

โปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ต

WEBPAGE GENERATOR ON THE INTERNET



จิตรรา จันทรานนท์
ดารณี นราสันติพงศ์
สมพงษ์ แสนคำอ้อ

๗

ปัญหาพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาคณิตศาสตร์และวิทยาการคอมพิวเตอร์
คณะวิทยาศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2543

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 39644
วัน, เดือน, ปี 19 ส.ย. 2544

.b.....
.i.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
แม้ว่า การแก้ไข หรือ การเปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต่ออาจอ้างถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

WEBPAGE GENERATOR ON THE INTERNET



A SPECIAL PROJECT SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF SCIENCE
DEPARTMENT OF MATHEMATICS AND COMPUTER SCIENCES
FACULTY OF SCIENCE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LARDKRABANG
ACADEMIC YEAR 2000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาพิเศษเรื่อง

โปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ต

WEBPAGE GENERATOR ON THE INTERNET

ชื่อนักศึกษา

นางสาวจิตรา จันทรานนท์ 40056012

นางสาวดารณี นราสันติพงศ์ 40056029

นายสมพงษ์ แสนคำอ้อ 40056089

ภาควิชา

คณิตศาสตร์และวิทยาการคอมพิวเตอร์

สาขาวิชา





วิทยาการคอมพิวเตอร์

อาจารย์ที่ปรึกษา

ดร. จันท์บุรณ์ สถิตวิริยวงศ์

อาจารย์อิสระ บุรินทรามาตย์

ภาควิชาคณิตศาสตร์และวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้นำปัญหาพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ประจำปีการศึกษา 2543

	คณะกรรมการสอบ	ลายมือชื่อ
ประธานกรรมการ	อาจารย์วิสันต์ ตั้งวงษ์เจริญ	
กรรมการ	ดร. นันทิกา เบญจเทพานนท์	
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา	ดร. จันท์บุรณ์ สถิตวิริยวงศ์	
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อิสระ บุรินทรามาตย์	

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพโรบลย์ พันธรักษ์พงษ์)

หัวหน้าภาควิชาคณิตศาสตร์และวิทยาการคอมพิวเตอร์

ลิขสิทธิ์ของภาควิชาคณิตศาสตร์และวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อปัญหาพิเศษ	โปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ต
ชื่อนักศึกษา	นางสาวจิตรา จันทรานนท์ 40056029
	นางสาวดารณี นราสันติพงศ์ 40056029
	นายสมพงษ์ แสนคำอ้อ 40056089
ปริญญา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชา	คณิตศาสตร์และวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์
สาขาวิชา	วิทยาการคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา	2543
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.จันทร์บุรณีย์ สถิตวิริยวงศ์ อาจารย์อิสระ บูรินทรามาตย์

บทคัดย่อ

เว็บเพจเป็นการสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตที่ถูกพูดถึงบ่อยที่สุด สาเหตุเนื่องมาจาก ข้อมูลในเว็บเพจนั้นมีหลากหลายประเภทให้เลือกชม และในอนาคตก็เป็นที่น่าเชื่อว่าเว็บเพจจะเป็น แหล่งซื้อขายสินค้าและบริการที่ใหญ่ที่สุด ทำให้เราต้องหันมาให้ความสนใจกับเว็บเพจมากขึ้น เครื่องมือที่ใช้ในการเขียนเว็บเพจก็มีอยู่มากมายให้เลือกใช้ตามความถนัดของแต่ละบุคคล ซึ่งต่าง ก็มีจุดเด่นที่แตกต่างกันไป

โครงการชิ้นนี้จะนำเสนอรูปแบบการเขียนเว็บเพจแบบใหม่ ซึ่งจะอำนวยความสะดวกต่อ ผู้ที่ต้องการมีเว็บเพจแต่ไม่มีความรู้ทางด้านนี้ ความโดดเด่นของโครงการคือ มีพื้นที่สำหรับ บริการฟรี , มีคำสั่งสำเร็จรูปที่ง่ายต่อการเรียกใช้งาน และเว็บเพจที่สร้างขึ้นจะปรากฏบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ตทันทีเพราะการทำงานทั้งหมดถูกทำแบบออนไลน์ จึงลดขั้นตอนการอัปโหลดไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Special Project Title	WEBPAGE GENERATOR ON THE INTERNET	
Student	Miss Jitra Chantranon	40056012
	Miss Daranee Narasantipong	40056029
	Mr.Sompong Saenkom-or	40056089
Degree	Bachelor's Degree of Science	
Department	Mathematics and Computer Sciences, Faculty of Science	
Programme	Computer Sciences	
Academic Year	2000	
Special Project Advisor	Dr.Chanboon Sathitwiriawong	
	Leturer Isara Burintramart	

ABSTRACT

Webpage is the most frequently communication through Internet. There are many information in webpage that can be viewed by browser. For the future, webpage will be the biggest market with diverse product and service called E-commerce. This leads us to take an attention to webpage more. There are many tools for building webpage and each has its own advantages.

This special project presents a new tool for building webpage which users can build their own webpages easily without HTML knowledge. It provides free space and processed HTML code which is convenient to use. The processed webpage will automatically appear in the Internet with all online application.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณพระคุณบิดา มารดา ที่ให้กำเนิดเลี้ยงดู อบรมสั่งสอนและให้กำลังใจมาตลอด จนกระทั่งพวกเราประสบความสำเร็จจนถึงทุกวันนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์จันทร์บุรณีย์ สถิตวิริยวงศ์ และอาจารย์อิสระ นุรินทรามาตย์ ที่ช่วยให้คำแนะนำและแนวทางในการทำปัญหาพิเศษ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสาทวิชาความรู้ทั้งในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ตลอดระยะเวลา 4 ปี จนกระทั่งโครงการสัมฤทธิ์ผลดี

ขอขอบคุณรุ่นพี่ และเพื่อน ๆ ที่ให้คำแนะนำและเป็นกำลังใจมาโดยตลอด



คณะผู้จัดทำ
มีนาคม 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VII
สารบัญรูป.....	VIII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
1.3 สมมติฐานของการศึกษา.....	2
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	2
1.5 ขั้นตอนการศึกษา.....	2
1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	2
1.7 คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา.....	3
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 ภาษา ASP (ACTIVE SERVER PAGES).....	5
2.1.1 หลักการการทำงานของ ASP.....	5
2.1.2 ลักษณะเด่นของภาษา ASP.....	6
2.1.3 ข้อบเจ็ทซ์ของ Active Server Pages.....	7
2.2 ภาษา HTML (HYPER TEXT MARKUP LANGUAGE).....	17
2.2.1 แท็กพื้นฐาน.....	17
2.2.2 การเชื่อมโยงกับเอกสารอื่น(Hyper Link).....	19
2.3 โปรแกรม MICROSOFT ACCESS.....	19
2.3.1 ส่วนประกอบในฐานข้อมูล.....	20
2.3.2 ลักษณะทั่วไปของระบบฐานข้อมูล.....	21
2.3.3 ความสัมพันธ์ (Relation).....	21
2.3.4 คีย์(key) ที่ใช้ในระบบฐานข้อมูล.....	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.4 ภาษา VBScript (VISUAL BASIC SCRIPT)	23
2.4.1 แอปพลิเคชันที่นำความสามารถของ VBScript ไปใช้งาน.....	23
2.4.2 องค์ประกอบของภาษา VBScript.....	24
2.4.3 เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์.....	26
2.4.4 ค่าคงที่ทางคณิตศาสตร์.....	27
2.4.5 แอสกีโค้ด.....	27
2.4.6 เหตุการณ์ต่างๆที่ใช้เขียนโปรแกรม.....	27
2.4.7 สับโปรแกรมที่สร้างขึ้นเอง.....	29
2.4.8 รูปแบบการทำงานฟังก์ชัน.....	29
บทที่ 3 การวิเคราะห์และออกแบบระบบงาน.....	31
3.1 วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ Context Diagram.....	31
3.2 วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ Data Flow Diagram.....	31
3.3 วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ E-R Diagram.....	35
3.4 อธิบาย E-R Diagram.....	36
3.4.1 เอนทิตี 7 เอนทิตี.....	36
3.4.2 ความสัมพันธ์ 5 ความสัมพันธ์.....	36
3.5 รายละเอียดเกี่ยวกับตารางที่ใช้ในการพัฒนาระบบงาน.....	38
3.6 ข้อมูลทางด้านเทคนิค.....	41
บทที่ 4 การพัฒนาระบบงาน.....	49
4.1 ความต้องการทางด้านฮาร์ดแวร์.....	50
4.1.1 ซอฟต์แวร์ที่ต้องใช้งาน.....	50
4.1.2 การติดตั้งระบบปฏิบัติการ Windows NT Server 4.0.....	51
4.1.3 การปรับแต่งระบบปฏิบัติการหลังการติดตั้ง.....	52
4.1.4 การติดตั้ง Web Server.....	52
4.1.5 เชื่อมต่อ Web Server เข้าสู่อินเทอร์เน็ต.....	52
4.1.6 การติดตั้งและปรับแต่ง TCP/IP ใน Web Server.....	52
4.2 การเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล.....	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4.3	ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม.....54
4.4	โครงสร้างการทำงานของระบบ.....55
4.5	สิ่งที่ได้จากการพัฒนาโปรแกรม.....61
บทที่ 5	ข้อสรุปและข้อแนะนำ.....62
5.1	สรุปผล.....62
5.1.1	ปัญหาต่างๆ ที่พบระหว่างพัฒนาโปรแกรม.....62
5.1.2	ข้อจำกัดของตัวโปรแกรม.....62
5.2	ข้อเสนอแนะ.....63
ภาคผนวก ก	ตัวอย่างหน้าจอในระบบและคำอธิบาย.....64
ภาคผนวก ข	การใช้โปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ต.....90
บรรณานุกรม121

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ตาราง Usersite.....	38
3.2 ตารางสมาชิก(Member).....	38
3.3 ตาราง Site.....	39
3.4 ตาราง Template.....	39
3.5 ตารางประเภท Template (TemplateType).....	40
3.6 ตารางเพศ(Sex).....	40
3.7 ตารางระดับการศึกษา(Level).....	40
3.8 ตารางประเทศ(Country).....	40
4.1 รายการฮาร์ดแวร์ที่จำเป็นต้องใช้สำหรับ Web Server	50
4.2 รายการซอฟต์แวร์ที่จำเป็นต้องใช้สำหรับ Web Server.....	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 องค์ประกอบของเทคโนโลยี ASP.....	4
2.2 หลักการทำงานของ ASP.....	5
2.3 การทำงานของโปรโตคอล HTTP.....	7
3.1 แสดง Context Diagram.....	31
3.2 แสดง Data Flow Diagram ระดับที่ 0 ของโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจเป็นอินเทอร์เน็ต.....	32
3.3 แสดง Data Flow Diagram ระดับที่ 1 ของการสร้างและแก้ไขเว็บเพจ.....	33
3.4 แสดง Data Flow Diagram ระดับที่ 2 ของการแก้ไข Template.....	34
3.5 แสดง E-R Diagram.....	35
4.1 หน้าจอการเรียกใช้ ODBC driver.....	53
4.2 แสดงโครงสร้างการทำงานของกรสมัครเป็นสมาชิก.....	55
4.3 แสดงโครงสร้างการทำงานของกร Sign in.....	56
4.4 แสดงโครงสร้างการทำงานของกรคลิก New ในหน้า Welcome to WebGenerator.....	57
4.5 แสดงโครงสร้างการทำงานของกรคลิก Edit และเลือก Change my old Template ในหน้า Welcome to WebGenerator.....	58
4.6 แสดงโครงสร้างการทำงานของกรคลิก Edit และเลือก Exist my old Template ในหน้า Welcome to WebGenerator.....	59
4.7 แสดงโครงสร้างการทำงานของกรคลิก View ในหน้า Welcome to WebGenerator.....	60
4.8 แสดงโครงสร้างการทำงานของกรคลิก Upload ในหน้า Welcome to WebGenerator.....	60
ก-1 แสดงหน้าจอ WebGenerator.....	65
ก-2 แสดงหน้าจอ Register ส่วนที่ 1.....	67
ก-3 แสดงหน้าจอ Register ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ก-4).....	68
ก-4 แสดงหน้าจอลงทะเบียนแล้ว.....	69
ก-5 แสดงหน้าจอลงทะเบียนแล้ว(ใส่Serial Key).....	70
ก-6 แสดงหน้าจอ Welcome to WebGenerator กรณีสมาชิกยังไม่เคยสร้างเว็บเพจ.....	72
ก-7 แสดงหน้าจอ Welcome to Webgenerator กรณีสมาชิกเคยสร้างเว็บเพจไว้แล้ว.....	72
ก-8 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่1 ส่วนที่1.....	74
ก-9 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่1 ส่วนที่2(ต่อจากรูปที่ ก-8).....	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
ก-10 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที2 ส่วนที่1	75
ก-11 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที2 ส่วนที่2(ต่อจากรูปที่ ก-10).....	75
ก-12 แสดงหน้าจอ Page Builder ส่วนที่ 1.....	77
ก-13 แสดงหน้าจอ Page Builder ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ก-12).....	77
ก-14 แสดงหน้าจอ Edit Page(Detail).....	78
ก-15 แสดงหน้าจอ Edit Page(Picture).....	79
ก-16 แสดงหน้าจอ Edit Page(Your E-mail Address).....	80
ก-17 แสดงหน้าจอ Edit Page(Favorite Links).....	81
ก-18 แสดงหน้าจอ Edit Page(Title of Your Page).....	82
ก-19 แสดงหน้าจอ Page Preview ส่วนที่ 1	83
ก-20 แสดงหน้าจอ Page Preview ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ก-19).....	84
ก-21 แสดงหน้าจอ Edit Page.....	85
ก-22 หน้าจอ Upload Page ส่วนที่1.....	86
ก-23 หน้าจอ Upload Page ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ก-22).....	87
ก-24 หน้าจอ System Error(Password Error).....	88
ก-25 หน้าจอ System Error(Sign up Error).....	89
ก-26 หน้าจอ System Error(Sign in Error).....	89
ข-1 แสดงหน้าจอ WebGenerator.....	91
ข-2 แสดงหน้าจอ Register ส่วนที่ 1.....	92
ข-3 แสดงหน้าจอ Register ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-2).....	92
ข-4 แสดงหน้าจอ Register ที่ผู้ใช้ได้ทำการกรอกเรียบร้อยแล้ว ส่วนที่ 1.....	93
ข-5 แสดงหน้าจอ Register ที่ผู้ใช้ได้ทำการกรอกเรียบร้อยแล้ว ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-4).....	94
ข-6 แสดงหน้าจอว่าได้ลงทะเบียนเรียบร้อยแล้ว.....	95
ข-7 แสดงหน้าจอลงทะเบียนแล้ว.....	96
ข-8 แสดง Serial key ที่ส่งไปทาง E-mail.....	97
ข-9 แสดงหน้าจอ System Error.....	98
ข-10 แสดงหน้าจอ Welcome to WebGenerator.....	99

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
ข-11 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่ 1 ส่วนที่ 1.....	100
ข-12 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่ 1 ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-11).....	100
ข-13 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่ 2 ส่วนที่ 1.....	101
ข-14 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่ 2 ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-13).....	102
ข-15 แสดงหน้าจอ Page Builder ส่วนที่ 1.....	104
ข-16 แสดงหน้าจอ Page Builder ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-15).....	104
ข-17 แสดงหน้า Edit Page (Tittle of your page).....	106
ข-18 แสดงหน้า Edit Page(Header).....	107
ข-19 แสดงหน้า Edit Page (Detail).....	108
ข-20 แสดงหน้า Edit Page (Favorite links).....	109
ข-21 แสดงหน้า Edit Page (E-mail).....	110
ข-22 แสดงหน้า Edit Page (Picture).....	111
ข-23 แสดงหน้าจอ Upload Page ส่วนที่ 1.....	112
ข-24 แสดงหน้าจอ Upload Page ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-23).....	112
ข-25 แสดงหน้าจอ Upload Page (Browse).....	113
ข-26 แสดงหน้าจอ Upload Page(แสดง file upload).....	114
ข-27 แสดงหน้าจอ Upload Page (Check file).....	115
ข-28 แสดงหน้าจอ Upload Page เมื่อลบไฟล์แล้ว.....	116
ข-29 แสดงหน้าจอ Page Preview ส่วนที่ 1.....	117
ข-30 แสดงหน้าจอ Page Preview ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-29).....	117
ข-31 แสดงหน้าจอ Welcome to WebGenerator.....	118
ข-32 แสดงหน้าจอ Edit Page สำหรับสมาชิกเก่า.....	119
ข-33 แสดงหน้าจอ System Error.....	120

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา(STATEMENT AND SIGNIFICANCE OF THE PROBLEMS)

ในอดีตการสร้างเว็บเพจสำหรับผู้เริ่มต้นและผู้ที่ไม่มีความรู้ทางด้านการทำเว็บเพจดูเป็นสิ่งที่ยากเพราะการทำเว็บเพจโดยเบื้องต้นแล้วจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในภาษาพื้นฐานเช่น HTML ก่อนหรือถ้าใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเช่น Microsoft Frontpage เป็นต้น ก็ทำความเข้าใจได้ยากและเมื่อทำเสร็จแล้วยังเกิดปัญหาอีกเพราะต้องทำการอัปโหลดขึ้นไปไว้บน เซิร์ฟเวอร์ที่ต้องการ

จากปัญหาที่พบทำให้เกิดแนวคิดที่จะสร้างเว็บไซต์ที่สามารถสร้างเว็บเพจแบบออนไลน์เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการมีเว็บเพจส่วนตัวแต่ไม่มีความรู้ทางด้านนี้โดยตรง เว็บไซต์นี้สามารถใช้งานได้ง่าย มีคำสั่งในการทำเว็บเพจให้เลือกมากมายตามแต่ที่ผู้ใช้ต้องการ ผู้ใช้เพียงแค่พิมพ์ข้อมูล ใส่รูปภาพ แล้วเลือกตำแหน่งที่ต้องการให้ไปปรากฏ โดยทั้งหมดนี้ทำผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา(GOAL AND OBJECTIVE)

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษาของโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ตมีดังนี้

1. เพื่อความรู้ความเข้าใจในภาษา ASP, HTML , VBScript และ Microsoft Access มากขึ้น
 2. เพื่อให้ได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาทางโปรแกรมของการทำเว็บไซต์แบบ Interactive เพื่อศึกษาการเขียนโปรแกรมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 3. เพื่อศึกษาการเชื่อมต่อของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 4. เพื่อศึกษาการจัดสรรพื้นที่บนเซิร์ฟเวอร์
 5. เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกผู้ที่ต้องการมีโฮมเพจแต่ไม่มีความรู้ในด้านนี้โดยตรง
 6. สามารถใช้โปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ เพื่อการออกแบบกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหว
- เพื่อความสวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 สมมติฐานของการศึกษา(HYPOTHESIS TO BE TESTED)

สมมติฐานของการศึกษาของโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ตมีดังนี้

1. ใช้โปรแกรมภาษา ASP, HTML , VBScript , Microsoft Access และ SQL ในการพัฒนาเว็บไซต์
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ เช่น Macromedia Flash , Adobe Photoshop ACDS เป็นต้น ในการจัดการกับการออกแบบกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหวต่างๆ

1.4 ขอบเขตการศึกษา(SCOPE OR LIMITATION OF THE STUDY)

ขอบเขตการศึกษาของโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ตมีดังนี้

1. เป็นเว็บไซต์ที่ใช้งานบนโปรแกรม Internet Explorer ,Netscape Communicator
2. ผู้ใช้ต้องทำการลงทะเบียนก่อนใช้งานเพื่อจัดสรรพื้นที่บนเซิร์ฟเวอร์
3. มีการตรวจสอบการเข้าสู่ระบบของผู้ขอใช้บริการ
4. ผู้ใช้สามารถสร้างโฮมเพจของตนเองจากเครื่องมือที่มีอยู่ในเว็บไซต์นี้ได้
5. มีกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหวประกอบ

1.5 ขั้นตอนการศึกษา(PROCESS OF THE STUDY)

ขั้นตอนการศึกษาของโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ตมีดังนี้

1. ศึกษารูปแบบและวางแนวทางของเว็บไซต์
2. ออกแบบและวางโครงร่างของเว็บไซต์
3. ศึกษารูปแบบที่จะใช้กับระบบเครือข่าย
4. ทดลองใช้ภาษากับการทำงานจริง
5. ออกแบบกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหว
6. ทำการเชื่อมต่อกับระบบเครือข่าย
7. ทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาด
8. สรุปโครงงานและจัดทำเอกสารประกอบปัญหาพิเศษ

1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น (ASSUMPTION)

ข้อตกลงเบื้องต้นของโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ตมีดังนี้

1. ผู้มาขอใช้บริการต้องทำการลงทะเบียนก่อนเพื่อมีสิทธิในการใช้พื้นที่บนเซิร์ฟเวอร์
2. การเข้าสู่ระบบต้องมีการตรวจสอบสิทธิ์ (Username , Password) ทุกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา(DEFINITION)

คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษาของโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ตมีดังนี้

1. Username หมายถึง ชื่อที่ตั้งขึ้นเพื่อใช้ในการตรวจสอบการเข้าสู่ระบบของผู้ใช้ที่ได้ทำการลงทะเบียนไว้แล้ว(โดยใช้ร่วมกับPassword) ขนาด 1-10 หลัก ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษหรือตัวเลขเท่านั้น
2. Password หมายถึง รหัสผ่านของแต่ละบุคคล ซึ่งผู้ใช้เป็นผู้กำหนดเอง ขนาด 1-10 หลัก ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษหรือตัวเลขเท่านั้น



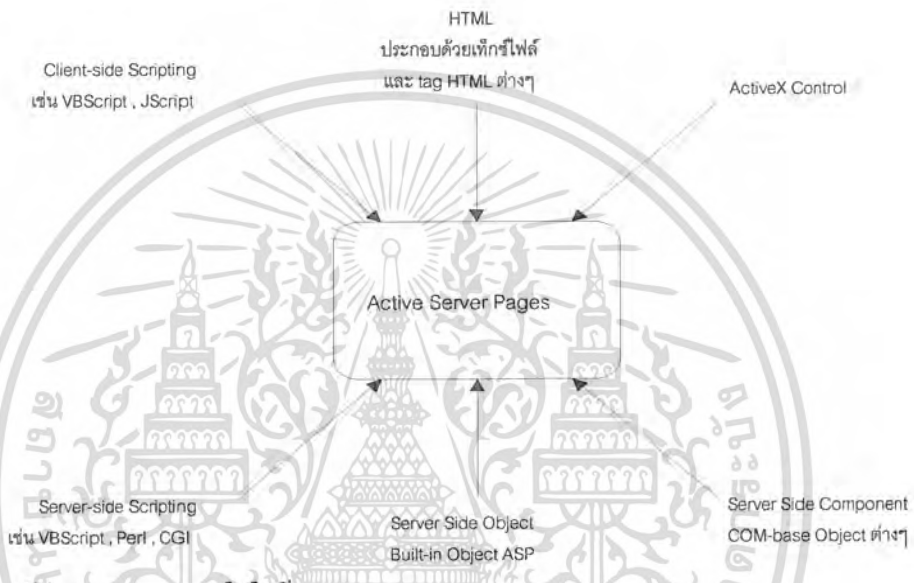
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

บทวรรณกรรมหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ภาษา ASP (ACTIVE SERVER PAGES)

ASP เป็นชื่อของเทคโนโลยีในการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอินเทอร์เน็ตที่ไม่ใครซอฟต์แวร์ คิดขึ้นมาโดยเน้นไปที่การพัฒนาและจัดการแอปพลิเคชันที่เว็บเซิร์ฟเวอร์ โดยเราจะเรียกแอปพลิเคชันที่สร้างจากเทคโนโลยี ASP ว่า “ แอปพลิเคชัน ASP ”



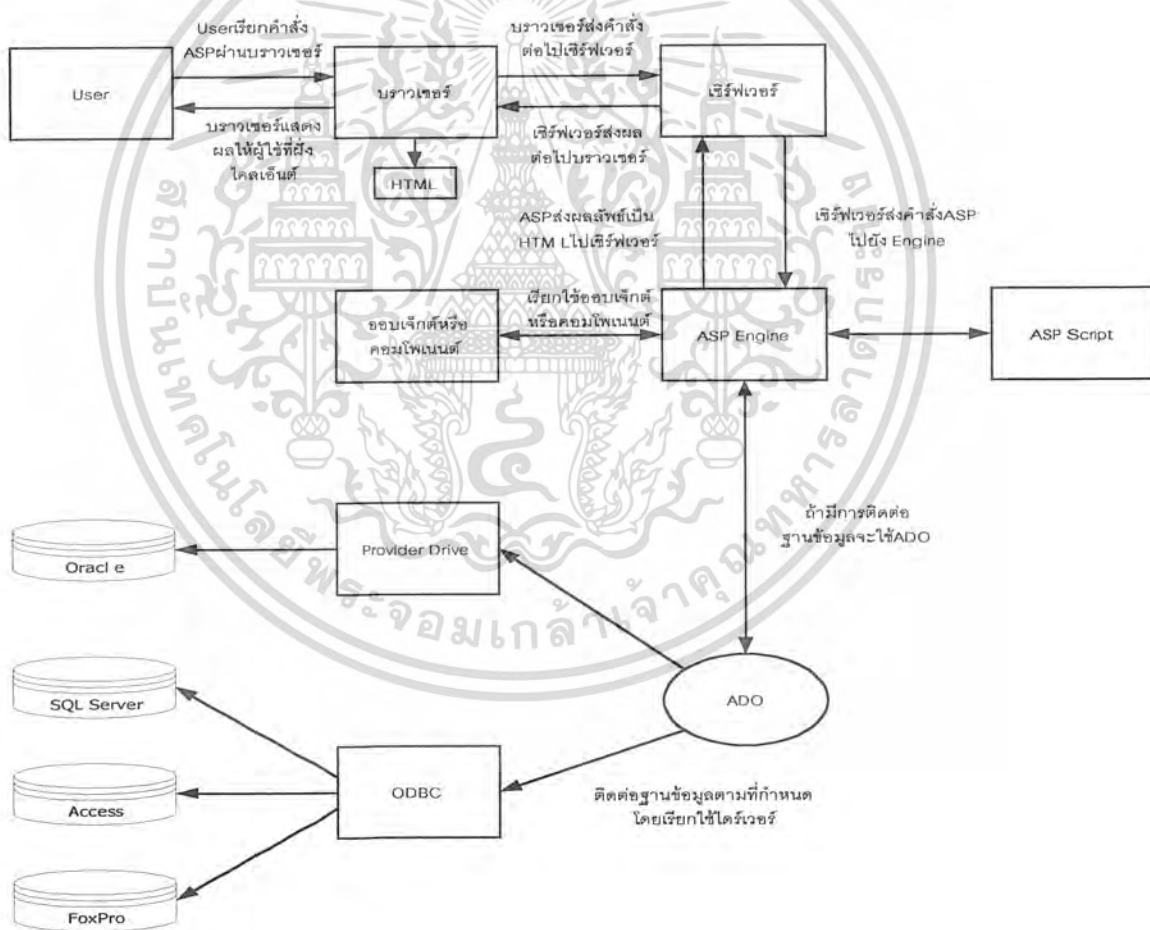
รูปที่ 2.1 องค์ประกอบของเทคโนโลยี ASP

แอปพลิเคชัน ASP (ASP APPLICATION) คือ เท็กซ์ไฟล์ที่บรรจุคำสั่งสคริปต์ ต่างๆ ผสมรวมกับเอกสาร HTML ซึ่งจะถูเก็บไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ เมื่อมีบราวเซอร์เรียกใช้งานก็จะถูกแปลโดย ASP Interpreter และถูกเอ็กซีคิวต์ที่เว็บเซิร์ฟเวอร์ โดยผลลัพธ์ที่ได้จะเก็บในรูปเอกสาร HTML แล้วถูกส่งกลับไปให้บราวเซอร์ที่เรียกใช้แอปพลิเคชัน ASP นั้น แอปพลิเคชัน ASP นั้นจะเป็นเท็กซ์ไฟล์ที่มีนามสกุลเป็น .asp ซึ่งจะประกอบด้วย ข้อความ , เท็กของ HTML และคำสั่งสคริปต์(ตามแต่จะเลือกใช้ VBScript หรือ Jscript

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.1 หลักการทำงานของ ASP

เนื่องจาก ASP จะทำงานโดยมีตัวแปลและเอ็กซีคิวทีฟที่ฝั่งเซิร์ฟเวอร์ อาจจะเรียกการทำงานว่าเป็นเซิร์ฟเวอร์ไซด์ ส่วนการทำงานของบราวเซอร์ผู้ใช้เรียกว่าไคลเอนต์ไซด์ โดยการทำงานจะเริ่มต้นที่ผู้ใช้ส่งความต้องการผ่านเว็บบราวเซอร์ทาง HTTP (HTTP Request) ซึ่งอาจจะเป็นการกรอกแบบฟอร์มหรือใส่ข้อมูลที่ต้องการ ข้อมูลเหล่านั้นจะเป็นเอกสาร ASP(เอกสารนี้จะมีส่วนขยายเป็น asp เช่น search.asp เป็นต้น) เมื่อเอกสาร ASP เข้ามาถึงเว็บเซิร์ฟเวอร์ก็จะถูกส่งไปให้ ASP เพื่อทำหน้าที่แปลคำสั่งและเอ็กซีคิวทีฟคำสั่งนั้น ซึ่ง ASP อาจจะเรียกใช้ออบเจกต์ , คอมโพเนนต์หรือ ADO(เพื่อใช้ฐานข้อมูล) หลังจากนั้น ASP จะสร้างผลลัพธ์ในรูปแบบเอกสาร HTML ส่งกลับไปให้เว็บเซิร์ฟเวอร์เพื่อส่งต่อไปให้บราวเซอร์แสดงผลทางฝั่งผู้ใช้ต่อไป (HTTP Response) ซึ่งลักษณะการทำงานแบบนี้จะคล้ายกับการทำงานของ CGI(Common Gateway Interface) หรืออาจจะกล่าวได้ว่า ASP ก็คือโปรแกรม CGI ประเภทหนึ่งก็ได้



รูปที่ 2.2 หลักการทำงานของ ASP

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 ลักษณะเด่นของภาษา ASP

ด้วยการพัฒนาที่คำนึงถึงการใช้งานที่มีประสิทธิภาพและยืดหยุ่นกับการใช้งานบนเว็บทำให้ ASP มีจุดเด่น 7 ประการคือ

2.1.2.1 ไดนามิกเว็บเพจ เนื่องจาก ASP สนับสนุนการแทรกสคริปต์ไม่ว่าจะเป็น VBScript , JavaScript และ JScript ซึ่งสคริปต์เหล่านี้จะประมวลผลทางเซิร์ฟเวอร์แล้วส่งผลลัพธ์ไปที่ไคลเอนต์ผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ทำให้มีการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลได้ระดับหนึ่ง รวมทั้งความเป็นไดนามิกของเอกสารทำให้เอกสารไม่น่าเบื่อเนื่องจากเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเช่น การออกแบบเอกสารเพื่อตกทอดผู้เข้าชมตามเวลาต่างๆที่ล็อกอินเข้ามาเป็นต้น

2.1.2.2 บิวติอินออบเจกต์ ผู้พัฒนา ASP สามารถเรียกใช้ออบเจกต์ที่ผนวกมากับ ASP ได้ทันที เนื่องจากออบเจกต์เหล่านี้มีหน้าที่ในการติดต่อระหว่างเซิร์ฟเวอร์กับไคลเอนต์ โดยในแต่ละออบเจกต์จะประกอบด้วยคอลเล็กชัน, พรอพเพอร์ตี้ และเมธอด ที่จำเป็นในการติดต่อระหว่างเซิร์ฟเวอร์กับไคลเอนต์ เช่นเมื่อต้องการใช้ออบเจกต์ Request เพื่อรับข้อมูลจากผู้ใช้งานทางฟอร์มของ HTML จากไคลเอนต์หรือใช้ออบเจกต์ Response เพื่อแสดงผลข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์ออกทางไคลเอนต์ผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ เป็นต้น ออบเจกต์เหล่านี้ประกอบด้วย Request , Response , Application , Session , Server , ObjectContext และ ASPError

2.1.2.3 บิวติอินคอมโพเนนต์ นอกจากจะมีบิวติอินออบเจกต์แล้ว ASP ยังเตรียมคอมโพเนนต์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสวยงามให้กับเอกสารเช่น การสร้างป้ายโฆษณาที่แสดงแบบสุ่มตลอดเวลาที่เข้าหน้าเอกสารหรืออีเพรชหน้าเอกสารนั้น หรือแม้แต่การแสดงความที่เป็นข้อเสนอหรือทิปการใช้งานที่ให้ปรากฏแบบสุ่มได้เช่นกัน คอมโพเนนต์เหล่านี้ประกอบด้วย Ad Rotator , Content Rotator , Browser Capabilities , Content Linking , Counter , Database Access , File Access

2.1.2.4 ติดต่อฐานข้อมูล เนื่องจากปัจจุบันการใช้งานฐานข้อมูลบนเว็บที่เรียกว่า Web Database เป็นที่นิยมมากเป็นการขยายฐานข้อมูลแบบไคลเอนต์เซิร์ฟเวอร์ที่จำกัดเฉพาะในบริเวณเช่น ในบริษัทหรือในอาคารหนึ่งๆ ซึ่ดจำกัดนี้ถูกทำลายด้วย ASP ทำให้สามารถดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลที่อยู่ห่างไกลผ่านทางเว็บได้ ทำให้การค้าที่เรียกว่าอี-คอมเมิร์ซ มีความเจริญอย่างรวดเร็วจากความง่ายและความยืดหยุ่นในการสนับสนุนระบบฐานข้อมูลได้หลายๆแพลตฟอร์มไม่ว่าจะเป็น SQL Server , Oracle , Access หรือแม้แต่ dBase ทำให้ผู้ใช้ไม่ต้องมีปัญหาในการเลือกใช้ระบบฐานข้อมูล การทำงานร่วมกับฐานข้อมูลเหล่านี้ ASP มีบิวติอินออบเจกต์ที่เรียกว่า ActiveX Data Object (ADO) ทำให้สามารถกำหนดการติดต่อฐานข้อมูลได้อย่างง่ายดาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2.5 ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ก็คือบิตอื่นต่างๆตลอดจนสิ่งที่ได้รับจาก ASP หรือแม้แต่ตัวคอมไพเลอร์ ASP สามารถดาวน์โหลดมาใช้ได้ทันที

2.1.2.6 แหล่งบริการข้อมูล ทั้งที่เป็นบทเรียนและโค้ดที่จำเป็นต้องใช้สามารถค้นหาได้จากเว็บไซต์ต่างๆ เช่น www.refsnedata.no , www.thaiiq.com , www.thaiwbi.com , www.thaidev.com หรือ www.aspfree.com เป็นต้น

2.1.2.7 การสนับสนุนเว็บเซิร์ฟเวอร์หลายรูปแบบเนื่องจากเดิมนั้น ASP จะใช้งานได้ในระบบปฏิบัติการ และเซิร์ฟเวอร์ของไมโครซอฟท์เท่านั้น แต่ปัจจุบันสามารถใช้ ASP บนระบบยูนิกซ์หรือลินุกซ์ได้แล้ว โดยการพัฒนาของบริษัท ChilliSoft ดังนั้นถ้าต้องการนำ ASP ไปใช้กับระบบยูนิกซ์หรือลินุกซ์สามารถดาวน์โหลดได้จาก www.chillisoft.com และเพื่อความสะดวกสามารถใช้งานได้

2.1.3 ออบเจกต์ของ Active Server Pages

ในการสร้างแอปพลิเคชัน ASP นั้น ต้องอาศัยการเขียนสคริปต์ร่วมกับแท็กของ HTML เพื่อให้แอปพลิเคชันถูกประมวลผลที่เซิร์ฟเวอร์ และแสดงผลที่เบราว์เซอร์ซึ่งหลักในการเขียนสคริปต์เพื่อสร้างแอปพลิเคชัน ASP นั้นต้องอาศัย ASP Object Model ซึ่งกล่าวถึง ASP ในเชิงวัตถุ ซึ่งจะทำให้การเขียนสคริปต์ทำได้ไม่ยาก



รูปที่ 2.3 การทำงานของโพรโตคอล HTTP

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากมีการติดต่อกับเว็บเซิร์ฟเวอร์บ่อยเพียงใด ยิ่งเว็บเซิร์ฟเวอร์นั้นมีเว็บเพจจำนวนมาก หรือมีผู้ใช้ที่ต้องการเยี่ยมชมจำนวนมาก เว็บเซิร์ฟเวอร์จะต้องทำงานหนักเพียงใด หรืออาจต้องทำงานหลายอย่างไม่จำเป็น เช่น การย้อนกลับมาดูเว็บเพจเดิมที่เคยเรียกดูในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ซึ่งน่าจะใช้ข้อมูลเดิมที่เคยเรียกมาก่อนหน้านี้ได้เลย เป็นต้น

จากที่กล่าวมา Active Server Pages ได้เข้ามาปรับปรุงการทำงานดังกล่าว คือมีการเก็บข้อมูลการเข้าใช้งานของผู้ใช้รวมไปถึงการควบคุม/จัดการแอปพลิเคชัน เป็นผลให้เว็บเพจและทรัพยากรของเว็บเซิร์ฟเวอร์ต่างๆถูกใช้งานและถูกจัดการด้วยวิธีการที่มีประสิทธิภาพ การสร้างและจัดการแอปพลิเคชัน ASP ด้วยออบเจกต์ภายใน ASP ออบเจกต์ภายใน ASP ซึ่งถูกนำมาใช้ในการสร้างและจัดการแอปพลิเคชันมีทั้งหมด 6 ชนิด ได้แก่

2.1.3.1 Application Object เป็นออบเจกต์เดี่ยว ๆ ที่ทำหน้าที่จัดการแอปพลิเคชัน ASP, ซึ่งแอปพลิเคชัน ASP จะถูกเรียกใช้โดยการเรียกไฟล์ .asp มาใช้งาน และอาจจะเรียกใช้งาน ActiveX Object อื่นๆ ที่เว็บเซิร์ฟเวอร์มาช่วยทำงาน นอกจากบทบาทการจัดการแอปพลิเคชัน ASP แล้ว Application Object ยังทำหน้าที่เสมือนกับแชร์ข้อมูลระหว่างส่วนต่างๆของแอปพลิเคชัน ASP โดยข้อมูลที่นำมาแชร์จะเก็บอยู่ในตัวแปรที่กำหนดขึ้น, พรอพเพอร์ตี้ และคอลเล็กชันของ Application Object

1) การใช้ตัวแปรและอาร์เรย์ใน Application Object สามารถกำหนดตัวแปรในให้ใช้งานใน Application Object ด้วยรูปแบบต่อไปนี้

```
Application(ชื่อตัวแปร)
```

จากนั้นกำหนดค่าให้กับตัวแปร โดยจะไม่ใช่ Dim,ReDim ในการประกาศค่า ซึ่งตัวแปรที่กำหนดแล้วจะอยู่ในระดับ Application

```
<%
Application("NumberOfUser")= 1
Application("MaximumUser")=99
%>
```

นอกเหนือจากตัวแปร ยังสามารถกำหนดอาร์เรย์เพื่อเก็บค่าตัวแปรเป็นชุดได้(Array)

```

<%
Dim arCompany(3)
arCompany(1)="Microsoft"
arCompany(2)="Netscape"
arCompany(3)="Oracle"
Application("arTop3")= arCompany 'กำหนดค่าให้กับอาร์เรย์ตัวแปรระดับ
Application'
%>

```

2) อีเวนต์ของ Application Object ได้แก่

- OnStart เป็นอีเวนต์ที่เกิดขึ้นเมื่อแอปพลิเคชัน ASP เริ่มต้นใช้งานในเว็บเซิร์ฟเวอร์, ใช้อีเวนต์นี้ในการกำหนดค่าเริ่มต้นของตัวแปร, พรอพเพอร์ตี้และคอลเล็กชันของ Application Object

- OnEnd เป็นอีเวนต์ที่เกิดขึ้นเมื่อแอปพลิเคชัน ASP จบการทำงาน(Shut down เซิร์ฟเวอร์)หรือมีการ Re-Compile ไฟล์ GLOBAL.ASP ใหม่ จึงใช้อีเวนต์นี้ในการจัดการความเรียบร้อยก่อนปิดใช้งานแอปพลิเคชัน เช่น จัดการ Log File เป็นต้น

3) เมธอดของ Application Object

สำหรับเมธอดของ Application Object ได้แก่

- Lock เป็นเมธอดที่ใช้ป้องกันไม่ให้ผู้ใช้งานเปลี่ยนค่าพรอพเพอร์ตี้ของ Application Object ในเวลาเดียวกัน เช่น อาจจะใช้ในการล็อกพรอพเพอร์ตี้ที่นั้นไว้ แล้วเปลี่ยนแปลงค่าโดยผู้บริหารระบบ เป็นต้น

- Unlock เป็นเมธอดที่ทำให้พรอพเพอร์ตี้ของ Application Object กลับสู่สภาพพร้อมถูกเปลี่ยนแปลง

```

<%
Application.Lock
Application("NumberOfUser")=1 'รีเซตค่าตัวแปรระดับ Application'
Application.Unlock
%>

