS4 (โปรแกรมเขียนโค้ด)
- ✓ แอปพลิเคชันต่างๆที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาเว็บไซต์
 - Appserv 2.5.10 (โปรแกรมจำลองเซิร์ฟเวอร์และจัดการฐานข้อมูล)

Web Browser

- Internet Explorer 7.0
- Internet Explorer 8.0
- Chrome
- Firefox

นอกจากนั้นยังมีการรวบรวมเนื้อหาหลักๆที่ควรจะได้ลงในเว็บไซต์ โดยมีการนำมาจากเว็บไซต์เดิมบ้างและจากบริษัทบ้าง โดยแพลตฟอร์มและลูกเล่นต่างๆที่ได้รวบรวมไว้มีดังนี้

- Slider Image คือการนำเสนอภาพต่างๆเกี่ยวกับบริษัท ซึ่งมีการ Slide เปลี่ยนรูปภาพเองโดยอัตโนมัติ
- Menu Dropdown (การปรากฏเมนูย่อยของแต่ละเมนูหลัก เมื่อมีการนำเมา์ไปชี้ที่เมนูหลักต่างๆ)

4.1.1.5 ปรัชญาที่ปรึกษาเกี่ยวกับการจัดทำเว็บไซต์

มีการปรึกษานักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของบริษัท นั่นคือการใช้โทนสีที่เป็นเอกลักษณ์ของบริษัทคือ สีแดง และสีขาว และปรึกษาฟังก์ชันหรือลูกเล่นที่ข้าพเจ้าได้เตรียมไว้ โดยฟังก์ชันที่พนักงานที่ปรึกษาได้เพิ่มขึ้นมาและคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์ของบริษัทคือ

- การอัพเดทข่าวและกิจกรรมของบริษัท
- Facebook Twitter และYoutube ของบริษัท

4.1.2 ขั้นตอนปฏิบัติงาน

4.1.2.1 ออกแบบเว็บไซต์

ขั้นตอนที่ 1 ออกแบบรูปภาพวัตถุที่ต้องการทั้งหมด (ขนาดจริง) เพื่อนำมาคำนวณความเป็นไปได้ในการจัดวางบนหน้าเว็บไซต์ ในโปรแกรม Adobe Photoshop ทั้งนี้เพื่อความสะดวก รวดเร็ว และง่ายดายในการปรับเปลี่ยนการจัดวางวัตถุในหน้าเว็บไซต์ให้ออกมาสวยงาม และตรงตามความต้องการมากที่สุด โดยมีการคำนึงถึงเนื้อหาของเว็บไซต์ด้วย



ภาพที่ 4.2 แผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)



ภาพที่ 4.3 การออกแบบและจัดวางวัตถุดิบโปรแกรม Adobe Photoshop

แสดงรูปภาพวัตถุ

ระบบล็อกอินลูกค้า



ภาพที่ 4.4 รูปภาพวัตถุของระบบล็อกอินลูกค้า

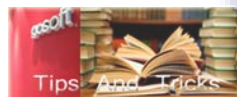
บริษัทในเครือ CP All

Affiliates CP All



ภาพที่ 4.5 รูปภาพวัตถุของบริษัทในเครือ CP All

ความรู้และเทคนิคต่างๆ



ภาพที่ 4.6 รูปภาพวัตถุของปุ่มความรู้และเทคนิคต่างๆ

สมัครงานกับทางบริษัท



ภาพที่ 4.7 รูปภาพวัตถุของปุ่มสมัครงาน

ปรับเปลี่ยนเนื้อหาบนหน้าเว็บไซต์ทั้งหมดให้เป็นภาษาไทย



ภาพที่ 4.8 รูปภาพวัตถุของปุ่มเวชันภาษาไทย

ปรับเปลี่ยนเนื้อหาบนหน้าเว็บไซต์ทั้งหมดให้เป็นภาษาอังกฤษ



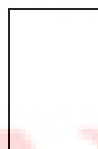
ภาพที่ 4.9 รูปภาพวัตถุของปุ่มเวชันภาษาอังกฤษ

ข่าวอัปเดต

News Update & Activities

ภาพที่ 4.10 รูปภาพวัตถุของแถบหัวข้อข่าวสารและกิจกรรม

ภาพพื้นหลังของเว็บไซต์



ภาพที่ 4.11 รูปภาพวัตถุของพื้นหลังเว็บไซต์

ส่วนหัวของเว็บไซต์



ภาพที่ 4.12 รูปภาพวัตถุของ Header ของเว็บไซต์

Facebook Twitter และYoutube ของบริษัท



ภาพที่ 4.13 รูปภาพวัตถุของปุ่ม Youtube, Twitter, Facebook ของเว็บไซต์

โลโก้ของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด



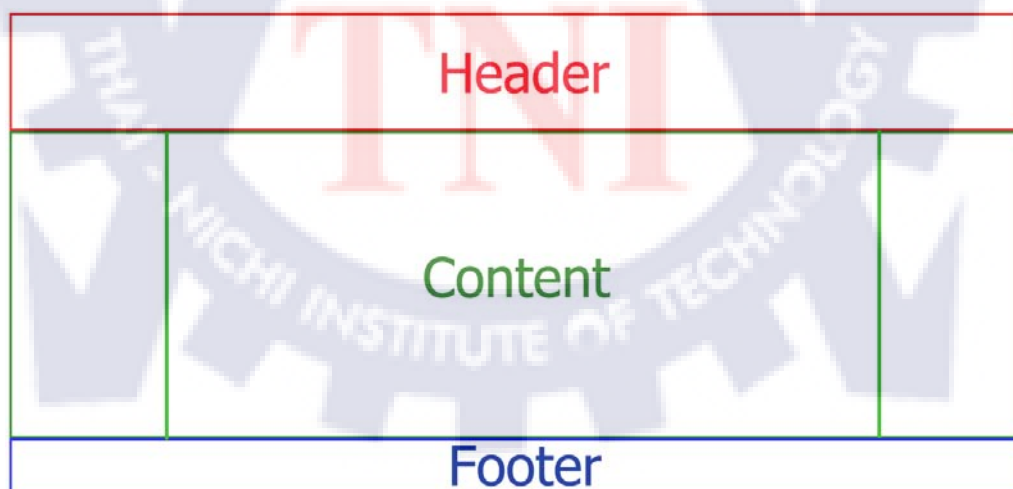
ภาพที่ 4.14 รูปภาพวัตถุของโลโก้บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

แถบเมนู



ภาพที่ 4.15 รูปภาพวัตถุของแถบเมนู

4.1.2.2 จัดทำเว็บไซต์



ภาพที่ 4.16 ร่างโครงสร้างของเว็บไซต์

การเขียนโค้ดที่ดีควรวางโครงสร้างให้เรียบร้อยก่อน ทั้งนี้เพื่อป้องกันความสับสนและความผิดพลาดของโครงสร้างเว็บไซต์หรือไม่เป็นไปตามที่ต้องการเมื่อทำแยกส่วนแล้วนำมาประกอบทีหลัง อาจเกิดข้อผิดพลาดและล่าช้าได้ และควรเขียนโค้ดให้สามารถบำรุงรักษาง่ายด้วย จากนั้นจึงนำภาพวัตถุแต่ละชิ้นมาวาง และใส่เนื้อหาตามที่ได้ออกแบบไว้ข้างต้น

4.1.2.3 เว็บไซต์ไปให้ที่ที่ปรึกษาออกความคิดเห็น

เมื่อเขียนเว็บไซต์จนเสร็จในระดับหนึ่งแล้วจึงนำไปให้พนักงานที่ปรึกษาเป็นผู้แสดงความคิดเห็น ในกรณีของข้าพเจ้าพนักงานที่ปรึกษาได้ออกความคิดเห็นว่า “โอเคแล้ว”

4.1.2.4 นำเว็บไซต์มาแก้ไขปรับปรุง

มีการแก้ไขตกแต่งภาพวัตถุแต่ละชิ้นให้มีความสวยงามมากขึ้น จัดโครงสร้างของเว็บไซต์ให้เป็นระเบียบและเข้าที่เข้าทางมากขึ้น

4.1.3 ขั้นตอนประเมินผล

4.1.3.1 รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการจัดทำเว็บไซต์

รวบรวมไฟล์ทั้งหมดที่ได้จากการพัฒนาเว็บไซต์ และข้อมูลในฐานข้อมูล

4.1.3.2 ตรวจสอบการใช้งานของเว็บไซต์

ทำการตรวจสอบการแสดงผลและฟังก์ชันต่างๆของเว็บไซต์ โดยเป็นไปตามที่ต้องการ

4.1.3.3 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์

เว็บไซต์มีการแสดงผลตรงตามความต้องการหรือไม่ ถ้าไม่ให้นำมาวิเคราะห์ว่าทำไมการแสดงผลถึงยังไม่เป็นไปตามที่ได้กำหนดไว้

4.1.3.4 สรุปและประเมินผลเว็บไซต์

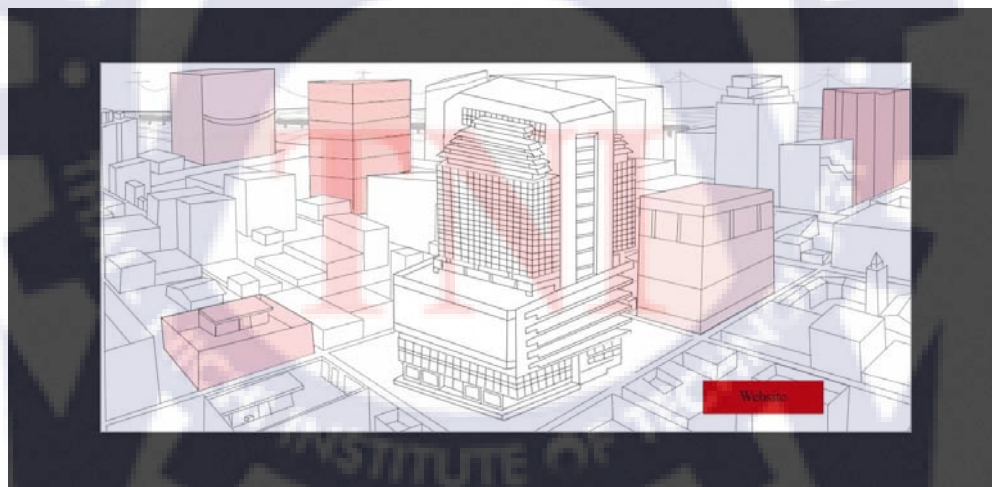
ทำการมองภาพรวมของเว็บไซต์ว่าเป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่ มีอะไรที่พัฒนาได้อีกบ้าง กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ตั้งแต่ต้นมีอะไรที่ต้องแก้ไขบ้าง ในส่วนการพัฒนาของข้าพเจ้ายังต้องแก้ไขปรับปรุงอยู่เพราะการบำรุงรักษาทำได้ยากและนาน ระบบลูกค้าล็อกอิน และระบบอัพเดทข่าวสารยังไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร อนาคตสามารถใส่ฟังก์ชันที่ต้องการได้ตามต้องการในส่วนที่พื้นที่ด้านซ้ายและขวาของหน้าเว็บไซต์

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เป็นเว็บไซต์ที่ถูกเขียนด้วยภาษา HTML, CSS, PHP, SQL, JAVASCRIPT, JQUERY, AJAX, FLASH บนโปรแกรม Dreamweaver โดยทำเบราว์เซอร์เวอร์ชัน Chrome, Internet Explorer, Firefox และถูกทดสอบบนเซิร์ฟเวอร์ Appserv 2.5.10 ด้วยแนวคิดที่ว่า ดูเป็นเว็บไซต์ธุรกิจ เรียบง่าย หูหรา น่าเชื่อถือ เว็บไซต์นี้เมื่อโหลดหน้าเว็บไซต์ขึ้นมาครั้งแรกจะสามารถมองเห็นเนื้อหาทั้งหมดในทันทีโดยไม่ต้องมีการเลื่อน Scroll Bar หรือ แถบเลื่อนด้านข้างของเว็บไซต์ ข้าพเจ้าออกแบบให้เว็บไซต์มีขนาดความกว้าง 1024 pixels เพราะเป็นขนาดหน้าจอที่ปัจจุบันมีผู้ใช้งานมากที่สุด นอกจากนั้นถ้าเป็นหน้าจอเล็กหรือหน้าจอสมยก่อน (3:4) ถึงจะไม่สามารถมองเห็นเนื้อหาทั้งหมดได้ในทีเดียวแต่ เมื่อโหลดหน้าเว็บไซต์ขึ้นมาครั้งแรกแล้วก็สามารถมองเห็นเนื้อหาที่สำคัญได้เลย จากนั้นก็ค่อยๆเลื่อน scroll bar หรือแถบด้านข้างเพื่อดูเนื้อหาในส่วนที่เหลือ มีการใช้สีโทน แดงและขาวเพื่อให้เข้าเอกลักษณ์ของบริษัท และมีการวางวัตถุแต่ละชิ้นและเนื้อหาของเว็บไซต์ โดยแบ่งเป็นสัดส่วนที่ชัดเจน ทำให้ง่ายต่อการค้นหามากขึ้น

ผลของการวิเคราะห์ข้อมูลเว็บไซต์ ซึ่งมีผลลัพธ์ของการทำงานและการแสดงผลดังนี้

หน้าแสดงการทำงานของไฟล์ที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Flash



ภาพที่ 4.17 หน้าแสดงการทำงานของไฟล์ที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Flash

เมื่อเปิดเว็บไซต์ขึ้นมาเว็บไซต์จะแสดงหน้าการทำงานที่ได้จากการพัฒนาด้วยโปรแกรมแฟลช ก่อน คือการแสดงผลภาพแบบเคลื่อนไหวแบบต่อเนื่อง โดยเพื่อนร่วมงานของข้าพเจ้าเป็นผู้พัฒนา เพื่อ

นำมาเป็นหน้าแรกของเว็บไซต์ ถูกพัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Flash Application การทำงานในขั้นแรกคือ จะค่อยๆแสดงตึกตรงกลางขึ้นมาทีละนิดจากด้านล่างของตึก จนกลายเป็นตึกที่สมบูรณ์แบบ จากนั้นตึกรอบด้านที่แสดงถึงบริษัทในเครือของบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จะค่อยๆเปลี่ยนเป็นสีชมพูทีละตึก และแต่ละตึกจะมีการกระพริบสลับสีระหว่างสีชมพูเข้มและชมพูอ่อน จากนั้นเมื่อมีการนำเมา์ไปชี้ตึกของบริษัทในเครือ จะมีการแสดงภาพโลโก้ของบริษัทในเครือนั้นๆ นอกจากนั้นยังมีปุ่มสีแดงที่สามารถคลิกได้ เพื่อเข้าสู่หน้าแรกของเว็บไซต์

หน้าแรกของเว็บไซต์



ภาพที่ 4.18 หน้าแรกของเว็บไซต์แสดงฟังก์ชันต่างๆ

จากผลการวิเคราะห์หน้าแรกของเว็บไซต์มีการทำงาน 4 ส่วนหลักๆดังนี้

หมายเลขที่ 1 คือ ระบบสมัครสมาชิกและล็อกอิน

หมายเลขที่ 2 คือ Menu Dropdown

หมายเลขที่ 3 คือ การแสดงผลของข่าวสาร 5 ข่าวล่าสุด โดยการเคลื่อนที่ขึ้นด้านบน

หมายเลขที่ 4 คือ การแสดงภาพนิ่งทีละภาพ โดยมีการ Slide เปลี่ยนภาพเองโดยอัตโนมัติ

ภาพแสดงข้อมูลในฐานข้อมูลของข่าวสาร

← T →		id	date	subject	message	picture	
☐			28	2011-08-03 11:00:42	Facebook เล็งผลิต "หนังสือดิจิทัล"?	รายงานข่าวล่าสุด เมื่อวันอังคารที่ผ่านมา เฟซบุ๊ก (...)	
☐			27	2011-08-03 10:57:20	Google+ ยอดผู้ใช้ทะลุ 25 ล้านราย!!!	Google+ เปิดให้บริการเมื่อปลายเดือนมิถุนายน ซึ่งจา...	
☐			26	2011-08-22 16:54:49	สถาบันเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์แนะนำหลักสูตรใหม่ ปีการ...	สถาบันเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ สถาบันการศึกษาภายใต้กา...	
☐			29	2011-08-23 13:42:40	ประกาศรับสมัครงาน มีทุนงาน 2550	1. Project Manager (5 อัตรา) มีประสบการณ์เท...	
☐			30	2011-08-23 10:59:32	โภชนาพงศ์พัฒน์ได้ CMMI 5	โภชนา พงศ์พัฒน์ COO (Chief Operation Officer) บริ...	kosa.jpg

ภาพที่ 4.19 ข้อมูลข่าวสารในฐานข้อมูล

มีการสร้าง Field ชื่อดังนี้

id คือ Field ที่ใช้ในการคำนวณว่าข่าวใดที่เป็น 5 ข่าวล่าสุด

date คือ การแสดงวันที่ที่ได้ลงข่าวสารไว้

subject คือ หัวข้อของข่าวสาร

message คือ เนื้อหาของข่าวสาร

picture คือ รูปภาพของแต่ละข่าวสาร

ภาพแสดงข้อมูลของผู้ที่สมัครสมาชิกในฐานข้อมูล

		id	time	username	password	repassword	email	identitycard	picture	name	lastname	sex	phone	address	birthday
☐			42	2011-08-28 10:45:40	potato	123456	123456	q_hub@hotmail.com	1100400388763	q	q	male	0823392472	q	21-52-2010
☐			43	2011-08-28 11:14:52	customer	321321	321321	qsse@hotmail.com	1100400388444	s	s	male	s	s	11-11-1111
☐			44	2011-08-28 11:15:07	customer	321321	321321	qsse@hotmail.com	1100400388444	s	s	male	s	s	11-11-1111
☐			45	2011-08-28 11:15:38	customer	321321	321321	qsse@hotmail.com	1100400388444	s	s	male	s	s	11-11-1111
☐			46	2011-08-28 11:15:49	customer	321321	321321	qsse@hotmail.com	1100400388444	s	s	male	s	s	11-11-1111
☐			47	2011-08-31 14:44:22	qhubbb	123456	123456	qs4@hotmail.com	1100400388779	sad	asd	male	sad	sad	11-11-1111