```

4) การใช้งานคอลเล็กชันของ Application Object

คอลเล็กชัน คือ ออบเจกต์พิเศษที่เก็บค่าข้อมูลชนิดเดียวกันหลายๆค่า ซึ่งมองว่ามีความคล้ายคลึงกับอาร์เรย์ ซึ่งปกติอาร์เรย์จะใช้อินเด็กซ์เป็นตัวชี้บ่งถึงข้อมูลแต่ละตัว แต่คอลเล็กชันจะใช้คีย์เป็นสิ่งที่แทนอินเด็กซ์ของอาร์เรย์พิเศษนั้น

ใน Application Object มีคอลเล็กชันไว้ใช้งานได้แก่

- Contents เป็นคอลเล็กชันที่เก็บข้อมูลของตัวแปรที่ถูกกำหนดขึ้นภายใน Application Object ซึ่งถูกประกาศภายนอกแท็ก<OBJECT>

- StaticObject เป็นคอลเล็กชันที่คล้ายกับ Contents แต่ตัวแปรที่ถูกกำหนดขึ้นจะต้องถูกประกาศในแท็ก<OBJECT>

2.1.3.2 Session Object เข้ามาช่วยลบลบจุดด้อยของการทำงานแบบ Stateless ของโพรโตคอล HTTP ซึ่ง Session Object จะช่วยเก็บข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับผู้ใช้งาน โดยกำหนดเลขที่ให้กับผู้ใช้งานแต่ละราย แล้วใช้เลขที่นั้นในการติดตามการใช้งานของผู้ใช้รายนั้นๆ

1) การติดตามการใช้งานแอปพลิเคชันของผู้ใช้

Session Object จะใช้ Cookie ในการติดตามการใช้งานของผู้ใช้งานแต่ละราย โดยจะส่งเลขที่หรือ ID ที่กำหนดเฉพาะให้กับผู้ใช้งานแต่ละราย ส่งไป/กลับระหว่างบราวเซอร์และเว็บเซิร์ฟเวอร์ เพื่อคอยติดตามการใช้งานแอปพลิเคชัน ASP ซึ่ง ID จะเรียกว่า SessionID

ในการเรียกใช้งานแอปพลิเคชัน ASP นั้น Server Object จะตรวจสอบ HTTP Header ว่าผู้ที่เรียกใช้นั้นมี SessionID หรือไม่ ถ้ามีแสดงว่าเคยใช้งานมาก่อน การใช้งานจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง (เพราะเคยมีการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้รายนั้นมาก่อน) ซึ่งเรียกผู้ใช้งานว่า Active User แต่ถ้าหากไม่มี SessionID หรือ SessionID ที่มีนั้นไม่ปรากฏมาก่อน จะมีการกำหนด SessionID ให้ใหม่

2) พรอพเพอร์ตี้ของ Session Object

สำหรับพรอพเพอร์ตี้ของ Session Object ได้แก่

- SessionID จะแสดง ID เฉพาะที่ถูกกำหนดให้ผู้ใช้แต่ละราย
- TimeOut เป็นเวลาที่เว็บเซิร์ฟเวอร์จะตัดการติดต่อกับผู้ใช้งาน หากไม่สามารถติดต่อกับ SessionID ที่มีนั้นสร้างขึ้นมาได้ (มีหน่วยเป็นนาที, ดีฟอลต์ คือ 20 นาที)
- CodePage เป็นการกำหนดแอสกีไบต์ให้กับภาษาที่จะแสดงผล ในแต่ละท้องถิ่น
- LCID LocalIdentifier จะใช้กำหนดรูปแบบการแสดงผลวันที่, เวลา และหน่วยเงินตราในท้องถิ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) อีเวนต์ของ Session Object

อีเวนต์สำคัญของ Session Object ได้แก่

- Session_OnStart เป็นเหตุการณ์เมื่อผู้ใช้รายใหม่เรียกใช้แอปพลิเคชัน ASP
- Session_OnEnd เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ใช้งานรายนั้นจบการใช้งาน

แอปพลิเคชัน

4) การใช้งานตัวแปรและอาร์เรย์ใน Session Object

ในการทำงานกับ Session Object สามารถกำหนดตัวแปรขึ้นมาได้รูปแบบดังนี้

Session(ชื่อตัวแปร)

ตัวแปรที่สร้างขึ้นจะมีขอบเขตเฉพาะผู้ใช้แต่ละรายไม่เกี่ยวข้องกัน(อยู่ในระดับ Session) ซึ่งกำหนดตัวแปรเดียว แต่อาจจะมีค่าแตกต่างกันในผู้ใช้แต่ละราย และมักจะใช้ตัวแปรระดับ Session มาใช้ในการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล สำหรับการใช้งานอาร์เรย์คล้ายกับการใช้งานอาร์เรย์ของ Application Object แต่จะมีขอบเขตการใช้งานอยู่ในระดับ Session

5) เมธอดของ Session Object

Session Object จะใช้เมธอด Abandon เมื่อต้องการจบการทำงานร่วมกับ Session ที่ใช้งาน(โดยคืนทรัพยากรในส่วนของ Session นั้นคืนให้กับระบบ) เพราะฉะนั้นคำสั่งใดก็ตามหลังการใช้เมธอด Abandon จะไม่ถูกเอ็กิซิวคิวต์

6) การใช้งานคอลเล็กชันของ Session Object

สำหรับการใช้งานกับคอลเล็กชันใน Session Object มีคอลเล็กชันไว้ใช้งาน ได้แก่

- Contents เป็นคอลเล็กชันที่เก็บข้อมูลของตัวแปรที่กำหนดขึ้นมาจากใน Session Object ซึ่งถูกประกาศภายนอกแท็ก<OBJECT>
- StaticObjects เป็นคอลเล็กชันที่คล้ายกับ Contents แต่ตัวแปรกำหนดขึ้นจะต้องถูกประกาศภายในแท็ก<OBJECT>

2.1.3.3 Server Object จะทำให้การควบคุมและบริหารเว็บเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งทำได้ด้วยการเขียนสคริปต์ในแอปพลิเคชัน ASP (โดยเรียกใช้เมธอด หรือกำหนดค่าพรอพเพอร์ตี้ของ Server Object)

1) เมธอดของ Server Object

- CreateObject เป็นการเรียกใช้ ActiveX Object ขึ้นมาใช้งานโดยอาศัยแนวความคิดของ COM(Component Object Model)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- MapPath เป็นการกำหนด Virtual Path เข้ากับพาทที่มีจริง(Physical Path) ในเว็บเซิร์ฟเวอร์

- HTML Encode เป็นการเข้ารหัสเอกสาร HTML ที่จะส่งไปยังบราวเซอร์ เพื่อให้เห็นตัวอักษรที่เป็นตัวสงวนได้

- URLEncode เป็นเทคนิคการเข้ารหัส URL เพื่อที่เราจะสามารถรับ-ส่งข้อมูลระหว่างเว็บเซิร์ฟเวอร์ด้วยการต่อท้าย URL ด้วยข้อมูลที่ส่งไปมา

เมธอด CreateObject จะใช้กันมากในการเรียกใช้ออบเจกต์ เช่น การใช้งาน ADO, หรือ ActiveX Object อื่นๆ ในเว็บเซิร์ฟเวอร์ ตัวอย่างเช่น การเลือกปฏิบัติกับบราวเซอร์ ที่เรียกใช้งานแอปพลิเคชัน ASP จะใช้ BrowserCapabilities Component ในการตรวจสอบ เป็นต้น

ตัวอย่างการใช้ Server Object สร้างการติดต่อกับฐานข้อมูล

```
Set Conn =Server. CreateObject("ADODB.Connection")
Conn.Open "mydsn", "admin", ""
```

ตัวอย่างการใช้ เมธอด MapPath จะเป็นการแสดง Relative Directory

```
<% =Server. MapPath ("Scripts")%> 'จะแสดง C:\inetpub\wwwroot\
Script
<% = Server. MapPath ("/Scripts")%> 'จะแสดง C:\inetpub\ Script
```

ส่วนการทำงานของการใช้เมธอด HTML Encode จะใช้รับประกันว่าข้อมูลที่ส่งไปให้บราวเซอร์ นั้นจะแสดงข้อมูลได้ครบถ้วน (เพราะต้องแสดงข้อความที่มีตัวอักษรพิเศษ) ตัวอย่างเช่น < หรือ % เป็นต้น ดังตัวอย่าง

```
<% = Server. HTML Encode ("<TABLE WIDTH='100%'>")%>
```

ส่วน URLEncode นั้นใช้เพื่อให้ข้อมูลที่ถูส่งมาพร้อมกับ URL ถูกนำไปประมวลผลต่อได้อย่างถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) พรอพเพอร์ตี้ของ Server Object

สำหรับพรอพเพอร์ตี้ของ Server Object มีเพียง ScriptTimeout ซึ่งจะใช้กำหนดเวลา(ในหน่วยวินาที) ว่าเซิร์ฟเวอร์ควรจะต้องประมวลผลนานที่สุดเท่าใด ทั้งนี้เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการประมวลผลนานโดยไม่มีที่สิ้นสุด

2.1.3.4ObjectContext Object

ใน IIS 4.0 สามารถใช้ Active Server Pages ในการติดต่อกับMicrosoft Transaction Server(MTS) โดยติดต่อผ่าน ObjectContext Object ทำให้การประมวลผลทรานส์แซคชันผ่านอินเตอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ทำได้

1) ASP กับการสนับสนุนทรานส์แซคชัน

จะใช้ Transaction Directive ในการประมวลผลทรานส์แซคชัน โดยกำหนดจะระบุไว้ในบรรทัดแรกของไฟล์ .asp ดังตัวอย่าง

```
<%@TRANSACTION = Required%>
```

ซึ่งการทำให้การประมวลผลทรานส์แซคชันระหว่างเว็บเซิร์ฟเวอร์กับ MTS มีการ Commit (งานทรานส์แซคชันนั้นสมบูรณ์)และRollback(งานทรานส์แซคชันไม่สมบูรณ์ ต้องย้อนกลับสู่สภาพเดิมก่อนทำทรานส์แซคชัน) โดยแอปพลิเคชัน ASP จะติดต่อกับ MTS ผ่าน MTS Component

2) เมธอดของ ObjectContext Object จะใช้สำหรับควบคุมการประมวลผลทรานส์แซคชัน ซึ่งมี 2 เมธอด

- SetComplete เป็นเมธอดที่ใช้ Commit การประมวลผลทรานส์แซคชัน ซึ่งถือว่า ทรานส์แซคชันเกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ ยอมรับการเปลี่ยนแปลงกับสิ่งที่เกิดขึ้นจากการประมวลผล ทรานส์แซคชัน

- SetAbort เป็นเมธอดที่ใช้ Rollback หรือย้อนกลับการประมวลผลทรานส์แซคชัน กลับสู่สภาพเดิมก่อนการประมวลผลทรานส์แซคชัน ถือได้ว่าประมวลผลทรานส์แซคชันนั้นล้มเหลว

3) อีเวนต์ของ ObjectContext Object

ObjectContext Object จะมี 2 อีเวนต์ ซึ่งจะเกิดขึ้นหลังจากเอ็กซีคิวต์เมธอดต่างๆของ ObjectContext Object ดังนี้

- OnTransactionCommit เป็นอีเวนต์ที่เกิดขึ้นหลังจากเอ็กซีคิวต์เมธอด SetCompleteของ ObjectContext Object

- OnTransactionAbort เป็นอีเวนต์ที่เกิดขึ้นหลังจากเอ็กซ์ซิควิต์เมธอด SetAbort ของ ObjectContext Object

2.1.3.5 Response Object

Response Object จะควบคุมและจัดการเกี่ยวกับการส่งข้อมูลออกไปยังเบราว์เซอร์ ไม่ว่าจะเป็นเอกสาร HTML,ข้อความธรรมดา,ข้อมูลที่ไม่ใช่ข้อความ(ภาพ,เสียง ฯลฯ),HTTP Header และ Cookie

1) Cookie Collection

Cookie เป็นข้อมูลที่ช่วยติดตามการใช้งานของผู้ใช้แต่ละรายซึ่งจะถูกจัดการผ่านคอลเล็กชัน(ซึ่งเป็นคอลเล็กชันเดียวของ Response Object) สำหรับข้อมูลที่เก็บอยู่ใน Cookie สามารถเก็บได้มากกว่า 1 ค่า และมีแอตทริบิวต์สำหรับการจัดการ Cookie อย่างมีประสิทธิภาพ

2) แอตทริบิวต์ของ Cookie Collection

Cookie แต่ละตัวจะมีข้อมูลเฉพาะที่เรียกว่าแอตทริบิวต์ ซึ่งจะถูกนำมาใช้ควบคุมการทำงานได้แก่

- Expires เป็นการกำหนดวันที่ Cookie นั้นจะหมดอายุ
- Domain เป็นการจำกัดว่า Cookie นั้นมาจากโดเมนอะไร
- Path เป็นพาทที่อยู่ในโดเมน ซึ่ง Cookie นั้นส่งออกไป
- Secure เป็นการเลือกว่า Cookie ที่ส่งไปยังเบราว์เซอร์จะส่งใน Channel ที่ปลอดภัยหรือไม่
- HasKeys เป็นข้อมูลที่บอกว่า Cookie นั้นมีการใช้ Key เพื่อเพิ่มจำนวนค่าที่เก็บใน Cookie หรือไม่

3) พรอพเพอร์ตี้ของ Response Object

Response Object จะใช้พรอพเพอร์ตี้ที่มีในการกำหนดลักษณะของข้อมูลที่ส่งไปให้เบราว์เซอร์ดังนี้

- Buffer เป็นการเลือกว่าจะกักข้อมูลไว้ก่อนส่งให้กับเบราว์เซอร์ โดยจะส่งข้อมูลที่สมบูรณ์ไปให้ทีเดียวหรือไม่ (True,False) ซึ่งในการใช้ Buffer จะมีผลตั้งแต่บรรทัดแรกที่กำหนดว่าจะมีการใช้ Buffer หรือไม่ เพราะฉะนั้นจึงกำหนดให้อยู่ในบรรทัดแรกของเว็บเพจและไม่ยอมให้มีการเปลี่ยนแปลงค่าหลังจากส่งข้อมูลใดๆให้เบราว์เซอร์
- CacheControl เป็นการกำหนดว่าจะยอมให้ Proxy Server จะ Cache Output หรือไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- CharSet เป็นการกำหนดรูปแบบการแสดงผลประเภทข้อความที่จะแสดงที่บราวเซอร์
- Expires เป็นการกำหนดเวลา(หน่วยเป็นนาที)ที่เว็บเพจ จะหมดอายุจาก Cache ของบราวเซอร์
- ExpiresAbsolute เป็นการระบุวัน/เวลาที่ชัดเจนที่เว็บเพจจะหมดอายุใน Cache ของบราวเซอร์
- IsClientConnected เป็นการเพิ่มความสามารถของ Session Object โดยถามว่าบราวเซอร์ยังเชื่อมต่อกับเว็บเซิร์ฟเวอร์อยู่หรือไม่
- Status เป็นการแสดงสถานะที่เป็นผลลัพธ์ของการตอบสนองของเว็บเซิร์ฟเวอร์ต่อการร้องขอข้อมูลจากบราวเซอร์ ซึ่งมักจะถูกนำไปใช้บ่อยๆ ในการบังคับให้ผู้ใช้งานป้อนรหัสผ่านก่อนเข้าใช้เว็บเพจ

4) เมธอดของ Response Object

เมธอดของ Response Object ใช้ในการส่งข้อมูลต่างๆจากเว็บเซิร์ฟเวอร์ไปยังบราวเซอร์ ได้แก่

- Write เป็นการเขียนสตริงไปยัง HTTP Output ปัจจุบัน
- BinaryWrite เป็นการเขียนข้อมูลไปยัง HTTP Output ปัจจุบัน โดยไม่ต้องมีการแปลงชนิดของตัวอักษร
- Clear เป็นการลบเอกสาร HTML ที่อยู่ใน Buffer ของเว็บเซิร์ฟเวอร์
- End เป็นการนำข้อมูลที่อยู่ใน Buffer ของเว็บเซิร์ฟเวอร์ทั้งหมดส่งให้บราวเซอร์
- Flush เป็นการนำข้อมูลใน Buffer ที่มีอยู่ ณ ขณะนั้นของเว็บเซิร์ฟเวอร์ส่งให้บราวเซอร์
- Redirect เป็นเมธอดที่ย้ายบราวเซอร์ไปอ่านข้อมูลยังเว็บเพจอื่นโดยต้องเรียกเมธอดนี้ก่อนการส่งข้อมูลใดๆไปยังบราวเซอร์ เมธอดนี้จะช่วยสร้างความมั่นใจว่าเว็บเพจที่ผู้ใช้ทำการ Bookmark ไว้จะยังคงอ่านเว็บเพจอย่างถูกต้อง (ในกรณีที่ย้ายแอปพลิเคชัน ASP ไปยังเว็บไซต์ใหม่)
- AddHeader เป็นเมธอดที่เขียนสตริงไปยัง HTTP Header
- AppendToLog เป็นเมธอดที่เขียนข้อมูลลงที่ Log ของเว็บเซิร์ฟเวอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3.6 Request Object

Request Object จะทำหน้าที่รับข้อมูลที่ส่งมาจากบราวเซอร์ ซึ่งมีคอลเล็กชัน, พรอพเพอร์ตี้ และ เมธอดที่ช่วยจัดการข้อมูลที่ส่งมาจากบราวเซอร์ในรูปแบบต่างๆ ได้

1) คอลเล็กชันของ Request Object

สำหรับคอลเล็กชันที่มีการใช้งานใน Request Object จะแบ่งตามรูปแบบข้อมูลที่ Request Object ได้รับมา ได้แก่

- ClientCertificate เป็นคอลเล็กชันที่รับข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิ์ในการเรียกใช้ แอปพลิเคชัน ASP อย่างถูกต้อง โดยเว็บเซิร์ฟเวอร์จะขอข้อมูลจาก Certificate field จากบราวเซอร์ ถ้าบราวเซอร์สามารถส่ง Certificate field ไปให้ได้ ก็แสดงว่ามีสิทธิ์โดยขบธรรมเนียมที่จะรับส่งข้อมูลซึ่งช่วยให้ข้อมูลที่จะส่งกลับผู้ใช้มีความปลอดภัยมากขึ้น นอกเหนือจากการใช้การเข้ารหัสด้วยข้อกำหนด SSL

- Cookies เป็นคอลเล็กชันที่รับ Cookie จากบราวเซอร์

- Form เป็นคอลเล็กชันที่รับข้อมูลจาก Form ของเอกสาร HTML (ซึ่งอยู่ภายใต้แท็ก < Form >) ซึ่งผ่านการ Submit จากผู้ใช้งานส่งมายังเว็บเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งคอลเล็กชันนี้จะทำหน้าที่ตรวจสอบที่เป็นพารามิเตอร์ต่างๆของ Form และค่าของพารามิเตอร์ที่ส่งมา (ซึ่งมักจะนำค่าในพารามิเตอร์เหล่านี้ไปใช้ในการประมวลผลแอปพลิเคชัน ASP)

- QueryString เป็นคอลเล็กชันที่แยกส่วนที่เป็น QueryString จาก HTTP Header ออกมาไว้ ซึ่ง QueryString ก็คือข้อความที่ปรากฏอยู่หลังเครื่องหมาย ? ใน URL โดยจะนำข้อมูลจากคอลเล็กชันนี้ไปสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูล(ภายใน Database Server) แล้วจึงส่งผลลัพธ์กลับมาให้บราวเซอร์

- ServerVariables เป็นคอลเล็กชันที่เก็บค่าตัวแปรของเว็บเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งตัวแปรดังกล่าวจะเก็บสถานะของเว็บเซิร์ฟเวอร์เอาไว้ ซึ่งมีข้อมูลหลายอย่างที่มีประโยชน์ต่อการสร้างแอปพลิเคชัน

2) พรอพเพอร์ตี้ และเมธอดของ Request Object

- พรอพเพอร์ตี้ TotalBytes จะใช้เก็บข้อมูลว่าจำนวนที่บราวเซอร์ส่งมาให้ ว่ามีเท่าใด(หน่วยเป็นไบต์)

- เมธอด BinaryRead ใช้ในการอ่านข้อมูลแบบไบนารี ซึ่งจะมีการรีเทิร์นค่าออกมาเป็นไบต์ เมื่อรับข้อมูลเสร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ภาษา HTML (HYPER TEXT MARKUP LANGUAGE)

ภาษา HTML เป็นภาษาที่ทำให้ World Wide Web เป็นที่นิยมสูงสุด พร้อมทั้งทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ทุกคนจับตามอง การใช้งานภาษา HTML จะต้องทำความรู้จักกับโครงสร้างของภาษา, การใช้แท็กต่างๆที่จำเป็นเพื่อให้ได้เอกสาร HTML ในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นตาราง, เฟรมหรือการแทรกข้อมูลมัลติมีเดียเข้าไปในเอกสาร HTML พร้อมทั้งแนะนำการติดต่อกับผู้ใช้งานผ่านคอนโทรลต่างๆที่มีอยู่ในภาษา HTML แม้ว่า HTML จะไม่ใช่ภาษาโปรแกรมแต่มันก็มีความสามารถด้านโปรแกรม ทำให้เอกสารที่สร้างขึ้นมีความน่าใช้งานกว่าเอกสารทั่วไป

2.2.1 แท็กพื้นฐาน

ในภาษา HTML จะมีการแยกคำสั่งให้บราวเซอร์โดยการใช้สิ่งที่เรียกว่า แท็ก ซึ่งแท็กจะมีการขึ้นต้นด้วยเครื่องหมาย "<" ตามด้วยชื่อแท็ก แล้วปิดท้ายด้วย ">" ซึ่งแท็กมักจะใช้เป็นคู่ แท็กที่สำคัญๆที่ต้องพบบ่อยในการใช้งานกับเอกสาร HTML

<HTML>, </HTML>

เป็นแท็กที่พบในเอกสาร HTML ซึ่งจะบอกให้บราวเซอร์ทราบนี้คือเอกสาร HTML

<HEAD>, </HEAD>

เป็นแท็กที่ใช้กำหนดหัวข้อ(Header) ของเอกสาร ซึ่งหัวข้อจะไปแสดงที่แถบบน(Caption) ของบราวเซอร์

<BODY>, </BODY>

เป็นแท็กที่ใช้แสดงขอบเขตเนื้อหาของเอกสาร HTML ซึ่งสามารถแทรกข้อความ(Text), ตาราง(Table), ภาพนิ่ง(Image), ภาพเคลื่อนไหว(Video, Animation) หรือเสียง(Sound) เข้าไปได้ เช่น

```
<BODY BGCOLOR =BLUE BACKGROUND = "file:///D:/ASP
Book/Pic/acom.JPG">
```

'เป็นการกำหนดส่วนเนื้อหาของเอกสารให้พื้นเป็นสีน้ำเงินและมีรูปเป็นพื้นของเอกสาร

<TITLE>, </TITLE>

เป็นแท็กที่ใช้กำหนดรายละเอียดส่วนหัวของเอกสาร เอาไว้แสดงชื่อเรื่องของเอกสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาเอกสารต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

,

เป็นแท็กที่ใช้กำหนดรูปแบบ(ชนิด, ขนาด, สี)ของฟอนต์ที่ต้องการจะแสดงในเอกสาร เช่น

 'กำหนดขนาดฟอนต์จากเล็กที่สุดคือ 1 ไปจนใหญ่ที่สุดคือ 7

 'การกำหนดแบบของฟอนต์ที่ต้องการว่าเป็นแบบใดและขนาดใด

 ' การกำหนดรูปแบบ,ขนาดและสีของฟอนต์

,

เป็นการแทรกรูปภาพเข้าไปในเอกสาร เช่น

 'รูปที่แทรกเข้าไปอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวกัน www.grammy.co.th/New/A.JPG

 'รูปที่แทรกเข้าไปจะเก็บอยู่ที่เว็บไซต์

แอตทริบิวต์ SRC จะบอกตำแหน่งที่เก็บรูปภาพนั้นอยู่ที่ไหนอาจจะอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวกันกับที่เก็บเอกสาร HTML นั้นๆหรืออาจจะอยู่ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ใดๆก็ได้ในอินเทอร์เน็ต

<P>

(มาจาก Paragraph) เป็นแท็กที่บอกให้บรรทัดหรือขึ้นต้นย่อหน้าใหม่ เป็นแท็กที่ใช้เดี่ยวๆได้โดยไม่ต้องมีคู่

, <HR>

สำหรับ
 (มาจาก Break) เป็นแท็กที่บอกให้บรรทัดหรือขึ้นต้นบรรทัดใหม่ ส่วน <HR> เป็นแท็กที่บอกให้บรรทัดหรือขีดเส้นใต้ก่อนจะขึ้นบรรทัดใหม่

<LEFT>, <CENTER>, <RIGHT>

เป็นแท็กที่ใช้จัดวางตำแหน่ง(Alignment) ของเนื้อหาเอกสารว่าจะชิดซ้าย, ตรงกลาง หรือ ชิดขวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 การเชื่อมโยงกับเอกสารอื่น(Hyper Link)

จุดเด่นของเอกสาร HTML คือสามารถเชื่อมโยงเอกสารที่เกี่ยวข้องกันได้ โดยใช้แท็ก Anchor `<A>` ซึ่งเอกสารที่เชื่อมโยงอาจจะอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์เดียวกันหรืออยู่ที่เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องใดก็ได้ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต และไม่จำเป็นต้องเป็นโพรโตคอล HTTP ด้วย สามารถกำหนดขอบเขตของการเชื่อมโยงเอกสาร HTML กับเอกสารอื่นได้เป็น 3 ขอบเขต

2.2.2.1 Intra Page คืออยู่ในเอกสารเดียวกัน โดยระบุตำแหน่งที่อ้างอิง เช่น `` ไปเจอกันที่ตำแหน่ง Point`` เป็นต้น

2.2.2.2 Intra System คืออยู่ในคนละเอกสาร แต่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์เดียวกัน แต่อาจจะอยู่คนละไดเรกทอรี เช่น `` `` เป็นต้น

2.2.2.3 Inter System คืออยู่ในคนละระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงข้อมูลไปยังแหล่งข้อมูลที่ต้องการ เช่น `` Microsoft `` เป็นต้น

2.3 โปรแกรม Microsoft Access

Microsoft Access เป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลอย่างที่เรียกว่า DBMS หรือ DataBase Management System สำหรับคำว่า ฐานข้อมูล หรือ Database ในที่นี้หมายถึง แหล่งที่เก็บข้อมูลจำนวนมากไว้รวมกัน ในรูปแบบที่จัดไว้เป็นระเบียบ เช่น สมุดรายชื่อผู้ใช้ โทรศัพท์ หรือ ทะเบียนรายชื่อนักศึกษา เป็นต้น ที่มีการจัดแบ่งเรียงตามลำดับตัวอักษร เพื่อช่วยให้การค้นหาโดยใช้ชื่อผู้ใช้ หรือชื่อนักศึกษา ทำได้สะดวกขึ้น ดังนั้นจึงต้องนำข้อมูลเหล่านั้นมาเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ และใช้ DBMS เป็นเครื่องมือในการจัดเก็บข้อมูล เพื่อให้ค้นหาข้อมูลโดยใช้วิธีการแบบต่างๆ ตามต้องการ นอกจากนี้การดูแลรักษาข้อมูล เช่น การแก้ไข เพิ่ม ลบข้อมูล ตลอดจนการออกรายงาน ทำได้ง่ายขึ้น

2.3.1 ส่วนประกอบในฐานข้อมูล

ในฐานข้อมูลของ Access จะมีส่วนประกอบย่อยต่างๆหรือเรียกว่า "ออบเจกต์ฐานข้อมูล" (Database Object) ตามแต่จะแท็บที่ปรากฏในวินโดว์ฐานข้อมูล ดังนี้

2.3.1.1 Table

Table คือ "ตาราง"ที่ใช้เก็บข้อมูลจริงแต่ละอย่าง เช่น ในฐานข้อมูลของบริษัท รายชื่อและที่อยู่ของลูกค้าก็จะเป็นตารางหนึ่ง รายชื่อพนักงานก็เป็นอีกตารางหนึ่ง เป็นต้น โดยเก็บในรูปแบบของตารางย่อยๆ ที่มีความสัมพันธ์กันแต่ละแถว หรือ row ในตาราง ซึ่งเรียกว่าเรคอร์ด (record)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนแต่ละคอลัมน์ในแถวจะเรียกว่า ฟีลด์ (field) โดยแต่ละเรคคอร์ด คือข้อมูล 1 ชุด ที่มีโครงสร้างซ้ำกัน และแต่ละฟีลด์คือ ข้อมูลตัวเดียวกันของแต่ละเรคคอร์ดนั่นเอง ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในตารางหนึ่งจะมีโครงสร้างเรคคอร์ดซึ่งเก็บข้อมูลเพียงอย่างเดียว หรือ subject เดียว ซึ่งเทียบได้กับเอนทิตี และแต่ละฟีลด์ของเรคคอร์ดจะบรรยายคุณสมบัติอย่างใดอย่างหนึ่งของเรคคอร์ดเท่านั้น หรือเทียบได้กับแอตทริบิวต์ของเอนทิตีนั่นเอง ดังนั้นหากกำหนดเอนทิตีและแอตทริบิวต์ได้ถูกต้องตั้งแต่แรกจะสามารถแปลงไปสร้างเป็น ตาราง ได้ทันทีโดยตรง

2.3.1.2 Query

Query คือ “ตารางเสมือน” ที่เกิดจากการดึงข้อมูลตารางเดิมออกมาเป็นเสมือนกับตารางใหม่อีกอันหนึ่ง โดยการดึงข้อมูลนี้อาจดึงมาตรงๆเหมือนตารางเดิมทุกประการก็ได้ หรือดึงโดยมีการกำหนดเชื่อมโยงเพิ่มเติมเข้าไปทำให้ดึงข้อมูลประเภทไหนบ้าง เช่น ดึงเฉพาะชื่อลูกค้าที่ขึ้นต้นด้วยคำว่าบริษัท เป็นต้น หรือดึงแล้วนำมาจัดเรียงอย่างไร เช่น เรียงตามที่อยู่หรือรหัสไปรษณีย์ เป็นต้น หรือมีการหาผลรวม, ค่าเฉลี่ย, ค่ามากที่สุด, ค่าน้อยสุด ฯลฯ ของแต่ละพวกแล้วนำมาแสดงเหมือนกับเป็นตารางใหม่อีกตารางหนึ่ง แต่ถ้ามีการแก้ไขข้อมูลใดๆในคิวรีก็จะเท่ากับไปแก้ไขข้อมูลจริงในตารางนั่นเอง

2.3.1.3 Form

Form คือ “แบบฟอร์ม” ที่ใช้สำหรับแสดงและให้กรอกหรือแก้ไขข้อมูลบนจอภาพโดยตรงนั่นเอง แบบฟอร์มนี้อาจประกอบด้วยชิ้นส่วนต่างๆเป็นจำนวนมาก บางก็เป็นชิ้นส่วนที่ใช้เพื่อประดับหรือบอกกล่าวถึงการใช้งานแบบฟอร์มนั้นๆ เช่น ชื่อของแบบฟอร์มหรือลดลาย, เส้น, กรอบ ที่ใช้แบ่งข้อมูลออกจากกัน บางก็เป็นพื้นที่สำหรับแสดงและให้แก้ไขข้อมูลจริงในตารางหรือคิวรีที่เกี่ยวข้องหรือบางก็เป็นตัวรับคำสั่งหรือการกระทำเพื่อเชื่อมโยงกับการทำงานอื่นๆ เช่น ปุ่มกดหรือข้อความที่เป็นไฮเปอร์ลิงค์ ซึ่งเมื่อคลิกตรงนั้นๆจะมีการทำงานเกิดขึ้นตามที่ตั้งไว้ เป็นต้น

2.3.1.4 Report

Report คือ “รายงาน” ที่ใช้แสดงข้อมูลต่างๆออกมาให้ดูได้ทั้งบนจอภาพและพิมพ์ออกบนกระดาษ แต่ไม่มีที่ให้แก้ไขข้อมูลใดๆเข้าไป เพียงแต่นำเสนอผลลัพธ์เท่านั้น ถ้าจะให้แก้ไขได้ต้องให้แบบฟอร์มแทน ซึ่งรายงานจะมีขีดความสามารถในการรวบรวมผลและนำเสนอข้อสรุปแยกเป็นกลุ่มๆได้ดีกว่าแบบฟอร์ม

2.3.1.5 Macro

Macro คือ “ชุดคำสั่ง” ย่อยๆที่ใช้เสริมการทำงานภายใน

2.3.1.6 Module

Module คือ “โปรแกรมย่อย” ที่เขียนขึ้นเป็นภาษาเบสิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 ลักษณะทั่วไปของระบบฐานข้อมูล

2.3.2.1 สามารถรักษาความถูกต้องของข้อมูลไว้ได้โดยตลอด ไม่ยอมให้ข้อมูลขัดแย้งหรือไม่ตรงกันเข้าไปเก็บในฐานข้อมูลได้ เพราะจะทำให้เกิดปัญหาตามมาอีกมากภายหลัง ซึ่งข้อนี้จะเป็นกีดกันการออกแบบนั้นทำอย่างถูกต้องเพื่อให้ข้อมูลไม่ซ้ำซ้อนกันโดยอาศัยกระบวนการที่เรียกว่า Normalization

2.3.2.2 มีประสิทธิภาพในการทำงาน สามารถรองรับการเรียกดูและแก้ไขข้อมูลโดยผู้ใช้อย่างหลายคนพร้อมๆกันได้โดยไม่ซ้ำเกินไป และยังคงความถูกต้องไว้ด้วย

2.3.2.3 มีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับลักษณะ การใช้งานหรือลักษณะข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างง่าย

2.3.2.4 ข้อมูลที่เก็บจะต้องเป็นอิสระจากโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ใช้ ไม่ว่าจะเรียกจากโปรแกรมใด ถ้าเป็นข้อมูลตัวเดียวกันจะต้องถูกต้องตรงกัน และสามารถแก้ไขโครงสร้างข้อมูลได้โดยมีผลกระทบต่อโปรแกรมน้อยที่สุด

2.3.3 ความสัมพันธ์ (Relation)

สัมพันธ์นี้เป็นหัวใจหลักของฐานข้อมูลแบบ Relational กล่าวคือเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงระหว่างข้อมูลใน ตาราง ต่างๆเข้ากัน โดยอาศัยฟิลด์ที่มีค่าตรงกันในระหว่างตาราง เหล่านั้นเป็นตัวเชื่อมหรือที่เรียกว่า คีย์ นั่นเอง ความสัมพันธ์ระหว่างเรคอร์ดในแต่ละตารางในแต่ละตาราง อาจแบ่งได้ 3 ลักษณะ

2.3.3.1 One-To-Many เป็นความสัมพันธ์แบบที่ฟิลด์ในเรคอร์ดใดๆ ของตารางหนึ่งมีค่าตรงกับฟิลด์ของหลายๆเรคอร์ดในตารางอื่นๆ เช่น ในตารางลูกค้า มีรหัสลูกค้าซึ่งตรงกับในตารางออเดอร์หลายๆใบ เพราะลูกค้าคนหนึ่งสั่งของได้หลายครั้ง ความสัมพันธ์แบบนี้เป็นแบบที่ปกติและพบได้มากที่สุดในการใช้ฐานข้อมูล

2.3.3.2 One-To-One เป็นความสัมพันธ์แบบที่ฟิลด์ในเรคอร์ดใดๆ ของตารางหนึ่งมีค่าตรงกับฟิลด์ของเรคอร์ดเพียงเรคอร์ดเดียวเท่านั้นในตารางอื่นๆ

2.3.3.3 Many-To-Many เป็นความสัมพันธ์แบบที่ฟิลด์ในเรคอร์ดใดๆ ของตารางหนึ่งมีค่าตรงกับฟิลด์ของหลายๆเรคอร์ดเพียงเรคอร์ดในตารางอื่นๆ และในทางกลับกันก็เป็นจริงด้วย ความสัมพันธ์แบบนี้พบได้ไม่มากนัก

2.3.4 คีย์(key) ที่ใช้ในระบบฐานข้อมูลคือ ข้อมูลที่เป็นกุญแจสำหรับเข้าถึงเรคอร์ดใด เป็นเรคอร์ดใด หรือต่างจากเรคอร์ดอื่นๆ อย่างไร ตามปกติแล้ว แต่ละเรคอร์ดในตาราง จะต้องมียุคคีย์คีย์ที่ใช้ในระบบฐานข้อมูลมีดังนี้

2.3.4.1 Primary key เป็นคีย์หลักที่ใช้ในการจัดเรียงและแยกแยะข้อมูลแต่ละเรคอร์ดในตารางนั้นนอกจากนั้น Primary key นี้จะต้องมีค่าในทุกเรคอร์ด จะปล่อยให้ไม่มีค่า (หรือเรียกว่าเป็น null) ไม่ได้ และจะต้องไม่ซ้ำกันเลยด้วย ซึ่งอาจเลือกฟิลด์ใดฟิลด์หนึ่งหรือกำหนดขึ้นมาใหม่ก็ได้ ตัวอย่างเช่น เลขประจำตัวประชาชน 13 หลัก หรือ รหัสสินค้า เป็นต้น

2.3.4.2 Candidate key ในกรณีที่มีหลายฟิลด์ซึ่งมีคุณสมบัติครบถ้วนจนสามารถนำมาใช้เป็น Primary key ได้จะเรียกฟิลด์เหล่านั้นแต่ละตัวว่าเป็น Candidate key คือเป็นคู่แข่งที่สามารถเลือกมาเป็น Primary key ได้เหมือนกัน เช่น รายชื่อพนักงาน อาจใช้เลขประจำตัวประชาชน หรือกำหนดเลขรหัสพนักงานขึ้นมาใหม่ก็ได้ เป็นต้น โดนปกติมักเลือกใช้ Candidate key ที่สั้นที่สุดมาเป็น Primary key เพื่อให้โปรแกรมทำงานได้เร็ว

2.3.4.3 Composite key (หรือบางทีเรียกว่า Compound key) เป็นการนำเอาหลาย ๆ ฟิลด์มารวมกันเป็นคีย์เพื่อให้มีคุณสมบัติครบถ้วน คือไม่ซ้ำกันและไม่เป็น null ใช้ในกรณีที่ต้องการเลือกเพียงฟิลด์ใดฟิลด์หนึ่งมาเป็นคีย์แล้วยังมีโอกาสซ้ำกันหรือเป็น null ได้ เช่นในตารางหนังสือที่เก็บข้อมูลรายการหนังสือ หากเลือกใช้ชื่อหนังสือเป็นคีย์แล้วยังมีโอกาสซ้ำกันก็ต้องเพิ่มชื่อผู้แต่งเข้าไปด้วย หรือหากยังซ้ำกันอีก เช่น มีหลาย edition คือมีฉบับปรับปรุงแก้ไขหลายครั้ง ต้องเอาฟิลด์ปีที่พิมพ์หรือครั้งที่พิมพ์เข้ามารวมกันเป็นคีย์ด้วย

2.3.4.4 Foreign key เป็นฟิลด์ที่มีเก็บอยู่ในหลายตาราง จึงสามารถใช้เป็นคีย์ในการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหลายตารางเข้าด้วยกันได้ ตัวอย่างเช่นในระบบงานธนาคาร อาจมีตาราง account สำหรับเก็บรายละเอียดการเปิดบัญชีส่วนบุคคลแต่ละครั้ง ซึ่งจะมีชื่อและเลขประจำตัวประชาชนของเจ้าของบัญชีและตาราง customer สำหรับเก็บรายชื่อลูกค้าทุกประเภทที่เปิดบัญชีกับธนาคาร ซึ่งในแต่ละเรคอร์ดจะต้องมีชื่อและ เลขประจำตัวประชาชนของลูกค้าแต่ละคนอีกเช่นกัน และเพื่อที่ทางธนาคารจะได้บอกได้ว่าลูกค้ารายนี้เคยเปิดบัญชีที่สาขาอื่นใดมาบ้างหรือไม่ อาจเชื่อมโยงในเรคอร์ดจากทั้งสองตาราง เข้าด้วยกันได้โดยใช้เลขประจำตัวประชาชนนี้เองเป็น Foreign key

2.3.4.5 Secondary key เป็นคีย์ที่ใช้แยกแยะข้อมูลเช่นกัน เนื่องจากเรามี Primary key ที่ไม่ซ้ำกันอยู่แล้ว Secondary key นี้จึงอาจซ้ำกันได้ ทั้งนี้ในการเรียกใช้ข้อมูลโดยทั่วไปมักจะต้องการจัดเรียงตามลำดับเพื่อความสะดวก เช่น ยอดของของลูกค้า นอกจากจะมีการกำหนดลำดับที่ ไปสั่งชื่อให้เป็นคีย์แล้ว บางครั้งยังอาจต้องการเรียงค่าในฟิลด์อื่น เช่น เรียงตาม

วันที่ออกใบสั่งซื้อ เป็นต้น ในฐานะข้อมูลจึงมีการกำหนดให้บางฟิลด์ เช่น ชื่อหรือรหัสลูกค้าเป็นดัชนี หรือที่เรียกว่าเป็นคีย์ลำดับรอง เพื่อช่วยในการจัดเรียงลำดับไว้ล่วงหน้า เวลาค้นหาข้อมูลจะได้ไล่ไปตามลำดับชื่อหรือรหัสที่เรียงไว้ก่อนนี้ซึ่งจะทำให้การทำงานเร็วขึ้น โดยไม่เสียเวลาในการจัดเรียงข้อมูลตามชื่อลูกค้าใหม่ทุกครั้งที่มีการเรียกดูตามลำดับนั้น ๆ ข้อควรระวังคือดัชนีนี้จะมีการจัดเรียงและแก้ไขทุกครั้งที่มีการเพิ่มเรคอร์ด ใหม่เข้าไปหรือแก้ไขข้อมูลในเรคอร์ดเก่าตรงฟิลด์ที่ถูกกำหนดเป็นดัชนี คือไม่จัดเรียงตอนเรียกดูแต่ทยอยจัดเรียงแทรกเข้าไปทีละเรคอร์ดตั้งแต่ตอนป้อนหรือแก้ไขข้อมูลนั่นเอง ดังนั้นหากเรคอร์ดใดมีหลายฟิลด์ที่ถูกกำหนดให้เป็นดัชนีจะเสียเวลาดำเนินการและจัดเรียงนานเวลาป้อนเพิ่มหรือแก้ไขข้อมูล การพิจารณาว่าฟิลด์ใดควรจะเป็น Secondary key นั้น ส่วนมากจะดูจากรายงานหรือหน้าตาของจอที่ใช้ป้อนหรือแก้ไขข้อมูลว่าจะให้จัดเรียงตามลำดับอะไร เช่น หากตารางใดมีการนำข้อมูลไปออกรายงานที่ต้องเรียงตามวันที่บ่อย ๆ กรณีนี้ควรกำหนดให้ฟิลด์วันที่ในตารางนั้นเป็น Secondary key แต่ถ้าหากรายงานนั้นมีการใช้งานน้อยมาก คือจะใช้เมื่อสิ้นเดือนหรือสิ้นปี กรณีนี้ก็ไม่ต้องตั้งเป็น Secondary key แต่ไปจัดเรียงข้อมูลตามวันที่ก่อนที่จัดทำรายงานจะเกิดประสิทธิภาพต่อฐานข้อมูลมากกว่า

2.4 ภาษา VBScript (VISUAL BASIC SCRIPT)

VBScript ถือได้ว่าเป็นสับเซตของ Visual Basic คือนำเอารูปแบบภาษาการเขียนโปรแกรมในแบบ Visual Basic มาเขียนคำสั่งให้แอปพลิเคชันสำหรับอินเทอร์เน็ต หรือสั่งงานให้เบราว์เซอร์ทำงานได้ตามต้องการ โดยจะเพิ่มความน่าสนใจให้กับแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้น

2.4.1 แอปพลิเคชันที่นำความสามารถของ VBScript ไปใช้งานมักจะประกอบด้วย

2.4.1.1 คำสั่งของภาษา HTML จะเป็นส่วนที่บรรจุข้อความในภาษา HTML ให้ทุกเบราว์เซอร์เข้าใจ และแสดงผลได้อย่างตรงกัน

2.4.1.2 VBScript Delimiter เป็นสิ่งที่ใช้แยก VBScript ออกจากภาษา HTML โดยจะใช้ Tag <SCRIPT> ครอบส่วนที่เป็นคำสั่งใน VBScript และมักจะใช้ Tag Comment ครอบส่วนที่เป็น VBScript ภายในอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งจะมีข้อดีคือ ถ้าแอปพลิเคชันนี้ถูกเรียกใช้งานโดยเบราว์เซอร์ที่ไม่สนับสนุน VBScript ก็ยังใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง

2.4.1.3 VBScript Sub Routine or Function คือความสามารถในการสั่งให้ทำโปรแกรมย่อยของ VBScript ซึ่งจะเหมือนกับการเขียนโปรแกรมในแบบโครงสร้าง ที่เรารู้เคย ในกรณีของ Function เราสามารถเขียนขึ้นมาใช้ได้เอง หรืออาจจะใช้งานฟังก์ชันที่ VBScript เตรียมไว้ให้ก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.1.4 VBScript Built-in Object ตัว VBScript เองมีออบเจกต์อยู่จำนวนหนึ่ง ซึ่งพร้อมถูกนำมาใช้งานร่วมกับคำสั่งใน VBScript เช่น Dictionary Object , Filesystem Object, Err Object เป็นต้น ซึ่งออบเจกต์เหล่านี้ต่างมีความสามารถในตัว และทำให้ VBScript มีความน่าใช้งานเพิ่มมากขึ้น VBScript กับการเขียนพัฒนาแอปพลิเคชันแบบ Event-Driven สำหรับ VBScript แล้วเรียกได้ว่าเป็น Visual Basic ฉบับย่อ ซึ่งสิ่งหนึ่งที่ติดมาจาก Visual basic และทำให้การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพขึ้นก็คือการใช้หลักของ Event-Driven มาใช้ ทำให้แอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตที่สร้างขึ้นตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นจากการใช้งานของผู้ใช้งาน ได้อย่างเหมาะสม โดยใช้รูปแบบภาษาเช่นเดียวกับ Visual Basic

2.4.2 องค์ประกอบของภาษา VBScript

2.4.2.1 ตัวแปรตัวเลขและตัวแปรตัวหนังสือ

ตัวแปรที่ใช้กับภาษาที่ใช้เขียนโปรแกรมนั้นมี 2 ชนิด คือ ตัวแปรที่เป็นตัวเลข และตัวแปรที่เป็นตัวหนังสือ ตัวแปรที่เป็นตัวเลขก็คือตัวเลขนั่นเอง สามารถนำมาบวกลบคูณหารได้ตามปกติ ส่วนตัวแปรที่เป็นตัวหนังสือจะเป็นตัวแปรที่เป็นประโยคข้อความต่างๆ และตัวแปรที่เป็นตัวหนังสือนี้ก็สามารถนำมารวมกันได้โดยใช้เครื่องหมายบวก(+) หรือ & ก็ได้ แต่ไม่สามารถนำมาบวกลบคูณหารได้เหมือนกับตัวแปรที่เป็นตัวเลข

สมมติมีตัวแปรที่เป็นตัวเลข คือ A1="VB" และตัวแปร A2="Script" ถ้าเรานำตัวแปรสองตัวมารวมกันโดยการเขียนโปรแกรมเป็น A1+A2 แล้วจะได้ผลลัพธ์เป็น "VBScript" เป็นต้น

สำหรับตัวอักษรที่ใช้แทนตัวแปรนั้นจะใช้ตัวอักษรตั้งแต่ A-Z โดยจะใช้กี่ตัวก็ได้ มาประกอบกันเป็นตัวแปร และใช้ตัวเลขประกอบกับตัวหนังสือก็ได้ แต่ต้องมีตัวอักษรนำหน้าเสมอ

สำหรับค่าตัวแปรที่เป็นตัวเลข สามารถเขียนให้มีค่าเป็นตัวเลขนั้นได้ทันที เช่น =134, =200 เป็นต้น ส่วนค่าของตัวแปรที่เป็นตัวหนังสือจะต้องเขียนอยู่ในเครื่องหมายคำพูด เช่น ="VB", ="Script" เป็นต้น

2.4.2.2 ตัวแปร Array

ในกรณีที่มีตัวแปรหลายตัว และต้องการใช้ตัวแปรเพียงหนึ่งตัวเพื่อใช้แทนตัวแปรทั้งหมด ก็สามารถตั้งชื่อแทนตัวแปรนั้นได้โดยมีลำดับที่ของตัวแปรอยู่ในวงเล็บ เช่น A1(10) ซึ่งจะหมายความว่า เป็นชื่อตัวแปรที่ใช้แทนตัวแปรทั้งสิ้น 11 ตัวแปร ซึ่งรวมถึงตัวแปรลำดับที่ 0 ด้วย คือ ตัวแปร A1(0) , A1(1) , A1(2) , ..., A1(10) ถ้าต้องการใช้ตัวแปรเหล่านั้นต้องประกาศด้วยคำสั่ง Dim ที่ตอนต้นโปรแกรมเสมอ

2.4.2.3 Method และ Statement

1) Dim

Dim เป็น Statement ใช้ประกาศตัวแปรต่างๆที่ใช้ในโปรแกรมรวมทั้งตัวแปร Array หากต้องการใช้ และตัวแปรที่ต้องการประกาศให้เขียนต่อจากคำสั่ง Dim และหากมีหลายตัวให้คั่นด้วยเครื่องหมายลูกน้ำ (,) ดังรูปแบบต่อไปนี้

Dim ตัวแปร1,ตัวแปร2,ตัวแปร3

และตัวแปร Dim นี้ จะต้องประกาศที่ตอนต้นของโปรแกรมเสมอ

2) Len

Len(ตัวแปร) เป็น Statement สำหรับหาจำนวนตัวอักษรที่อยู่ในตัวแปรตัวหนังสือ โดยจะมีผลลัพธ์เป็นตัวเลข เช่น Len("VBScript") จะมีค่าเป็น 8 เป็นต้น

3) Left

Left(ตัวแปร,n) เป็น Statement สำหรับหาค่าตัวแปรตัวใหม่ โดยให้เลือกจากจำนวนตัวอักษรจำนวน n ตัวอักษรนับจากทางซ้ายมือของตัวแปรในวงเล็บ เช่น Left("VBScript")2 จะมีค่าเป็น "VB" เป็นต้น

4) Right

Right(ตัวแปร,n) เป็น Statement สำหรับหาตัวแปรตัวใหม่จากตัวแปรที่อยู่ในคำสั่ง Right โดยให้นับจากจำนวนตัวอักษรที่นับจากทางขวามือมาเป็นจำนวน n ตัวอักษร เช่น Right(VBScript,6) จะมีค่าเป็น "Script" เป็นต้น

5) Mid

Mid(ตัวแปร, ลำดับตัวอักษรที่เริ่มต้น , จำนวนตัวอักษรที่นำมา) เป็น Statement สำหรับสร้างตัวแปรที่ตัดจากตัวแปรบางส่วนที่อยู่ใน Statement นี้ โดยให้เริ่มต้นตัดตัวอักษรที่เท่าไร และนำตัวอักษรที่เริ่มต้นตัดมากี่ตัวอักษร เป็นต้น เช่น Mid("VBScript",3,3) จะมีค่าเป็น "scr" เป็นต้น

6) Ucase

Ucase(ตัวแปร) เป็น Statement สำหรับเปลี่ยนตัวอักษรทั้งหมดในตัวแปรให้เป็นอักษรตัวใหญ่ทั้งหมด เช่น Ucase("VBScript")="VBSCRIPT" เป็นต้น

7) Lcase

Lcase(ตัวแปร) เป็น Statement สำหรับเปลี่ยนตัวอักษรทั้งหมดในตัวแปรให้เป็นอักษรตัวเล็กทั้งหมด เช่น Lcase("VBScript")="vbscript" เป็นต้น

8) Trim

Trim(ตัวแปร) เป็น Statement สำหรับตัดตัวอักษรที่เป็นช่องว่างออกจากตัวแปรทั้งหมดออกไป เช่น Trim("VB Script") จะมีค่าเป็น "VBScript" เป็นต้น

9) Ltrim

Ltrim(ตัวแปร) เป็น Statement สำหรับตัดช่องว่างทั้งหมดที่อยู่ด้านซ้ายของตัวแปร เช่น Ltrim(" Script") จะมีค่าเป็น "Script" เป็นต้น

10) Rtrim

Rtrim(ตัวแปร) เป็น Statement สำหรับตัดช่องว่างทั้งหมดทางด้านขวาของตัวแปร เช่น Rtrim("VBScript ") จะมีค่าเป็น "VBScript" เป็นต้น

11) MsgBox

MsgBox "ข้อความ,ค่าคงที่,หัวข้อ" เป็น Statement สำคัญสำหรับสร้างเมสเสจบ็อกซ์(Message Box) ให้ปรากฏบนเพจเพื่อเตือนหรือแนะนำในขณะทำงาน และในระหว่างเขียนโปรแกรม

2.4.3 เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์

เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในโปรแกรม VBScript ก็เหมือนกับโปรแกรมภาษาอื่นๆ ทั่วไป คือ

+	หมายถึง	การบวกกัน
-	หมายถึง	การลบกัน
*	หมายถึง	การคูณกัน
/	หมายถึง	การหาร
^	หมายถึง	การยกกำลัง เช่น AB^2 หมายถึงตัวแปรยก

กำลัง 2 เป็นต้น

2.4.4 ค่าคงที่ทางคณิตศาสตร์

ค่าคงที่ทางคณิตศาสตร์ เช่น Sin() , Cos() , Tan() ก็สามารถเขียนในโปรแกรมได้เช่นเดียวกัน เช่น Y=Sin() เป็นต้น

2.4.5 แอสกีโค้ด

เป็นค่าคงที่แทนตัวอักษรต่างๆบนคีย์บอร์ดโดยมีรูปแบบเป็น Chr(0-255) นั่นคือ ค่าของแอสกีโค้ดจะมีจำนวนทั้งสิ้น 256 ตัวอักษร เช่น Chr(65) หมายความว่า มีการกดปุ่มคีย์บอร์ดที่ปุ่ม A หรือ Chr(10) หมายถึง มีการกดปุ่มคีย์บอร์ดที่ปุ่ม Shift เป็นต้น

2.4.5.1 Instr ("สตริง","สตริงที่ต้องการค้น") เป็นคำสั่งสำหรับแสดงลำดับที่ของสตริงที่มีการค้นพบ โดยให้ค้นจากสตริงที่เราต้องการค้น เช่น ถ้ามีตัวแปรที่เป็นตัวอักษรชุดหนึ่งเป็น "1234567890ABCDE" และต้องการตรวจสอบว่ามีตัวแปรที่เป็นตัวอักษรเป็น "90" อยู่ในตัวแปรนี้หรือไม่ ต้องเขียนคำสั่งเป็น Instr("1234567890ABCDE","90") ในตัวอย่างนี้จะพบว่าตัวอักษร "90" อยู่ในตัวแปรที่จะค้นในลำดับตัวอักษรที่ 9 ดังนั้นค่าของคำสั่งนี้เป็น 9 นั่นเอง ในกรณีที่หาไม่พบในตัวแปรที่ต้องการค้นแล้ว ค่าของคำสั่งจะเป็น 0 เช่น Instr("1234567890ABCDE","98") = 0 เป็นต้น

2.4.5.2 InputBox ("ข้อความที่จะให้แสดงในอินพุตบ็อกซ์","ข้อความบนไดเรกทอรี") เป็นคำสั่งสำหรับรับค่าจากคีย์บอร์ดจากผู้ใช้เว็บเพจ นำมาประมวลผลเพื่อทำงานต่อไป มีรูปแบบคล้ายกับเมสเสจบ็อกซ์แต่จะมีช่องสำหรับให้บันทึกข้อมูล และการรับข้อมูลจากการบันทึกนี้จะเหมือนกับเท็กซ์บ็อกซ์ที่สามารถสร้างจากภาษา HTML ได้เช่นกัน

2.4.6 เหตุการณ์ต่างๆที่ใช้เขียนโปรแกรม

เหตุการณ์(Event) ต่างๆที่จะเกิดขึ้นในขณะที่เรียกเว็บเพจมาทำงาน มักพบทั่วไปและนำมาใช้เขียนสับโปรแกรม(Subprogram) มีดังต่อไปนี้

2.4.6.1 เหตุการณ์ที่เริ่มต้นทำงานของเว็บเพจ เป็นเหตุการณ์แรกที่เริ่มต้นทำงานของเว็บเพจ ซึ่งมักจะนำมาเขียนโปรแกรมเพื่อกำหนดค่าคงที่เริ่มต้นให้กับตัวแปรที่ใช้ในโปรแกรม และสามารถเขียนสับโปรแกรมนี้ได้เป็น Sub Window_Onload เป็นต้น

2.4.6.2 เหตุการณ์ Onclick เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบ่อยๆในการทำงานบนเว็บเพจ เหตุการณ์คลิกสามารถเกิดขึ้นกับออบเจกต์ต่างๆ รวมทั้งคอนโทรล ActiveX ด้วย ถ้าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับออบเจกต์ใดก็ต้องนำด้วยชื่อของออบเจกต์นั้นตามด้วยคำสั่ง OnClick สมมติว่าใช้เหตุการณ์คลิกที่เกิดขึ้นกับเว็บเพจ ซึ่งใน VBScript จะมีชื่อเป็น Document ดังนั้นจึงสร้างชื่อสับโปรแกรมได้เป็น Sub Document_OnClick หรือเกิดขึ้นกับอิมเมจออบเจกต์ และมีการตั้งชื่อเป็น Img จะเขียนชื่อสับโปรแกรมได้เป็น Sub Img_OnClick

2.4.6.3 เหตุการณ์ Submit เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเว็บเพจ เมื่อมีการ Submit อันเกิดจากการคลิกที่ปุ่มตอนที่สร้างในเว็บเพจ และมีการกำหนดรูปแบบของปุ่มตอนเป็น Submit สามารถเขียนชื่อสับโปรแกรมได้เป็น Sub Window_OnSubmit

2.4.6.4 เหตุการณ์ MouseOver เป็นเหตุการณ์ที่เกิดจากการเลื่อนเมาส์เข้าไปใน ออบเจกต์นั้นๆ ถ้าเกิดขึ้นกับออบเจกต์หรือคอนโทรล ActiveX ใด ให้เขียนชื่อออบเจกต์นั้นๆ ตามด้วยคำสั่ง OnMouseOver เช่น ถ้ามีอิมเมจออบเจกต์ในเพจ และต้องการเขียนโปรแกรมให้มีการทำงานเมื่อเราเลื่อนเมาส์เข้าไปในรูปอิมเมจนี้แล้วต้องเขียนชื่อสับโปรแกรมเป็น Sub Img_OnMouseOver

2.4.6.5 เหตุการณ์ MouseOut เป็นเหตุการณ์ที่เราเลื่อนเมาส์ออกจากออบเจกต์หรือคอนโทรล ActiveX ถ้าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นที่ออบเจกต์ไหนให้เขียนชื่อออบเจกต์นั้นคู่กับคำสั่งของเหตุการณ์นี้ คือ OnMouseOut สมมติว่ามีออบเจกต์ที่มีชื่อเป็น Img แล้ว และต้องการเขียนโปรแกรมให้ทำงานในเหตุการณ์เลื่อนเมาส์ออกจากรูปภาพจะเขียนสับโปรแกรมได้เป็น Sub Img_OnMouseOut

2.4.6.6 เหตุการณ์ OnDbClick เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นสำหรับการดับเบิลคลิกบนเพจหรือเกิดขึ้นกับออบเจกต์หรือคอนโทรล ActiveX

2.4.6.7 เหตุการณ์ OnKeyDown เป็นเหตุการณ์สำหรับใช้มือกดที่แป้นพิมพ์บนคีย์บอร์ด ในขณะที่กดแป้นคีย์บอร์ดลง

2.4.6.8 เหตุการณ์ OnKeyPress เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อมีการกดที่แป้นคีย์บอร์ดแป้นใดแป้นหนึ่งค้างไว้

2.4.6.9 เหตุการณ์ OnKeyUp เป็นเหตุการณ์สำหรับใช้มือกดที่แป้นพิมพ์ที่คีย์บอร์ดในขณะที่ยกมือขึ้นจากแป้นพิมพ์

2.4.6.10 เหตุการณ์MouseDown เป็นเหตุการณ์สำหรับใช้มือกดเมาส์ลงที่เพจหรือที่ออบเจกต์ เช่น การคลิกเมาส์ที่คอมมานด์บัตทอน เป็นต้น

2.4.6.11 เหตุการณ์ MouseUp เป็นเหตุการณ์เมื่อยกมือขึ้นจากการกดเมาส์ ซึ่งเป็นเหตุการณ์ทำงานต่อเนื่องจากการกดเมาส์ลง

2.4.6.12 เหตุการณ์ MousePress เป็นเหตุการณ์เมื่อยกเมาส์ค้างไว้ ซึ่งเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องมาจากเหตุการณ์กดเมาส์ลง ทั้ง 3 เหตุการณ์ที่เกิดกับเมาส์จะต่อเนื่องกันไป ตั้งแต่กดเมาส์ลง กดเมาส์ค้าง และกดเมาส์ขึ้น

2.4.6.13 เหตุการณ์ MouseMove เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขณะที่ลากเมาส์ไปมาบนเพจ หรือลากไปมาบนออบเจกต์

2.4.6.14 เหตุการณ์ OnFilterChange เป็นเหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงฟิลเตอร์แก่ออบเจกต์

2.4.6.15 เหตุการณ์ OnInit เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับคอนโทรล ActiveX ที่ชื่อ Seq โดยเฉพาะ

2.4.7 สับโปรแกรมที่สร้างขึ้นเอง

นอกจากการสร้างสับโปรแกรมจากเหตุการณ์ต่างๆแล้วยังสามารถสร้างสับโปรแกรมตามที่เราตั้งชื่อเองได้ เพื่อให้มีการอ้างอิงถึงในสับโปรแกรมอื่นๆ เช่น สมมติว่าสร้างสับโปรแกรมอันหนึ่งชื่อ DoMsg จากนั้นให้มีการเรียกใช้ที่สับโปรแกรมในเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ คือ เหตุการณ์ตอนที่เว็บเพจทำงาน และเหตุการณ์คลิก ดังโปรแกรมต่อไปนี้

```

Sub Window_OnLoad
DoMsg
End Sub

Sub Document_OnClick
DoMsg
End Sub

MsgBox "สวัสดี"
End Sub

```

2.4.8 รูปแบบการทำงานฟังก์ชัน

ฟังก์ชัน (Function) มีรูปแบบการทำงานเหมือนสับโปรแกรมทุกประการ ซึ่งบางครั้งอาจมีตัวแปรมาประกอบด้วย การเขียนฟังก์ชันไม่เหมือนการเขียนสับโปรแกรม คือ จะต้องขึ้นต้นด้วย Function ตามด้วยชื่อของฟังก์ชัน และจะต้องสิ้นสุดฟังก์ชันด้วยคำสั่ง End Function ดังต่อไปนี้

```

Function DoJob
MsgBox "สวัสดี"
End Function

```

ฟังก์ชันยังมีประโยชน์ในการเชื่อมโยงการทำงานไปกับภาษา HTML ตรงที่ Submit หรือ ใน ไฮเปอร์ลิงก์ได้อีกเช่นกัน โดยจะมีรูปแบบของการเขียนคำสั่งเป็น "Vbscript::ชื่อของ Function" ดังเช่น <Form Action = "Vbscript:DoMsg"> หรือใช้กับเหตุการณ์ต่างๆของภาษา HTML ได้อีกเช่นกัน



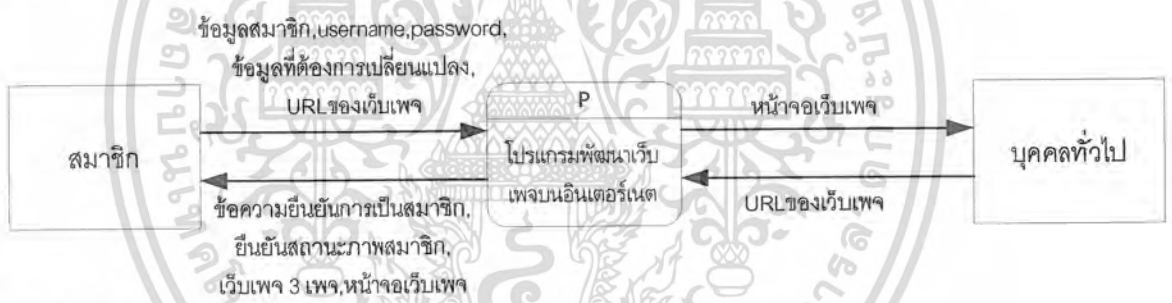
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การวิเคราะห์และออกแบบระบบงาน

3.1 วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ Context Diagram

วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ Context Diagram เป็นแผนภาพรวมระบบที่อธิบายว่าคือระบบอะไร และระบบนั้นทำหน้าที่อะไร ดังรูปที่ 3.1 จะเห็นว่าระบบคือโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ต โดยจะมีสมาชิกเข้ามาใช้บริการ ซึ่งสมาชิกต้องทำการลงทะเบียนก่อนการเข้าใช้บริการ โดยในการเข้าใช้บริการแต่ละครั้งต้องใช้ Username และ Password เพื่อยืนยันการเป็นสมาชิกของระบบและสำหรับบุคคลทั่วไปสามารถเข้ามาใช้บริการ โดยจะต้องทราบ URL ของเว็บเพจ ซึ่งเป็นของสมาชิก เพื่อดูเว็บเพจนั้นๆ และระบบนี้ทำหน้าที่ให้บริการแก่สมาชิก เพื่อทำการสร้างและแก้ไขเว็บเพจ ซึ่งสมาชิกแต่ละคนสามารถมีเว็บเพจได้ 3 เพจ โดยมีพื้นที่ให้ฟรีสำหรับสมาชิกคนละ 2 Mb และระบบนี้ทำหน้าที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป โดยแสดงเว็บเพจตาม URL ของเว็บเพจนั้นๆ



รูปที่ 3.1 แสดง Context Diagram

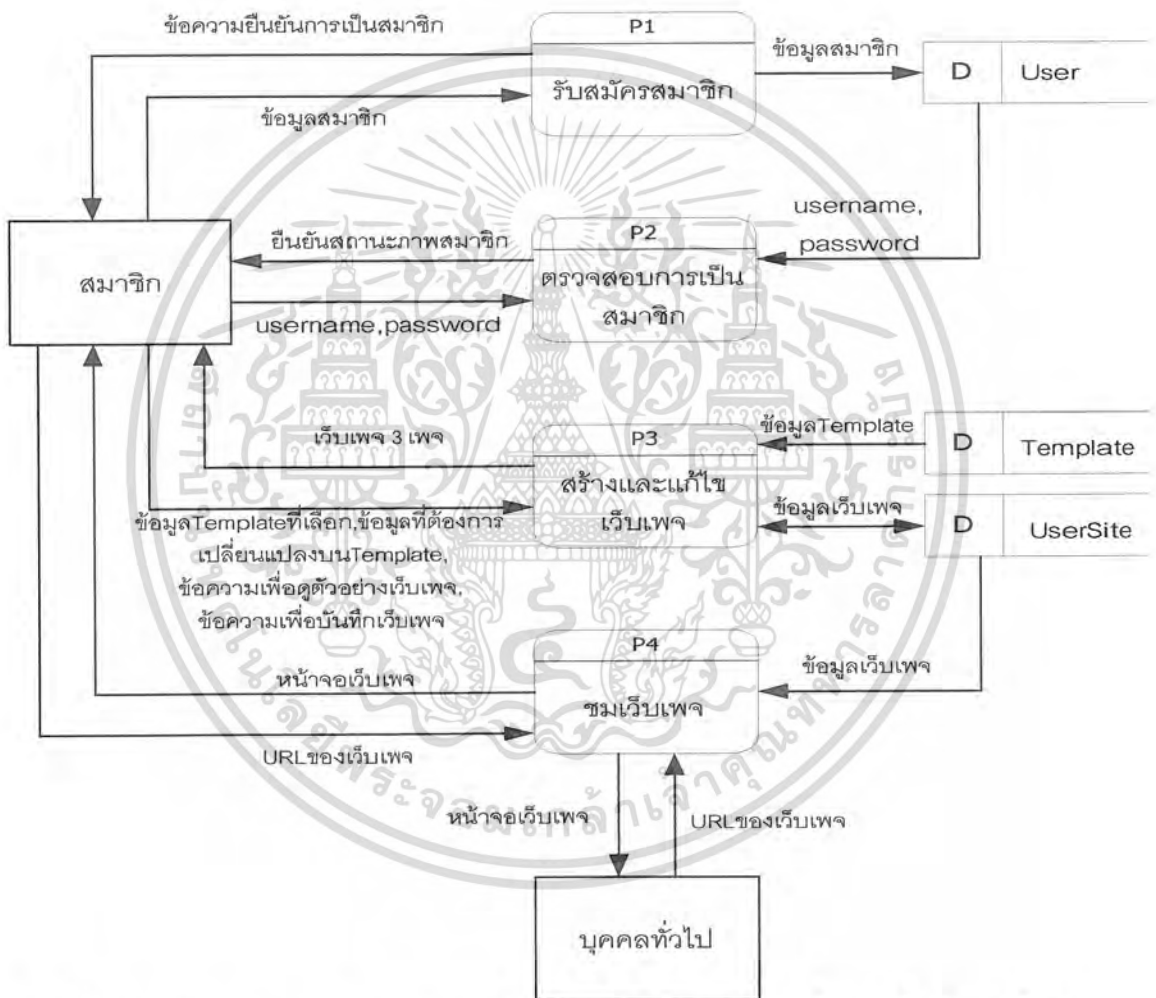
3.2 วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ Data Flow Diagram

วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ Data Flow Diagram ระดับที่ 0 เป็นแผนภาพการไหลข้อมูล โดยจะประกอบ

1. โปรเซส หมายถึง งานที่ทำในระบบ โดยใช้สัญลักษณ์ คือ สีเหลี่ยมมุมมน ประกอบด้วย 4 โปรเซส คือ รับสมัครสมาชิก, ตรวจสอบการเป็นสมาชิก, สร้างและแก้ไขเว็บเพจ และชมเว็บเพจ
2. ดาต้าสตอร์ หมายถึง ฐานข้อมูลของระบบ โดยใช้สัญลักษณ์ คือ สีเหลี่ยมผืนผ้าเปิด ด้านข้าง 1 ข้าง ประกอบด้วย 3 ฐานข้อมูล คือ ฐานข้อมูลUser, ฐานข้อมูลTemplateและฐานข้อมูลUserSite

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ดาต้าโฟร์ หมายถึง ข้อมูลเข้าและข้อมูลออก โดยใช้สัญลักษณ์ คือ ลูกศร ประกอบด้วยข้อความยืนยันการเป็นสมาชิก, ข้อมูลสมาชิก, ยืนยันสถานะภาพสมาชิก, Username, Password, ข้อมูลTemplateที่เลือก, ข้อมูลที่ต้องการเปลี่ยนแปลงบนTemplate, ข้อความเพื่อดูตัวอย่างเว็บเพจ, ข้อความเพื่อบันทึกเว็บเพจ, เว็บเพจ 3 เพจ, ข้อมูลTemplate, หน้าจอเว็บเพจ, URL ของเว็บเพจและข้อมูลเว็บเพจ
4. แอคเตอร์ หมายถึง บุคคลที่เกี่ยวข้องกับระบบ โดยใช้สัญลักษณ์ คือ สี่เหลี่ยมจัตุรัส ประกอบด้วย สมาชิกและบุคคลทั่วไป

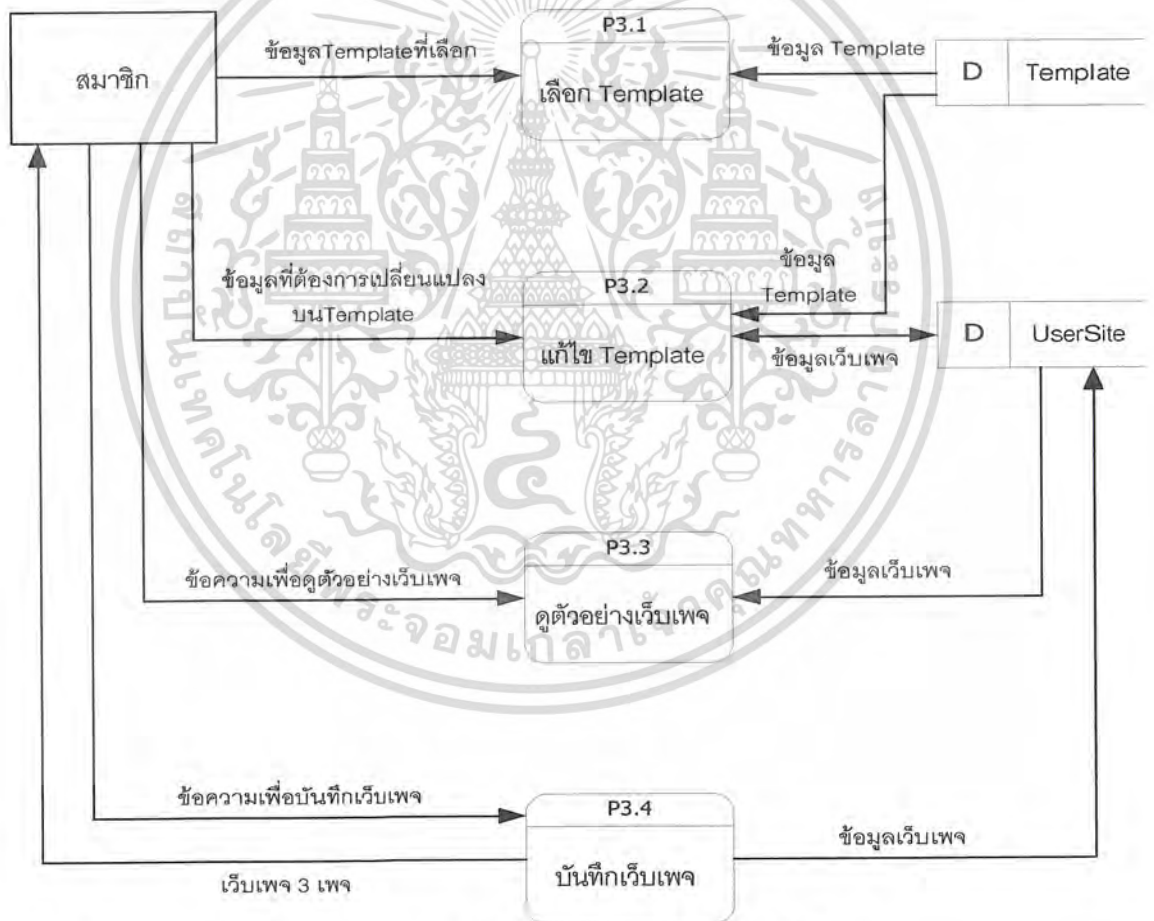


รูปที่ 3.2 แสดง Data Flow Diagram ระดับที่ 0 ของโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจเป็นอินเทอร์เน็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ Data Flow Diagram ระดับที่ 1 เป็นแผนภาพการไหลข้อมูลของการสร้างและแก้ไขเว็บเพจ โดยจะประกอบ

1. โพรเซส ประกอบด้วย 4 โพรเซส คือ เลือกTemplate, แก้ไขTemplate, ดูตัวอย่างเว็บเพจ, บันทึกเว็บเพจ
2. ดาต้าสตอร์ ประกอบด้วย 2 ฐานข้อมูล คือ ฐานข้อมูลTemplateและฐานข้อมูล UserSite
3. ดาต้าไฟว์ ประกอบด้วย ข้อมูลTemplateที่เลือก, ข้อมูลที่ต้องการเปลี่ยนแปลงบนTemplate, ข้อความเพื่อดูตัวอย่างเว็บเพจ, ข้อความเพื่อบันทึกเว็บเพจ, เว็บเพจ 3 เพจ, ข้อมูลTemplateและข้อมูลเว็บเพจ
4. แอคเตอร์ ประกอบด้วย สมาชิก

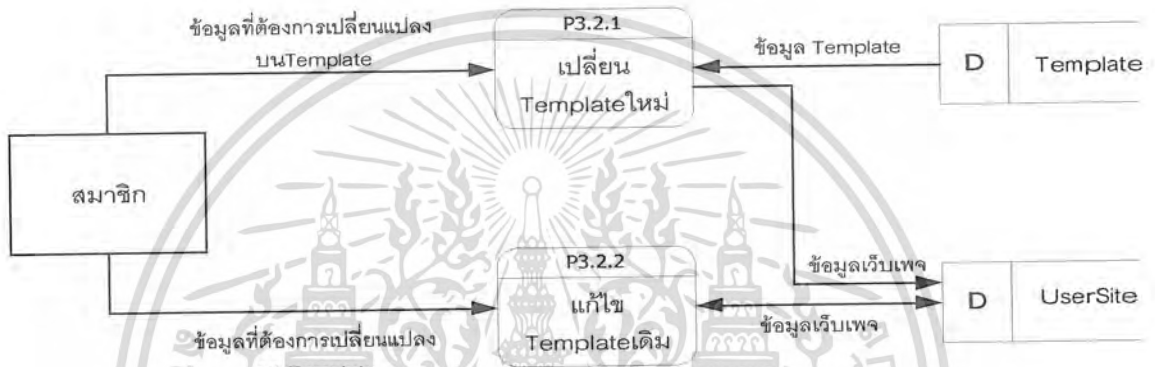


รูปที่ 3.3 แสดง Data Flow Diagram ระดับที่ 1 ของการสร้างและแก้ไขเว็บเพจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ Data Flow Diagram ระดับที่ 2 เป็นแผนภาพการไหลข้อมูล ของการแก้ไข Template โดยจะประกอบ

1. โพรเซส ประกอบด้วย 2 โพรเซส คือ เปลี่ยนTemplateใหม่และแก้ไขTemplateเดิม
2. ดาต้าสตอร์ ประกอบด้วย 2 ฐานข้อมูล คือ ฐานข้อมูลTemplateและฐานข้อมูล UserSite
3. ดาต้าโฟว์ ประกอบด้วย ข้อมูลที่ต้องการเปลี่ยนแปลงบนTemplate, ข้อมูลTemplate และข้อมูลเว็บเพจ
4. แอคเตอร์ ประกอบด้วย สมาชิก

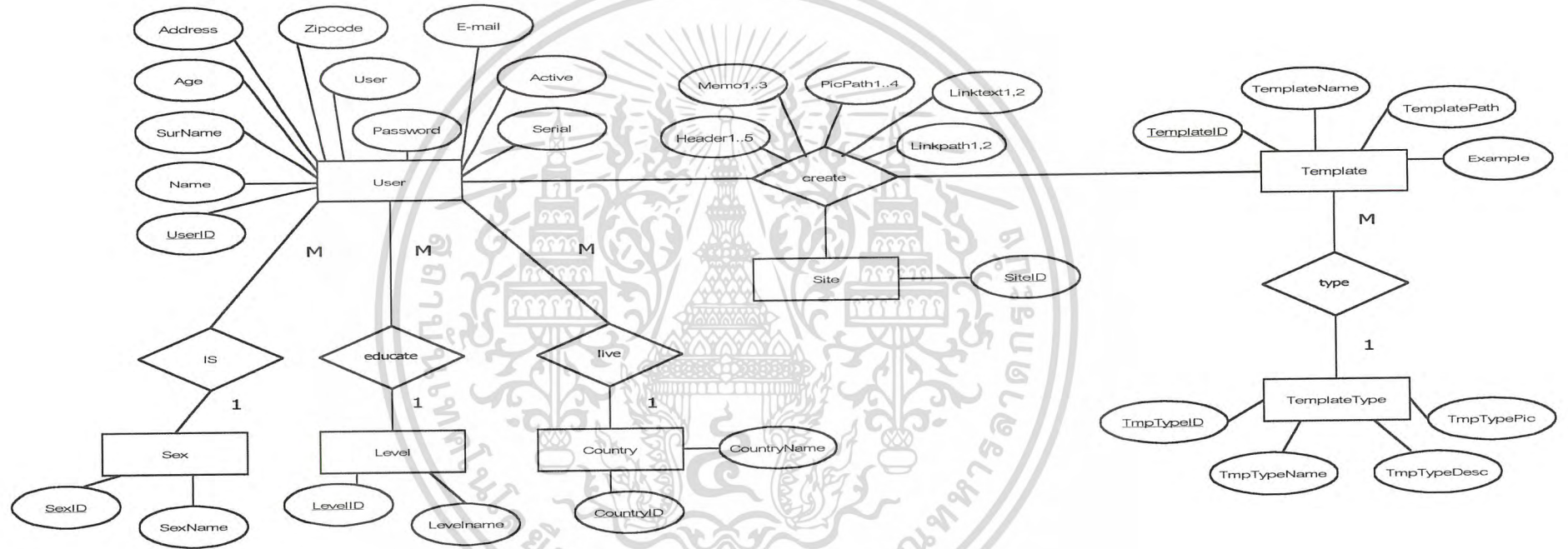


รูปที่ 3.4 แสดง Data Flow Diagram ระดับที่ 2 ของการแก้ไข Template

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 วิเคราะห์ระบบโดยใช้แผนภาพ E-R Diagram

จากตารางจะเขียน E-R Diagram ได้ดังรูปต่อไปนี้



รูปที่ 3.5 แสดง E-R Diagram

3.4 อธิบาย E-R DIAGRAM

จากรูปที่ 3.5 แสดง E-R DIAGRAM ซึ่งประกอบด้วย

3.4.1 เอนทิตี 7 เอนทิตี คือ

3.4.1.1สมาชิก(User) ประกอบด้วย 11 แอตทริบิวต์ คือ UserID(รหัสสมาชิก),Name (ชื่อสมาชิก), SurName(นามสกุลสมาชิก), Age(อายุ), Address(ที่อยู่), Zipcode(รหัสไปรษณีย์), User(ชื่อที่ใช้ในการใช้โปรแกรม), Password(รหัสที่ใช้ในการใช้โปรแกรม), E-mail(จดหมายอิเล็กทรอนิกส์),Active(สถานะของสมาชิก) และ Serial(หมายเลขสำหรับเปลี่ยนสถานะ)

3.4.1.2 Site ประกอบด้วย 1 แอตทริบิวต์ คือ SiteID(รหัสเว็บเพจ)

3.4.1.3Templateประกอบด้วย4แอตทริบิวต์คือTemplateID(รหัสtemplate),Template Name(ชื่อtemplate),TemplatePath(ชื่อไฟล์รูปตัวอย่างtemplate)และExample(ชื่อไฟล์รูปตัวอย่าง template)