ภาพที่ 4.20 ข้อมูลของผู้ที่สมัครสมาชิกในฐานข้อมูล

ภาพแสดงหน้าแกลลอรี่เมื่อมีการคลิกภาพที่หมายเลขที่ 4



ภาพที่ 4.21 หน้าแสดงแกลลอรี่ของเว็บไซต์



ภาพที่ 4.22 หน้าย่อยของเว็บไซต์

การแสดงผลเนื้อหาของหน้าย่อยเว็บไซต์นั้นได้มีการแบ่งเป็นสองด้าน คือด้านซ้ายและด้านขวา ในส่วนของด้านซ้ายคือการแสดงเมนูย่อยๆของหัวข้อหลักที่ได้คลิกเข้ามาดังตัวอย่าง หัวข้อหลักคือ Our Strength เป็นต้น ในส่วนของด้านขวาคือ การแสดงผลเนื้อหาหรือบทความของเว็บไซต์

ฟังก์ชันสำคัญต่างๆที่ทำงานร่วมกับเว็บไซต์

- Member Login
- Update News
- Product Hilight
- Tip and Trick

ในส่วนนี้ข้าพเจ้าจะขออธิบายระบบต่างๆที่ทำงานร่วมกับเว็บไซต์ดังนี้

ระบบที่ 1 ระบบสมัครสมาชิกบนเว็บไซต์

สำหรับให้ลูกค้าหรือผู้ใช้สมัครสมาชิกเพื่อดาวน์โหลดเอกสารของทางบริษัทหรือสามารถมองเห็นข้อมูลข่าวสารได้ตามสิทธิ์ที่มี

ขั้นตอนที่ 1 คลิกที่ปุ่ม Register เพื่อสมัครสมาชิกดังรูป



ภาพที่ 4.23 ระบบสมัครสมาชิกบนหน้าเว็บไซต์

ขั้นตอนที่ 2 แบบฟอร์มสมัครสมาชิก การกรอกข้อมูลเพื่อสมัครสมาชิกมี 2 ส่วนคือ กรอกข้อมูลในการสมัคร Username และ Personal โดยใช้ JQuery Validation เข้ามาช่วยในการตรวจสอบช่อง input ของฟอร์มที่ผู้ใช้กรอกข้อมูลเข้ามาทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ไม่ซ้ำซ้อน และมีคุณภาพมากขึ้น

REGISTER

Register

Username : ✓

Password : ✗ Please enter at least 6 characters.

RePassword :

Email :

Identity card :

Personal

Picture : No file chosen

Name :

Lastname :

Sex : ☐ Male ☐ Female

Phone :

Address :

Birthday (| Day-Month-Year |) 30-01-2010 :

Age :

height (cm) :

weight (cm) :

Religion :

Nationality :

Hobbies :

Congenital disease :

ภาพที่ 4.24 หน้าสมัครสมาชิก

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อผู้ใช้กรอกข้อมูลครบเรียบร้อยแล้วและกดปุ่ม Submit แล้ว เว็บไซต์จะทำการรันและเปลี่ยนหน้ามาดังรูป เพื่อเก็บข้อมูลเข้าฐานข้อมูลและมีปุ่ม Go To Login เพื่อให้ผู้ใช้หรือลูกค้าสามารถล็อกอินต่อได้เลย



ภาพที่ 4.25 หน้าสมัครสมาชิกสำเร็จ

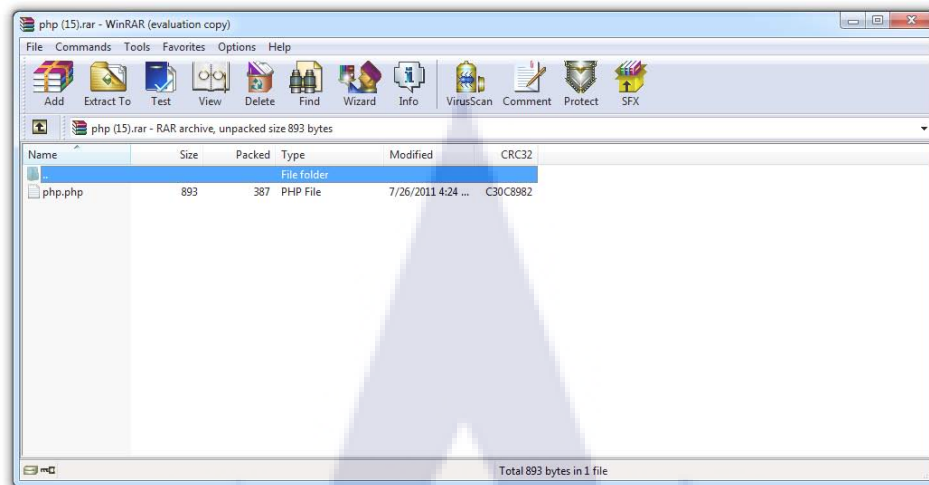
ระบบที่ 2 ระบบล็อกอินบนเว็บไซต์

เมื่อผู้ใช้หรือลูกค้าทำการสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว ก็สามารถที่จะล็อกอินเข้าไปสมาชิกเพื่อดูรายละเอียดหรือสามารถมองเห็นข้อมูลข่าวสารได้ตามสิทธิ์ที่มี ดังรูป



ภาพที่ 4.26 ระบบล็อกอินบนหน้าเว็บไซต์

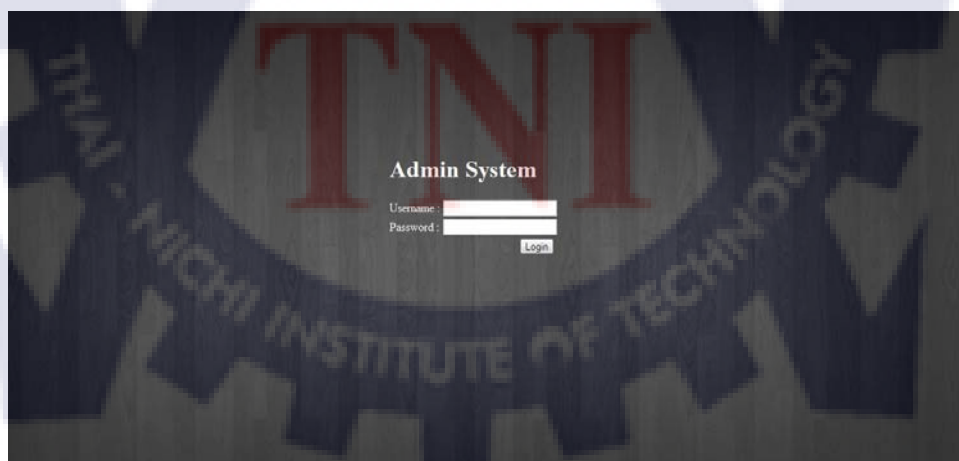
[Download File1](#)



ภาพที่ 4.27 หน้าดาวน์โหลดไฟล์เมื่อเข้าสู่ระบบล็อกอิน

ระบบที่ 3 ระบบ ADMIN

ระบบนี้มีไว้สำหรับให้ Admin สามารถเช็คจำนวน Username ที่สมัครเข้ามา แก้ไขหรืออาจจะติดต่อกับลูกค้า หรืออื่นๆ ตามแต่ความต้องการ โดยพิมพ์คำสั่ง SQL เพื่อให้เห็นข้อมูลตามต้องการ



ภาพที่ 4.28 หน้าล็อกอินของระบบผู้ดูแลระบบ

Command

Select * from registb

Today

ID	Username	Password	Email	Name	Lastname	Sex	Phone	Details
42	potato	123456	q_hsb@hotmail.com	q	q	male	0823392472	Edit
43	customer	321321	qss@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
44	customer	321321	qss@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
45	customer	321321	qss@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
46	customer	321321	qss@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
47	qlubbb	123456	qs4@hotmail.com	sad	sad	male	sad	Edit

ภาพที่ 4.29 หน้าจัดการข้อมูลสมาชิกของผู้ดูแลระบบ

ระบบที่ 4 ระบบอัปเดตข่าว

ระบบนี้มีไว้สำหรับให้ Admin คอยอัปเดตข้อมูลข่าวสารขึ้นหน้าเว็บไซต์ ซึ่งการอัปเดตนี้ไม่จำเป็นต้องเข้าถึงหน้าเว็บไซต์ เพียงแต่เป็นหน้าเว็บหน้าหนึ่งที่มีการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลของเซิร์ฟเวอร์ จากนั้นเมื่อ Admin ทำการเอดข้อมูลลงฐานข้อมูลแล้ว หน้าเว็บไซต์จะมีโค้ดที่คอยดึงข้อมูลที่ Admin แอดลงไปจากฐานข้อมูลขึ้นมาแสดงผล

ขั้นตอนที่ 1 เมื่อเข้าสู่หน้าแรกของระบบอัปเดตข่าวสาร Admin จะต้องใส่ Username และ Password ก่อนเพื่อเป็นการป้องกันความปลอดภัยจากบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 4.30 หน้าล็อกอินของระบบอัปเดตข่าวสาร

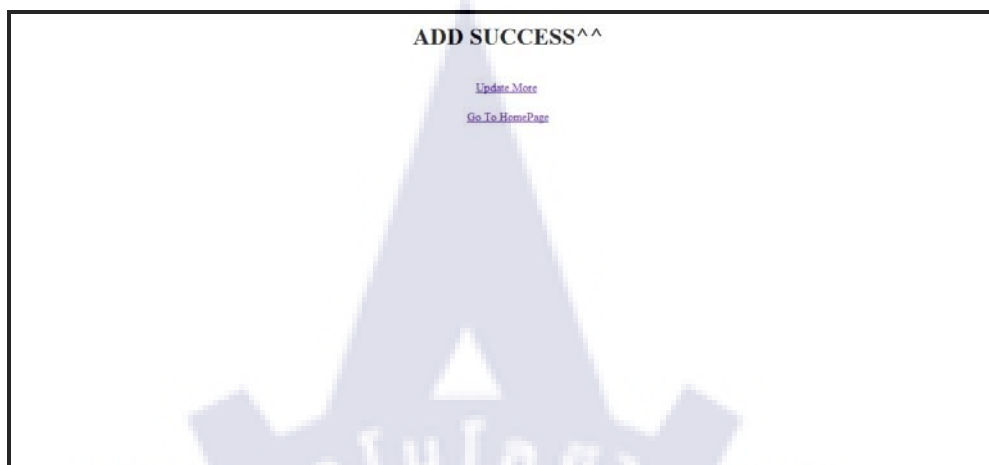
ขั้นตอนที่ 2 เมื่อล็อกอินเข้าสู่ระบบแล้ว ในขั้นตอนนี้ก็คือ ให้ Admin กรอกหัวข้อ และเนื้อหาของข่าว หรือจะใส่รูปเพิ่มเติมก็ได้ เมื่อกรอกเสร็จแล้ว Admin สามารถกดปุ่ม Submit เพื่อไปขั้นตอนต่อไปได้.