3.4.1.4TemplateType ประกอบด้วย 4 แอตทริบิวต์ คือ TmpTypeID(รหัสประเภท),TmpTypeName(ชื่อประเภท),TmpTypeDesc(ข้อความอธิบายประเภท Template)และ TmpTypePic(ชื่อไฟล์รูปของประเภท)

3.4.1.5 เพศ(Sex) ประกอบด้วย 2 แอตทริบิวต์ คือ Sex ID(รหัสเพศ)และSex Name(ชื่อเพศ)

3.4.1.6 ระดับการศึกษา(Level) ประกอบด้วย 2 แอตทริบิวต์ คือ LevelID (รหัสระดับการศึกษา)และ LevelName(ชื่อระดับการศึกษา)

3.4.1.7 ประเทศ(Country) ประกอบด้วย 2 แอตทริบิวต์ คือCountry ID(รหัสประเทศ)และ Country Name(ชื่อประเทศ)

3.4.2 ความสัมพันธ์ 5 ความสัมพันธ์ คือ

3.4.2.1 ความสัมพันธ์ create (สร้าง) เป็นความสัมพันธ์แบบ Ternary ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของ 3 เอนทิตี ได้แก่ เอนทิตีสมาชิก(User), เอนทิตี Site และเอนทิตี Template จากความสัมพันธ์นี้จะเกิดแอตทริบิวต์ที่ความสัมพันธ์ create (สร้าง) ด้วย คือ Header1..5 , Memo1..3, Picpath1..4, Linktext1,2 และ Linkpath1,2 เมื่อทำการ Mapping แล้วจะได้ตารางที่ 3.1 ตาราง Usersite ซึ่งเป็นตารางแสดงรายละเอียดของเว็บเพจของสมาชิกแต่ละคน โดยในตารางที่ 3.1 จะมีแอตทริบิวต์ที่เป็น PK อยู่ 3 แอตทริบิวต์ คือ แอตทริบิวต์ UserID(รหัสสมาชิก), แอตทริบิวต์ SiteID(รหัสเว็บเพจ) และ แอตทริบิวต์TemplateID(รหัส template)

3.4.2.2 ความสัมพันธ์ type (ประเภท) เป็นความสัมพันธ์แบบ Binary 1:M ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของ 2 เอนทิตี ได้แก่ เอนทิตี Template และเอนทิตี TemplateType เมื่อทำการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mapping แล้วจะได้นำ TmpTypeID(รหัสประเภท) ซึ่งเป็นแอตทริบิวต์ที่เป็น PK ของตารางที่ 3.5 ตาราง TemplateType ไปเป็นแอตทริบิวต์ที่เป็น FK ของตารางที่ 3.4 ตาราง Template

3.4.2.3 ความสัมพันธ์ is (เป็น) เป็นความสัมพันธ์แบบ Binary 1:M ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของ 2 เอนทิตี ได้แก่ เอนทิตีสมาชิก(User)และเอนทิตีเพศ(Sex) เมื่อทำการ Mapping แล้วจะได้นำ แอตทริบิวต์ Sex ID(รหัสเพศ) ซึ่งเป็นแอตทริบิวต์ที่เป็น PK ของตารางที่ 3.6 ตารางเพศ(Sex) ไปเป็นแอตทริบิวต์ที่เป็น FK ของตารางที่ 3.2 ตารางสมาชิก(Member)

3.4.2.4 ความสัมพันธ์ educate (การศึกษา) เป็นความสัมพันธ์แบบ Binary 1:M ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของ 2 เอนทิตี ได้แก่ เอนทิตีสมาชิก(User)และเอนทิตีระดับการศึกษา(Level) เมื่อทำการ Mapping แล้วจะได้นำ แอตทริบิวต์ LevelID (รหัสระดับการศึกษา) ซึ่งเป็นแอตทริบิวต์ที่เป็น PK ของตารางที่ 3.7 ตารางระดับการศึกษา(Level) ไปเป็นแอตทริบิวต์ที่เป็น FK ของตารางที่ 3.2 ตารางสมาชิก(Member)

3.4.2.5 ความสัมพันธ์ live(อาศัย) เป็นความสัมพันธ์แบบ Binary 1:M ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ของ 2 เอนทิตี ได้แก่ เอนทิตีสมาชิก(User)และเอนทิตี เมื่อทำการ Mapping แล้วจะได้นำ แอตทริบิวต์ Country ID(รหัสประเทศ) ซึ่งเป็นแอตทริบิวต์ที่เป็น PK ของ ตารางที่3.8 ตารางประเทศ(Country) ไปเป็นแอตทริบิวต์ที่เป็น FK ของตารางที่ 3.2 ตารางสมาชิก(Member)

3.5 รายละเอียดเกี่ยวกับตารางที่ใช้ในการพัฒนาระบบงาน

ตารางที่ใช้เป็นตัวอย่างในการทดสอบการโปรแกรมการสร้างระบบงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ มีทั้งหมด 8 ตาราง คือ ตาราง Usersite, ตารางสมาชิก(User), ตาราง Template, ตารางsite, ตารางประเภท Template(), ตารางประเทศ(Country), ตารางเพศ(Sex) และตารางระดับการศึกษา(Level) ซึ่งแสดงรายละเอียดของคอลัมน์ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 ตาราง Usersite

Description :แสดงรายละเอียดของเว็บเพจของสมาชิกแต่ละคน

ATTRIBUTE	TYPE	KEY	DESCRIPTION
SitelD	Number	PK	รหัสเว็บเพจ
UserID	Text(10)	PK	รหัสสมาชิก
TemplateID	Number	PK	รหัส template
Header1..5	Text(50)		หัวข้อที่ 1..5
Memo1..3	Memo		ข้อความ1..3
Picpath1..4	Text(50)		ชื่อไฟล์รูปภาพ1..4
Linktext1,2	Text(50)		ข้อความที่ใช้ในการ link1,2
Linkpath1,2	Text(50)		URL1,2

ตารางที่ 3.2 ตารางสมาชิก(User)

Description : แสดงรายละเอียดของสมาชิก

ATTRIBUTE	TYPE	KEY	DESCRIPTION
UserID	AutoNumber	PK	รหัสสมาชิก
Name	Text(50)		ชื่อสมาชิก
Surname	Text(50)		นามสกุลสมาชิก
SexID	Number	FK	เพศ
Age	Number		อายุ
Address	Text(50)		ที่อยู่
CountryID	Text(3)	FK	ประเทศ
Zipcode	Number		รหัสไปรษณีย์
LevelID	Number	FK	ระดับการศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.2 ตารางสมาชิก(User)(ต่อ)

Description : แสดงรายละเอียดของสมาชิก

ATTRIBUTE	TYPE	KEY	DESCRIPTION
User	Text(10)		ชื่อที่ใช้ในการใช้โปรแกรม
Password	Text(10)		รหัสที่ใช้ในการใช้โปรแกรม
E-mail	Text(50)		จดหมายอิเล็กทรอนิกส์
Active	Text(1)		สถานะของสมาชิก
Serial	Text(10)		หมายเลขสำหรับเปลี่ยนสถานะ

ตารางที่ 3.3 ตาราง Site

Description : แสดงหมายเลขเว็บเพจ

ATTRIBUTE	TYPE	KEY	DESCRIPTION
SiteID	Number	PK	รหัสเว็บเพจ

ตารางที่ 3.4 ตาราง Template

Description : แสดงรายละเอียดของ Template

ATTRIBUTE	TYPE	KEY	DESCRIPTION
TemplateID	AutoNumber	PK	รหัส template
TemplateName	Text(50)		ชื่อ template
TemplatePath	Text(100)		ชื่อไฟล์รูปตัวอย่าง template
Example	Text(100)		ชื่อไฟล์รูปตัวอย่าง template
TmpTypeID	Text(1)	FK	ประเภท template

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.5 ตาราง TemplateType

Description : แสดงรายละเอียดประเภทของ Template

ATTRIBUTE	TYPE	KEY	DESCRIPTION
TmpTypeID	Text(1)	PK	รหัสประเภท
TmpTypeName	Text(50)		ชื่อประเภท
TmpTypeDesc	Memo		ข้อความอธิบายประเภท Template
TmpTypePic	Text(50)		ชื่อไฟล์รูปของประเภท

ตารางที่ 3.6 ตารางเพศ(Sex)

Description : แสดงเพศ

ATTRIBUTE	TYPE	KEY	DESCRIPTION
SexID	AutoNumber	PK	รหัสเพศ
SexName	Text(5)		ชื่อเพศ

ตารางที่ 3.7 ตารางระดับการศึกษา(Level)

Description : แสดงระดับการศึกษา

ATTRIBUTE	TYPE	KEY	DESCRIPTION
LevelID	AutoNumber	PK	รหัสระดับการศึกษา
LevelName	Text(20)		ชื่อระดับการศึกษา

ตารางที่ 3.8 ตารางประเทศ(Country)

Description : แสดงประเทศทั้งหมด

ATTRIBUTE	TYPE	KEY	DESCRIPTION
CountryID	Text(3)	PK	รหัสประเทศ
CountryName	Text(50)		ชื่อประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 ข้อมูลทางด้านเทคนิค

3.5.1 การให้ Session

เว็บไซต์มีการใช้ Session ในการดูแลและเก็บข้อมูลการใช้งานของสมาชิกแต่ละคนที่ส่งการร้องขอเข้ามาโดยกำหนดหมายเลขอย่างชัดเจน โดย Session ถูกตั้งมีมีค่า Timeout คือเวลาที่กำหนดเพื่อการยกเลิกการคอนเน็กต์

```
session.timeout
```

โดยค่าที่ต้องไว้เป็นค่า default เป็น 20 นาที คำสั่งอื่นๆ เช่น

```
usn=session("username")
us=Session("Uname")
```

เป็นการรักษาข้อมูลให้อยู่ในระบบ และสามารถนำไปใช้ได้ต่าง ๆ เช่นตามคำสั่งดังกล่าว เป็นการส่งค่าตัวแปรเพื่อนำไปใช้ในสวนต่าง ๆ

3.5.2 รูปแบบการเชื่อมต่อฐานข้อมูล

ในการติดต่อกับแฟ้มข้อมูลที่เป็น Access จะอาศัย ADO (ActiveX Data Object DataBase) เพื่อติดต่อและจัดการข้ข้อมูลในฐานข้อมูลนั้น สำหรับขั้นตอนการติดต่อแฟ้มข้อมูลของ ASP ที่ต้องการติดต่อกับแฟ้มข้อมูล Access จะต้องอาศัยไดรเวอร์ของแฟ้มข้อมูลนั้นช่วย ซึ่งวิธีการติดต่อที่เว็บไซต์ ใช้เป็นแบบ ODBC (Open DataBase Connectivity) โดยการติดต่อแบบ ODBC จะต้องมีกำหนดชื่อ DSN (Data Source Name) ให้กับ ODBC โดยจะต้องกำหนดชื่อไฟล์ฐานข้อมูลและชนิดของไดรเวอร์ว่าเป็นอะไร คำสั่งเพื่อเชื่อมต่อฐานข้อมูลเขียนได้ดังนี้

```
Set Objdb = Server.Createobject("ADODB.Connection")
Objdb.Open "webgen", "", ""
```

โดยที่เว็บไซต์เป็น DSN ที่กำหนดไว้เพื่อใช้เลือกฐานข้อมูลที่ต้องการ ส่วนคำสั่งเพื่อติดต่อ Recordset นั้นต้องใช้คำสั่ง

```
Set Objrs = Server.Createobject("ADODB.Recordset")
```

และการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลมาใช้งานจะใช้คำสั่ง SQL เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

```
SQL="Select * From member Where User='" & Username & "' And
      Password='" & Password & "'"
```

เป็นการดึงข้อมูลจากตาราง member โดยเลือกข้อมูลจาก User และ Password

3.5.3 การสร้างไฟล์เดอริใหม่

สำหรับการสร้างไฟล์เดอริใหม่โดยใช้คำสั่ง ASP นั้น ใช้คำสั่งดังนี้

```
dim filesys, newfolder, newfolderpath
newfolderpath = "c:\inetpub\wwwroot\hope\" & Session("Username")
set filesys=CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
If Not filesys.FolderExists(newfolderpath) Then
Set newfolder = filesys.CreateFolder(newfolderpath)
```

ต้องมีการประกาศตัวแปรดังนี้คือ

1. filesys ประกาศให้เป็นออปเจ็ก
2. newfolder เป็นชื่อที่ต้องการของไฟล์เดอริใหม่
3. newfolderpath เป็น path ของไฟล์เดอริใหม่

การที่จะใช้คำสั่งสร้างไฟล์เดอริใหม่นั้นควรมีการตรวจสอบว่าไฟล์เดอริที่สร้างขึ้นใหม่นั้น ได้ถูกสร้างไว้แล้วหรือยังโดยใช้คำสั่ง

```
filesys.FolderExists(newfolderpath)
```

ถ้าไม่มีก็สร้างไฟล์เดอริใหม่ตามชื่อ และ path ที่ได้ตั้งค่าไว้แล้วโดยคำสั่ง

```
Set newfolder = filesys.CreateFolder(newfolderpath)
```

คำสั่งการสร้างไฟล์, ย้ายไฟล์และเปลี่ยนชื่อไฟล์

```

body="<HTML><HEAD><FRAMESET cols=""100%,*" frameborder=0
framespacing=0><FRAME src=""&"http://161.246.58.126/hope2/mainshow.asp?
id=&Session("Username")&"&site=""&st &"" name=""fsubmenu"" noresize
scrolling=""yes""
marginwidth=""0"" marginheight=""0"" frameborder=0></FRAMESET>
<NOFRAMES></HEAD><BODY></BODY></NOFRAMES> </FRAMESET>
</HTML>"

folderpath = "c:\inetpub\wwwroot\hope\" & Session("Username")

set fs=createobject("scripting.filesystemobject")
set a =fs.opentextfile(folderpath & "\abc.txt",8,true)
a.Write body
a.close
fs.MoveFile newfolderpath & "\abc.txt",folderpath & "\index.asp"

```

คำสั่งดังกล่าวใช้ในการสร้างไฟล์ index.asp ไว้ในโฟลเดอร์ที่ต้องการ เนื่องจาก index.asp เป็นไฟล์ที่ถูกตั้งเป็นค่าไฟล์ default ซึ่งมีลักษณะการทำงานดังนี้

1. body เป็นค่าที่อยู่ข้างในไฟล์ โดยตัวอย่างที่ยกมานี้ body เป็นค่า ถูกตั้งค่าให้เป็น frame โดยประกอบด้วยสอง Frame ย่อย โดย frame แรกมีค่า 100% ซึ่งก็คือจะไม่สามารถมองเห็น Frame ที่สองได้ Frame แรกถูกตั้งค่าให้ไปแสดงไฟล์ mainshow.asp ซึ่งเป็นไฟล์ที่ใช้การแสดงผล webpage ที่ User ได้ทำการสร้างไว้แล้ว

2. folderpath เป็น path ที่ต้องการให้ไฟล์ที่เราสร้างขึ้นใหม่อยู่ไฟล์ที่ถูกสร้างขึ้นขั้นแรกชื่อไฟล์ abc.txt และจะถูกเปลี่ยนเป็น index.asp

3.5.4 การ Upload file โดยไฟล์ที่ต้องการอัปโหลดจะถูกรับจาก form

```

<FORM METHOD="POST" ENCTYPE="multipart/form-data"
ACTION="UploadScript1.asp?usns=<%=usn%>">
<INPUT TYPE=FILE SIZE=39 NAME="FILE1"><BR>

```

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

```

<INPUT TYPE=FILE SIZE=39 NAME="FILE2"><BR>
<INPUT TYPE=FILE SIZE=39 NAME="FILE3"><BR>
<INPUT TYPE=FILE SIZE=39 NAME="FILE4"><BR>
<INPUT TYPE=FILE SIZE=39 NAME="FILE5"><BR><br><p align=right>
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Upload!"></p>

```

ซึ่งกำหนดให้สามารถอัปโหลดได้ที่ละห้าไฟล์ โดยชื่อไฟล์ที่ถูกส่งไป จะถูกส่งไปพร้อมกัน

User name ของแต่ละคนด้วย

```

<%
    usn=Request("usns")
    Set Upload = Server.CreateObject("Carnicelli.FileUpload")
    Upload.Save "c:\inetpub\wwwroot\hope\" & usn & "\upload", False
    response.redirect("uploadfile.asp?usn=" & usn " )
    Server.URLEncode( Upload.Form("Text_1") )
%>

```

โดยการอัปโหลดจะใช้คอมโพเนนต์ ของ Carnicelli ซึ่งไฟล์จะถูกเก็บไว้ในโฟลเดอร์
“upload” ของแต่ละคน
การหาขนาดของพื้นที่ถูกใช้ไปแล้ว มีคำสั่งดังนี้

```

<%
    usn=Request("usn")
    totalsize=0
    set filesystem=CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
    for i= 1 to 1
        Directory = "c:\inetpub\wwwroot\hope\" & usn & "\upload\" ' initial directory
        If filesystem.FolderExists("c:\inetpub\wwwroot\hope\" & usn & "\upload") Then
            Set Upload = Server.CreateObject("Persits.Upload.1")
            Set Dir = Upload.Directory( Directory & ".*", SORTBY_NAME)

```

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

```

<%
  For Each File in Dir
  If Not File.IsSubdirectory Then
  totalsize= totalsize + File.Size
  End If
  Next
  End if
%>

```

โดย usn เป็นตัวแปรที่ส่งมาก่อนหน้านี้ ซึ่งเป็น user name กำหนดให้ totalsize เป็นศูนย์ โดยจะทำการตรวจสอบว่า โฟลเดอร์ "upload" ของ สมาชิกแต่ละคนมีอยู่จริงก่อนทำคำสั่งต่อไป โดยส่วนของการตรวจสอบใช้คำสั่ง

```

set filesystem=CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
filesystem.FolderExists("c:\inetpub\wwwroot\hope\" & usn & "\upload")

```

ส่วนการคำนวณค่า totalsize นั้น จะใช้ component ของ Persits ช่วย เมื่อได้ค่า totalsize แล้วก็สามารถนำค่าไปทำการคำนวณแถบแสดงพื้นที่ถูกใช้ไปแล้วด้วยคำสั่ง

```

Total : <b><%=totalsize%></b> byte ( <%=formatnumber(((totalsize/
(1024*1024*2))*100),2)%>% of 2 Mb )
<table border=0 bgcolor=#CDEFF6 width="340" cellpadding=0 cellspacing=0><tr>
<td bgcolor=#FF0033 height=20 width="<%=formatnumber(((totalsize/
(1024*1024*2))*100),2)%>%"%>
</td>
<td width="<%=100-formatnumber(((totalsize/(1024*1024*2))*100),2)%>%"></td>

```

การ Delete File จะทำการ Delete ไฟล์ที่ถูก checked ไว้แล้ว และ delete ซึ่งการ delete จะใช้คอมโพเนนต์ ของ Persits ช่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

```

<%
    usn=Request("usn")
    Directory = "c:\inetpub\wwwroot\hope\" & usn & "\upload\" ' initial directory
    Set Upload = Server.CreateObject("Persits.Upload.1")
    Set Dir = Upload.Directory( Directory & ".*", SORTBY_NAME)
    If Request("Delete") <> "" Then
        For Each Item in Request("FileName")
            Response.Write "<B>Deleted File <font color=red>" & Item & "
        </font></B><br>"
            Upload.DeleteFile Directory & Item
        Next
    End If
    Set Dir = Upload.Directory( Directory & ".*", SORTBY_NAME)
%>

```

โดยจะ delete จากไฟล์เดอร์ Upload เมื่อไฟล์ที่ถูกลบไปแล้วจะโชว์ให้เห็นเป็นตัวหนังสือสีแดง

3.5.5 การแสดง Template

ข้อมูลเกี่ยวกับ Template ทั้งหมดถูกเก็บอยู่ในฐานข้อมูล ซึ่งง่ายการนำไปใช้ และสามารถเพิ่มจำนวน Template ได้โดยตรงจากฐานข้อมูล สำหรับการนำข้อมูล Template มาแสดง จะใช้โปรแกรมย่อย Page NavBar ดังนี้

```

<%
    sub PageNavBar(sql)
        dim scriptname,counterstart,pad,counterend,counter,ref,mysql
        mysql=sql
        Session("sqlquery")=sql
        pad=""

```

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

```

scriptname="createnewsitem.asp"
response.write "<font size='2' color='white' face='Verdana, Arial,Helvetica,
sans-serif'>"
if (mypage mod 10) = 0 then
counterstart = mypage - 9
else
counterstart = mypage - (mypage mod 10) + 1
end if
counterend = counterstart + 9
if counterend > maxpages then counterend = maxpages
if counterstart <> 1 then
ref="<a href=" & scriptname
ref=ref & "?site="&st"&page=" & 1
ref=ref & ">First</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;:"&nbsp;&nbsp;&nbsp;"
Response.Write ref
ref="<a href=" & scriptname
ref=ref & "?site="&st"&page=" & (counterstart - 1)
ref=ref & ">Previous</a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;"
Response.Write ref
end if
Response.Write "["
for counter=counterstart to counterend
If counter>=10 then pad=""
if cstr(counter) <> mypage then
ref="<a href=" & scriptname
ref=ref & "?site="&st"&page=" & counter
ref=ref & ">" & pad & counter & "</a>"
else
ref="<b>" & pad & counter & "</b>"

```

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

```

end if
response.write ref
if counter <> counterend then response.write " "
next
Response.Write "]"
if counterend <> maxpages then
ref="&nbsp;<a href=" & scriptname
ref=ref & "?site="&st"&page=" & (counterend + 1)
ref=ref & ">Next</a>"
Response.Write ref
ref="&nbsp;:&nbsp;<a href=" & scriptname
ref=ref & "?site="&st"&page=" & maxpages
ref=ref & ">Last</a>"
Response.Write ref
end if
response.write "</font>"
end sub%>

```

จาก โปรแกรมย่อย PageNavBar ตัวแปรที่สำคัญคือ maxpages และ mypage ค่าจาก ตัวแปรทั้งสองหาได้จากในส่วนของโปรแกรมหลัก โดยการใช้คำสั่ง SQL ดึงข้อมูลจากฐานข้อมูล มาจำนวนหนึ่ง

```

mypagesize=2
mypage=request.querystring("page")
if mypage= "" then
    mypage=1      ' first time through
end if
Set Objdb2=Server.Createobject("Adodb.Connection")
Objdb2.Open "webgen",1,3

```

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

```

Sql2= "select * from templatetype order by tmptypeid"
Set ObjRS2 = Server.CreateObject("ADODB.RecordSet")

ObjRS2.cachesize=5

ObjRS2.Open Sql2,Objdb2,1,3

if not ObjRS2.eof then

    ObjRS2.movefirst

    ObjRS2.pagesize=mypagesize

    Maxpages = cint(ObjRS2.pagecount)

    maxrecs  = cint(ObjRS2.pagesize)

    ObjRS2.absolutepage=mypage

end if

```

เมื่อกำหนดจำนวนข้อมูลต่อหน้า ให้กับ ObjRS2.pagesize และหน้าปัจจุบันที่ต้องการแสดงผล ให้กับ ObjRS2.absolutepage โปรแกรมจะคืนค่าจำนวนหน้าทั้งหมดมาที่ ObjRS2.pagecount โดยค่าที่คืนมาจะถูกนำมาใช้ใน โปรแกรมย่อย PageNavBar ในส่วนนี้ maxpages จะเก็บค่าจำนวนหน้าทั้งหมดที่ต้องแสดงผล ตัวแปร mypage จะเก็บค่าหน้าปัจจุบันที่กำลังแสดงผลอยู่ โดย Output ของโปรแกรมย่อย PageNavBar จะเป็นดังนี้ [1,2,3,...,mypage,...,maxpages] เช่น ถ้า mypage=3,maxpages=6 จะได้ [1,2,3,4,5,6] เมื่อคลิกที่ตัวเลขเพื่อไปยังหน้าอื่นๆ ก็จะเป็นการเรียกไฟล์เอกสารปัจจุบันที่หน้านั้นๆ เช่น กด 6 จะเรียกไฟล์ createnewsite.asp?site=1&page=6 เป็นต้น โดยค่าของตัวแปร site จะมาจากไฟล์ loggedin.asp หรือ PreEdit.asp

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การพัฒนาระบบงาน

4.1 การสร้าง Web Server

ก่อนที่จะสร้าง Web Server ได้จะต้องมีการเตรียมความพร้อมเพื่อทำให้ Web Server ที่จะสร้างขึ้นมาทำหน้าที่ของมันอย่างที่เราต้องการ ซึ่งคำถามแรกที่เราต้องตอบให้ได้คือ “เราต้องการนำเสนอข้อมูลอะไรแก่ผู้ใช้บริการ WWW และเราจำเป็นต้องรวบรวมข้อมูลอะไรไว้บ้าง”

หลังจากนั้น จะต้องเตรียมทรัพยากรที่จะต้องใช้ ซึ่งเราจะใช้ Internet Information Server (IIS) 4.0 มาทำหน้าที่เป็น Web Server

สำหรับคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่เป็น Web Server ก็ควรเป็นเครื่องพีซีที่มีสมรรถนะสูงกว่าปกติ เพราะจะต้องทำหน้าที่ให้บริการแก่ผู้ใช้งาน WWW จำนวนมากที่สนใจในระบบงาน

ตารางที่ 4.1 รายการฮาร์ดแวร์ที่จำเป็นต้องใช้สำหรับ Web Server

รายการฮาร์ดแวร์	รายละเอียด	หมายเหตุ
Processor	เป็น Processor 80486 ขึ้นไป	ควรใช้ Processor Pentium เป็นอย่างต่ำ
Harddisk	มีขนาดมากกว่า 500 MB	ควรมีขนาด 1 GB เป็นอย่างต่ำ
หน่วยความจำ	อย่างต่ำ 16 MB	ควรมีขนาดอย่างน้อย 64 MB
CD-ROM	ต้องมี	
Network Interface Card	ต้องมี	

4.1.1 ซอฟต์แวร์ที่ต้องใช้งาน

เมื่อได้ฮาร์ดแวร์ที่ต้องการแล้ว ก็ไม่ควรละเลยหาซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมต่อการเป็น Web Server ซึ่งเราต้องเลือกว่า OS ที่เราจะใช้เป็นอะไร ในที่นี้จะเป็นการแนะนำเมื่อ Web Server ใช้กับ Platform ของ Microsoft

ตารางที่ 4.2 รายการซอฟต์แวร์ที่จำเป็นต้องใช้สำหรับ Web Server

รายการซอฟต์แวร์	รายละเอียด	หมายเหตุ
ระบบปฏิบัติการ	Windows 95/98, Windows NT Server 4.0 Windows 2000 Server	ควรใช้ Windows NT Server หรือ Windows 2000 Server
Web Server	ซอฟต์แวร์ Web Server ทั่วไป	กรณีที่ใช้กับ PHP ให้ใช้กับ IIS, Apache
Internet Tools	ควรมีเพื่อสร้าง Internet Application	เลือกติดตั้งจาก Option Pack

ซอฟต์แวร์สำหรับ Web Server นั้นสามารถ download ได้ที่ <http://www.microsoft.com> หรือแถมมากับระบบปฏิบัติการ Windows NT Server 4.0 , Windows 98

4.1.2 การติดตั้งระบบปฏิบัติการ Windows NT Server 4.0

1. เตรียมเครื่อง Server ที่ใช้งาน Windows NT Server 4.0 ที่มีความต้องการขั้นต่ำดังที่ระบุไว้แล้ว
2. ติดตั้ง Windows NT Server 4.0 โดย Web Server ไม่ควรเป็น Primary Domain Controller (เพราะ PDC ควรรับผิดชอบในเรื่องความปลอดภัยเป็นหลัก)
3. ปกติในขั้นตอนการติดตั้ง Windows NT Server 4.0 จะให้คุณเลือกว่าจะติดตั้ง IIS 2.0 หรือไม่ ถ้าเลือกก็จะติดตั้งให้ทันที แต่ถ้าไม่เคยติดตั้งมาก่อนขอให้ข้ามไปก่อน สำหรับเวอร์ชันล่าสุด สามารถ Download ได้ที่ <http://www.microsoft.com/iis> แต่ถ้าไม่ต้องการ Download ก็สามารถซื้อซีดี NT Option Pack มากก็ได้ ซึ่งจะมีทั้ง IIS, โปรแกรมเสริมต่างๆ รวมทั้ง Service Pack ด้วย
4. เมื่อติดตั้ง Windows NT 4.0 แล้วเสร็จ ก็ทำการปรับแต่งการ์ดเครือข่าย (Network Interface Card) ที่จะใช้งานร่วมกับอินเทอร์เน็ต

4.1.3 การปรับแต่งระบบปฏิบัติการหลังการติดตั้ง

- a. เข้าสู่ระบบ แล้วสร้าง System Administrator Account ไว้สำหรับการจัดการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฐานข้อมูล

5. สร้างผู้ใช้สำหรับเข้าใช้งาน

4.1.4 การติดตั้ง Web Server

ในที่นี้จะทำการติดตั้ง Internet Information Server(IIS) เพื่อที่จะนำเทคโนโลยีของ ASP มาใช้ได้ โดยสามารถ Download ตัวติดตั้งได้จาก <http://www.microsoft.com> หรือ ติดตั้งจาก NT Option Packs ซึ่งมีอยู่ในแผ่น CD-ROM ติดตั้ง Visual Studio 98

ในการติดตั้ง Internet Information Server(IIS)นั้น จะต้องเลือกที่จะติดตั้ง ADO สำหรับการงานที่เกี่ยวข้องกับฐานข้อมูล FrontPage 98 Extension และเลือก Component ต่างๆที่ต้องการ แต่จำเป็นต้องเลือก World Wide Web Server และ Microsoft Manager Console (MMC) สำหรับทำหน้าที่จัดการ ASP Application รวมทั้งจัดการ Web Server อย่างมีประสิทธิภาพ

4.1.5 เชื่อมต่อ Web Server เข้าสู่อินเทอร์เน็ต

1. ก่อนที่จะเชื่อมเข้าสู่อินเทอร์เน็ตได้ Web Server จะต้องมี IP Address ซึ่งเป็นสิ่งที่ระบุนความแตกต่างของ Web Server กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ ที่เชื่อมกันอยู่ในอินเทอร์เน็ต โดยการขอ IP Address จากหน่วยงานที่ชื่อว่า InterNIC(Internet Networking Information Center) หรืออาจจะขอจาก ISP ที่ WWW ของเราเชื่อมต่ออยู่

2. ลงทะเบียน Web Server ของเราด้วย DNS Server

4.1.6 การติดตั้งและปรับแต่ง TCP/IP ใน Web Server

1. ก่อนติดตั้งเราต้องแน่ใจว่า IP Address ของเราไม่ซ้ำกับรายอื่น

2. หลังจากตรวจสอบเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ Control Panel > Network

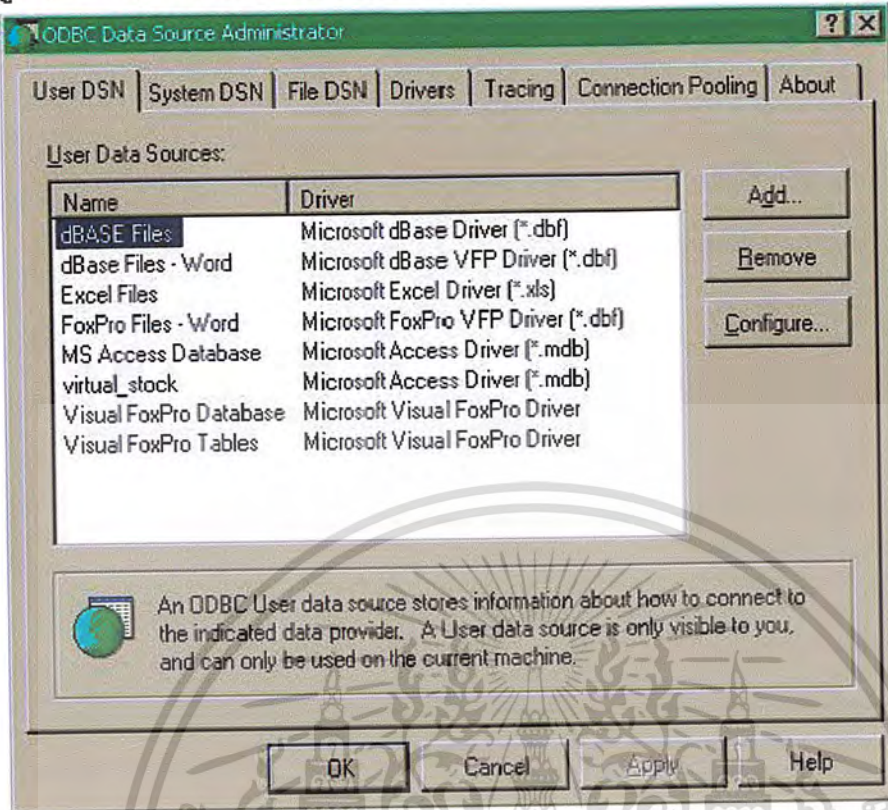
Setting เพื่อปรับแต่งข้อมูล

4.2 การเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล

เนื่องจากฐานข้อมูลที่ใช้กับโปรเจกต์นี้คือ Microsoft Access ดังนั้นจึงใช้ ODBC(Open Database Connectivity) โดยอาศัยโปรแกรมประเภทไดรเวอร์(driver) ที่มีมาพร้อมกับโปรแกรมจัดการระบบฐานข้อมูลทั้งหลายในการทำงาน ซึ่งต้องไปกำหนด DSN(Data Source Name) ให้ก่อนเพื่อบอกให้รู้ว่าเราจะติดต่อกับฐานข้อมูลอะไรและอยู่ที่ไหนในเครื่อง Server

การติดต่อกับฐานข้อมูล สามารถทำได้โดยการเรียกใช้ ODBC driver ที่โปรแกรมฐานข้อมูลแต่ละโปรแกรมให้มา โดยปกติแล้วเมื่อเราติดตั้ง Microsoft Office ลงในเครื่องพีซีที่เราใช้เป็น Web Server เราจะได้ ODBC driver ติดตั้งมาด้วย ดังภาพ

รูปที่ 4.1 หน้าจอการเรียกใช้ ODBC driver



การกำหนด DSN ทำได้ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. เปิด ODBC Data Source Administrator ขึ้นมา โดยเรียก Start > Setting > Control Panel > ODBC32 //***//***//***
2. เลือก tab System DSN
3. คลิกปุ่ม Add เพื่อสร้างใหม่
4. เลือกชนิดของ ODBC driver ซึ่งในขั้นตอนนี้ต้องเลือกเป็น Microsoft Access Driver (*.mdb)
5. คลิกปุ่ม Finish
6. จากนั้นจะเข้าสู่ ODBC Microsoft Access Setup
7. ให้ตั้งชื่อ DSN เป็น "webgen" ลงในช่อง Data Source Name แล้วเลือกฐานข้อมูลจากการคลิกปุ่ม Select...
8. เสร็จแล้วคลิกปุ่ม OK
9. คลิกปุ่ม OK อีกครั้งก็เป็นอันเสร็จสิ้นการกำหนด DSN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

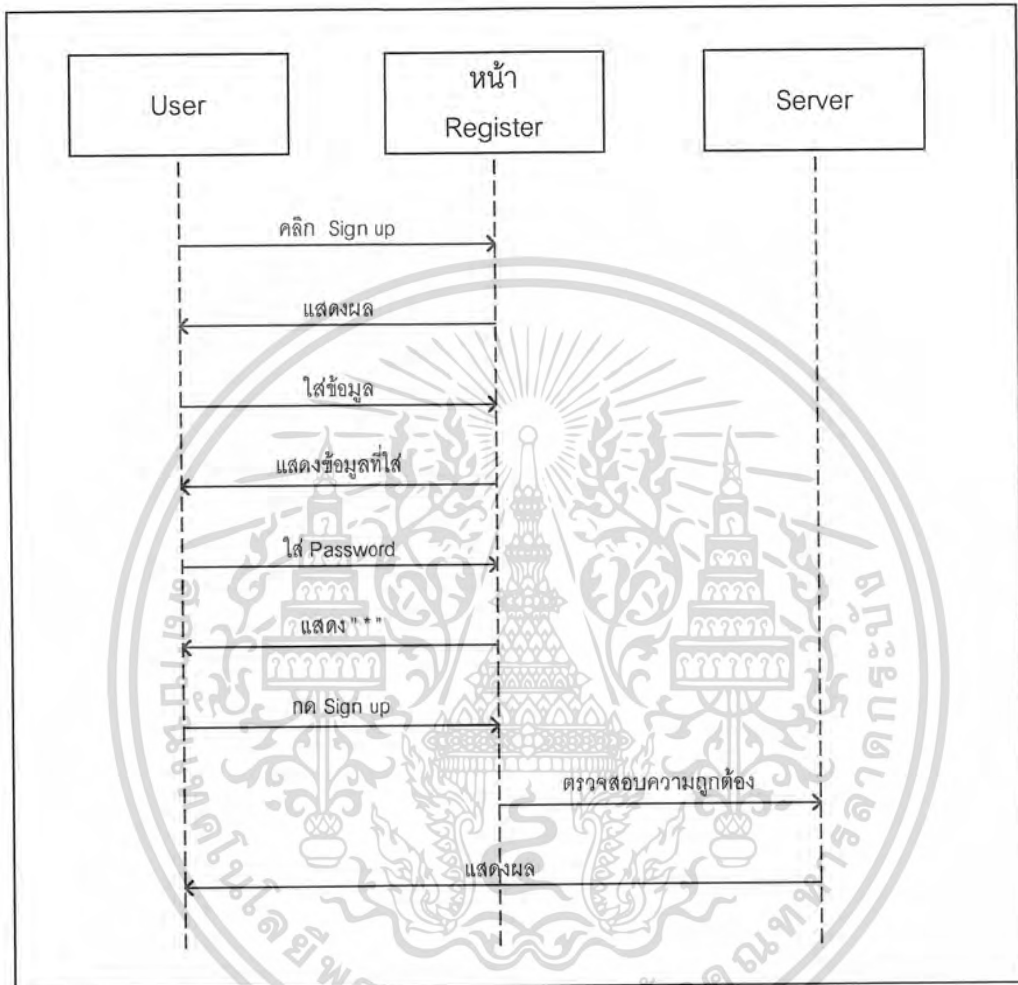
4.3 ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม

เริ่มจากการออกแบบระบบงานว่ามีความต้องการอะไรบ้าง และออกแบบการเข้าออกของข้อมูลว่าเป็นอย่างไร

1. ศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบระบบฐานข้อมูล
2. วิเคราะห์และออกแบบระบบงาน ตลอดจนลำดับขั้นตอนในการปฏิบัติงาน เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาโปรแกรม โดยใช้วิธีที่เรียกว่า Data Flow Diagram (DFD)
3. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูลและออกแบบฐานข้อมูลของตารางแต่ละตารางในฐานข้อมูล ใช้วิธีการที่เรียกว่า Entity Relationship Diagram ซึ่งนำมาพิจารณาความสัมพันธ์และสร้างเป็นตาราง
4. ออกแบบหน้าจอให้เหมาะสมกับระบบงานที่ออกแบบมา พร้อมทั้งมีคำอธิบายเพื่อเป็นการแนะนำทางให้ผู้ใช้งาน
5. เขียนโปรแกรมให้ตรงกับระบบงาน และหน้าจอที่ได้ออกแบบไว้หมดแล้ว ซึ่งโปรแกรมที่เขียนใช้ภาษา ASP
6. ทดสอบโปรแกรมและระบบงาน พร้อมทั้งแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่พบระหว่างการทดสอบโปรแกรม

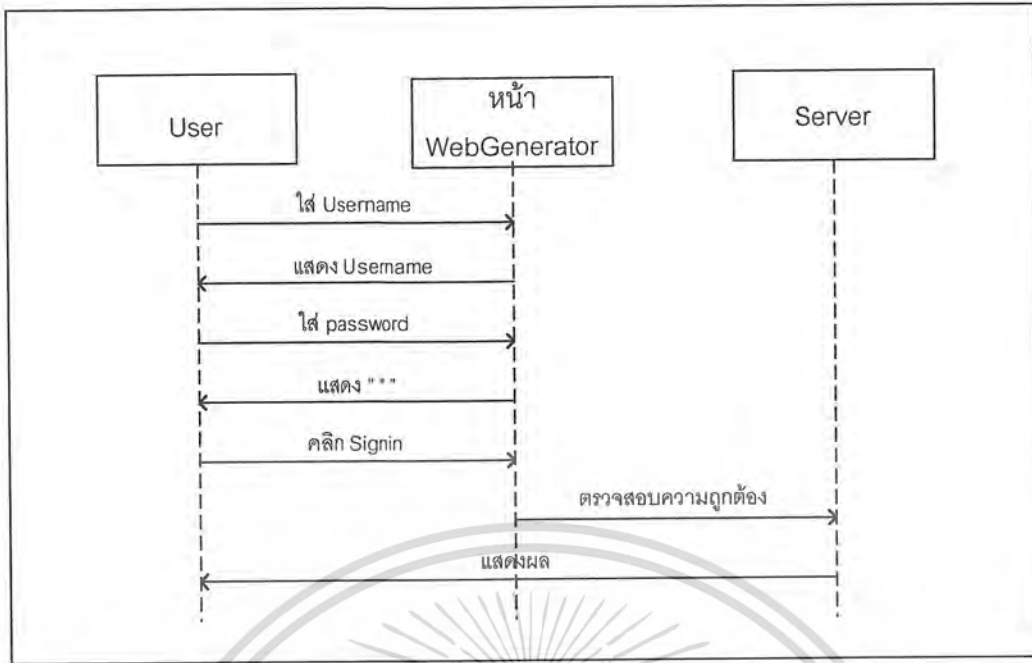
4.4 โครงสร้างการทำงานของระบบ

การทำงานสามารถทำได้โดยเรียกใช้งานผ่านบราวเซอร์ เริ่มต้นที่หน้าจอ WebGenerator ผู้ใช้ใหม่ที่ยังไม่เคยสมัครเป็นสมาชิกต้องทำการ Sign up ก่อน แสดงดังรูปที่ 4.2 สำหรับสมาชิกเดิมสามารถ Sign in เพื่อเข้าสู่การทำงานต่อไปได้เลย แสดงดังรูปที่ 4.3



รูปที่ 4.2 แสดงโครงสร้างการทำงานของ การสมัครเป็นสมาชิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

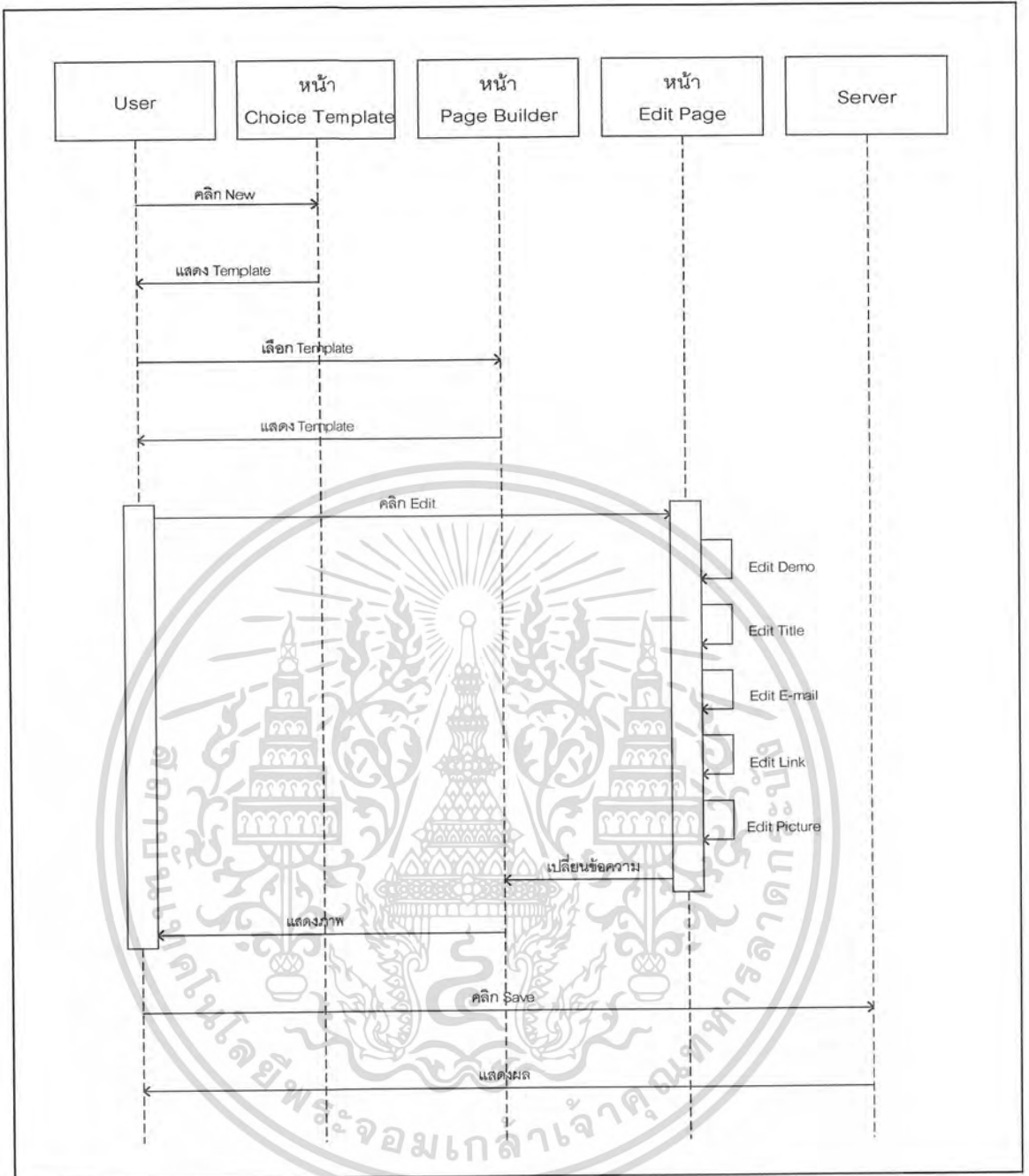


รูปที่ 4.3 แสดงโครงสร้างการทำงานของกร Sign in

เมื่อทำการ Sign in แล้วจะเข้าสู่หน้าจอ Welcome to WebGenerator เป็นการแสดงให้เห็นสมาชิกทราบว่ากร Sign in ถูกต้องเรียบร้อยแล้ว ในหน้าจอนี้สมาชิกสามารถทำงานได้ 5 อย่างได้แก่

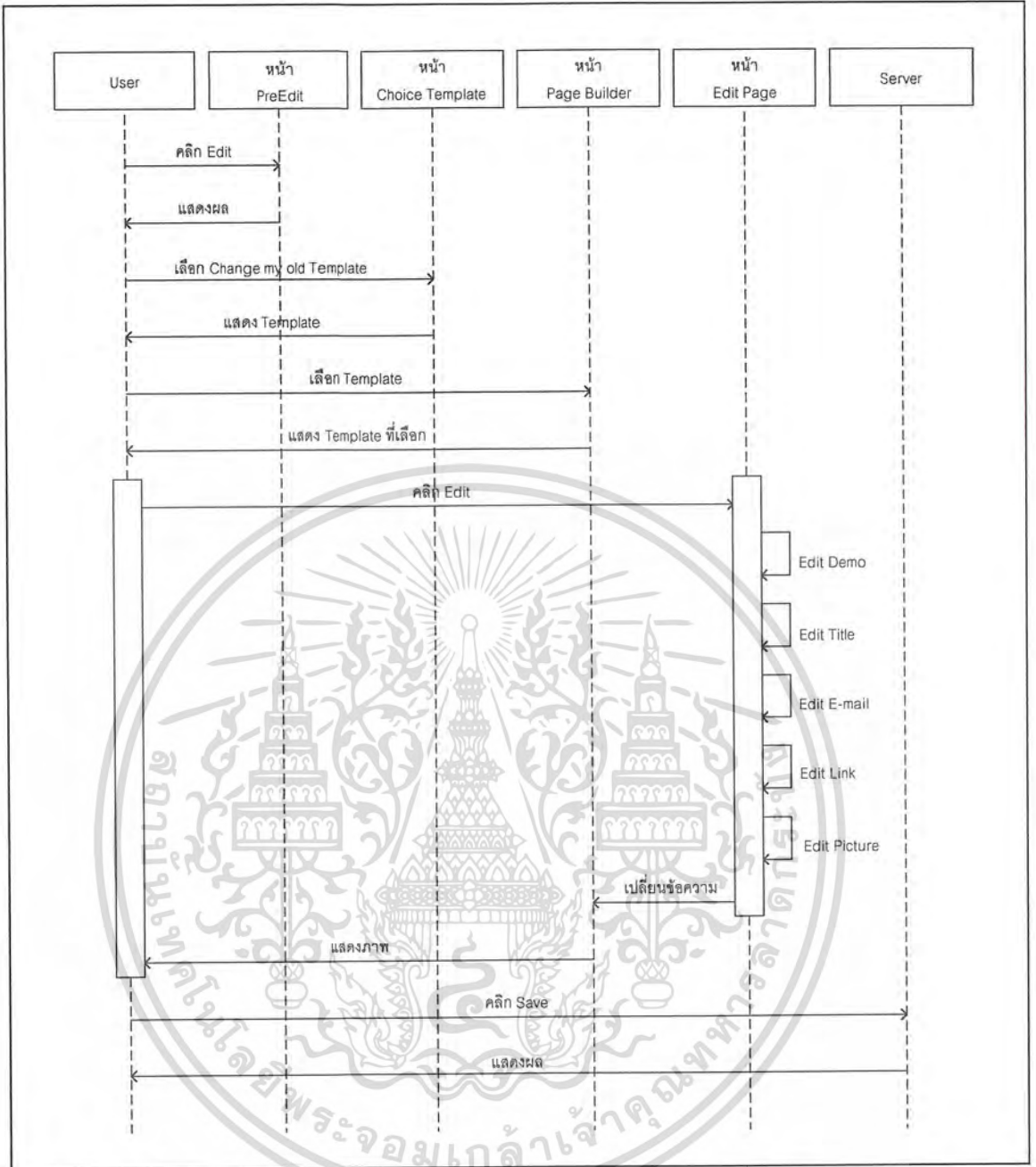
1. New จะlinkไปที่หน้าChoice Template เพื่อให้สมาชิกเลือกTemplateที่ต้องการ ใช้ในการสร้างเว็บเพจในหน้า Edit Page แสดงดังรูปที่ 4.4
2. Edit จะlinkไปที่หน้า PreEdit เพื่อให้สมาชิกเลือกว่าจะเปลี่ยนTemplate (Change my old Template) แสดงดังรูปที่ 4.5 หรือ ใช้Templateเดิม(Exist my old Template) ก่อนที่จะไปทำการแก้ไขเว็บเพจในหน้า Edit Page แสดงดังรูปที่ 4.6
3. View จะติดต่อฐานข้อมูลเพื่อนำเว็บเพจของสมาชิกที่เคยสร้างไว้ก่อนหน้านี้มาแสดง แสดงดังรูปที่ 4.7
4. Upload จะlinkไปที่หน้า Upload Page เพื่อรับไฟล์รูปภาพที่สมาชิกต้องการอัปโหลดมาไว้ในพื้นที่ของตน แสดงดังรูปที่ 4.8
5. Signout จะlinkไปที่หน้าเริ่มต้นคือ WebGenerator และตัดสมาชิกปัจจุบันออกจากระบบ แสดงดังรูปที่ 4.9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



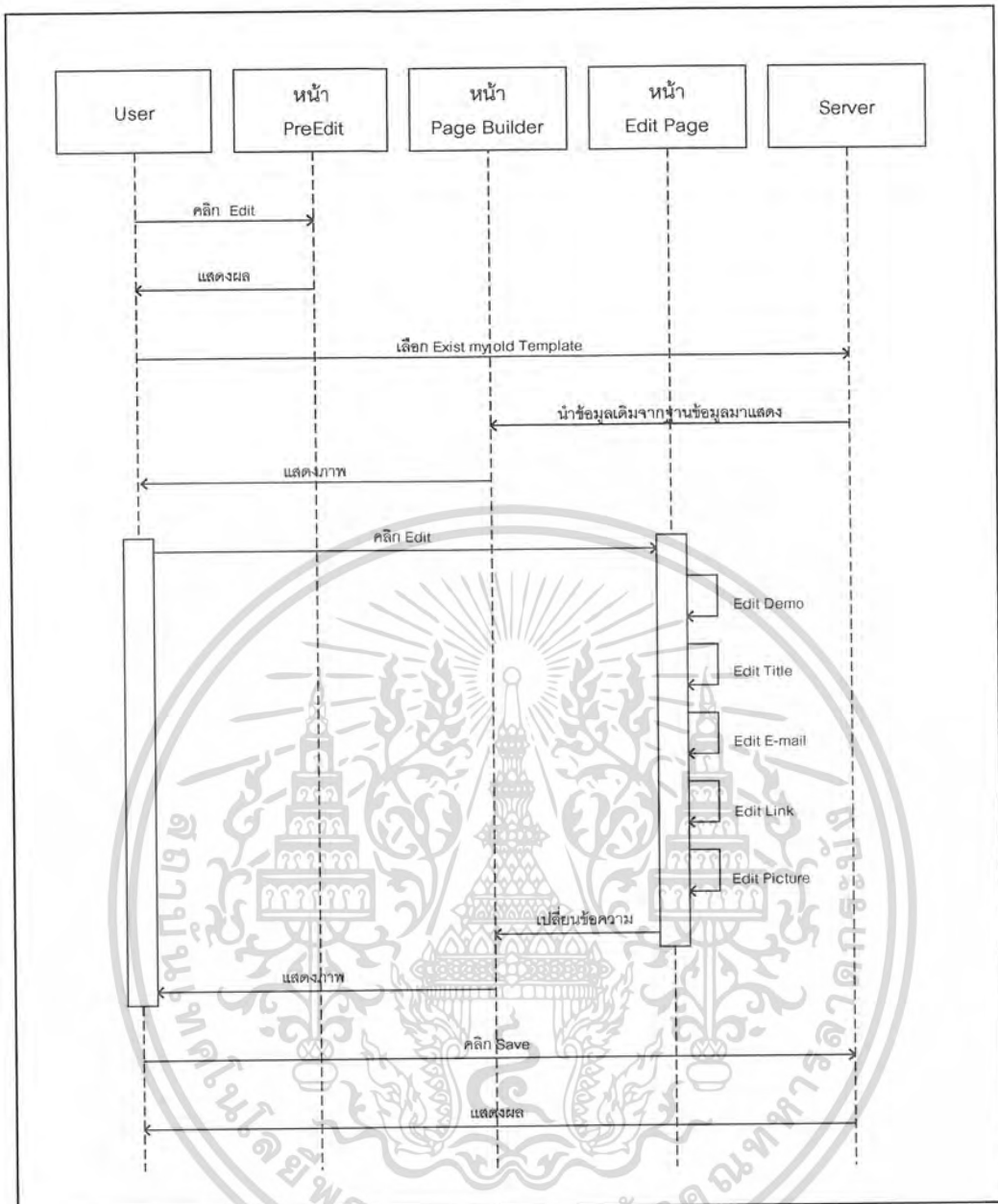
รูปที่ 4.4 แสดงโครงสร้างการทำงานของกรคลิก New ในหน้า Welcome to WebGenerator

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



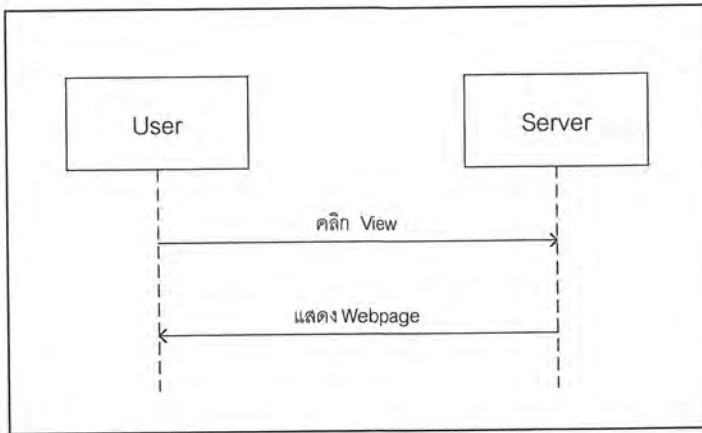
รูปที่ 4.5 แสดงโครงสร้างการทำงานของคลิก Edit และเลือก Change my old Template ในหน้า Welcome to WebGenerator

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

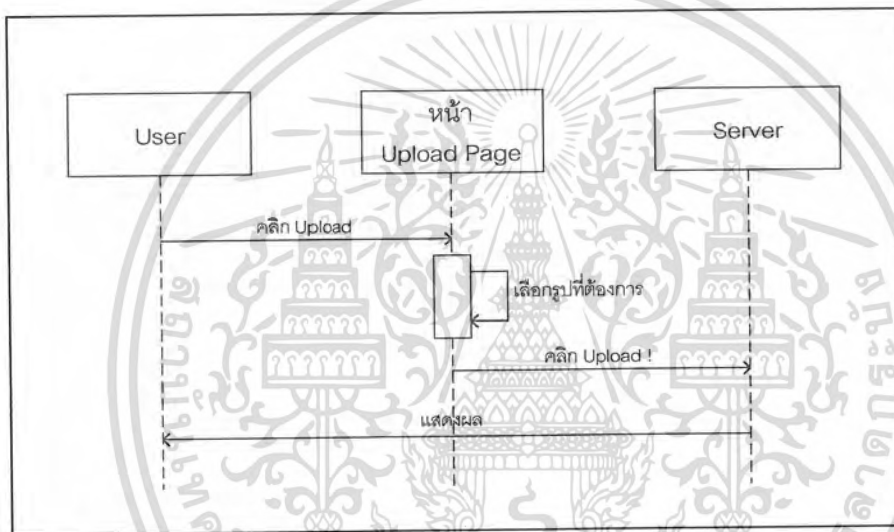


รูปที่ 4.6 แสดงโครงสร้างการทำงานของคลิก Edit และเลือก Exist my old Template
 ในหน้า Welcome to WebGenerator

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.7 แสดงโครงสร้างการทำงานของคลิก View ในหน้า Welcome to WebGenerator



รูปที่ 4.8 แสดงโครงสร้างการทำงานของคลิก Upload ในหน้า Welcome to WebGenerator

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 สิ่งที่ได้จากการพัฒนาโปรแกรม

เมื่อพัฒนาโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ตเรียบร้อยแล้วทำให้ผู้ใช้งาน(user)มีเครื่องมือช่วยในการสร้างเว็บเพจที่สามารถใช้งานได้ง่าย โดยเฉพาะผู้เริ่มต้นและผู้ที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ เนื่องจากรูปแบบของโปรแกรมที่มีจุดเด่นหลายประการได้แก่

4.3.1 สามารถเรียนรู้การใช้งานได้ง่าย,ไม่มีคำสั่งซับซ้อน

4.3.2 ไม่จำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ก็สามารถใช้งานได้ เนื่องจากมีคำแนะนำการในใช้งาน

4.3.3 มีพื้นที่สำหรับสมาชิกอย่างเพียงพอ

4.3.4 สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขข้อความหรือรูปภาพได้อย่างง่ายดาย

4.3.5 มีรูปแบบ Template ต่างๆให้เลือกใช้ตามโอกาสที่ต้องการ

สิ่งเหล่านี้ทำให้การสร้างเว็บเพจเป็นไปโดยง่าย และเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้ที่มีความสนใจสามารถใช้ศึกษาเพื่อการพัฒนาความรู้ต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

โปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ตนี้เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างเว็บเพจสำหรับผู้ที่ต้องการมีเว็บเพจ ซึ่งสามารถทำได้อย่างรวดเร็วและตรงตามความต้องการของผู้ใช้โดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความรู้ ความชำนาญในการเขียนเว็บเพจ ผู้ใช้จะได้พื้นที่ฟรี และสามารถเลือกต้นแบบเว็บเพจที่ต้องการได้

สำหรับผู้พัฒนาโปรแกรมจะได้ความรู้และประสบการณ์ในการทำเว็บเพจแบบ Interactive โดยใช้ภาษา ASP ในการเขียนโปรแกรม สามารถใช้ Microsoft Access ซึ่งเป็นตัวจัดการฐานข้อมูล และสามารถสร้างเว็บเพจให้มีรูปแบบที่สร้างสรรค์และสวยงามเพื่อดึงดูดความสวยงามให้ผู้ใช้ได้มาใช้งาน

5.1.1 ปัญหาต่างๆ ที่พบระหว่างพัฒนาโปรแกรม

ในการพัฒนาโปรแกรม Component ที่สำคัญบางตัวซึ่งได้มาจากการดาวน์โหลดมาจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็น Component ที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย แต่สามารถนำ Trial Version มาใช้ได้ เช่น Component ของ Persits เป็น Component ที่ใช้ในการ upload และอื่น ๆ ซึ่งมีโมดูลย่อย ๆ หลายตัวภายใน บางตัวก็สามารถใช้งานได้อยู่ ถึงแม้จะหมดอายุไปแล้ว จึงต้องใช้ของตัวอื่น ๆ เช่น Carnicelli ซึ่งเป็นตัวที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้ได้ฟรี แต่ต้อง Register ไฟล์ DLL ก่อน

5.1.2 ข้อจำกัดของตัวโปรแกรม

5.1.2.1 รูปที่สามารถนำมาแสดงในเว็บเพจ จะอนุญาตให้ใช้ได้สองแบบเท่านั้น คือ เป็นภาพแบบ JPEG และ GIF เนื่องจากเป็นรูปที่สามารถแสดงได้ในทุก ๆ บราวเซอร์

5.1.2.2 สำหรับชื่อไฟล์ของรูปภาพที่นำมาแสดง จะต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น

5.1.2.3 สำหรับบาง Template จะสามารถแสดงได้ดีและสวยงามเฉพาะ Internet Explorer เนื่องจากใช้แท็กพิเศษที่ใช้ในบราวเซอร์เฉพาะ เพื่อความหลากหลายของ Template

5.1.2.4 บุคคลที่ต้องการจะมาสมัครเป็นสมาชิกจำเป็นจะต้องมี E-mail Address เพื่อทาง Webgenerator จะได้ส่ง Serial code เพื่อให้ Account นั้นอยู่ในสถานะ Active

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ข้อเสนอแนะ

ในการการพัฒนาโปรแกรมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ ผู้ใช้โปรแกรมควรมีความรู้ในเรื่องในเรื่องต่อไปนี้คือ

5.2.1 ผู้ใช้โปรแกรมควรทราบรายละเอียดในการติดต่อกับฐานข้อมูลในเครื่องเซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ หมายเลข IP Address, Login และ Password

5.2.2 ผู้ใช้โปรแกรมควรทราบรายละเอียดในฐานข้อมูล ได้แก่ รายละเอียดของตารางทั้งหมดในฐานข้อมูล รายละเอียดของชื่อคอลัมน์ทั้งหมดของแต่ละตารางในฐานข้อมูล

5.2.3 รูปภาพที่จะนำมาใส่ในเว็บเพจของผู้ใช้แต่ละคนนั้น ควรมีขนาดใกล้เคียงกับรูปภาพต้นฉบับ ซึ่งได้บอกขนาดกำกับไว้แล้วได้รูปภาพ เพื่อที่เว็บเพจที่ออกมาจะได้มีความสวยงามเหมือนต้นแบบของเว็บเพจ

5.2.4 สำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต ควรมีความรู้ในการทำเว็บเพจให้สวยงามทั้งในด้านการตกแต่งด้วยรูปภาพและฟอร์มต่าง ๆ และมีคำอธิบายไว้อย่างแจ่มแจ้ง เนื่องจากรูปแบบและสีสรรที่สวยงามจะเป็นแหล่งดึงดูดให้ผู้ใช้เข้ามาเยี่ยมชมเว็บเพจเป็นประการแรก



ภาคผนวก ก



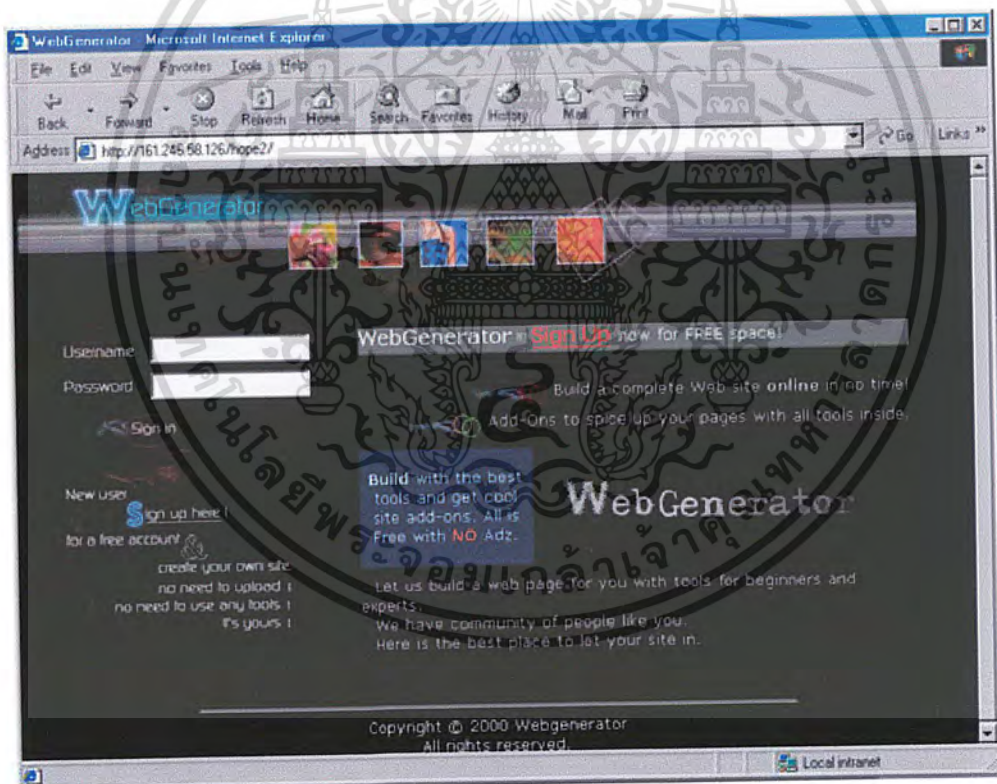
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างหน้าจอในระบบและคำอธิบาย

1. หน้าจอ WebGenerator

หน้าจอ WebGenerator (index.asp) แสดงดังรูปที่ ก-1 เป็นหน้าจอเริ่มต้นของเว็บไซต์ มีข้อความเกี่ยวกับเว็บไซต์นี้ เช่น คำโฆษณาเว็บไซต์, การเชิญชวนให้เป็นสมาชิกเว็บไซต์นี้, การให้ความช่วยเหลือในการสร้างเว็บเพจแก่ผู้ใช้และจุดที่จะทำการสมัครสมาชิกได้เป็นต้น

หน้าจอนี้มีการlinkไปที่หน้าจอ Register(signup.asp) และหน้าจอ Welcome to WebGenerator(loggedin.asp) โดยสมาชิกสามารถทำการ Sign in เพื่อเข้าสู่ระบบโดยการใส่ Username และ Password ที่ช่อง Username และ Password จากนั้นกด Sign in สำหรับสมาชิกใหม่ที่ไม่เคยสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ต้องทำการสมัครเป็นสมาชิกก่อน โดยสามารถคลิกเข้าสู่หน้าการสมัครเป็นสมาชิกได้ 3 ตำแหน่ง คือ Sign up here , [Sign Up](#) และ ข้อความเคลื่อนไหว WebGenerator



รูปที่ ก-1 แสดงหน้าจอ WebGenerator

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. หน้าจอ Register

หน้าจอ Register(signup.asp) แสดงดังรูปที่ ก-2 และ ก-3 เป็นหน้าจอสำหรับการสมัครเข้าเป็นสมาชิกใหม่ของเว็บไซต์ โดยมีคำแนะนำสำหรับสมาชิกอยู่ทางด้านขวา โดย Username จะใช้ในการเข้าสู่ระบบในครั้งต่อไป ในการสมัครเป็นสมาชิกต้องกรอกข้อมูลต่างๆได้แก่

1. Name หมายถึง ชื่อของผู้ที่ต้องการสมัครเป็นสมาชิก
2. Surname หมายถึง นามสกุลของผู้ที่ต้องการสมัครเป็นสมาชิก
3. Sex หมายถึง เพศของผู้ที่ต้องการสมัครเป็นสมาชิก โดยมีรายการ

ให้เลือก 2 อย่าง(male และ female)

4. Age หมายถึง อายุของผู้ที่ต้องการสมัครเป็นสมาชิก
5. Address หมายถึง ที่อยู่ของผู้ที่ต้องการสมัครเป็นสมาชิก
6. Zipcode หมายถึง รหัสไปรษณีย์
7. Country หมายถึง ประเทศที่พำนักของผู้ที่ต้องการสมัครเป็นสมาชิก

โดยมีรายการให้เลือก

8. Education หมายถึง ข้อมูลการศึกษาของผู้ที่ต้องการสมัครเป็นสมาชิก

โดยมีรายการให้เลือก

9. User (1-10 characters) หมายถึง ชื่อที่จะเลือกใช้เป็น User Name สำหรับ

การเข้าสู่ระบบในครั้งต่อไป มีความยาวตั้งแต่ 1 ถึง 10 ตัวอักษร

10. Password (1-10 characters) หมายถึง รหัสผ่านที่จะเลือกใช้เพื่อยืนยันการ

สมัครเป็นสมาชิก ใช้ประกอบกับ Username เพื่อเข้าสู่ระบบในครั้งต่อไป ความยาวตั้งแต่ 1 ถึง 10 ตัวอักษร

11. Email หมายถึง E-mail address ของผู้ที่ต้องการสมัครเป็นสมาชิก

ใช้เพื่อการส่งจดหมายข่าวและการส่ง Serial key เป็นต้น

การสมัครเป็นสมาชิกจะต้องกรอกข้อมูลให้ครบทุกช่อง โดยข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บไว้ในฐานข้อมูลและถูกเก็บเป็นความลับ จากนั้นกดปุ่ม Register เพื่อทำการสมัคร โปรแกรมจะตรวจว่าผู้สมัครกรอกครบทุกช่องหรือไม่และตรวจว่าtypeของข้อมูลถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องครบถ้วนจะปรากฏหน้าจอ ลงทะเบียนแล้ว(loddedin1.asp)แสดงดังรูปที่ ก-4 ถ้าไม่ถูกต้องครบถ้วนจะปรากฏข้อความ System Error!!แสดงดังรูปที่ ก-19 และ ก-20 พร้อมแจ้งส่วนที่ผิดแล้วให้กลับไปใส่ข้อมูลใหม่(Back to Register)

การกดปุ่ม Reset โปรแกรมจะทำการลบข้อความที่กรอกลงไปทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Register Microsoft Internet Explorer

Address: http://161.246.58.126/hope2/igrup.asp

WebGenerator

Registration

Name:

Surname:

Sex: Male

Age:

Address:

Zipcode:

Country: Afghanistan

Education: Primary

User: 1-10 characters

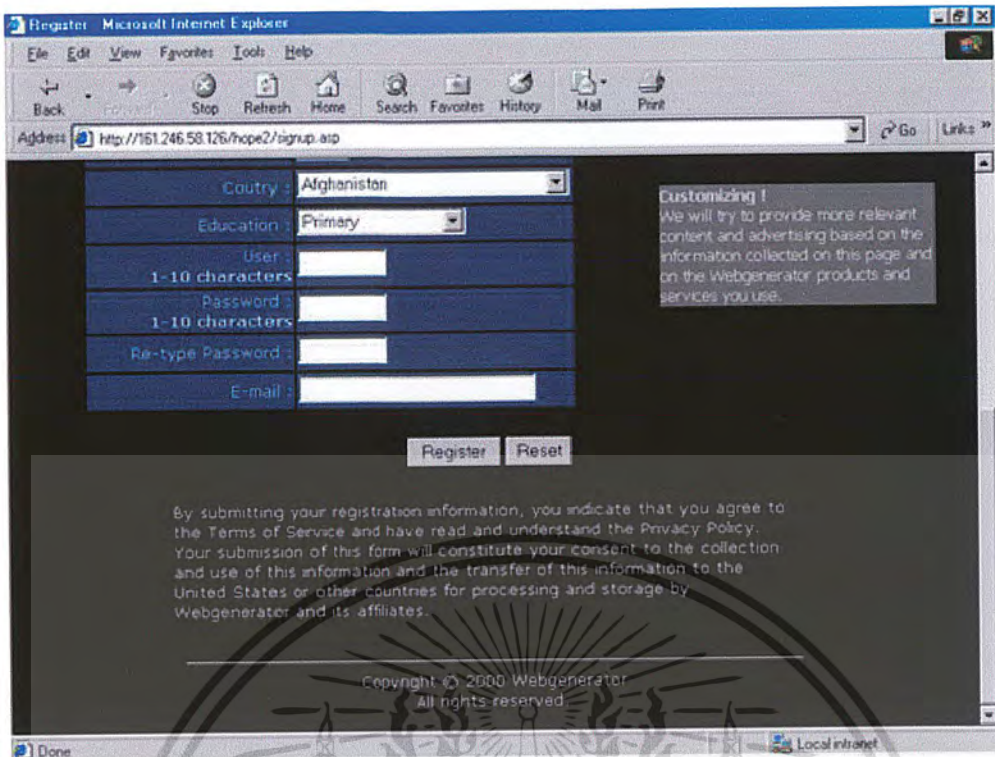
Choosing your Username
You will use this information to access Webgenerator each time. Capitalization matters for your password!

Customizing I
We will try to provide more relevant content and advertising based on the information collected on this page and on the Webgenerator products and

Done Local intranet

รูปที่ ก-2 แสดงหน้าจอ Register ส่วนที่ 1

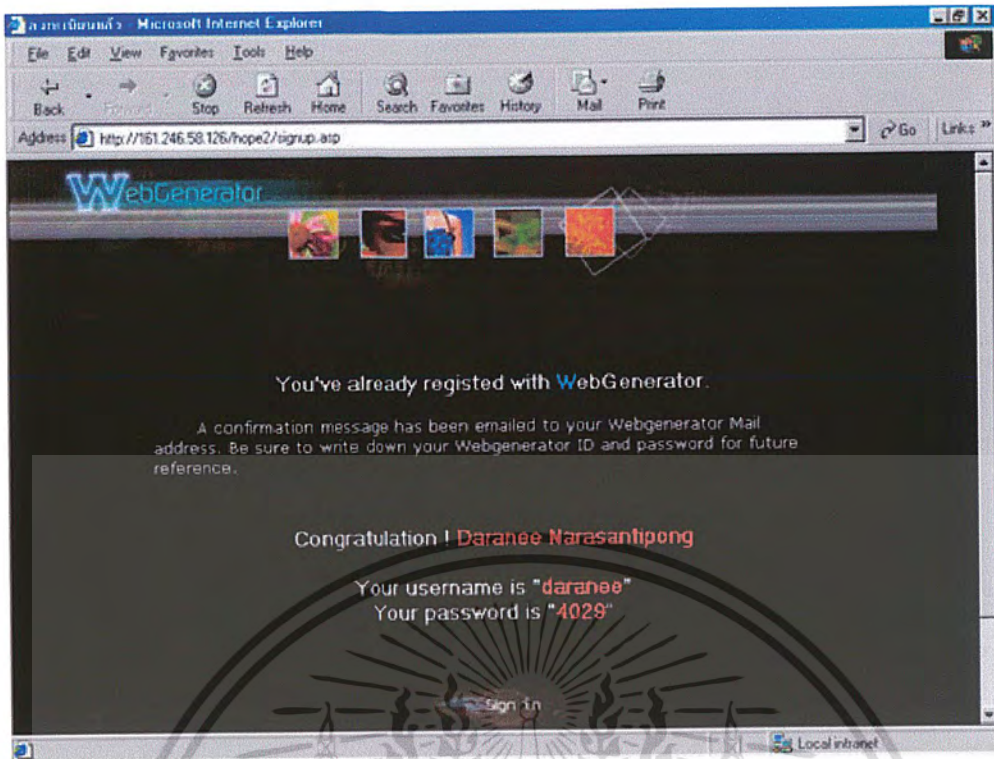
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ก-3 แสดงหน้าจอ Register ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ก-2)

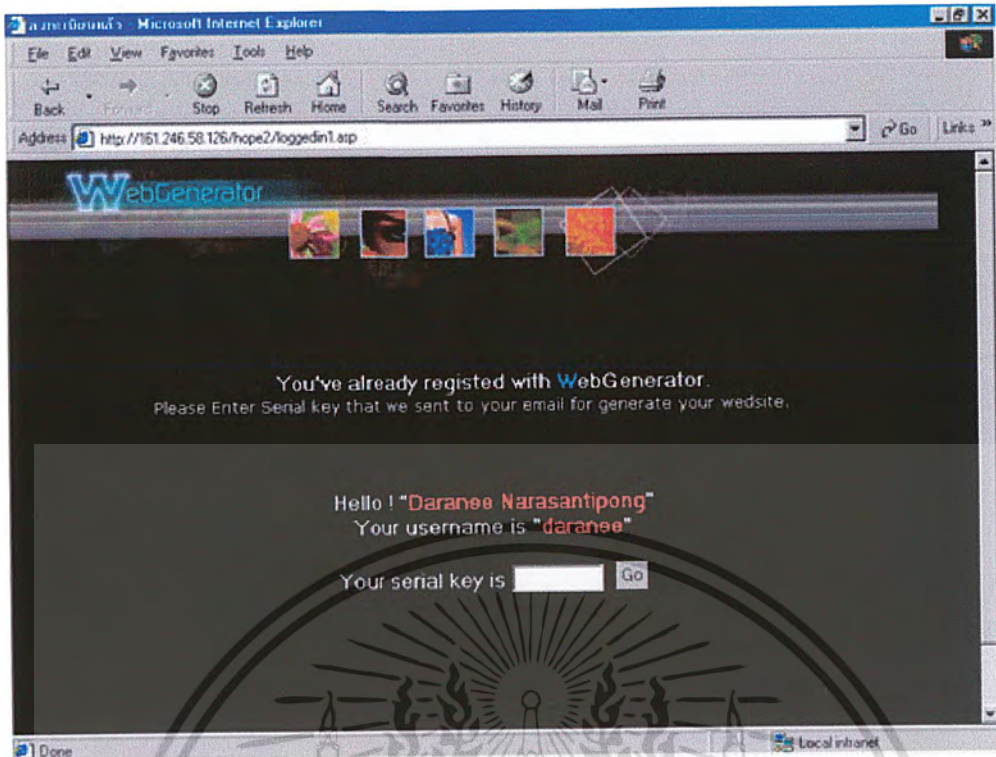
3. หน้าจอ ลงทะเบียนแล้ว

หน้าจอ ลงทะเบียนแล้ว(signup.asp) แสดงดังรูปที่ ก-4 จะแสดงข้อความว่าการสมัครเป็นสมาชิกเรียบร้อยแล้ว,ชื่อ-นามสกุล, Username เมื่อคลิก Sign in จะให้ใส่ Serial key ในหน้าจอ ลงทะเบียนแล้ว(loggedin1.asp) แสดงดังรูป ก-5 ซึ่งทางเว็บไซต์ได้ส่งไปให้สมาชิกทาง E-mail จากนั้นกดปุ่ม Go จะlinkไปที่หน้า Welcome to WebGenerator เพื่อทำงานต่อไป



รูปที่ ก-4 แสดงหน้าจอลงทะเบียนแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ก-5 แสดงหน้าจอลงทะเบียนแล้ว(ใส่ Serial Key)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. หน้าจอ Welcome to WebGenerator

หน้าจอ Welcome to WebGenerator(loggedin.asp) แสดงดังรูปที่ ก-6 และ ก-7 link มาจาก

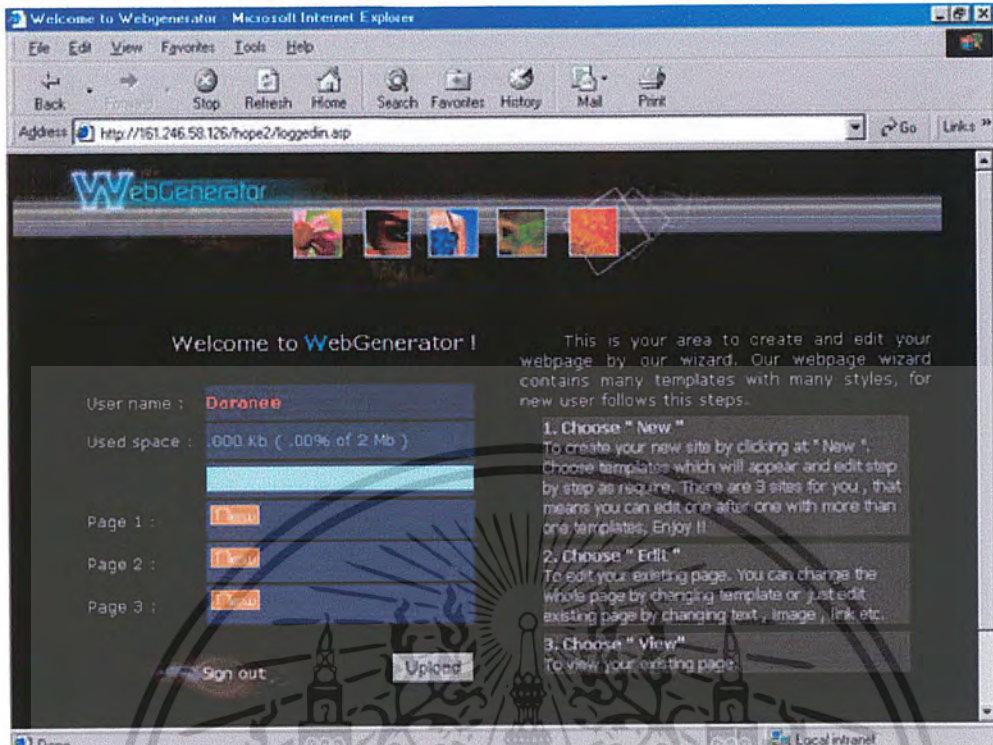
4.1 เกิดจากการใส่ Username และ Password จากนั้นคลิกปุ่ม Sign in ในหน้า WebGenerator เพื่อการเข้าสู่ระบบ

4.2 เกิดจากการใส่ Serial key แล้วคลิกปุ่ม Go ในหน้า ลงทะเบียนแล้ว เพื่อการเข้าสู่ระบบเป็นครั้งแรก