ภาพที่ 4.31 หน้าอัปเดตข่าวสาร

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อ Admin กรอกข้อมูลข่าวสารที่จะแอดเสร็จเรียบร้อยแล้วกด Submit เว็บไซต์จะรันมายังหน้านี้เพื่อทำการแอดข้อมูลลงฐานข้อมูล และสามารถกด Update More เพื่ออัปเดตข่าวสารต่อ

หรือกด Go To HomePage เข้าสู่หน้าแรกของเว็บไซต์ เพื่อเป็นการเช็คข้อมูลที่แอดไปนั้นขึ้นสู่หน้าเว็บไซต์แล้วหรือยัง



ภาพที่ 4.32 หน้าอัปเดตข่าวสารสำเร็จ

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

วัตถุประสงค์ข้อ 1 : เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กรให้มีภาพลักษณ์ที่ดีและทันสมัยมากยิ่งขึ้น

ผลของโครงการ : เว็บไซต์ขององค์กรดูดีทันสมัยมากขึ้นพอสมควร

วัตถุประสงค์ข้อ 2 : เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กรให้สามารถนำเสนอข้อมูลที่ตอบสนองความต้องการของทางบริษัทมากขึ้น

ผลของโครงการ : เว็บไซต์ขององค์กรสามารถตอบสนองความต้องการได้ในระดับหนึ่งแต่ระบบต่างๆยังไม่เสร็จสมบูรณ์ตามที่คาดหวัง

วัตถุประสงค์ข้อ 3 : เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กรให้เป็นเว็บไซต์ที่อัปเดตข้อมูลข่าวสารได้ตลอดเวลา

ผลของโครงการ : เว็บไซต์ขององค์กรสามารถอัปเดตข้อมูลข่าวสารได้สะดวกตามความต้องการ

วัตถุประสงค์ข้อ 4 : เพื่อให้เว็บไซต์ขององค์กรดูน่าสนใจจากผู้เยี่ยมชมมากขึ้น

ผลของโครงการ : เว็บไซต์ขององค์กรดูน่าสนใจมากขึ้น เพราะหน้าตาของเว็บไซต์ดูโปร่งและสบายตามากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังมีระบบต่างๆที่ทำให้ผู้เยี่ยมชมสนใจที่จะเข้าเว็บไซต์ขององค์กรมากและบ่อยยิ่งขึ้น เช่น Update News, Member Login, Tips And Tricks, Product Hilight, Facebook Gosoft, Youtube Gosoft, Twitter Gosoft และเว็บไซต์มี 2 ภาษา คือ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์ข้อ 5 : เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ขององค์กรให้ได้รับการยอมรับจากลูกค้าและบุคคลทั่วไป

ผลของโครงการ : ได้รับความพึงพอใจด้านคุณภาพและความสวยงามทันสมัยของเว็บไซต์ในระดับหนึ่ง

วัตถุประสงค์ข้อ 6 : เพื่อให้สามารถนำเว็บไซต์มาพัฒนาต่อยอดตามความต้องการได้

ผลของโครงการ : สามารถนำโค้ดของเว็บไซต์มาศึกษาและพัฒนาตามความต้องการได้โดยใช้เวลาศึกษาไม่นาน

วัตถุประสงค์ข้อ 7 : เพื่อฝึกทักษะด้านการทำงานเป็นทีม

ผลของโครงการ : ได้รับการพัฒนาด้านการทำงานเป็นทีมมากขึ้น และทราบความคิดเห็นของผู้ร่วมงาน

วัตถุประสงค์ข้อ 8 : เพื่อฝึกทักษะและกระบวนการแก้ไขปัญหาต่างๆในการทำงาน

ผลของโครงการ : ได้รับการฝึกทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า หรือปัญหาต่างๆมาก จาก
สถานการณ์จริง

วัตถุประสงค์ข้อ 9 : เพื่อนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในอนาคตได้

ผลของโครงการ : สามารถนำความรู้และทักษะจากการทำงานจริงไปประยุกต์ใช้กับอนาคต
ได้มาก ไม่ว่าจะเป็นการเปิดธุรกิจส่วนตัว หรือการทำงานใหญ่ๆในอนาคต

วัตถุประสงค์ข้อ 10 : เพื่อให้ค้นพบว่างานประเภทไหนที่ตนเองชอบหรือไม่ชอบ

ผลของโครงการ : ได้ทราบเนื้อหาของงานประเภทต่างๆ จากบุคลากรภายในองค์กรและ
เพื่อนร่วมงาน ทำให้ทราบว่าตนเองชอบงานประเภทไหน



บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการทำงานตลอด 4 เดือนที่ผ่านมา ข้าพเจ้าถือว่าทำงานหนักพอสมควร ข้าพเจ้าต้องขอบคุณพี่ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆมากมายมาโดยตลอด

การทำโครงงานของข้าพเจ้าคือ การพัฒนาเว็บไซต์ในรูปแบบเว็บไซต์หลักขององค์กร เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นเว็บไซต์ชนิด Dynamic Website ข้าพเจ้าศึกษาภาษาต่างๆด้วยตนเองมาโดยตลอด ภาษาที่ศึกษาคือ HTML, CSS, PHP, MYSQL, JAVASCRIPT, JQUERY, AJAX ซึ่งใช้เวลานานพอสมควร แต่การศึกษานี้เป็นอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยมีพนักงานที่ปรึกษาเป็นผู้แนะนำ

อย่างไรก็ดีการทำโครงงานของข้าพเจ้าถือว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่งและเป็นที่น่าพึงพอใจสำหรับพี่ที่บริษัท ข้าพเจ้า และที่ปรึกษาของข้าพเจ้า เมื่อเทียบกับระยะเวลา 4 เดือน

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. ควรมีความรู้พื้นฐานด้านภาษาต่างๆมาก่อน ทำให้การ学习和การทำงานเป็นไปอย่างรวดเร็วมากขึ้น
2. ควรมีความรู้ด้านภาษา JavaScript ให้มากกว่านี้เพื่อทำให้เว็บไซต์มีลูกเล่นมากกว่านี้
3. ควรมีความรู้ด้าน CMS เพื่อที่จะทำให้การเขียนเว็บไซต์เป็นไปอย่างรวดเร็วในอนาคตแต่ก็ควรมีความรู้พื้นฐานด้านภาษาต่างๆมาก่อน

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

1. ควรมีการวางแผนที่ดีก่อนการเขียนเว็บไซต์ เพื่อให้เว็บไซต์เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และเป็นการลดความเสี่ยง และระยะเวลาได้
2. การศึกษาความรู้ด้วยตนเองนั้นทำให้เราเข้าใจและจดจำสิ่งต่างๆ ได้ดีกว่าที่จะมีคนมาเทรน ให้นอกจากนั้นยังทำให้ข้าพเจ้าตระหนักว่าในระยะยาวนั้นการทำงานในสายไอทีเราทุกคน จำเป็นต้องศึกษาเทคโนโลยีและภาษาใหม่ๆ ตลอด นั้นแปลว่าถ้าเราไม่ยอมทำความเข้าใจ ต่างๆ ด้วยตนเองนั้น จะทำให้เราเป็นผู้ตามตลอดไป อย่างไรก็ตามภาษาอังกฤษมีความสำคัญ มากในการศึกษาเทคโนโลยีใหม่ๆ เพราะความรู้ใหม่นั้น ส่วนใหญ่นั้นจะเป็น ภาษาอังกฤษ





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.
เทคนิคการเขียนเว็บไซต์



เทคนิคการเขียนเว็บไซต์

ในภาคผนวกข้าพเจ้าจะขออธิบายเทคนิคหรือเนื้อหาเพิ่มเติมที่คิดว่าเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านทุกท่าน

ในการเขียนเว็บไซต์นั้นจะมีหน้าหลักคือหน้า Homepage และหน้าย่อยๆ ที่จะเปลี่ยนไปหน้านั้นเมื่อผู้ใช้งานทำการคลิกเลือกเมนูใดเมนูหนึ่ง แต่ทั้งหน้าหลักและหน้าย่อยมีส่วนที่เหมือนกันคือ ส่วน Header และ ส่วน Footer ดังภาพ ดังนั้นข้าพเจ้าจึงสร้างไฟล์ Header และ Footer เป็นไฟล์ไฟล์หนึ่งซึ่งแยกออกจากหน้าหลักและหน้าย่อยโดยสิ้นเชิง และใช้ภาษา PHP เข้ามาช่วยในการดึงไฟล์ Header และ Footer เข้ามาหน้าหลักและหน้าย่อยเพื่อประหยัดเวลาและทำให้โค้ดไม่ดูยุ่งเหยิงแก้ไขได้ง่าย และรวดเร็ว เพราะเมื่อหน้าทุกหน้าใช้ Header หรือ Footer ที่มาจากไฟล์ๆ เดียวกันทำให้เราไม่ต้องมานั่งแก้ทุกไฟล์ แต่เพียงแก้แค่ไฟล์ๆ เดียวก็สมารถทำให้ทุกหน้าที่เรียกใช้ Header หรือ Footer เปลี่ยนได้