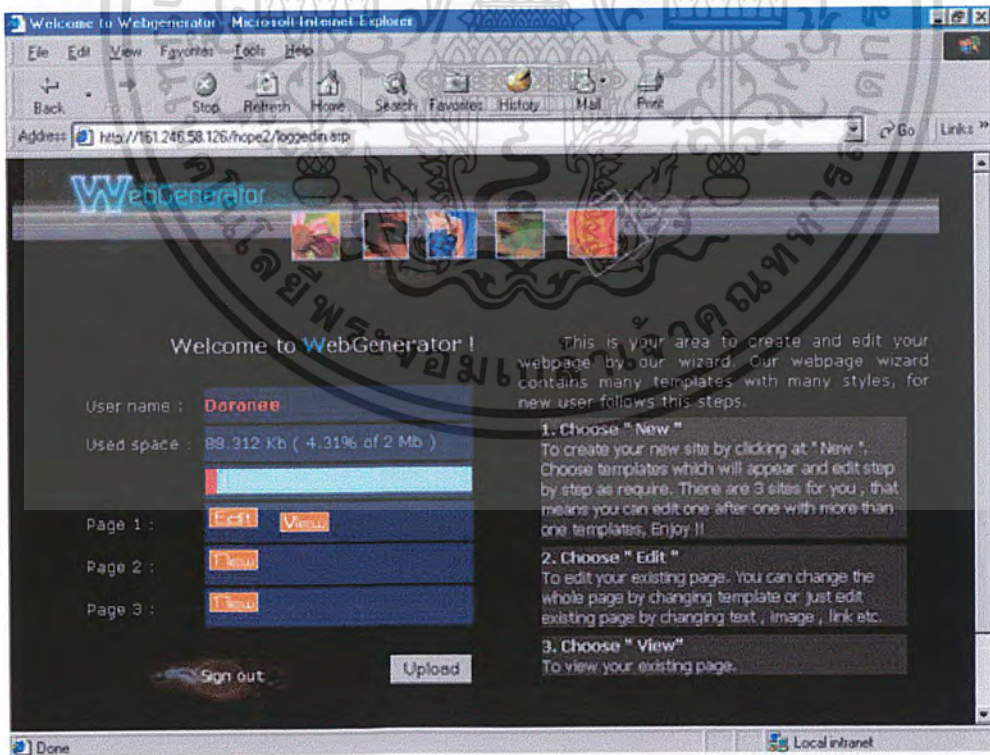
รายละเอียดข้อมูลที่แสดงในหน้านี้ ได้แก่

1. User name หมายถึง ชื่อที่สมาชิกเลือกใช้เป็นชื่อในการเข้าสู่ระบบ
 2. Used Space หมายถึง ส่วนที่บอกเกี่ยวกับพื้นที่ของสมาชิกที่ใช้ไปและที่เหลืออยู่ โดยแสดง 2 แบบ(แบบตัวเลขมีทั้งจำนวนที่ใช้ไปและคิดให้เป็นเปอร์เซ็นต์ และ แบบกราฟแถบสี)
 3. Site หมายถึง แบ่งเป็น 3 site แสดงให้เห็นว่าสมาชิกสามารถทำงานอะไรกับsiteไหนได้บ้าง
 4. คำแนะนำสำหรับสมาชิก เกี่ยวกับUsed Space , การเลือกคำสั่ง New , การเลือกคำสั่ง Edit , การเลือกคำสั่ง View
- การทำงานในหน้าจอนี้มี 5 ประเภท คือ
1. New หมายถึง การสร้างเว็บเพจใหม่ จะlinkไปที่หน้า Choice Template (createnewsite.asp)
 2. Edit หมายถึง การแก้ไขเปลี่ยนแปลงเว็บเพจที่เคยสร้างไว้ก่อนหน้านี้แล้ว จะlinkไปที่หน้า Edit Page(PreEdit.asp)
 3. View หมายถึง การแสดงเว็บเพจที่เคยสร้างไว้ก่อนหน้านี้ โดยติดต่อฐานข้อมูล usersite เพื่อดึงข้อมูลของสมาชิกนั้นมาแสดง
 4. Upload หมายถึง การuploadรูปภาพที่ต้องการมาเก็บไว้ที่Serverเพื่อนำมาใช้สร้างเว็บเพจ จะlinkไปที่หน้า Upload Page(uploadfile.asp)
 5. Sign Out หมายถึง เมื่อสมาชิกทำงานตามที่ต้องการเรียบร้อยแล้วสามารถทำการ Sign Out เพื่อออกจากระบบได้โดยคลิกปุ่ม Sign Outทางด้านล่างของหน้าจอจะlinkไปที่หน้า index.asp เพื่อรอการ Sign in ครั้งต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ก-6 แสดงหน้าจอ Welcome to WebGenerator กรณีสมาชิกยังไม่เคยสร้างเว็บเพจ



รูปที่ ก-7 แสดงหน้าจอ Welcome to Webgenerator กรณีสมาชิกเคยสร้างเว็บเพจไว้แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. หน้าจอ Choice Template

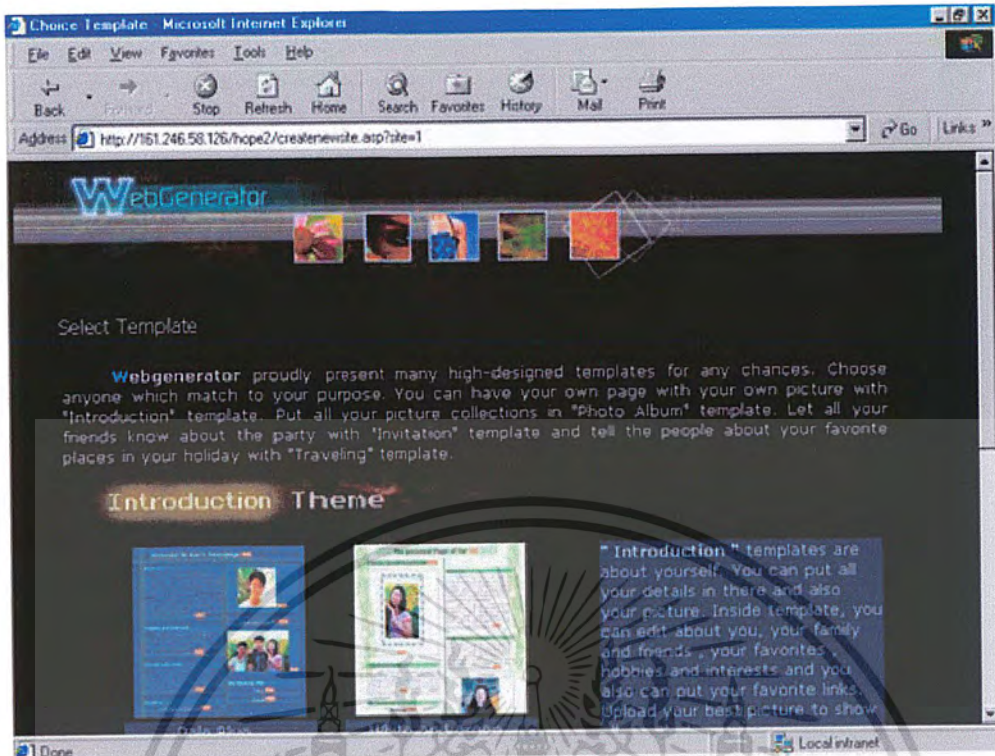
หน้าจอ Choice Template(createnewsites.asp) แสดงดังรูปที่ ก-8 ถึง ก-11 linkมาจาก

1. การคลิกปุ่ม New ในหน้า Welcome to WebGenerator เพื่อสร้างเว็บเพจใหม่
2. การคลิกปุ่ม Change my old Template ในหน้า Edit Page เพื่อเปลี่ยน Template ใหม่ในการ Edit เว็บเพจ

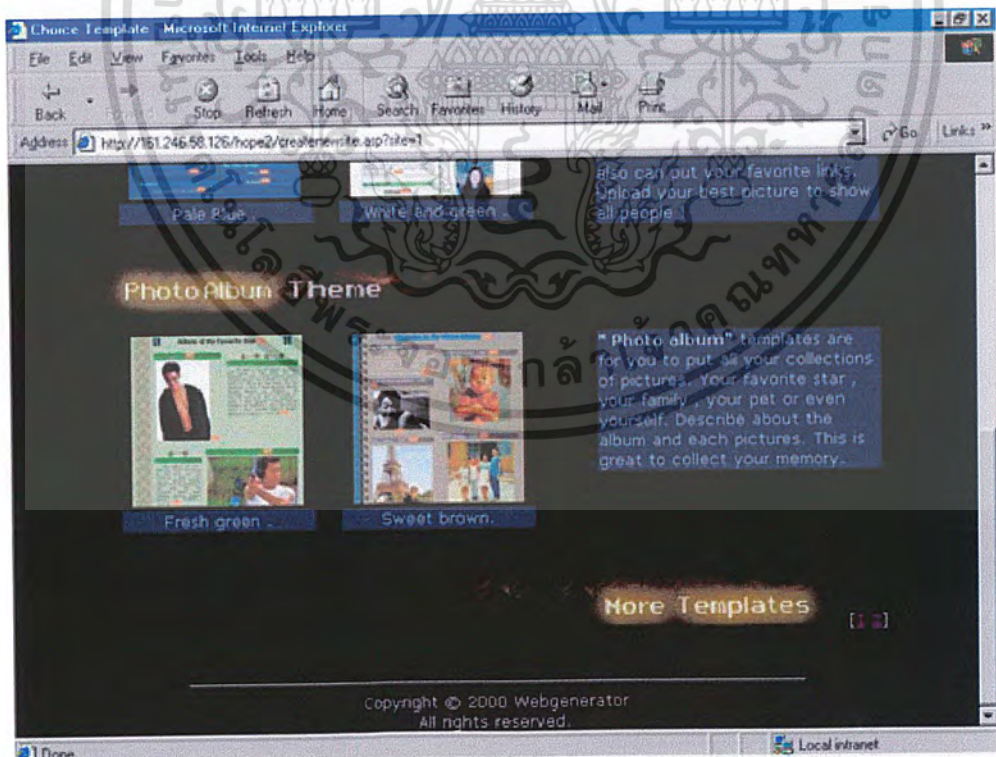
หน้าจอ Choice Template จะแสดง Template ทั้งหมด(2หน้า หน้าละ 4 Template) เพื่อให้สมาชิกเลือกใช้ ซึ่งแต่ละTemplateเหมาะกับโอกาสต่างๆกัน เว็บไซต์นี้มีการแนะนำความเหมาะสมไว้ 4 ประเภท ได้แก่

1. Introduction Theme ได้แก่ Template Pale Blue และ Template White and Green ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับตัวคุณเอง คุณสามารถบอกรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับตัวเองรวมทั้งรูปถ่ายของคุณ คุณสามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆในTemplate ได้แก่ ครอบครัวและเพื่อน,สิ่งที่ชื่นชอบ,สิ่งที่สนใจ,งานอดิเรกและlinkต่างๆตามต้องการ แสดงดังรูปที่ ก-8
2. Photo Album Theme ได้แก่ Template Fresh green และ Template Sweet brown ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้คุณเก็บรูปที่ประทับใจไว้เป็นความทรงจำ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพของคุณเอง, ครอบครัว,ดาราคอนโปรดและสัตว์เลี้ยง นอกจากนี้ยังมีพื้นที่ให้คุณเขียนคำอธิบายเกี่ยวกับภาพต่างๆได้ด้วย แสดงดังรูปที่ ก-9
3. Traveling Theme ได้แก่ Template Ocean blue และ Template Splendid violet ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้คุณได้เก็บภาพสถานที่ที่ประทับใจและชื่นชอบ,มีพื้นที่ให้คุณเขียนคำอธิบายเกี่ยวกับภาพต่างๆ ซึ่งคุณสามารถสร้างlikeไปยังสถานที่เหล่านั้นได้ด้วย แสดงดังรูปที่ ก-10
4. Invitation Theme ได้แก่ Template Strong Red และ Template Pure White ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อประกาศเกี่ยวกับงานต่างๆ เช่น งานเลี้ยงวันเกิด,งานปีใหม่หรืองานอื่นๆที่คุณต้องการ เพียงแค่ระบุวัน,เวลา,สถานที่และ E-mail address สำหรับการติดต่อสอบถาม แสดงดังรูปที่ ก-11

เมื่อเลือกTemplate ได้แล้วจะlinkไปที่หน้า Page Builder เพื่อทำการแก้ไขTemplateตามที่ต้องการต่อไป

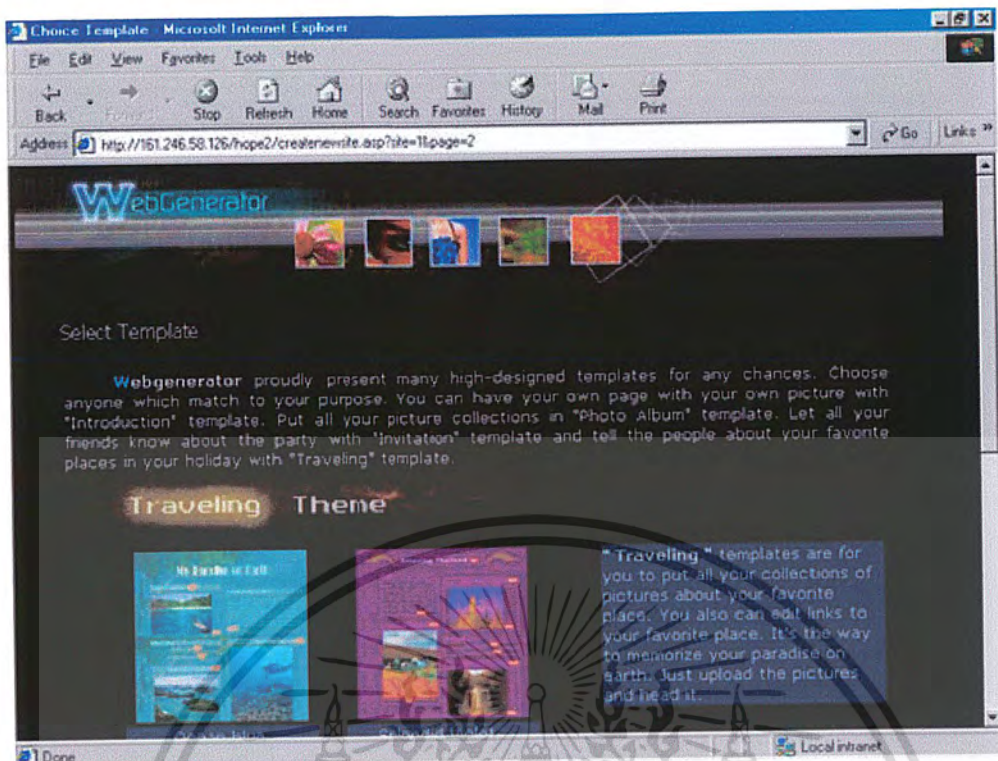


รูปที่ ก-8 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที1 ส่วนที่ 1

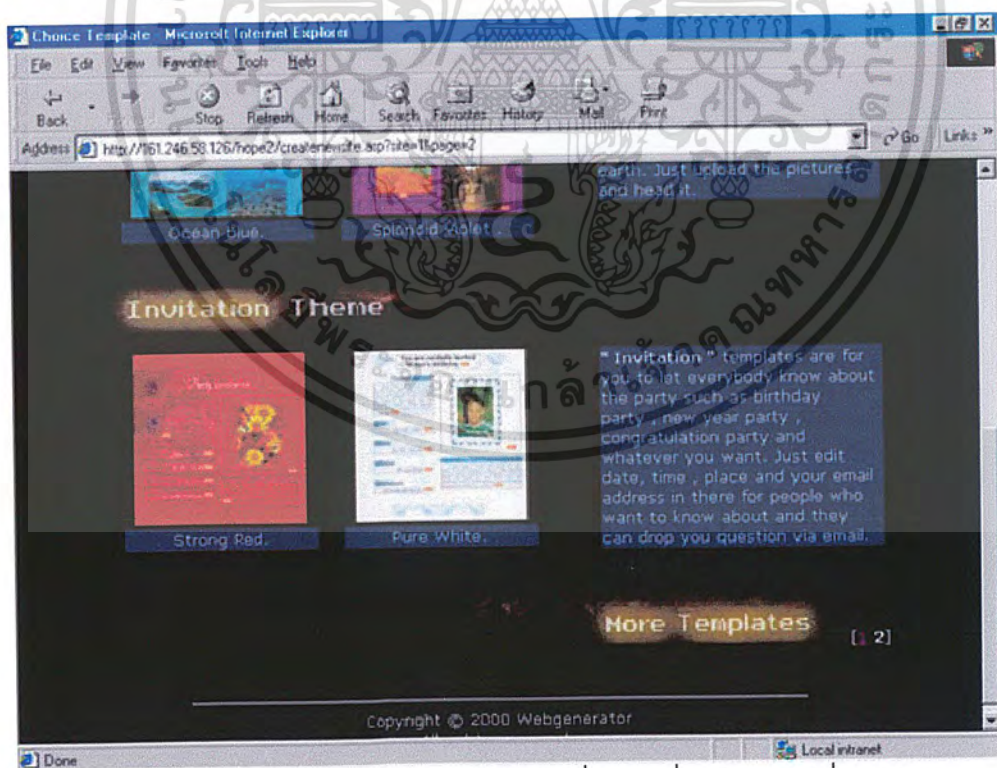


รูปที่ ก-9 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที1 ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ก-8)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ก-10 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่2 ส่วนที่1



รูปที่ ก-11 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่2 ส่วนที่2(ต่อจากรูปที่ ก-10)

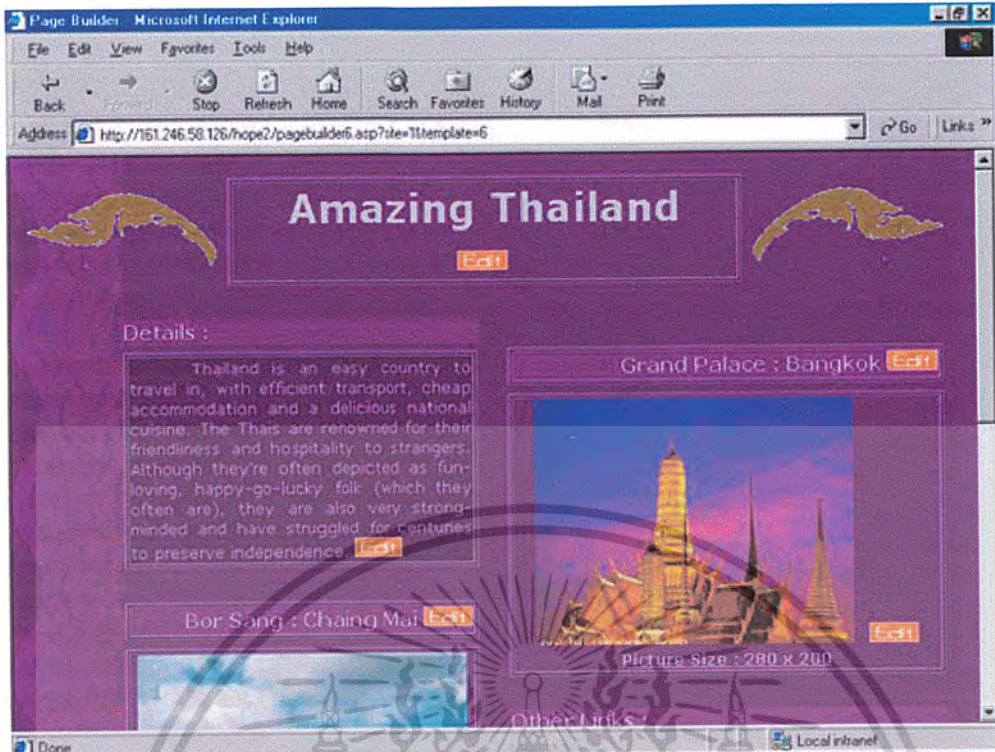
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. หน้าจอ Page Builder

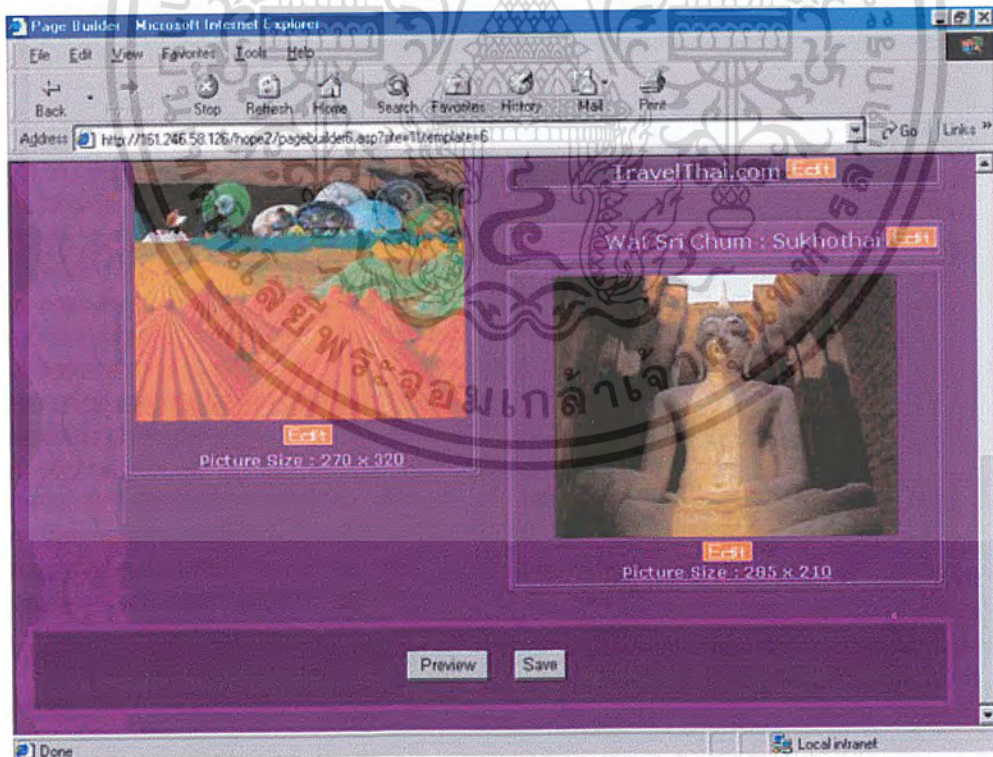
หน้าจอ Page Builder (pagebuilder.asp) แสดงดังรูปที่ ก-12 และ ก-13 เป็นหน้าจอหลักในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆบนเว็บเพจ การทำงานจะแสดงTemplateที่เลือกไว้ บนTemplateจะมีปุ่ม Edit อยู่ในส่วนต่างๆ ถ้าต้องการเปลี่ยนแปลงข้อความ,รูปภาพหรือlinkต่างๆ ก็เพียงแค่คลิกปุ่ม Edit โปรแกรมจะเปิดwindowใหม่ (pageedit.asp) เพื่อให้สมาชิกแก้ไขตามต้องการ เรียบร้อยแล้วกดปุ่ม Ok เพื่อยืนยันการเปลี่ยนแปลง windowใหม่จะปิดไป และข้อความใหม่จะปรากฏขึ้นบนTemplate

การทำงานในหน้า Page Builder มี 3 ประเภท ได้แก่

1. Edit หมายถึง การแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลง ข้อความ,รูปภาพหรือlinkใดๆบนเว็บเพจ โดยจะlinkไปที่หน้าEdit Page โดยการ Edit จะเปิดwindowใหม่ขึ้นมา
2. Preview หมายถึง การทำงานจะแสดงภาพรวมของ เว็บเพจที่ได้สร้างไว้
3. Save หมายถึง การsave เว็บเพจที่ได้สร้างขึ้นมาลงในฐานข้อมูลทันที เมื่อทำการsaveเรียบร้อยแล้ว จะlinkกลับไปหน้า Welcome to WebGenerator อีกครั้ง



รูปที่ ก-12 แสดงหน้าจอ Page Builder ส่วนที่ 1



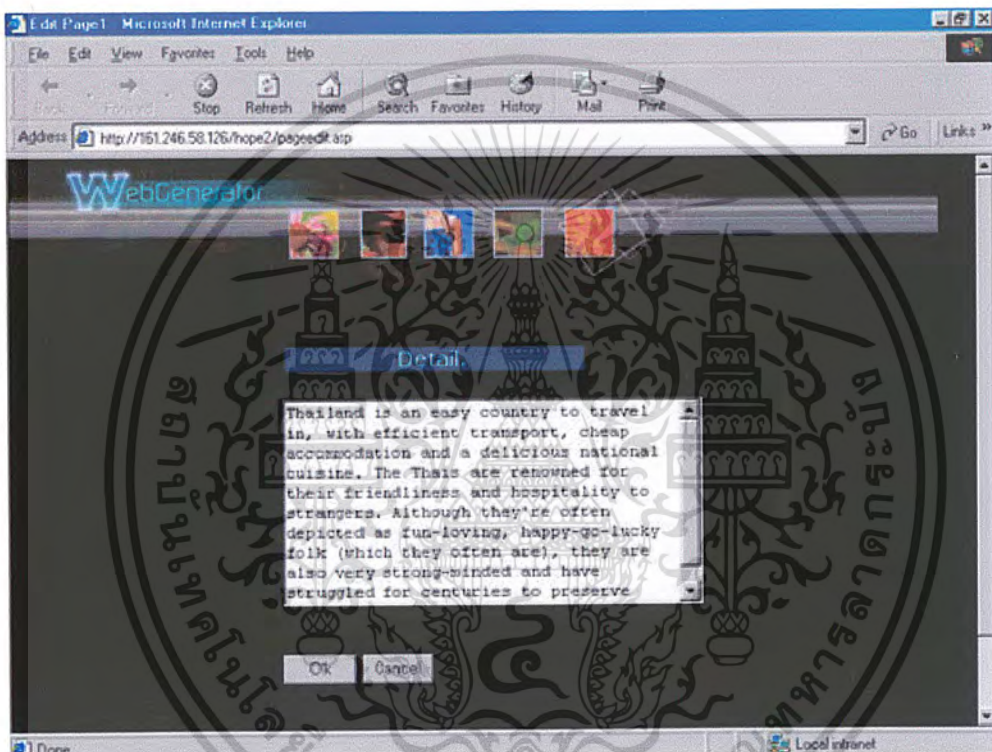
รูปที่ ก-13 แสดงหน้าจอ Page Builder ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ก-12)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. หน้าจอ Edit Page

หน้าจอ Edit Page (pageedit.asp) แสดงดังรูปที่ ก-14 ถึง ก-18 เป็นการเปิด window ขึ้นมาใหม่เนื่องจากการคลิกปุ่ม Edit ในหน้า Page Builder โดย Edit Page จะรับข้อความหรือรูปภาพที่สมาชิกต้องการเข้ามาแทนที่ ข้อความที่เป็น default จากนั้นหน้าจอ Edit Page จะปิดไป

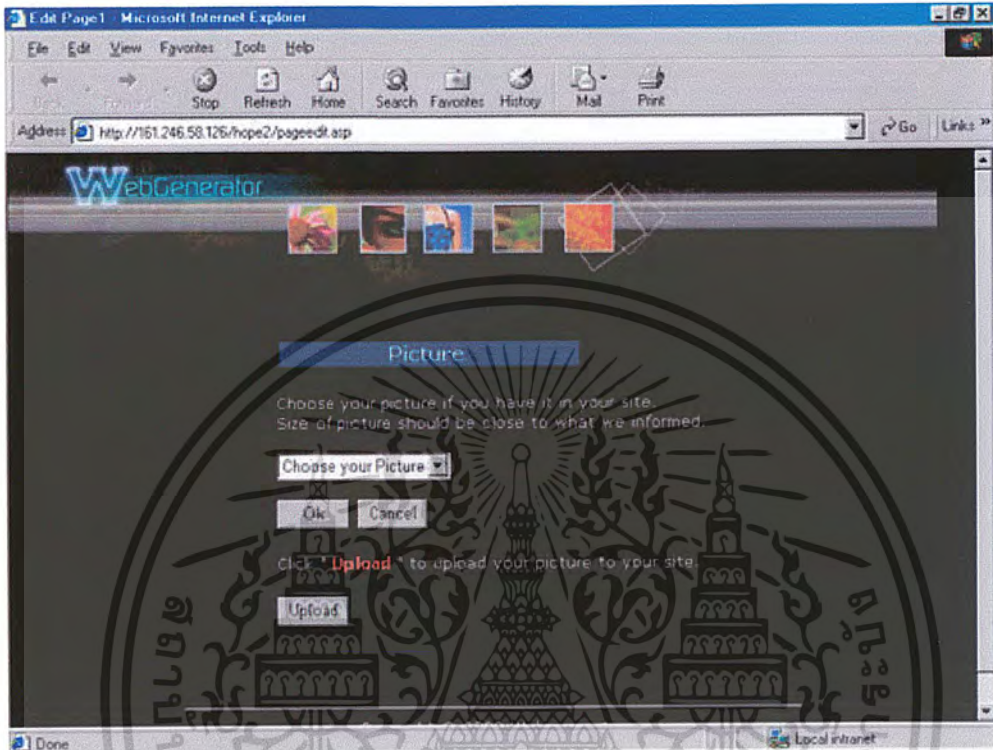
รูปที่ ก-14 เป็นการแก้ไขในส่วนของข้อความ ในการทำงานสมาชิกสามารถพิมพ์ข้อความที่ต้องการลงในพื้นที่ที่กำหนด จากนั้นคลิกปุ่ม Ok เพื่อยืนยันการเปลี่ยนแปลง จากนั้นหน้าจอจะปิดไปและข้อความที่ต้องการจะปรากฏบนเว็บเพจ



รูปที่ ก-14 แสดงหน้าจอ Edit Page (Detail)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

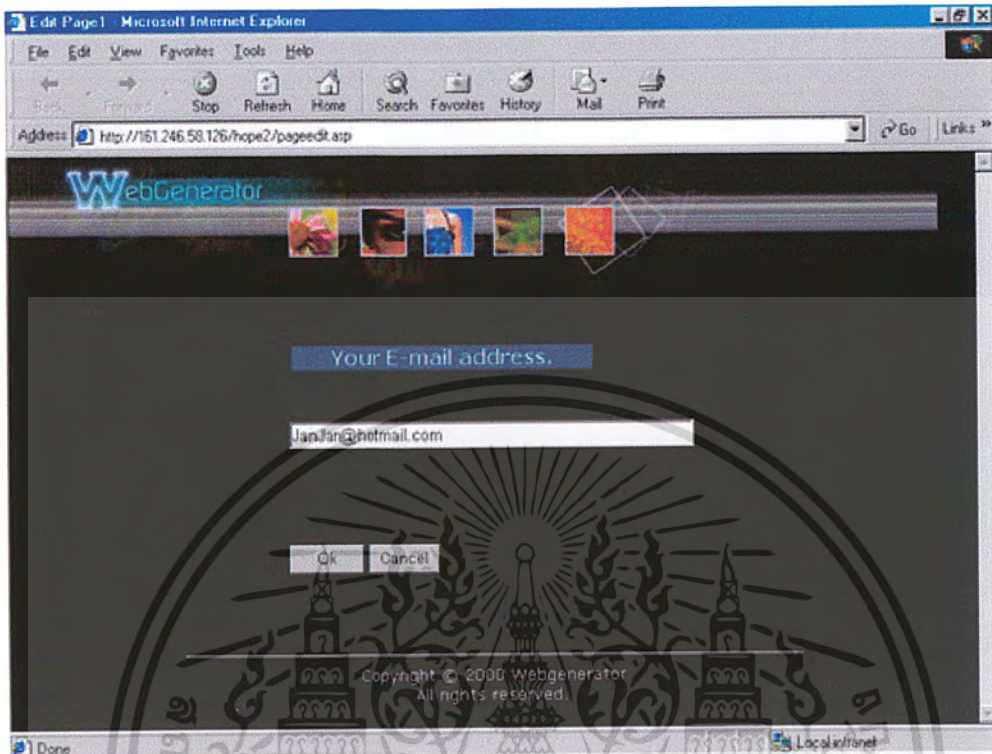
รูปที่ ก-15 เป็นการแก้ไขในส่วนของรูปภาพ ในการทำงานสมาชิกสามารถเลือกรูปที่ได้ Upload มาที่ Server มาใช้ได้ โดยเลือกรูปที่ Choose your Picture จากนั้นกดปุ่ม Ok รูปจะปรากฏที่เว็บเพจ ของสมาชิก



รูปที่ ก-15 แสดงหน้าจอ Edit Page (Picture)

จากรูปที่ ก-15 สมาชิกสามารถอัปโหลด รูปภาพใหม่ๆมาไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ ได้โดยคลิกปุ่ม Upload โปรแกรมจะlinkไปที่หน้า Upload Page(uploadfile.asp)โดยเปิดwindowใหม่ ใช้สำหรับเลือกรูปที่จะอัปโหลดตั้งแต่ 1 ถึง 5 รูป จากนั้นคลิกปุ่ม Upload! เพื่อยืนยันการอัปโหลดรูปมาไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ จากนั้นหน้าจอจะปิดไป

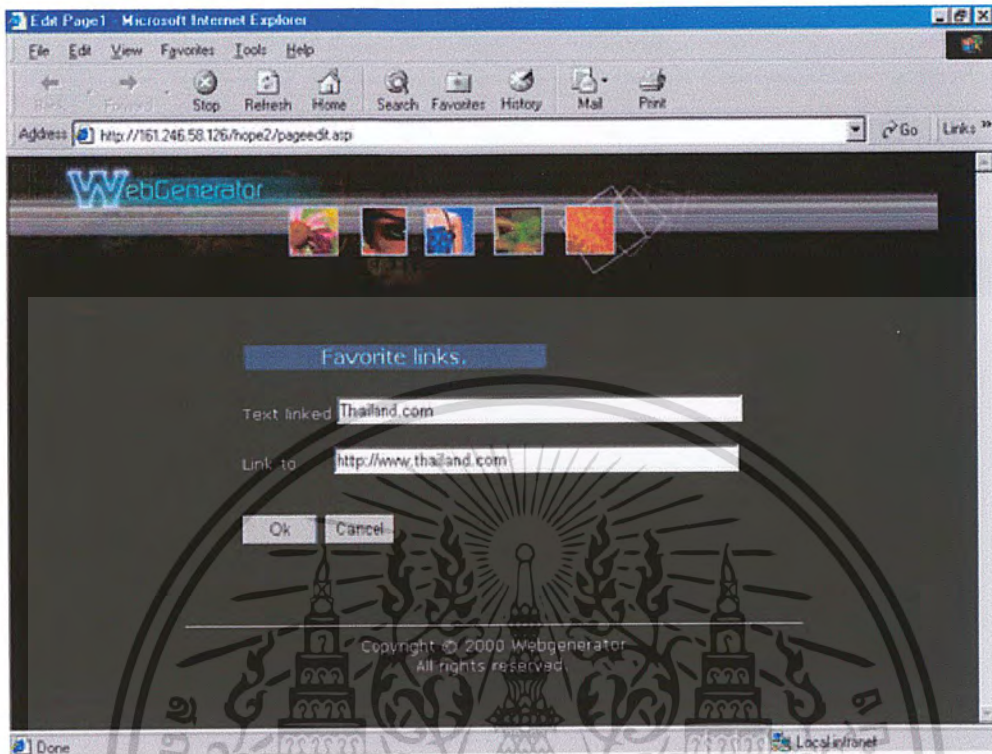
รูปที่ ก-16 เป็นการแก้ไขในส่วนขอข้อความแสดง E-mail address



รูปที่ ก-16 แสดงหน้าจอ Edit Page (Your E-mail Address)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

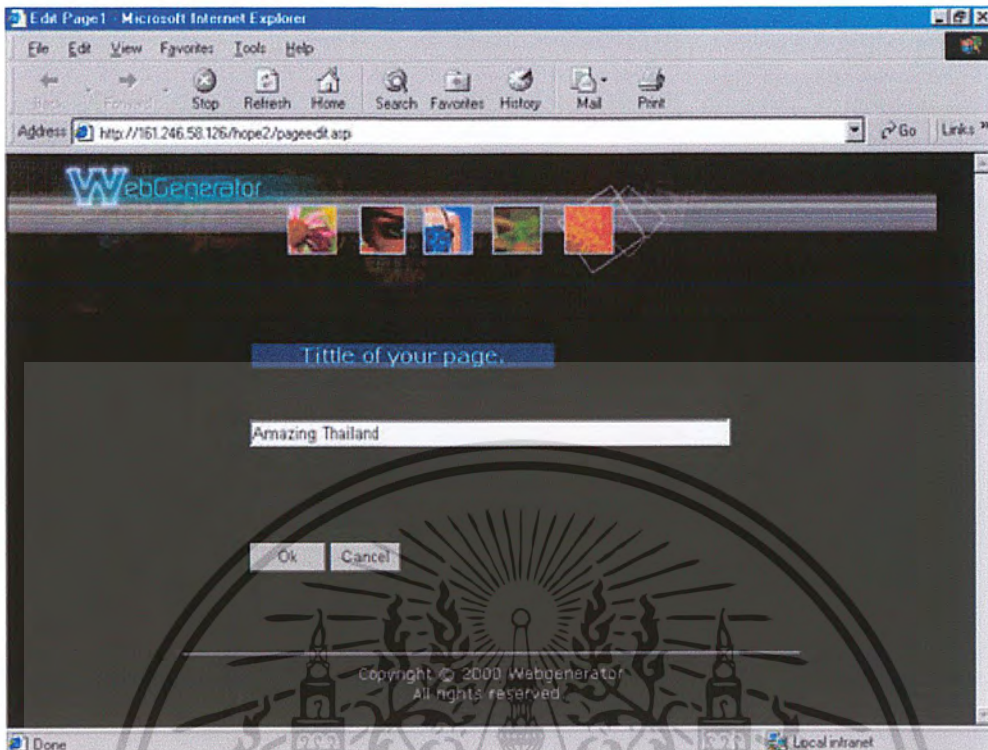
รูปที่ ก-17 เป็นการแก้ไขในส่วนของ Link ในการแก้ไขสมาชิกต้องระบุทั้งชื่อlinkและURL ด้วย โดยการแก้ไขจะแสดงชื่อlinkบนเว็บเพจเท่านั้น



รูปที่ ก-17 แสดงหน้าจอ Edit Page (Favorite Link)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ ก-18 เป็นการแก้ไขในส่วนของหัวเรื่อง(Title)



รูปที่ ก-18 แสดงหน้าจอ Edit Page (Title)

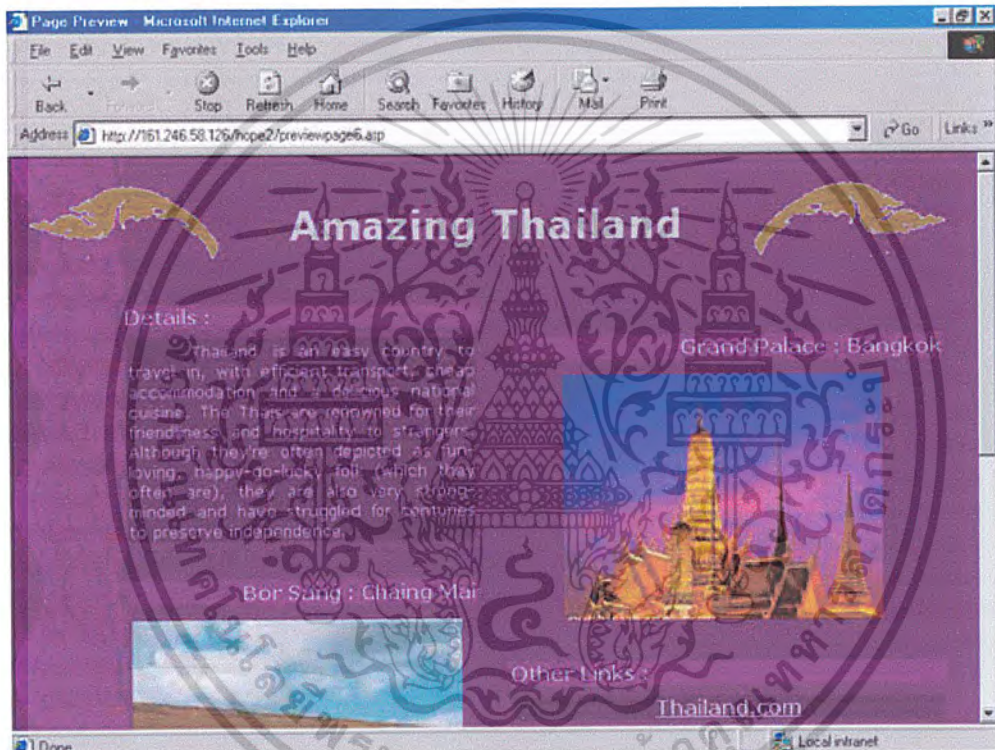
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. หน้าจอ Page Preview

หน้าจอPage Preview(previewpage.asp) แสดงดังรูป ก-19 และ ก-20 เกิดมาจากการคลิกปุ่ม Preview ในหน้า Page Builder การทำงานจะแสดงภาพรวมของเว็บเพจที่ได้สร้างไว้ โดยด้านล่างสุดของหน้าจอมีปุ่มให้เลือกทำได้ 2 ประเภท ได้แก่