ภาพที่ ก.1 สัดส่วนของเว็บไซต์

การประกาศ Class ในไฟล์ Header.php Content.php และ Footer.php เพื่อให้หน้าแรกและหน้าย่อยดึงไปใช้

ไฟล์ Header.php มีการประกาศ class ชื่อ header และมีฟังก์ชันชื่อ header

```
<?php

class header {

    public function header() {

        echo '

        CONTENT HEADER

        ';

    }

}

?>
```

ไฟล์ **Content.php** มีการประกาศ Class ชื่อ Content และมีฟังก์ชันชื่อ Content

```
<?php

class content {

    public function content() {

        echo '

        CONTENT

        ';
    }
}

?>
```

ไฟล์ **Footer.php** มีการประกาศ Class ชื่อ Footer และมีฟังก์ชันชื่อ Footer

```
<?php

class footer {

    public function footer() {

        echo ‘

        CONTENT FOOTER

        ’;

    }

}

?>
```

Index.php ไฟล์หน้าแรก (Homepage)

จากโค้ดด้านล่างจะเห็นว่า 3 บรรทัดแรกมีการประกาศการ import ไฟล์ 3 ไฟล์เข้ามา และภายใน <div></div> จะมี 3 บรรทัดซึ่งเป็นการเรียก class มาใช้ ทำให้ได้หน้าเว็บ 1 หน้าที่มีชั้นบนสุดเป็น Header Content และ Footer ตามลำดับ

```
<?php require_once('header.php'); ?>

<?php require_once('content.php'); ?>

<?php require_once('footer.php'); ?>

<html>
<head>
    <title>TEST</title>
</head>
<body>
<div id="page">
    <?php $objheader = new header(); ?>
    <?php $objcontent = new content(); ?>
    <?php $objfooter = new footer(); ?>
</div>
</body>
</html>
```


ภาคผนวก ข.
ระบบต่างๆบนหน้าเว็บไซต์



ระบบต่างๆบนเว็บไซต์มีทั้งหมดดังนี้

- ✓ ระบบสมัครสมาชิกบนเว็บไซต์
- ✓ ระบบล็อกอินบนเว็บไซต์
- ✓ ระบบผู้ดูแลระบบ
- ✓ ระบบอัพเดทข่าวสารขึ้นเว็บไซต์

ระบบสมัครสมาชิก

- ระบบสมัครสมาชิก มีการกรอกข้อมูล 2 ส่วนคือ Username และ Personal
- ระบบนี้มีการใช้ JQuery Validation เข้ามาช่วยในการตรวจสอบช่อง input ของฟอร์มที่ผู้ใช้กรอกข้อมูลเข้ามาทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ไม่ซ้ำซ้อน และมีคุณภาพมากขึ้น

Index.php

ภาพที่ ข.1 หน้าสมัครสมาชิก

ไฟล์ Index.php หน้ากรอกข้อมูล

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />

<title>Register Username & Work</title>

<!--cssForm-->

<style>

    @import URL('css/regiscss.css');

</style>

<!--JQueryValidation-->

<script type="text/javascript" src="js/jquery-1.4.js"></script>

<script type="text/javascript" src="js/validation.js"></script>

<script type="text/javascript">

    jQuery.validator.setDefaults({

        debug: true,

        success: "valid"
```

```
});
```

```
</script>
```

```
<script>
```

```
$(document).ready(function(){
```

```
jQuery.validator.addMethod("domain",function(value,element) {
```

```
    return this.optional(element) || /^[0-9]{2}[-][0-9]{2}[-][0-9]{4}$/.test(value);
```

```
    }, "Please Specify");
```

```
$("#myform").validate(
```

```
{
```

```
    rules: {
```

```
        username: {
```

```
            required: true,
```

```
            minlength: 6,
```

```
            remote:"checkdb.php"
```

```
        },
```

```
        password: {
```

```
        required: true,

        minlength: 6

    },

    repassword: {

        required: true,

        equalTo: "#password"

    },

    email: {

        required: true,

        email: true,

        remote: "checkdb.php"

    },

    idcard: {

        required: true,

        required: true,

        digits: true ,

        minlength: 13,

        maxlength: 13,

        remote: "checkdb.php"

    },
```

```
name: {  
  required: true,  
},  
lastname: {  
  required: true,  
},  
phone: {  
  required: true,  
},  
address: {  
  required: true,  
},  
bd: {  
  required: true,  
  domain: true,  
},  
age: {  
  required: true,  
  digits: true,  
},
```

```
h: {  
    required: true,  
    digits: true,  
},  
w: {  
    required: true,  
    digits: true,  
},  
    nality: {  
        required: true,  
    },  
    position: {  
        required: true,  
    },  
},  
    submitHandler:function(form){  
        form.submit()  
    }
```

```
});

});

</script>

<style>

#myform td, label {font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: small;}

br { clear: both;}

input.error {background-color:#FFFF99;}

textarea.error {background-color:#FFFF99;}

label.error
{
background: url('images/unchecked.gif') no-repeat;

padding-left: 16px;

margin-left: .3em;
}

label.valid
{
background: url('images/checked.gif') no-repeat;

display: inline;

width: 16px;
```



```

        height: 16px;

    }

</style>

</head>

<body>

<!-------FORM----->

<div id="recen">

<center><h1>REGISTER</h1></center>

<form action="regissuccess.php" method="post" enctype="multipart/form-data" id="myform">

<h2>Register</h2>

<table id="table1">

    <tr>

        <td>Username :</td><td><input id="username" type="text" name="username"/></td>

    </tr>

    <tr>

        <td>Password :</td><td><input id="password" type="password"

name="password"/></td>

    </tr>

    <tr>

```

```

        <td>RePassword :</td><td><input id="repassword" type="password"
name="repassword"/></td>

</tr>

<tr>

        <td>Email :</td><td><input id="email" type="text" name="email" /></td>

</tr>

<tr>

        <td>Identity card :</td><td><input id="idcard" type="text" name="idcard" /></td>

</tr>
</table>
<br />
<hr />
<br />
<h2>Personal</h2>
<table id="table2">

        <tr>

                <td>Picture :</td><td><input type="file" name="picture"/></td>

        </tr>

        <tr>

                <td>Name :</td><td><input id="name" type="text" name="name"/></td>

        </tr>

```

```

<tr>

    <td>Lastname :</td><td><input id="lastname" type="text" name="lastname"/></td>

</tr>

<tr>

    <td>Sex :</td>

    <td><input type="radio" name="sex" value="male" />Male

    <input type="radio" name="sex" value="female" />Female</td>

</tr>

<tr>

    <td>Phone :</td><td><input id="phone" type="text" name="phone" /></td>

</tr>

<tr>

    <td class="address">Address :</td><td><textarea id="address" rows="10" cols="50"
name="address"/></td>

</tr>

<tr>

    <td>Birthday || Day-Month-Year || 30-01-2010 :</td><td><input type="text" id="bd"
name="bd"/></td>

</tr>

<tr>

    <td>Age :</td><td><input id="age" type="text" name="age" /></td>

```

```

</tr>

<tr>

<td>height (cm) :</td><td><input id="h" type="text" name="h" /></td>

</tr>

<tr>

<td>weight (cm) :</td><td><input id="w" type="text" name="w" /></td>

</tr>

<tr>

<td>Religion :</td><td><input type="text" name="sassana" /></td>

</tr>

<tr>

<td>Nationality :</td><td><input id="nality" type="text" name="nality" /></td>

</tr>

<tr>

<td>Hobbies :</td><td><textarea rows="7" cols="30"
name="hobbie"/></textarea></td>

</tr>

<tr>

<td>Congenital disease :</td><td><textarea rows="4" cols="30"
name="rok"/></textarea></td>

</tr>

```

```

<tr>

        <td></td><td ><input type="submit" value="Register" style="margin-
left:202px;" /></td>

</tr>

</table>

</form>

<br /><br /><br /><hr /><br />

</div>

<!-------FORM-----
----->

</body>

</html>

```

regissuccess.php

เมื่อกรอกข้อมูลผ่านหมดแล้วและกด Submit หน้าเว็บจะรันมาที่หน้านี้เพื่อทำการใส่ข้อมูลลงฐานข้อมูล

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />

<title>Regis Success</title>

```

```

</head>

<body>

<?

if($_POST['username']!= $NULL)

{

$link = mysql_connect("localhost","root","1234");

$result = mysql_query("use regis");

mysql_query("

        insert into

        registb(username,password,repasword,email,identitycard,picture,name,lastname,sex,pho

ne,address,birthday,age,height,weight,religion,nationality,hobbie,congenitaldisease

,graduated,major,grade,stuorworkwhat,passwork,experience,training,activity,award,specialskill,sp

eciallanguage,position,salary,introduction)

values('$_POST[username]','$_POST[password]','$_POST[repasword]','$_POST[email]','$_POS

T[idcard]','$_POST[picture]','$_POST[name]'

,

        '$_POST[lastname]','$_POST[sex]','$_POST[phone]','$_POST[address]','$_POST[bd]','$_

_POST[age]','$_POST[h]','$_POST[w]','$_POST[sassana]','$_POST[nality]','$_POST[hobbie]','$_

_POST[rok]','$_POST[jobjak]','$_POST[major]','$_POST[grade]','$_POST[still]','$_POST[passw

ork]','$_POST[ex]','$_POST[train]','$_POST[ac]','$_POST[cer]','$_POST[speskill]','$_POST[spel