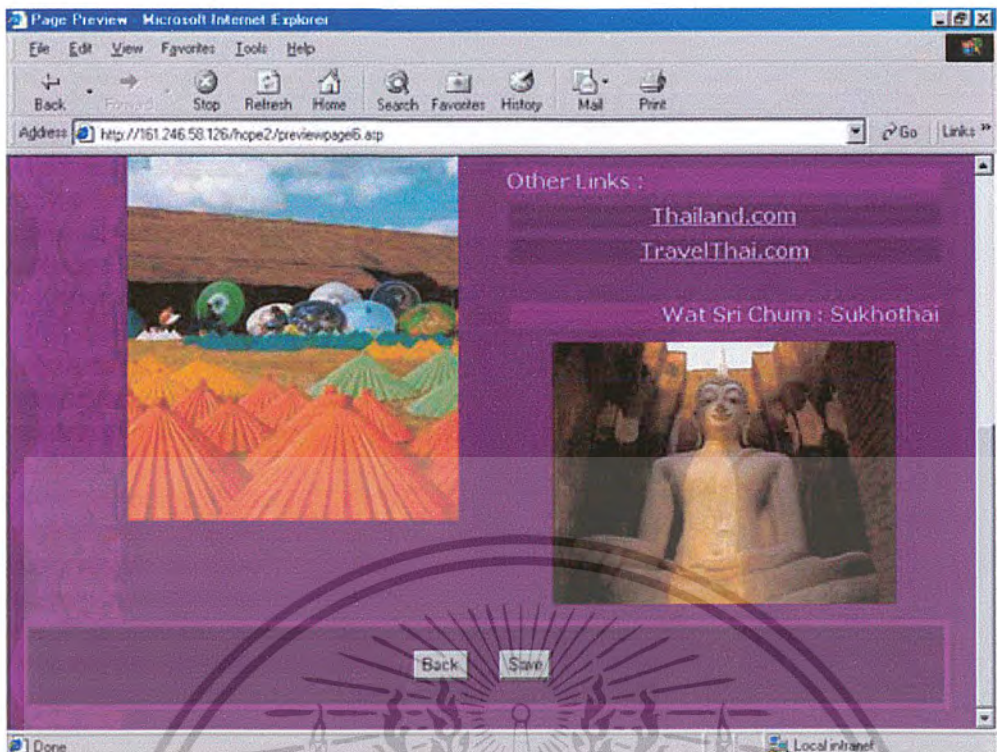
1. Back หมายถึง กลับไปที่หน้า Page Builder อีกครั้ง เพื่อเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขเว็บเพจ

2. Save หมายถึง การsaveเว็บเพจที่ได้สร้างขึ้นมาลงในฐานข้อมูล เมื่อทำการsaveเรียบร้อยแล้ว จะlinkกลับไปหน้า Welcome to WebGenerator อีกครั้ง



รูปที่ ก-19 แสดงหน้าจอ Page Preview ส่วนที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ก-20 แสดงหน้าจอ Page Preview ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ก-19)

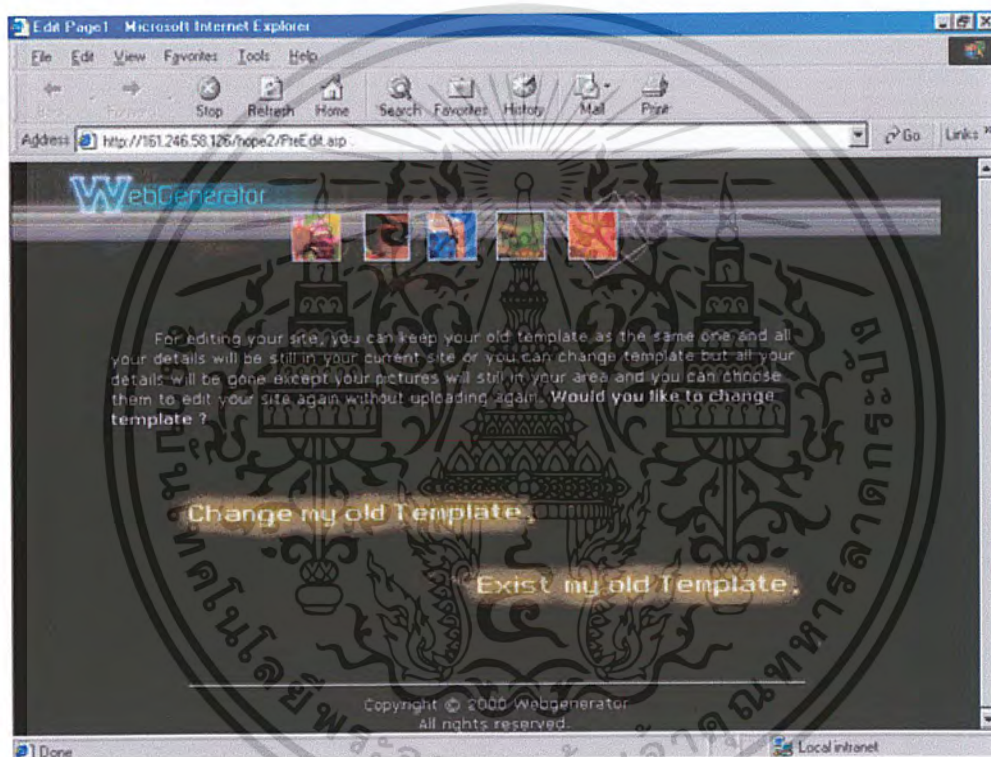


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. หน้าจอ Edit Page

หน้าจอ Edit Page(PreEdit.asp) แสดงดังรูป ก-21 เกิดจากการคลิกปุ่ม Edit ในหน้า Welcome to WebGenerator การทำงานจะเปิดwindowใหม่และถามสมาชิกว่าในการEditเว็บ เพจครั้งนี้ต้องการเปลี่ยนTemplateใหม่(Change my old Template)หรือต้องการจะใช้Template เดิม(Exist my old Template)

ถ้าสมาชิกเลือก Change my old Template จะlinkไปที่หน้า Choice Template (createnewsites.asp) เพื่อเลือกTemplateใหม่และถ้าสมาชิกเลือก Exist my old Template จะ linkไปที่หน้า Page Builder(pagebuilder.asp) และดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลมาแสดง



รูปที่ ก-21 แสดงหน้าจอ Edit Page

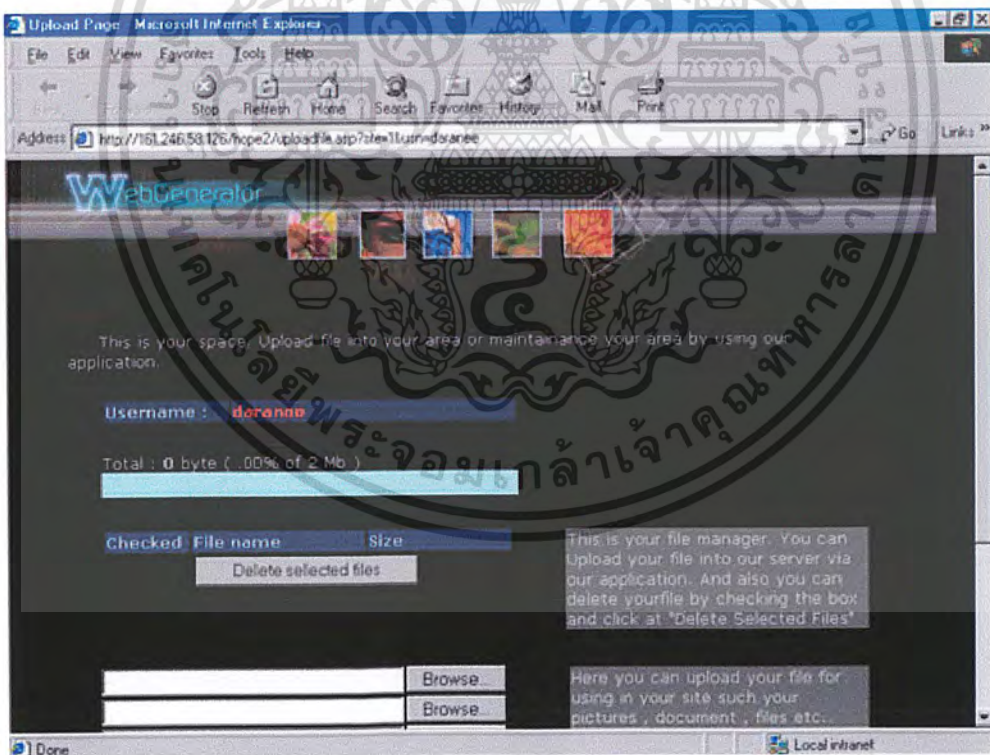
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. หน้าจอ View

หน้าจอ ที่ปรากฏเป็นการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูล usersite มาแสดง โดยแสดงเว็บเพจที่สมาชิกได้สร้างไว้ที่site ที่ต้องการ ซึ่งฐานข้อมูลนี้มี siteid และ userid เป็น primary key

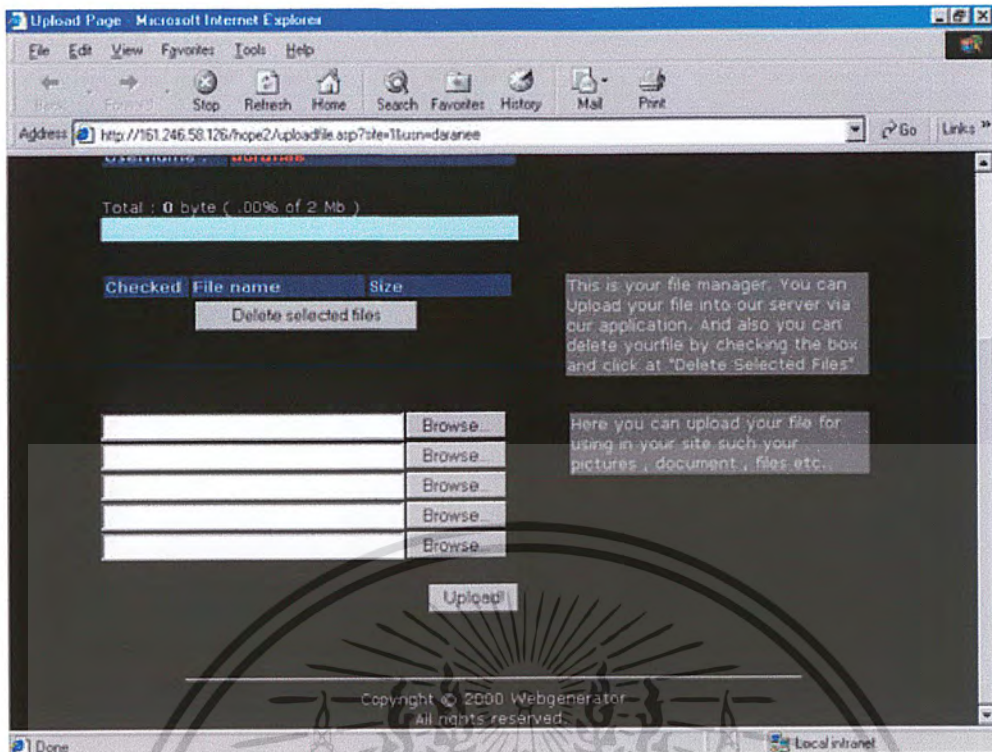
11. หน้าจอ Upload Page

หน้าจอ Upload Page(uploadfile.asp) เกิดจากการคลิกปุ่ม Upload ในหน้า Welcome to WebGenerator การทำงานจะเปิดwindowใหม่ จากรูป ก-15 และ ก-16 สมาชิกสามารถอัปโหลดรูปภาพใหม่ๆมาไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ได้โดยกดปุ่ม Upload โปรแกรมจะlinkไปที่หน้า Upload Page(uploadfile.asp)โดยเปิดwindowใหม่ ให้สำหรับเลือกรูปที่จะอัปโหลดตั้งแต่ 1 ถึง 5 รูป จากนั้นกดปุ่ม Upload! เพื่อยืนยันการอัปโหลดรูปมาไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ จากนั้นหน้าจอนี้จะปิดไป นอกจากนั้นสมาชิกสามารถลบรูปที่เคยอัปโหลดออกจากเซิร์ฟเวอร์ได้จากหน้านี้ด้วย โดยเลือกรูปที่จะลบ จากนั้นคลิกปุ่ม Delete selected files



รูปที่ ก-22 หน้าจอ Upload Page ส่วนที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



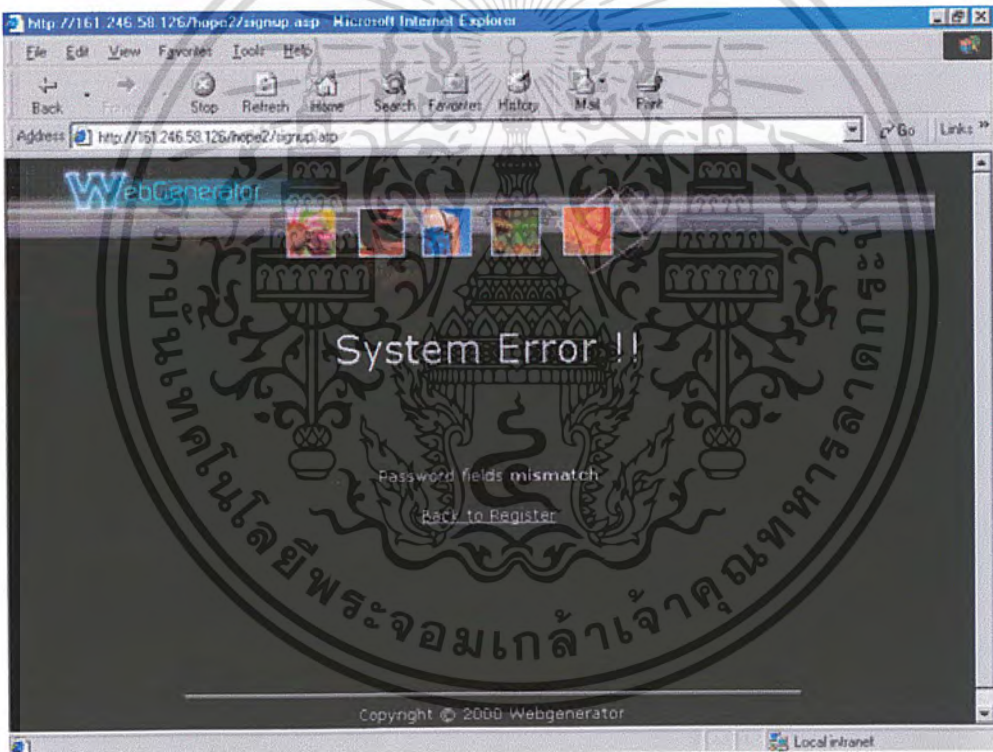
รูปที่ ก-23 หน้าจอ Upload Page ส่วนที่ 2 (ต่อจากรูปที่ ก-22)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. หน้าจอ System Error

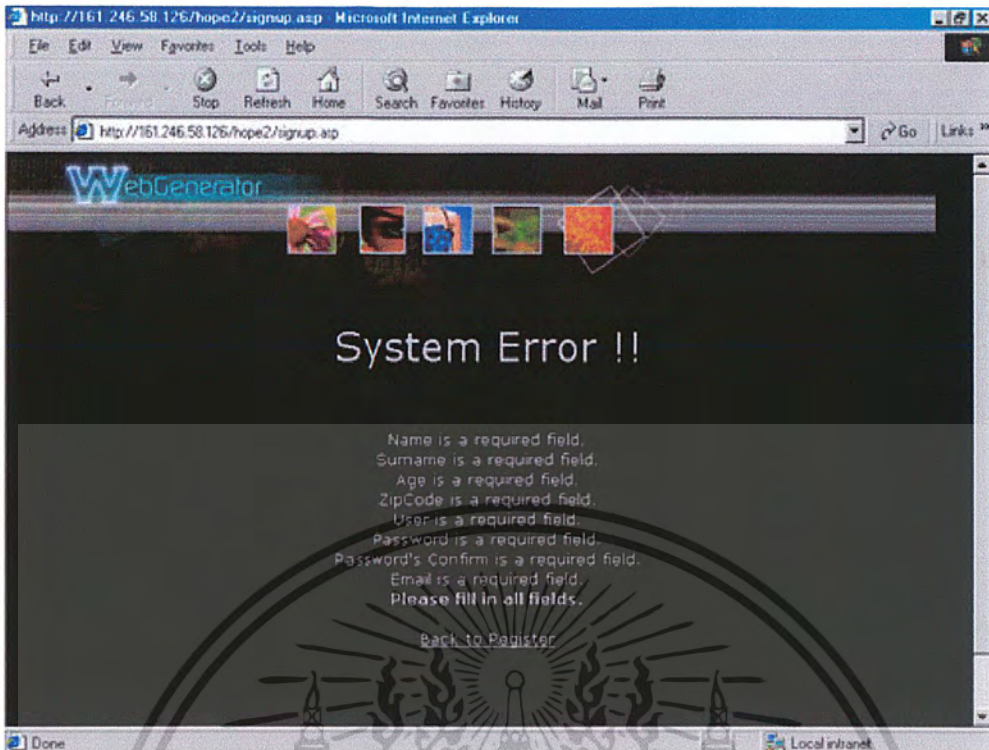
หน้าจอ System Error แสดงดังรูปที่ ก-24 ถึง ก-26 เกิดจากความผิดพลาดซึ่งอาจเกิดมาได้จากหลายกรณี ได้แก่

1. การกดปุ่ม Sign in ในหน้า Webgenerator(index.asp) ในกรณีที่ใส่ User Name หรือ Password ไม่ถูกต้องครบถ้วน
2. การกดปุ่ม Register ในหน้า Register(signup.asp) ในกรณีที่กรอกข้อมูลไม่ครบถ้วน หรือถูกต้องตาม type ที่กำหนดหรือกรอก password ในช่อง Password และ Re-type Password ไม่ตรงกัน หรือ ใช้ User Name ที่มีผู้อื่นใช้อยู่แล้ว
3. การกดปุ่ม Go ในหน้า ลงทะเบียนแล้ว(loggedin1.asp) ในกรณีที่ใส่ค่า Serial Key ไม่ถูกต้อง หรือ ไม่ได้ใส่ค่า Serial key

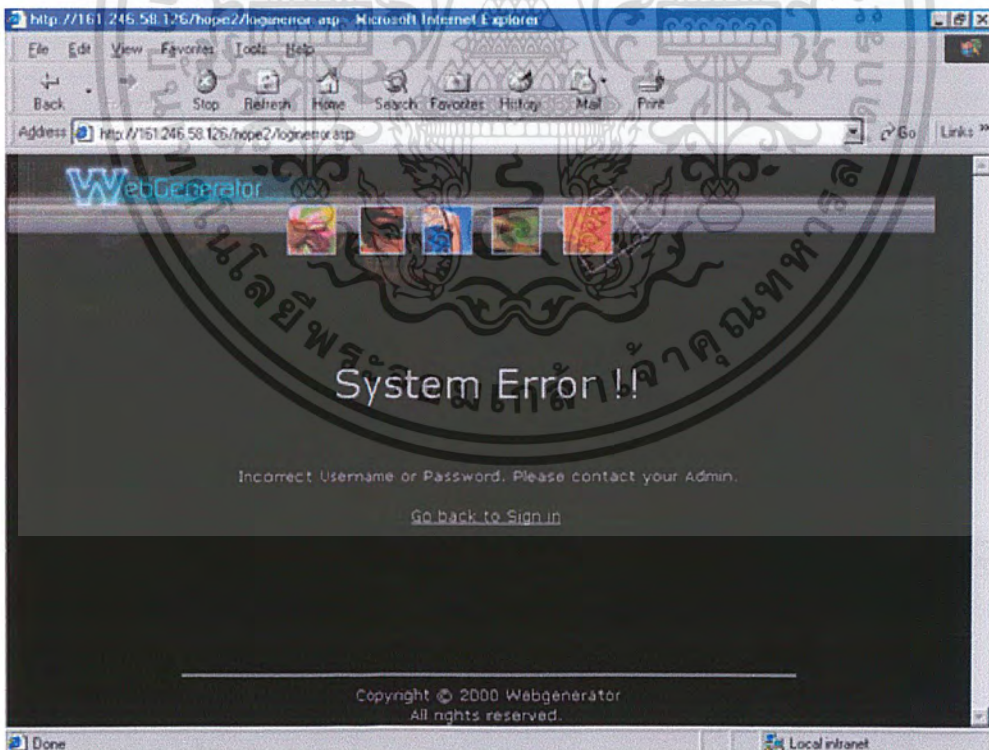


รูปที่ ก-24 หน้าจอ System Error (Password Error)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ก-25 หน้าจอ System Error (Sign up Error)



รูปที่ ก-26 หน้าจอ System Error (Sign in Error)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

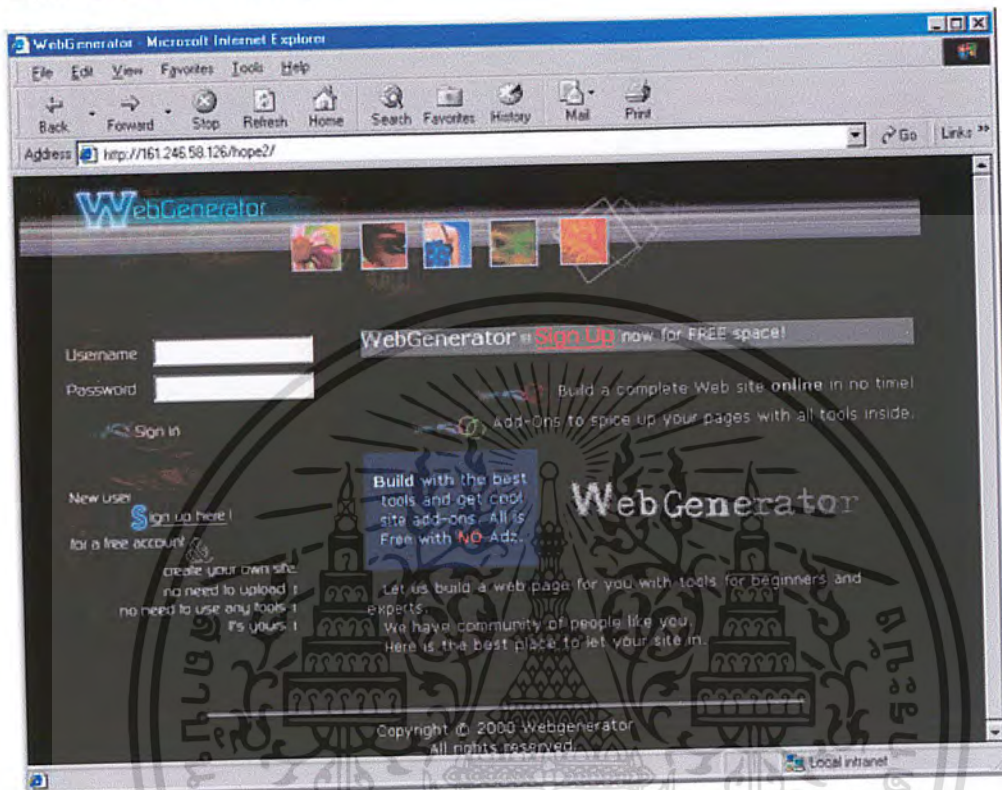
ภาคผนวก ข



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทดสอบโปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ต

โปรแกรมพัฒนาเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ตนี้ ผู้ใช้สามารถใช้โปรแกรมนี้ได้ผ่านบราวเซอร์ เช่น Microsoft Internet Explorer หรือ Netscape Navigator เป็นต้น โดยมี URL คือ <http://161.246.58.126/hope2>



รูปที่ ข-1 แสดงหน้าจอ WebGenerator

จากรูปที่ ข-1 ผู้ใช้จะแบ่งเป็น ผู้ใช้ใหม่ ซึ่งหมายถึง ผู้ใช้ที่ไม่เคยลงทะเบียนกับทางเว็บไซต์ จะต้องทำการลงทะเบียนก่อนโดยคลิกที่คำว่า "Signup" ซึ่งในหน้าจอนี้จะคำว่า "Signup" อยู่ 3 ตำแหน่ง เมื่อคลิกคำว่า "Signup" จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-2 และ รูปที่ ข - 3

ส่วน สมาชิก ซึ่งหมายถึง ผู้ใช้ที่ได้ทำการลงทะเบียนแล้ว จะต้องทำการกรอก Username และ Password ตามที่เคยทำการลงทะเบียนไว้ แล้วทำการคลิกคำว่า "Signin" จะเข้าสู่หน้าจอรูปที่ ข-31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Register Microsoft Internet Explorer

Address http://151.246.58.126/hopec2/signup.asp

WebGenerator

Registration

Name :

Surname

Sex: Male

Age :

Address :

Zipcode :

Country : Afghanistan

Education : Primary

User : 1-10 characters

Choosing your Username
You will use this information to access Webgenerator each time. Capitalization matters for your password!

Customizing !
We will try to provide more relevant content and advertising based on the information collected on this page and on the Webgenerator products and services you use.

Done Local intranet

รูปที่ ข-2 แสดงหน้าจอ Register ส่วนที่ 1

Register Microsoft Internet Explorer

Address http://151.246.58.126/hopec2/signup.asp

Country : Afghanistan

Education : Primary

User : 1-10 characters

Password : 1-10 characters

Re-type Password :

E-mail :

Register Reset

By submitting your registration information, you indicate that you agree to the Terms of Service and have read and understand the Privacy Policy. Your submission of this form will constitute your consent to the collection and use of this information and the transfer of this information to the United States or other countries for processing and storage by Webgenerator and its affiliates.

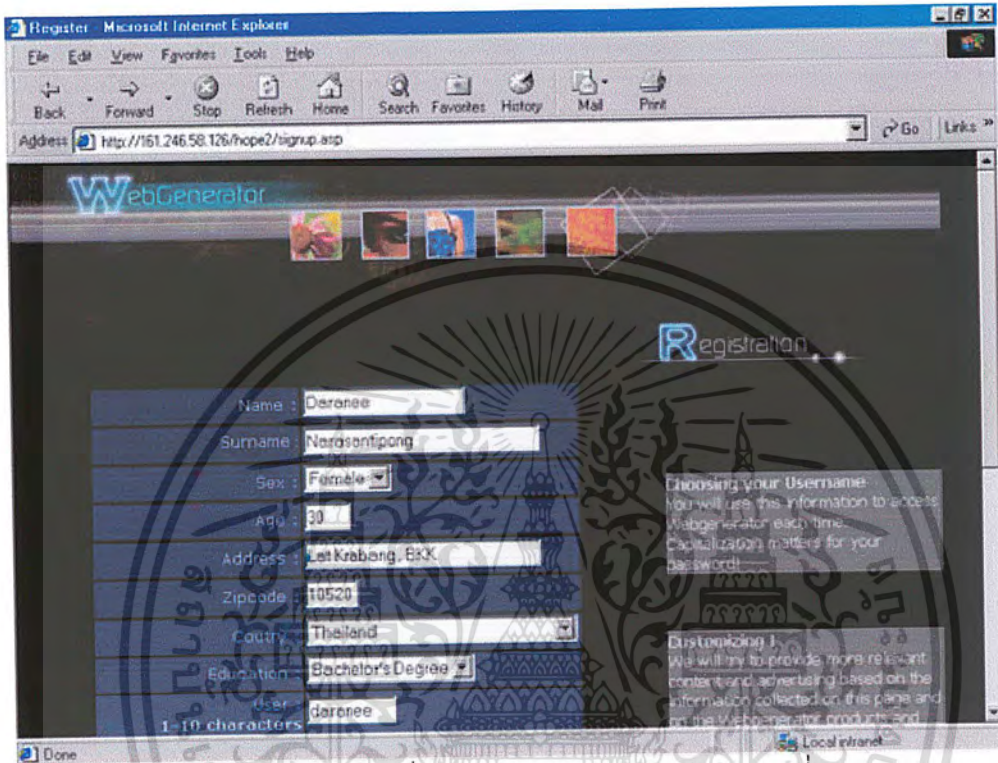
Copyright © 2000 Webgenerator
All rights reserved.

Done Local intranet

รูปที่ ข-3 แสดงหน้าจอ Register ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากรูปที่ ๑-2 และรูปที่ ๑-3 เป็นหน้าจอที่แสดงช่องข้อมูลให้ผู้ใช้ได้ทำการลงทะเบียน โดยผู้ใช้ต้องทำการกรอกให้ครบทุกช่อง เพื่อความสะดวกในช่องที่ให้กรอกเพศ, ประเทศ และระดับการศึกษา มีรายการให้เลือกแทนการกรอก



รูปที่ ๑-4 แสดงหน้าจอ Register ที่ผู้ใช้ได้ทำการกรอกเรียบร้อยแล้ว ส่วนที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Register Microsoft Internet Explorer

Address <http://161.246.58.126/hope2/sgroup.asp>

Country :	Thailand
Education :	Bachelor's Degree
User :	daranee
Password :	*****
Re-type Password :	*****
E-mail :	kee5029@yahoo.com

Register Reset

By submitting your registration information, you indicate that you agree to the Terms of Service and have read and understand the Privacy Policy. Your submission of this form will constitute your consent to the collection and use of this information and the transfer of this information to the United States or other countries for processing and storage by Webgenerator and its affiliates.

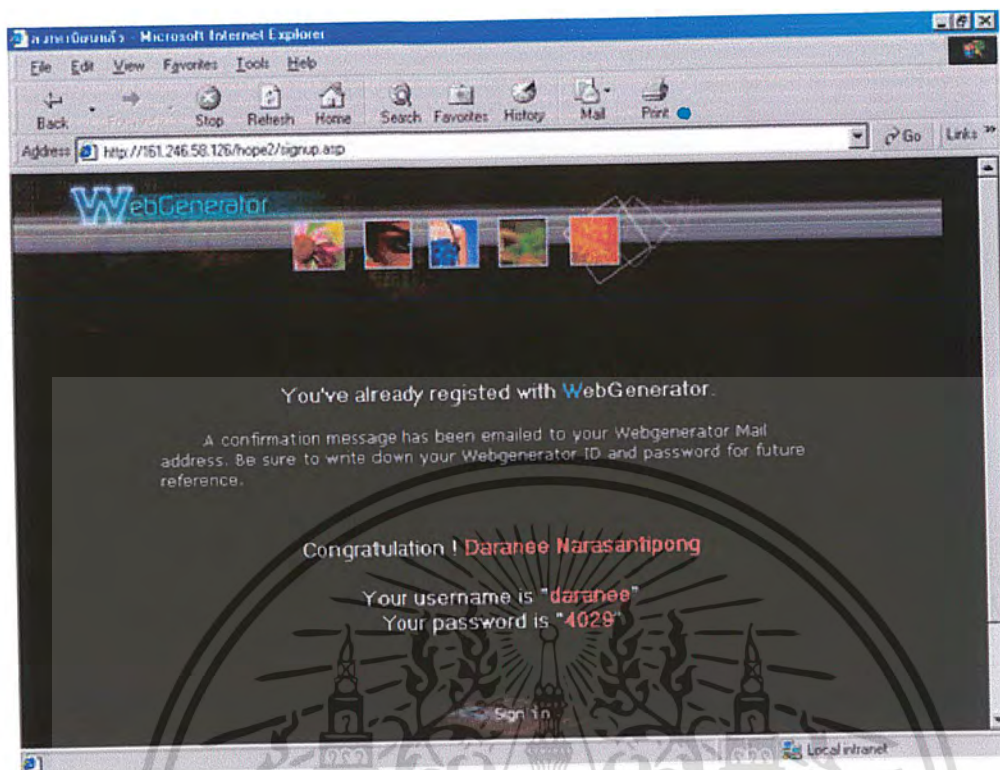
Copyright © 2000 Webgenerator
All rights reserved.

รูปที่ ข-5 แสดงหน้าจอ Register ที่ผู้ใช้ได้ทำการกรอกเรียบร้อยแล้ว ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-4)

จากรูปที่ ข-4 และ รูปที่ ข-5 ผู้ใช้ใหม่จะต้องทำการกรอกข้อมูลส่วนตัวดังนี้ คือ ชื่อ, นามสกุล, เพศ สามารถเลือกได้ระหว่าง Male(ชาย)หรือFemale(หญิง), อายุ, ที่อยู่, รหัสไปรษณีย์, ประเทศ สามารถเลือกได้จากรายการประเทศ, ระดับการศึกษา สามารถเลือกได้จากรายการระดับการศึกษา, Username , Password ซึ่งต้องใส่ 2 ครั้ง ในส่วนของ Username และ Password ผู้ใช้สามารถกำหนดเองโดยนำตัวอักษร, ตัวเลขหรือ ตัวอักษรผสมกับตัวเลขได้ความยาวมากที่สุด 10 และ E-mail Addressเมื่อผู้ใช้กรอกข้อมูลครบทุกช่องแล้วให้คลิกที่ปุ่ม Registration จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-6

ส่วนปุ่ม Reset ใช้สำหรับเมื่อผู้ใช้ต้องการเคลียร์ข้อมูลทุกช่อง เพื่อต้องการกรอกข้อมูลใหม่

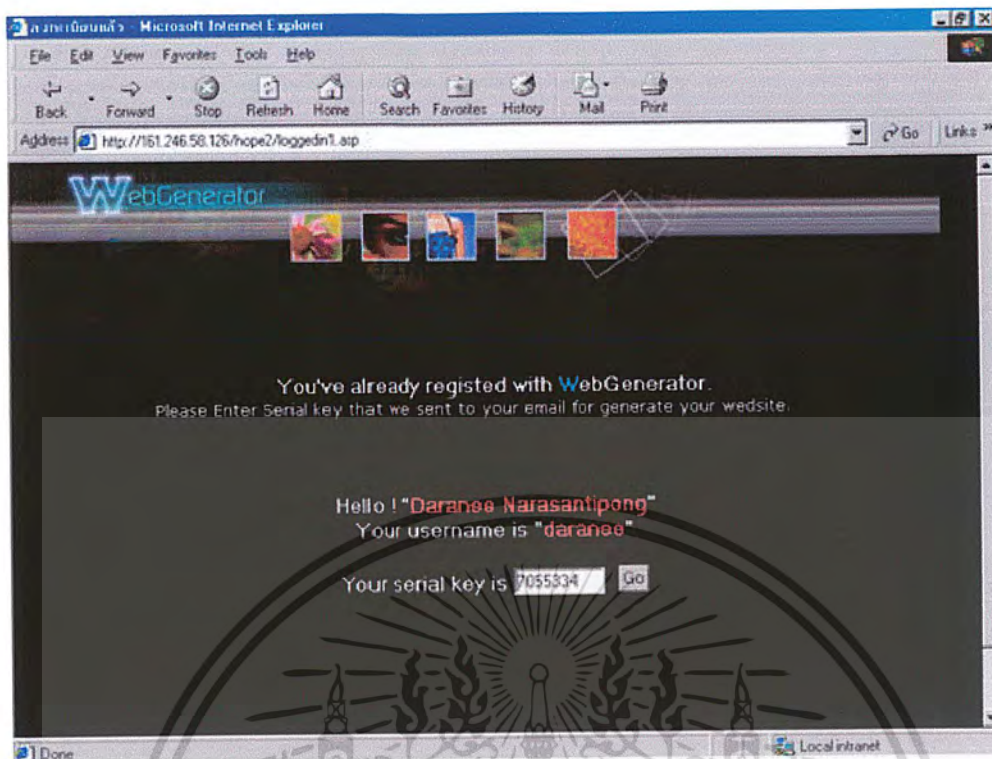
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ข-6 แสดงหน้าจอว่าได้ลงทะเบียนเรียบร้อยแล้ว

จากรูปที่ ข-6 จะเป็นหน้าจอที่จะแสดงว่าผู้ใช้ได้ทำการลงทะเบียนเรียบร้อยแล้วกับทางเว็บไซต์ โดยจะมีการแสดงชื่อ, นามสกุล, Username และ Password ของสมาชิก ด้วยตัวอักษรสีแดง จากตัวอย่างสมาชิกคือ คุณ **Daranee Narasantipong** ซึ่งมี Username คือ **daranee** และ Password คือ **4029** เมื่อสมาชิกคลิกปุ่ม Sign in เพื่อจะเข้าสู่การใช้งานจะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-7

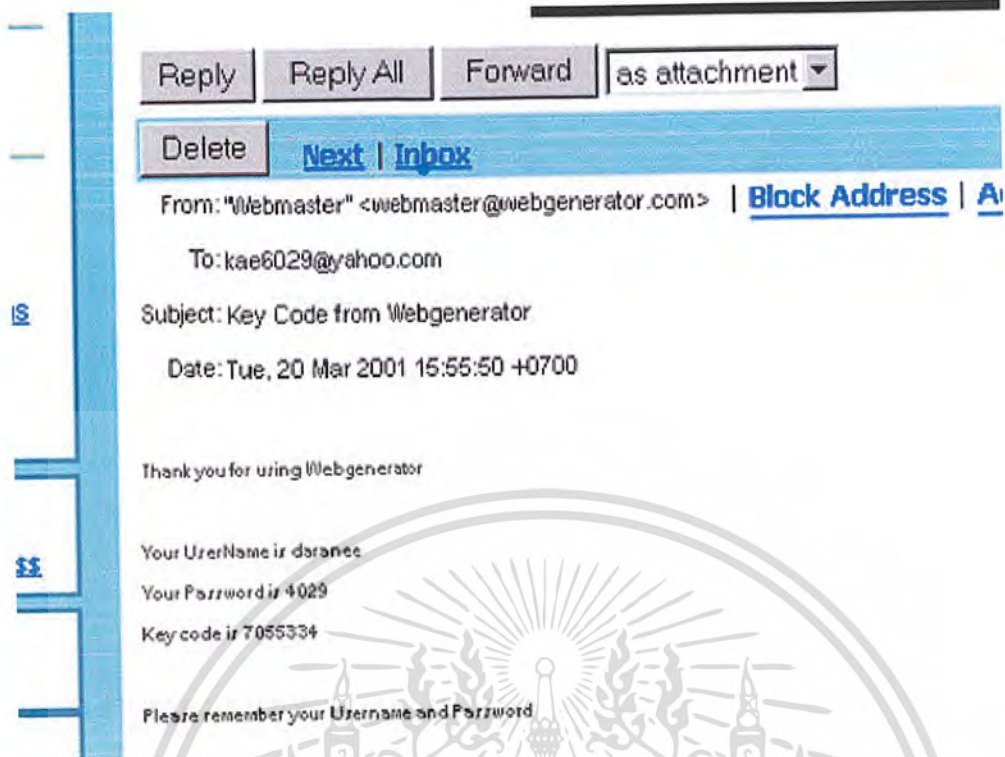
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ข-7 แสดงหน้าจอลงทะเบียนแล้ว

จากรูปที่ ข-7 หน้าจอลงทะเบียนแล้ว จะมีการแสดงชื่อ ,นามสกุล และ Username ของสมาชิกด้วยตัวอักษรสีแดง จากตัวอย่างสมาชิกคือ คุณ **Daranee Narasantipong** ซึ่งมี Username คือ **daranee** สมาชิกใหม่ต้องทำการใส่ Serial key ซึ่งทางเว็บไซต์จะส่งไปให้สมาชิกใหม่ทาง E-mail และเมื่อสมาชิกใส่ Serial key เรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม Go จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-10

สมาชิกจะได้รับ Serial key หรือ Key code ทาง E-mail จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-8

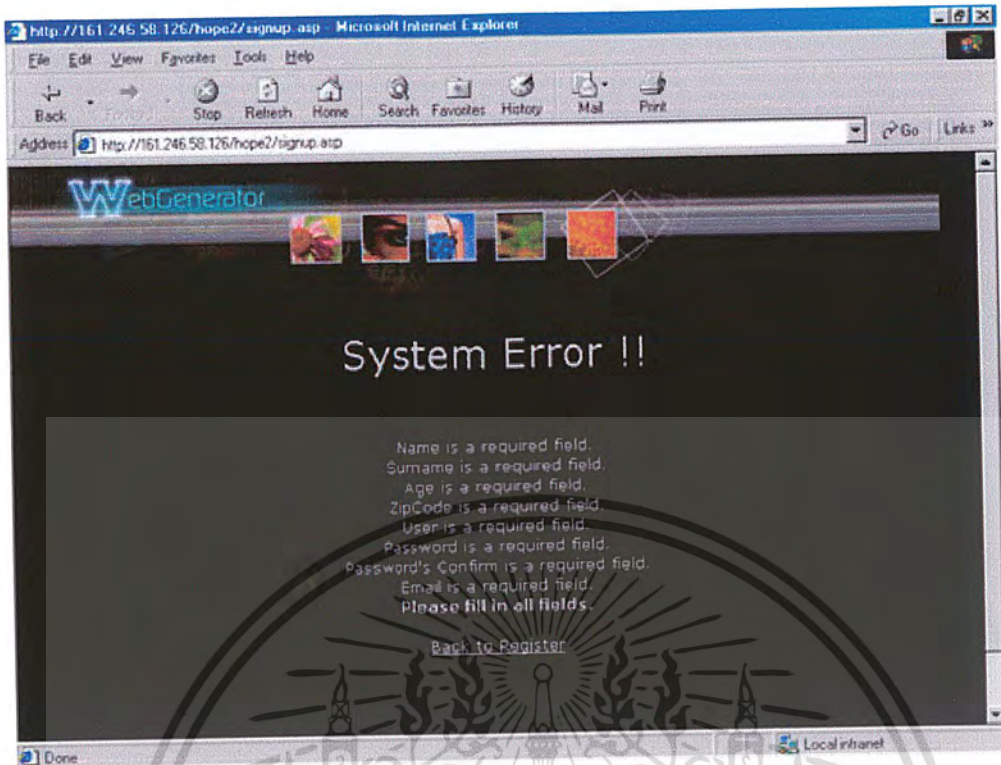


รูปที่ ข-8 แสดง Serial key ที่ส่งไปทาง E-mail

จากรูปที่ ข-8 สมาชิกนำ Key code ไปใส่ในช่อง Serial key ซึ่งข้อมูลที่ปรากฏที่ E-mail คือ Username , Password และ Key code ของสมาชิกใหม่ โดยที่ Key code ของสมาชิกแต่ละคนจะไม่ซ้ำกัน