```

```
ang','$_POST[position'],'$_POST[salary'],'$_POST[intro]')

    ");

mysql_close();

    echo "<h1>Register Successful <br /><br />";

    echo "<a href='../index.php'>Go To Login</a>";

}
else
{
    echo "<h1><center>Please Login Before !!</center></h1>";
}
?>

</body>

</html>
```

ระบบล็อกอินบนเว็บไซต์

เป็นระบบที่มีการจำกัดสิทธิ์ของสมาชิกโดยมี Username เป็นตัวกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูล เช่น Username : Thanaphat สามารถมองเห็นไฟล์ดาวน์โหลดเอกสารของทางบริษัทได้ แต่ Username : Suchon สามารถมองเห็นได้แค่กระดานข่าวเท่านั้น



ภาพที่ ข.2 ระบบล็อกอินบนเว็บไซต์

Login.php

```

<form action="customerlogin/CheckLogin.php" method="post">

    <span>Member Login</span>

    <input type="text" value="username" class="inputusername" name="username"
onBlur="checkValue(this,this.defaultValue)" onFocus="clearValue(this,this.defaultValue)" />

    <input type="text" value="password" class="inputpassword" name="password"
onBlur="checkValue2(this,this.defaultValue)" onFocus="clearValue2(this,this.defaultValue)"
/>

    <a href="user-regis/index.php" class="userregis register">Register |</a>
    <input type="submit" value="Login" class="login"/>

</form>

```

CheckLogin.php

```

<?
    ob_start();
?>
<title>Untitled Document</title>
<?
    //Check Login
    if($_POST['username']==$NULL) && ($_POST['password']==$NULL))
    {
        die ("");
    }
    elseif($_POST['username']==$NULL) && ($_POST['password']!=$NULL))
    {

```

```

        die ("Please input Username");
    }

    elseif($_POST['username']!= $NULL) && ($_POST['password']!= $NULL))
    {
        die ("Please input Password");
    }
    elseif($_POST['username']!= $NULL) && ($_POST['password']!= $NULL))
    {
        $link = mysql_connect("localhost","root","1234");
        $result = mysql_query("use regis;");
        $result = mysql_query("select username,password from registb where
username = '$_POST[username]'");
        $ar = mysql_fetch_array($result);
        if(mysql_num_rows($result)==0)
        {
            die ("not have Username");
        }
        elseif((mysql_num_rows($result)==1) &&
($_POST['password']!= $ar['password']))
        {
            die ("Password wrong");
        }
    }
    echo "<a href='files/php.rar'>Download File1</a>";

?>

```

ระบบผู้ดูแลระบบ

คือ ระบบที่ให้ผู้ดูแลระบบ (Admin) สามารถดูข้อมูลและจัดการข้อมูลของผู้ที่สมัครสมาชิกได้

Command

Select * from registb

Today

ID	Username	Password	Email	Name	Lastname	Sex	Phone	Details
42	potato	123456	q_hub@hotmail.com	q	q	male	0823392472	Edit
43	customer	321321	qsr@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
44	customer	321321	qsr@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
45	customer	321321	qsr@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
46	customer	321321	qsr@hotmail.com	s	s	male	s	Edit
47	qhubbb	123456	qs4@hotmail.com	sad	asd	male	sad	Edit

ภาพที่ ข.3 หน้าจัดการข้อมูลสมาชิกของผู้ดูแลระบบ

Index.php หน้าล็อกอิน

```
<?
    session_start();
    ob_start();
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
</head>
<body>
```

```

<div style="float:left; padding-top:40px; margin-top:40px; margin:170px 0 0 500px;">
<form action="<? $PHP_SELF; ?>" method="post">
Username    : <div style="position:relative; right:1px; display:inline;"><input type="text"
name="username" value="<? echo $_POST['username'] ?>" /></div>
<br />
Password : <input type="password" name="password" />
<br />
<input type="submit" value="Login" style="position:relative; left:175px;" />
</form>
</div>

<?
if(($_POST['username']==$NULL) && ($_POST['password']==$NULL))
{
    die ("");
}
elseif(($_POST['username']==$NULL) && ($_POST['password']!=$NULL))
{
    die ("Please input Username");
}
elseif(($_POST['username']!=$NULL) && ($_POST['password']==$NULL))
{
    die ("Please input Password");
}
elseif(($_POST['username']!=$NULL) && ($_POST['password']!=$NULL))
{
    $link = mysql_connect("localhost","root","1234");
    $result = mysql_query("use regis;");
    $result = mysql_query("select username,password from adminb where Username =

```

```
'$_POST[username]");  
  
    $ar = mysql_fetch_array($result);  
    if(mysql_num_rows($result)==0)  
    {  
        echo "not have Username";  
    }  
    elseif((mysql_num_rows($result)==1) && ($_POST['password']!= $ar['password']))  
    {  
        echo "Password wrong";  
    }  
    elseif((mysql_num_rows($result)==1) && ($_POST['password']== $ar['password']))  
    {  
        $_SESSION["username"] = $ar["username"];  
        $_SESSION["password"] = $ar["password"];  
  
        header("location:table.php");  
    }  
}  
?>  
</body>  
</html>
```

table.php

```

<?
    session_start();
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
<script type="text/javascript" src="js.js"></script>
<style>
body
{
    background-image:url('images/4.jpg');
    background-repeat:repeat-x;
}
</style>
</head>
<body>
<center>
<a href="#" style="border:solid white; height:50px; width:50px; padding:30px 5px 20px 5px;
background-color:#660000; text-decoration:none; font-weight:bold; color:white;">Command</a>
<input type="text" onchange="showUser(this.value)" style="width:1000px; height:70px; font-
size:30px;" value="Select * from registb "/>
<a href="table.php" style="border:solid white; height:50px; width:50px; padding:30px 18px 20px
18px; background-color:#660000; text-decoration:none; font-weight:bold;
color:white;">Today</a>

</center>

```

```

<div id="test">
<?
    if($_SESSION["username"]==NULL)
    {
        echo "Please Login Before";
    }
    else
    {
        $today = date('Y-m-d');
        $link = mysql_connect("localhost","root","1234");
        $result = mysql_query("use regis;");
        $result = mysql_query("select
id,position,experience,graduated,major,grade,award,specialskill,speciallanguage,age,sex,nationali
ty,congenitaldisease,phone,introduction from registb where time LIKE '%$today%'");

        /*$ar = array($row['position']);
        $x = strlen($row['position']);
        for($i=0;$i<=$x;$i++)
        {
            if($ar[i]%20==0)
            {
                echo "<br />";
            }
        }*/
    }
?>

<br />
<center><h1 style="margin-left:20px; color:#000; display:inline;">Today</h1></center>
<table style="background-color:violet;">
<tr bgcolor="#FF99CC" style="font-weight:bold; font-size:17px;">
<td>ID</td>
<td>Position</td>

```

```

        <td>Experience</td>
        <td>Graduated</td>
        <td>Major</td>
        <td>Grade</td>
        <td>Award</td>
        <td>Special Skill</td>
        <td>Special Language</td>
        <td>Age</td>
        <td>Sex</td>
        <td>Nationality</td>
        <td>Congenitaldisease</td>
        <td>Phone</td>
        <td>Details</td>
    </tr>
<?
    while($row = mysql_fetch_array($result))
    {
        echo "<tr bgcolor='pink'>";
        echo "<td>".$row['id'].</td>";
        echo "<td>".$row['position'].</td>";
        echo "<td>".$row['experience'].</td>";
        echo "<td>".$row['graduated'].</td>";
        echo "<td>".$row['major'].</td>";
        echo "<td>".$row['grade'].</td>";
        echo "<td>".$row['award'].</td>";
        echo "<td>".$row['specialskill'].</td>";
        echo "<td>".$row['speciallanguage'].</td>";
        echo "<td>".$row['age'].</td>";
        echo "<td>".$row['sex'].</td>";
        echo "<td>".$row['nationality'].</td>";
    }
}

```



```

        echo "<td>".$row['congenitaldisease']. "</td>";

        echo "<td>".$row['phone']. "</td>";

        echo "<td><a href='#>Edit</a></td>";

        echo "</tr>";

    }

}

?>
</table>
</div>
</body>
</html>

```

Php.php

```

<?
    $q=$_GET["q"];

    $link = mysql_connect("localhost","root","1234");
    $result = mysql_query("use regis;");
    $result = mysql_query($q);
    if (!$result)
    {
        die ("<center><h1>miss sql</h1></center>");
    }

?>

<br />
<center>
<table style="background-color:violet;">
<tr bgcolor="#FF99CC" style="font-weight:bold;">
<td>ID</td>

```

```

        <td>Username</td>

        <td>Password</td>

        <td>Email</td>

        <td>Name</td>

        <td>Lastname</td>

        <td>Sex</td>

        <td>Phone</td>

        <td>Details</td>

    </tr>

<?
    while($row = mysql_fetch_array($result))
    {
        echo "<tr bgcolor='pink'>";
        echo "<td>".$row['id'].</td>";
        echo "<td>".$row['username'].</td>";
        echo "<td>".$row['password'].</td>";
        echo "<td>".$row['email'].</td>";
        echo "<td>".$row['name'].</td>";
        echo "<td>".$row['lastname'].</td>";
        echo "<td>".$row['sex'].</td>";
        echo "<td>".$row['phone'].</td>";
        echo "<td><a href='#'>Edit</a></td>";
        echo "</tr>";
    }

?>

</table>

</center>

```

js.js

```
var xmlhttp;

function showUser(str)
{
xmlhttp=GetXmlHttpRequestObject();
if (xmlhttp==null)
{
    alert ("Browser does not support HTTP Request");
    return;
}
var url="php.php";
url=url+"?q="+str;
url=url+"&sid="+Math.random();
xmlhttp.onreadystatechange=stateChanged;
xmlhttp.open("GET",url,true);
xmlhttp.send(null);
}

function stateChanged()
{
if (xmlhttp.readyState==4)
{
    document.getElementById("test").innerHTML=xmlhttp.responseText;
}
}

function GetXmlHttpRequestObject()
{
if (window.XMLHttpRequest)
```

```
{
// code for IE7+, Firefox, Chrome, Opera, Safari
return new XMLHttpRequest();
}

if (window.ActiveXObject)
{
// code for IE6, IE5
return new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
}

return null;
}
```

ระบบอำนวยการจราจรบนเว็บไซต์

เป็นระบบที่ Admin เป็นผู้ดูแล คือ คอยเฝ้าข่าวขึ้นหน้าเว็บ ซึ่งไฟล์ต่อไปนี่คือไฟล์จากหลังบ้าน

Update News

Subject :

Image :

Choose File

No file chosen

Message :

Submit

ภาพที่ ข.4 หน้าอัปเดตข่าวสาร

Index.php หน้าล็อกอิน

```

<?php
    session_start();
    ob_start();

?>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
</head>
<body>
<div style="float:left; padding-top:40px; margin-top:40px; margin:170px 0 0 500px;">
<form action="<? $PHP_SELF; ?>" method="post">
Username : <div style="position:relative; right:1px; display:inline;"><input type="text"
name="username" value="<? echo $_POST['username'] ?>"/></div>
<br />
Password : <input type="password" name="password"/>
<br />
<input type="submit" value="Login" style="position:relative; left:175px;" />
</form>
</div>

<?php
if(($_POST['username']==$NULL) && ($_POST['password']==$NULL))
{
    die ("");
}
elseif(($_POST['username']==$NULL) && ($_POST['password']!=$NULL))

```

```

{
    die ("Please input Username");
}

elseif($_POST['username']!= $NULL) && ($_POST['password']!= $NULL))
{
    die ("Please input Password");
}

elseif($_POST['username']!= $NULL) && ($_POST['password']!= $NULL))
{
    $link = mysql_connect("localhost","root","1234");
    $result = mysql_query("use regis;");
    $result = mysql_query("select username,password from adminnews where Username =
'$_POST[username]'");
    $ar = mysql_fetch_array($result);
    if(mysql_num_rows($result)==0)
    {
        echo "not have Username";
    }
    elseif((mysql_num_rows($result)==1) && ($_POST['password']!= $ar['password']))
    {
        echo "Password wrong";
    }
    elseif((mysql_num_rows($result)==1) && ($_POST['password']== $ar['password']))
    {
        $_SESSION["username"] = $ar["username"];
        $_SESSION["password"] = $ar["password"];

        header("location:updatenews.php");
    }
}

```

```

}
?>
</body>
</html>

```

Updatenews.php

```

<?php
    session_start();
    ob_start();
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
</head>
<body>
<?php
    if($_SESSION["username"]==NULL)
    {
        die("<center><h1>Please Login before</h1><center>");
    }
?>
<center>

<h1>Update News</h1>
<form action="resultupdate.php" method="post" enctype="multipart/form-data">
<table>

```

```

<tr>
    <td>Subject </td><td>:</td> <td><textarea cols="150" rows="2"
name="subject"></textarea></td>
</tr>
<tr>
    <td>Image </td> <td>:</td> <td><input type="file"
name="filUpload[]"></td>
</tr>
<tr>
    <td valign="top">Message </td> <td valign="top">:</td> <td><textarea
cols="150" rows="27" name="message"></textarea></td>
</tr>
<tr>
    <td></td> <td></td> <td><input type="submit" value="Submit"
style="float:right;"></td>
</tr>
</table>
</form>
</center>

</body>
</html>

```


Resultupdate.php

```

<?php
    session_start();

?>
<?php
if($_SESSION["username"]=="")
{
    die("<center><h1>Please Login Before</center></h1>");
}
$con = mysql_connect("localhost","root","1234");
if (!$con)
{
    die("Can't Connect Database.!! <a href='updatenews.php'>Add New</a>");
}
mysql_select_db("regis", $con);

for($i=0;$i<count($_FILES["filUpload"]["name"]);$i++)
{
    if($_FILES["filUpload"]["name"][$i] != "")
    {
        if(move_uploaded_file($_FILES["filUpload"]["tmp_name"][$i],"myfile/".$_FILES["filUpload"]["name"][$i]))
        {
            $z = $_FILES["filUpload"]["name"][$i];
            $x = "insert into news (subject,message,picture) values
('$ _POST[subject]','$ _POST[message]','$z)";
            mysql_query($x);
            echo $_FILES["filUpload"]["name"][$i]."<br />";
            echo "Copy/Upload Complete<br>";
        }
    }
}

```

```
    }  
    if($_FILES["filUpload"]["name"][$i] == "")  
    {  
        $x = "insert into news (subject,message) values  
('$_POST[subject]', '$_POST[message]')";  
        mysql_query($x);  
        echo "Copy/Upload Complete<br>";  
    }  
}  
  
echo "<center><h1>ADD SUCCESS^^</h1></center>";  
  
mysql_close($con);  
?>  
<center>  
<br />  
<a href="updatenews.php">Update More</a>  
</br /></br />  
<a href=" ../Choose/index.php">Go To HomePage</a>  
</center>
```

ภาคผนวก ก.

การสร้างตารางและข้อมูลภายในฐานข้อมูล



การสร้างตารางและข้อมูลในฐานข้อมูล

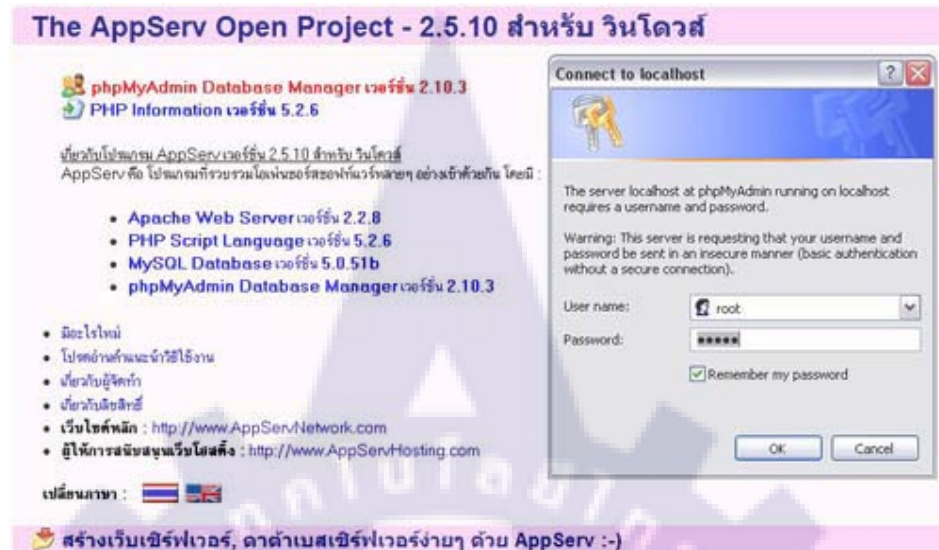
หลังจากที่ได้ทำการติดตั้งโปรแกรม Appserv (เซิร์ฟเวอร์จำลอง) เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ขั้นตอนที่ 1 เปิดเว็บเบราว์เซอร์ แล้วเข้าไปที่ <http://localhost/> หรือ 127.0.0.1



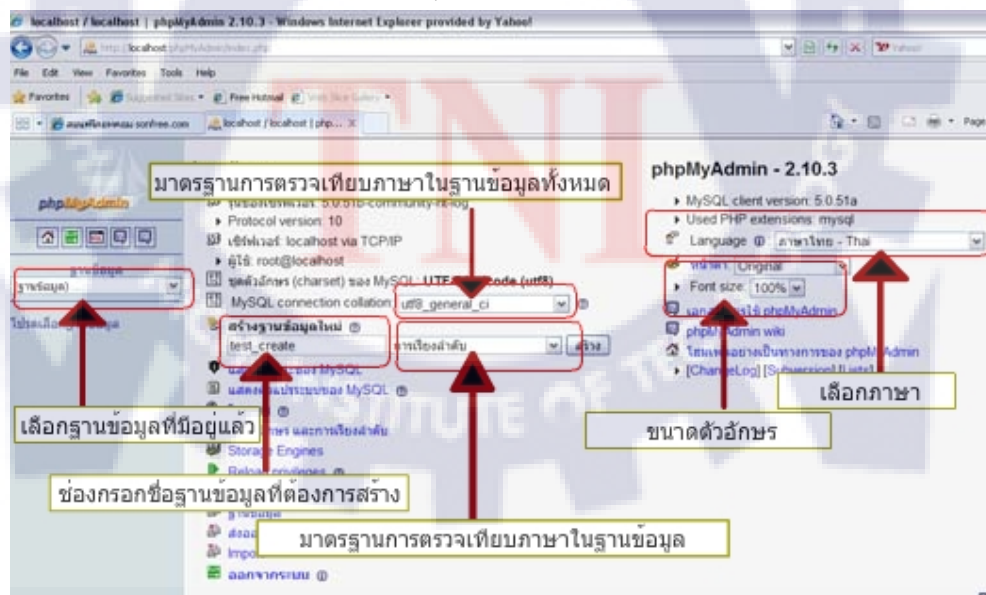
ภาพที่ ค.1 หน้าแรกของ Appserv

ขั้นตอนที่ 2 คลิกที่ phpMyAdmin Database Manager Version 2.10.3 แล้วจะพบ pop up จากนั้นให้กรอก username และ password ตามที่ได้ติดตั้งไว้



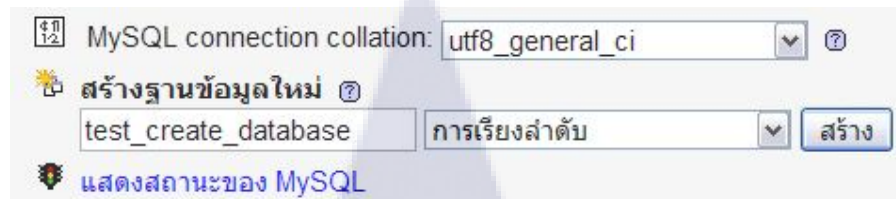
ภาพที่ ค.2 Pop up ล็อกอินเพื่อเข้าสู่หน้าจัดการฐานข้อมูล

ให้กรอก username กับ password ที่ได้กำหนดตอนติดตั้งโปรแกรมเสร็จแล้วเลือกภาษาให้เป็นภาษาไทย สำหรับบางท่านที่เป็นภาษาอังกฤษ โดยเลือกที่ช่อง เลือกภาษา ตามตัวอย่างภาพที่ 3



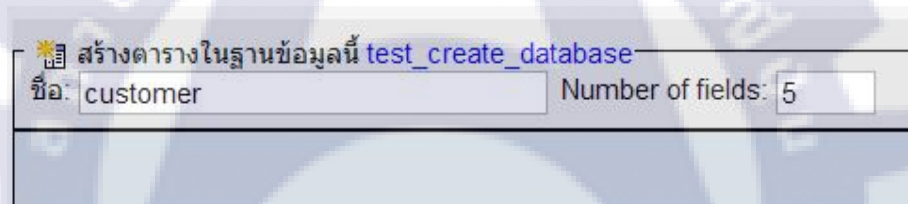
ภาพที่ ค.3 อธิบายหน้าแรกของ phpMyAdmin

ขั้นตอนที่ 3 จากนั้นกรอกชื่อฐานข้อมูลที่ต้องการที่ช่อง "สร้างฐานข้อมูลใหม่" แล้วกดปุ่ม "สร้าง" ดังภาพที่ 3



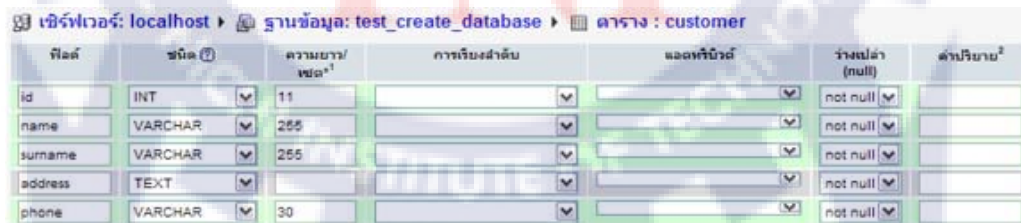
ภาพที่ ค.4 สร้างฐานข้อมูล

จากนั้นก็มาขั้นตอนการสร้างตารางของฐานข้อมูล โดยการ ใส่ชื่อตารางที่ช่อง "สร้างตารางในฐานข้อมูลนี้" และกำหนดจำนวน fields ที่ท่านต้องการ สำหรับตัวอย่างนี้ จะสร้างตารางเก็บประวัติลูกค้า โดย จะใช้ชื่อตารางว่า **customer** และมีจำนวน fields 5 fields



ภาพที่ ค.5 แสดงสร้างตาราง โดยกำหนด ชื่อ และ จำนวน fields

ขั้นตอนที่ 4 หลังจากที่กำหนดชื่อตารางและกำหนด fields เสร็จแล้ว ก็จะเข้าสู่หน้าจอการกำหนด



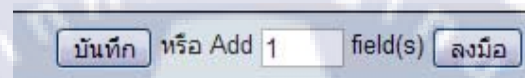
ภาพที่ ค.6 ภาพแสดงการกำหนด fields และคุณสมบัติต่างๆของฐานข้อมูล ตาราง customer

กำหนด ให้ รหัส (id) เป็น primary key และกำหนดให้เป็น auto_increment (สร้างรหัสอัตโนมัติ)
โดยการคลิกเลือก ตามตัวอย่าง รูปภาพที่ 5



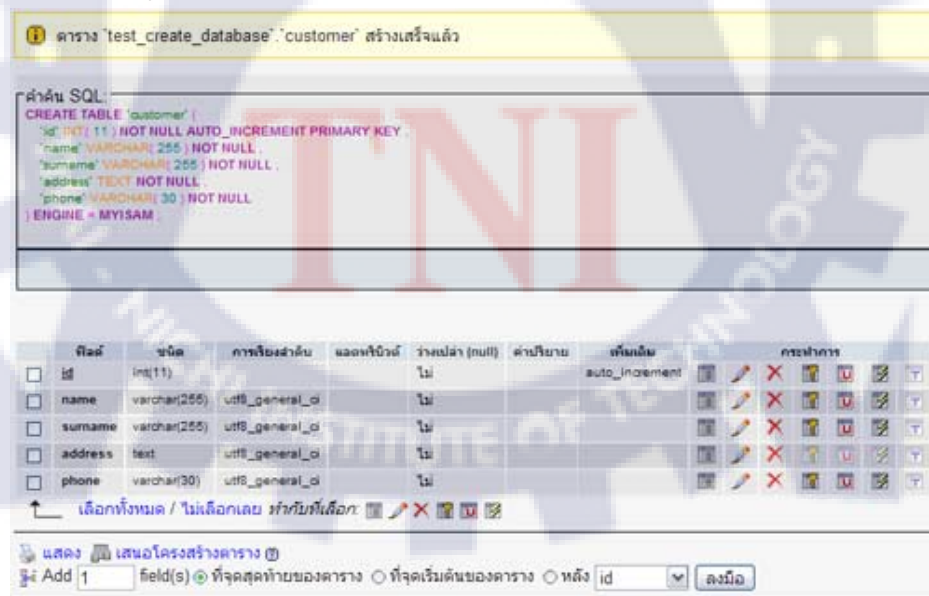
ภาพที่ ค.7 กำหนด primary key และกำหนดให้เป็น auto_increment

เมื่อกำหนดค่าต่างๆของฐานข้อมูลตาราง customer กดปุ่ม "บันทึก" หรือ ถ้าหากต้องการเพิ่ม field ก็
สามารถ กดที่ "ลงมือ" ดังภาพที่ 6



ภาพที่ ค.8 บันทึกหรือเพิ่ม field ใหม่

เราก็จะได้ฐานข้อมูล ที่ชื่อ test_create_database และมีตารางชื่อ customer ที่พร้อมใช้งาน



ภาพที่ ค.9 ตาราง customer

เอกสารอ้างอิง

หนังสือ

1. ประชา พฤกษ์ประเสริฐ, 2553, สร้างเว็บและเพิ่มลูกเล่นด้วย HTML & XHTML, พิมพ์ครั้งที่ 1, สำนักพิมพ์ ชัมพลีฟาย, 280 หน้า
2. ชาญชัย ศุภอรธกร, 2553, สร้างเว็บอีคอมเมิร์ซด้วย PHP MySQL + AJAX, พิมพ์ครั้งที่ 2, สำนักพิมพ์ ชัมพลีฟาย, 371 หน้า
3. บัญชา ปะสีละเตสัง, 2551, พัฒนาเว็บด้วยเทคนิค Ajax และ PHP, บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน)

สารสนเทศจาก World Wide Web

1. <http://w3schools.com/> [Online], Available : URL [3 มิถุนายน 2554]
2. www.gosoft.co.th [Online], Available : URL [14 มิถุนายน 2554]
3. <http://www.thaicreate.com/> [Online], Available : URL [30 มิถุนายน 2554]
4. <http://vandelaydesign.com/blog/web-development/jquery-image-galleries/> [Online], Available : URL [4 กรกฎาคม 2554]
5. <http://www.cpall.co.th/> [Online], Available : URL [14 กรกฎาคม 2554]
6. <http://www.1stwebdesigner.com/css/38-jquery-and-css-drop-down-multi-level-menu-solutions/> [Online], Available : URL [14 กรกฎาคม 2554]

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล นายธนภัทร คงอินันท์

วัน เดือน ปีเกิด 12 เมษายน 2532

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2545
โรงเรียนเปรมฤดีศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2548
โรงเรียนยานนาวาวิทยาคม

ระดับอุดมศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2551
สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา - ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

1. Jobfair at Thai-nichi Institute Of Technology
2. Cmmi at Gosoft (Thailand) Co., Ltd.

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ - ไม่มี -