ในกรณีที่ผู้ใช้กรอกข้อมูลไม่ครบทุกช่อง หรือไม่ถูกต้องตาม type ที่กำหนด หรือ Password กับ Re-type Password ไม่ตรงกัน แล้วคลิกที่ปุ่ม Registration จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-9

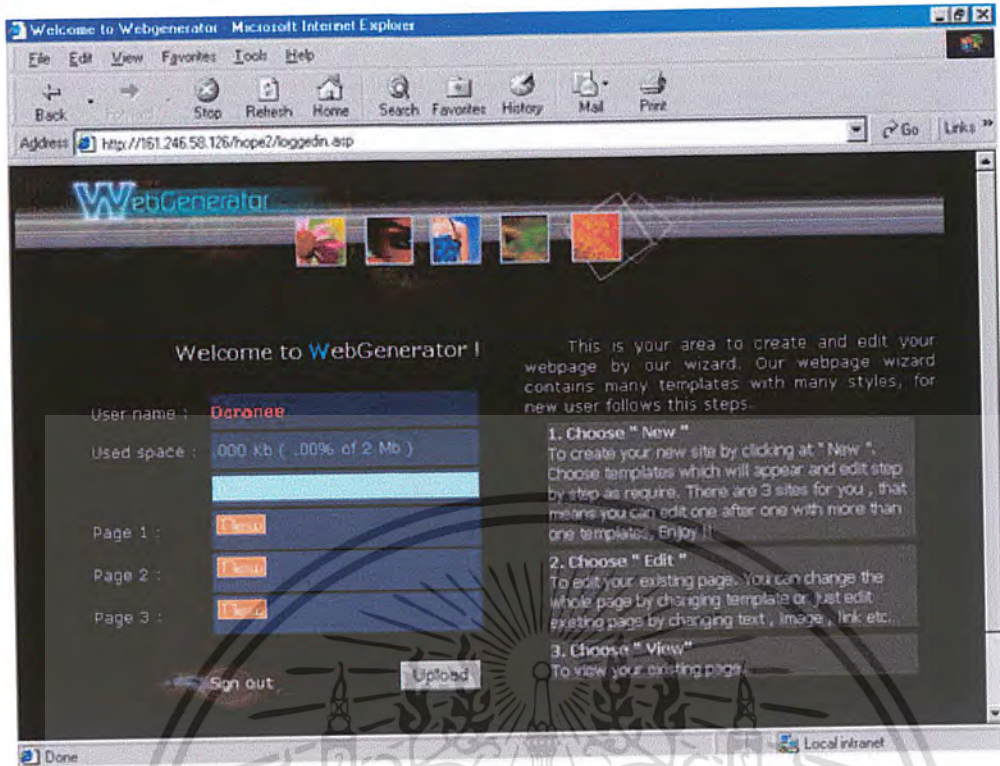
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ข-9 แสดงหน้าจอ System Error

จากรูปที่ ข-9 จะเป็นหน้าจอแสดงช่องข้อมูลที่ผู้ใช้ไม่ได้ทำการกรอกข้อมูล เช่นในหน้าจอนี้แสดงว่าผู้ใช้ไม่ได้ทำการกรอกชื่อ, นามสกุล, อายุ, รหัสไปรษณีย์, Username, Password 2 ช่อง และ E-mail และสามารถให้ผู้ใช้กลับไปหน้ากรอกข้อมูลส่วนตัวได้ โดยกรอกข้อมูลที่ไม่ได้กรอกลงให้ครบทุกช่อง ซึ่งสามารถคลิกที่ข้อความ [Back to Register](#) จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-4 และรูปที่ ข-5

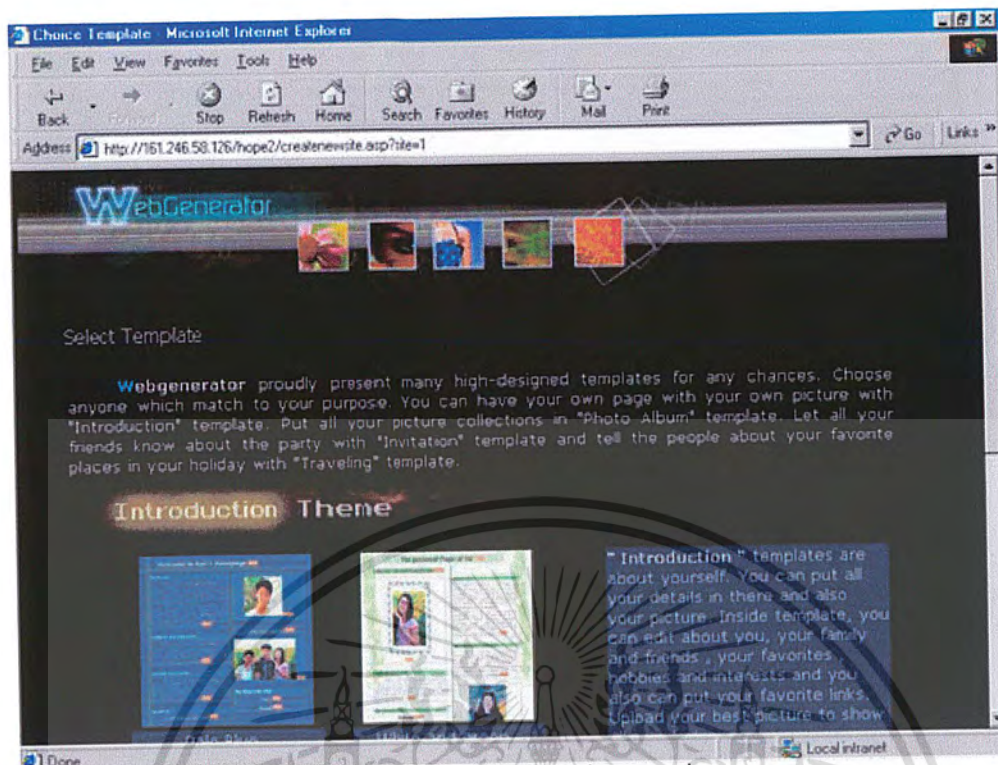
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



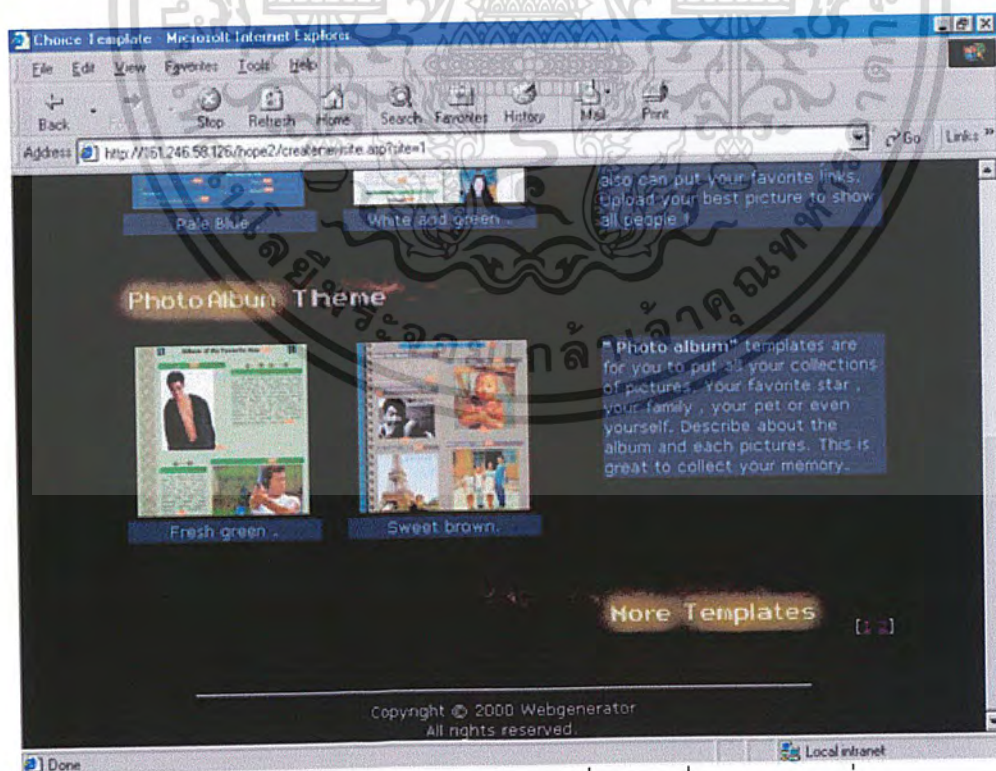
รูปที่ ข-10 แสดงหน้าจอ Welcome to WebGenerator

จากรูปที่ ข-10 จะเข้าสู่การใช้งานของเว็บไซต์ ซึ่งในหน้าจอนี้จะแสดง Username ของสมาชิก, Used space หมายถึง จะแสดงขนาดการใช้งานของสมาชิกจะบอกเป็นขนาด Kb, เปอร์เซนต์จากขนาดที่ใช้เทียบกับขนาด 2 Mb, แดบพลังงาน, Page 1 ซึ่งหมายถึงเว็บเพจ 1, Page 2 ซึ่งหมายถึงเว็บเพจ 2 และ Page 3 ซึ่งหมายถึงเว็บเพจ 3 สมาชิกสามารถทำการสร้างเว็บเพจได้ 3 เว็บเพจ โดยสมาชิกสามารถเลือกที่จะสร้างเว็บเพจ 1, เว็บเพจ 2 หรือ เว็บเพจ 3 เว็บเพจไหนก่อนก็ได้ ซึ่งสมาชิกต้องทำการคลิกปุ่ม New จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-11 และรูปที่ ข-12

ในหน้าจอนี้สมาชิกสามารถคลิกที่ข้อความ Sign out จะกลับไปหน้าแรกของเว็บไซต์เพื่อทำการ Sign in หรือทำการ Sign up จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-1 และสามารถคลิกที่ปุ่ม Upload เพื่อทำการอัปโหลดรูปภาพต่างๆ โดยจะปรากฏหน้าจอที่ ข-18



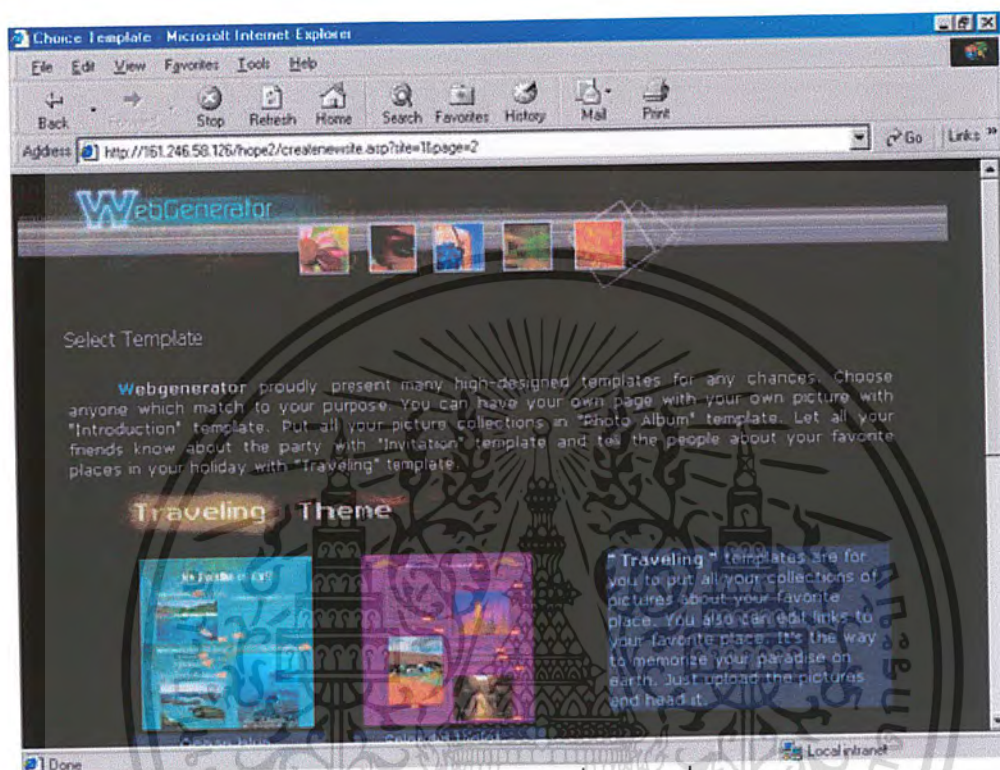
รูปที่ ข-11 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่ 1 ส่วนที่ 1



รูปที่ ข-12 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่ 1 ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-11)

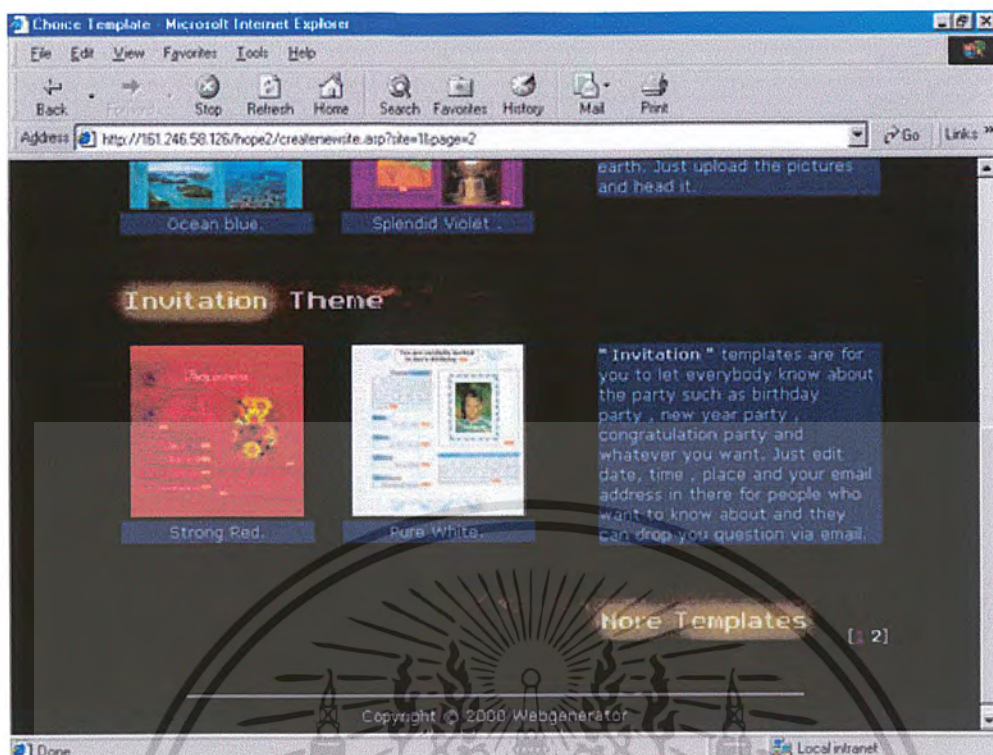
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากรูปที่ ข-11 และรูปที่ ข-12 จะแสดงตัวอย่าง Template ซึ่งในหน้าจอนี้มี 4 Template ถ้าสมาชิกไม่ชอบตัวอย่าง Template ในหน้านี้ สามารถเลือกดู ตัวอย่าง Template ในหน้าที่ 2 ได้ โดยทำการคลิกที่หมายเลข 2 ที่ [1 2] ซึ่งจะอยู่ที่ริมของหน้าจอทางขวา เมื่อคลิกที่หมายเลข 2 จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-13 และรูปที่ ข-14



รูปที่ ข-13 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่ 2 ส่วนที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ข-14 แสดงหน้าจอ Choice Template หน้าที่ 2 ส่วนที่ 2 (ต่อจากรูปที่ ข-13)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมาชิกสามารถทำการเลือก Template เพื่อนำไปสร้างเป็นเว็บเพจ หน้าจอ Choice Template จะแสดง template ทั้งหมด(8 Template) เพื่อให้สมาชิกเลือกใช้ ซึ่งแต่ละTemplate เหมาะกับโอกาสต่างๆกัน เว็บไซต์นี้มีการแนะนำความเหมาะสมไว้ 4 ประเภท ได้แก่

1. Introduction Theme ได้แก่ Template Pale Blue และ Template White and Green ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับตัวคุณเอง คุณสามารถบอกรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับตัวเองรวมทั้งรูปถ่ายของคุณ คุณสามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆในtemplate ได้แก่ ครอบครัวยุและเพื่อน,สิ่งที่ชื่นชอบ,สิ่งที่สนใจ,งานอดิเรกและlinkต่างๆตามต้องการ

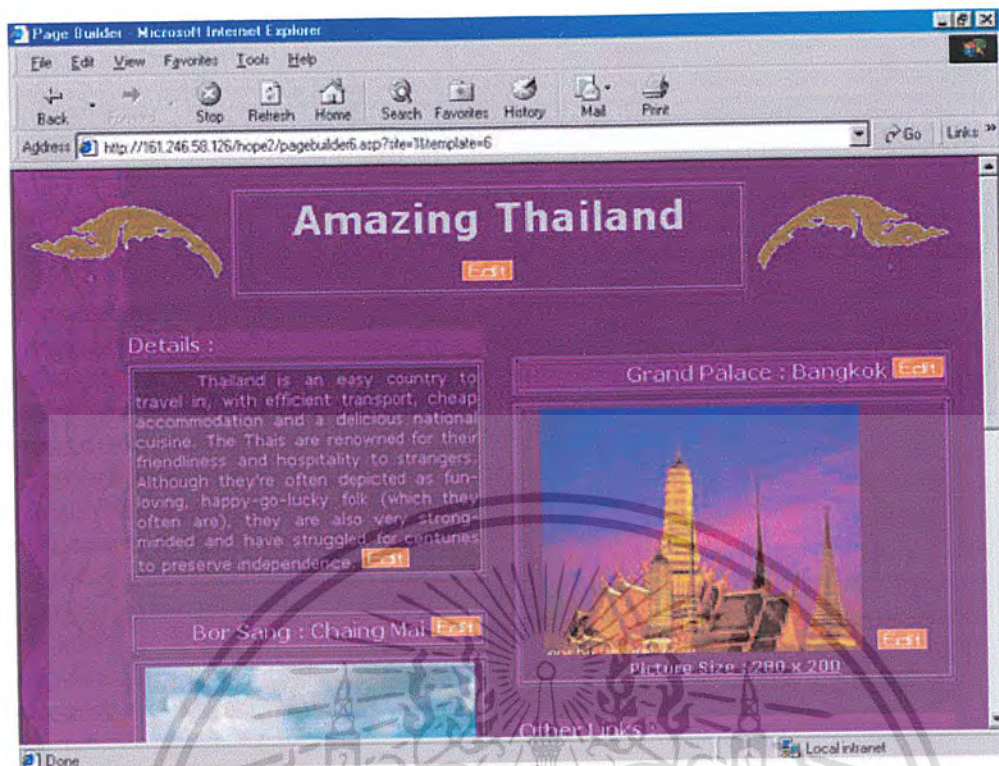
2. Photo Album Theme ได้แก่ Template Fresh green และ Template Sweet brown ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้คุณเก็บรูปที่ประทับใจไว้เป็นความทรงจำ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพของคุณเอง,ครอบครัว,ดาราคคนโปรดและสัตว์เลี้ยง นอกจากนี้ยังมีพื้นที่ให้คุณเขียนคำอธิบายเกี่ยวกับภาพต่างๆได้ด้วย

3. Traveling Theme ได้แก่ Template Ocean blue และ Template Splendid violet ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้คุณได้เก็บภาพสถานที่ที่ประทับใจและชื่นชอบ ซึ่งคุณสามารถสร้าง likeไปยังสถานที่เหล่านั้นได้ด้วย

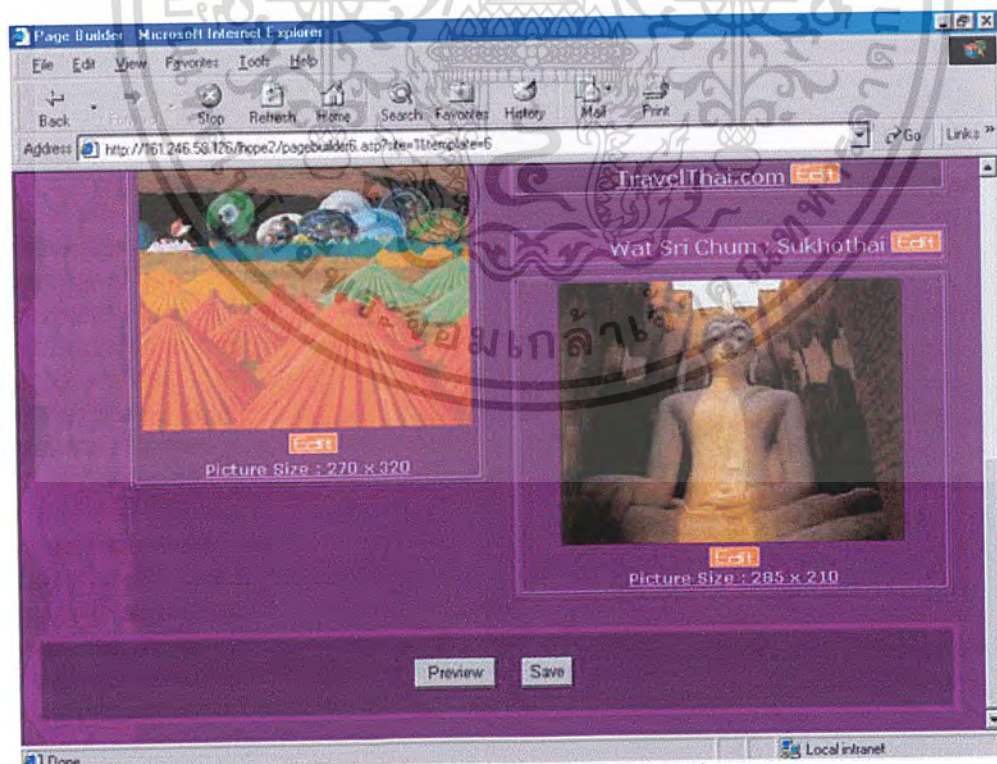
4. Invitation Theme ได้แก่ Template Strong Red และ Template Pure White ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อประกาศเกี่ยวกับงานต่างๆ เช่น งานเลี้ยงวันเกิด,งานปีใหม่หรืองานอื่นๆที่คุณต้องการ เพียงแค่ระบุวัน,เวลา,สถานที่และ email address สำหรับการติดต่อสอบถาม

เมื่อเลือกTemplate ได้แล้วจะlinkไปที่หน้า Page Builder เพื่อให้สมาชิกสามารถทำการแก้ไขTemplateตามที่ต้องการต่อไป โดยทำการคลิกที่ตัวอย่าง Template จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-15 และรูปที่ ข-16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ข-15 แสดงหน้าจอ Page Builder ส่วนที่ 1



รูปที่ ข-16 แสดงหน้าจอ Page Builder ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-15)

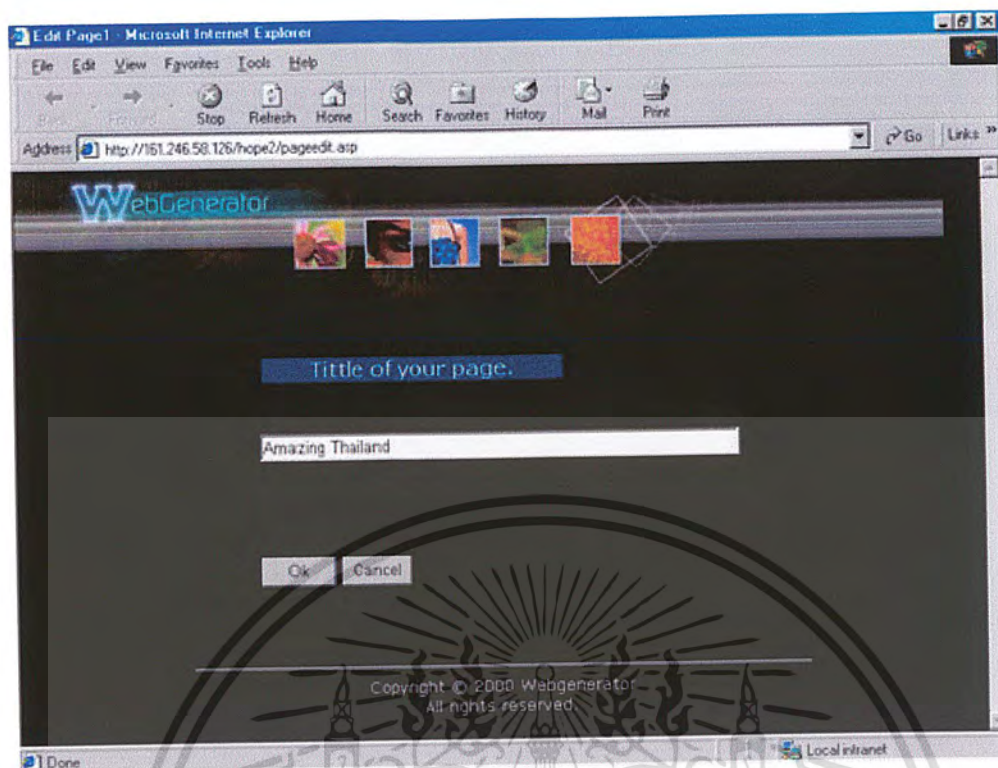
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากรูปที่ ข-15 และ รูปที่ข-16 เป็นหน้าจอแสดง Template ที่สมาชิกได้เลือกไว้ โดย Template จะประกอบด้วย Title of your page, header,detail , link ไปยังเว็บไซต์อื่นๆ,E-mail และpicture ซึ่งส่วนประกอบต่างๆ ของ Template สมาชิกสามารถทำการเปลี่ยนแปลงได้ โดยสมาชิกคลิกที่ปุ่ม Edit ตามส่วนประกอบต่างๆ

1. เปลี่ยนแปลง Title of your page เข้าสู่หน้าจอตั้งรูปที่ ข-17
2. เปลี่ยนแปลงHeaderของเว็บเพจ เข้าสู่หน้าจอตั้งรูปที่ ข-18
3. เปลี่ยนแปลงข้อความของเว็บเพจ เข้าสู่หน้าจอตั้งรูปที่ ข-19
4. เปลี่ยนแปลง Favoritel links ของเว็บเพจ เข้าสู่หน้าจอตั้งรูปที่ ข-20
5. เปลี่ยนแปลง E-mail เข้าสู่หน้าจอตั้งรูปที่ข-21
6. เปลี่ยนแปลงรูปภาพ เข้าสู่หน้าจอตั้งรูปที่ ข-22

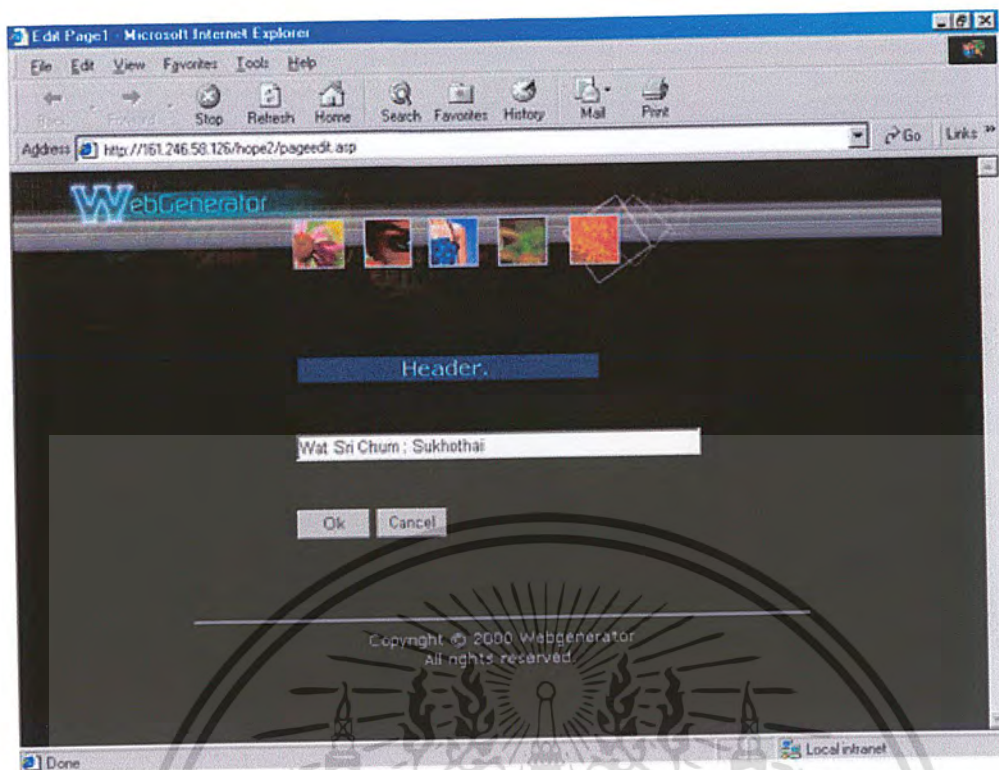


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



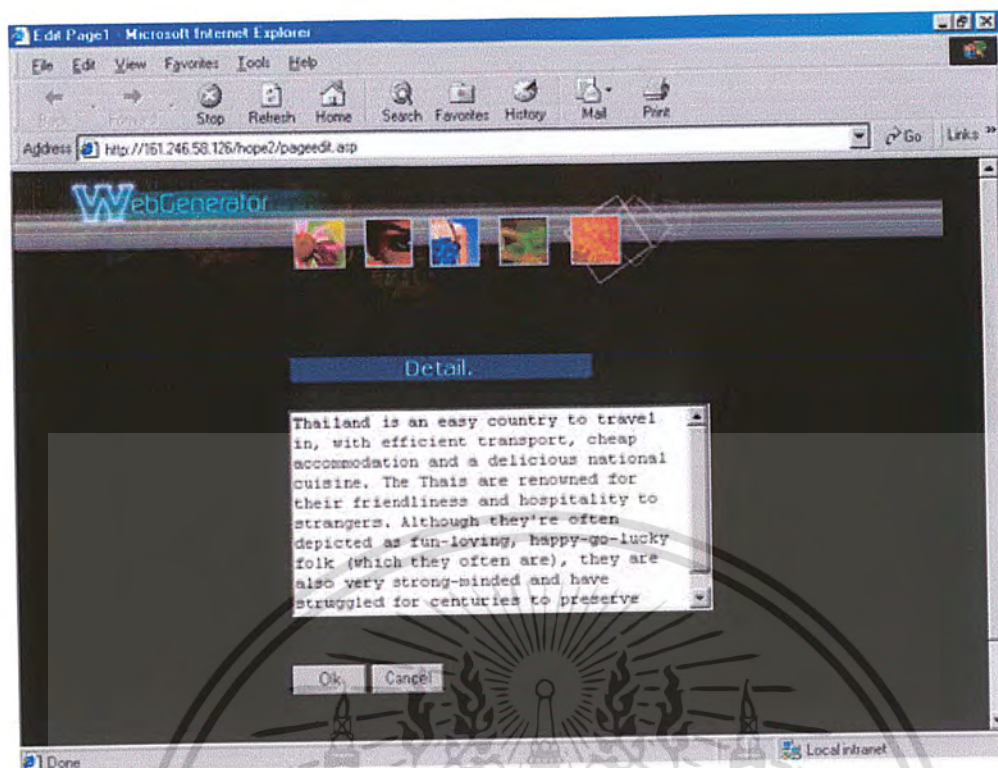
รูปที่ ข-17 แสดงหน้า Edit Page (Tittle of your page)

จากรูปที่ ข-17 เป็นหน้าจอให้สมาชิกสามารถเปลี่ยนแปลง Tittle of your page โดยเมื่อสมาชิกเปลี่ยนแปลง Tittle of your page ตามที่สมาชิกต้องการแล้ว สมาชิกสามารถกดปุ่ม Ok หรือถ้ายังไม่ถูกใจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ให้คลิกที่ปุ่ม Cancel ถ้าสมาชิกคลิกที่ปุ่ม Ok จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-15 และรูปที่ ข-16



รูปที่ ข-18 แสดงหน้า Edit Page(Header)

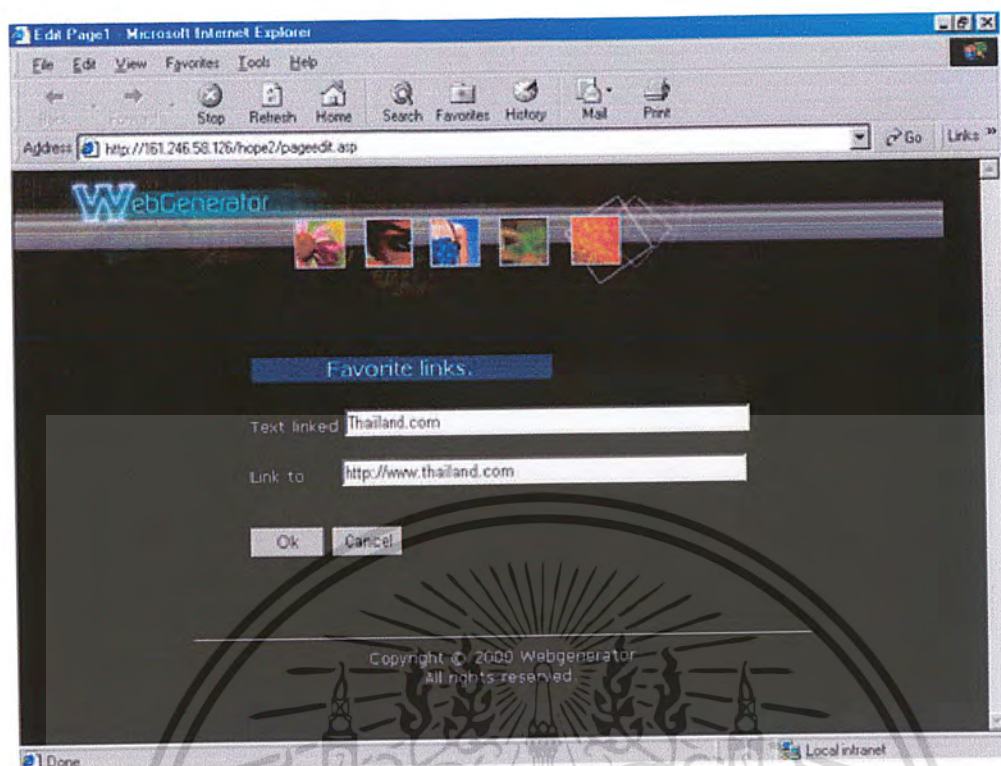
จากรูปที่ ข-18 เป็นหน้าจอให้สมาชิกสามารถเปลี่ยนแปลงHeaderของเว็บเพจ โดยเมื่อสมาชิกเปลี่ยนแปลงHeaderของเว็บเพจ ตามที่สมาชิกต้องการแล้ว สมาชิกสามารถกดปุ่ม Ok หรือถ้ายังไม่ถูกใจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ให้คลิกที่ปุ่ม Cancel ถ้าสมาชิกคลิกที่ปุ่ม Ok จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-15และรูปที่ ข-16



รูปที่ ข-19 แสดงหน้า Edit Page (Detail)

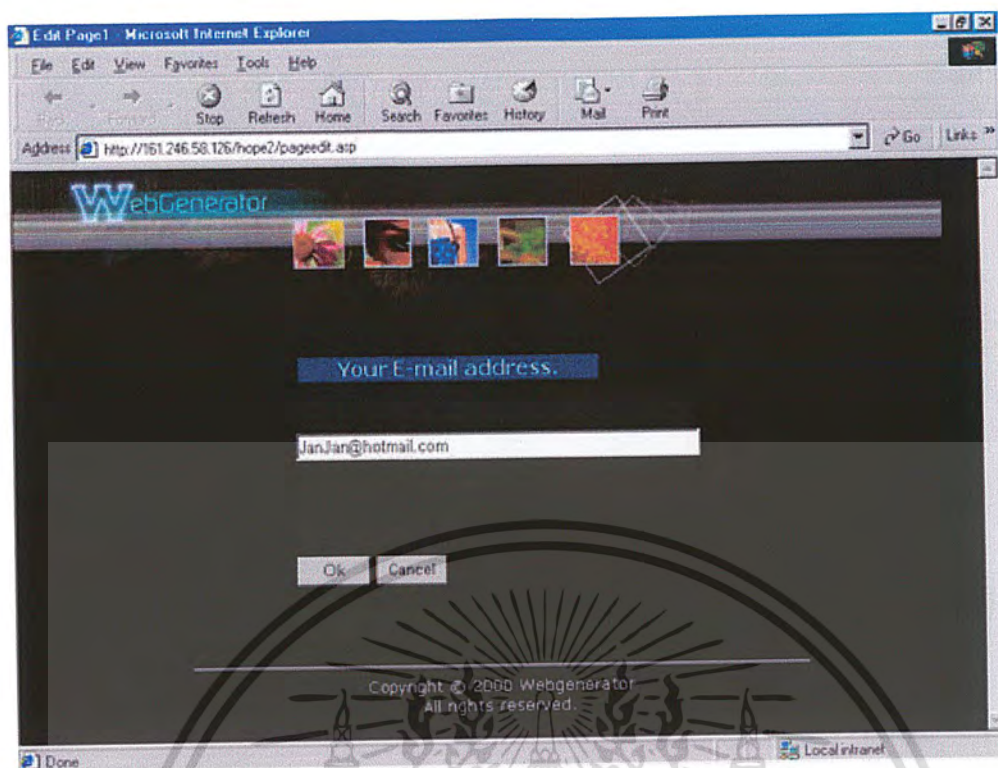
จากรูปที่ ข-19 แสดงหน้าจอเมื่อผู้ใช้ต้องการเปลี่ยนแปลงข้อความของเว็บเพจ โดยสมาชิกสามารถใส่ข้อความตามที่สมาชิกต้องการ เมื่อใส่ข้อความเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม Ok หรือถ้ายังไม่ถูกใจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ให้คลิกที่ปุ่ม Cancel ถ้าสมาชิกคลิกที่ปุ่ม Ok จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-15 และรูปที่ ข-16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



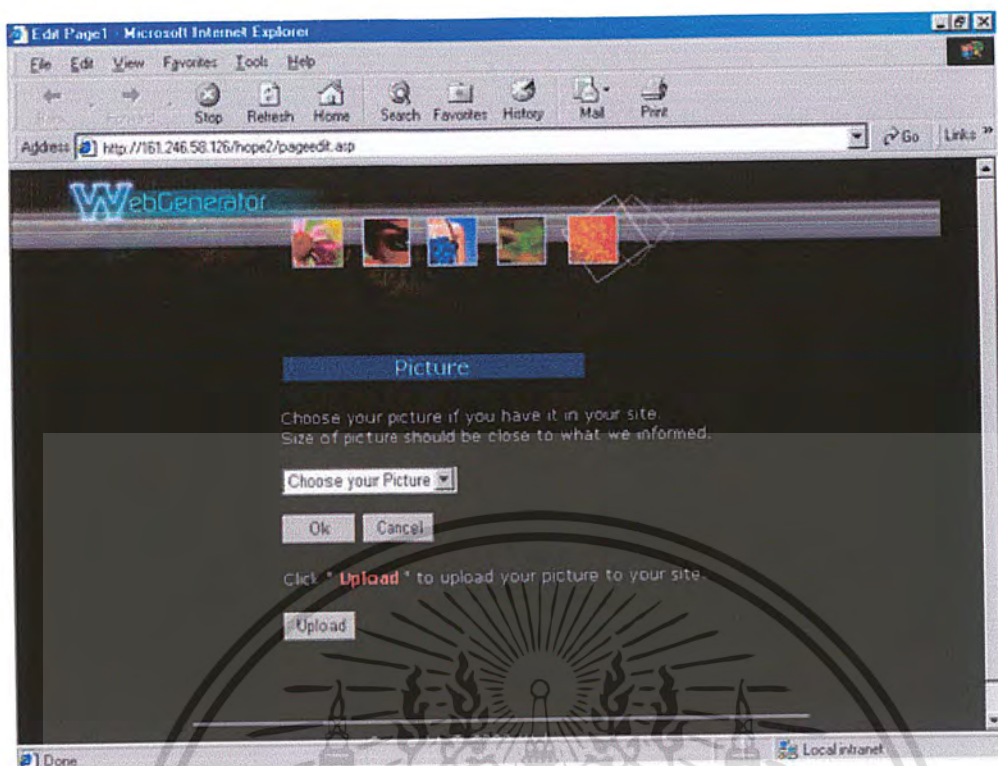
รูปที่ ข-20 แสดงหน้า Edit Page (Favorite links)

จากรูปที่ ข-20 เป็นหน้าจอให้สมาชิกสามารถเปลี่ยนแปลง Favorite links ของเว็บเพจ โดยเมื่อสมาชิกเปลี่ยนแปลง Favorite links ของเว็บเพจ สมาชิกต้องกรอกมี 2 ช่องคือชื่อที่ใช้ในการ link และ URL (link to) ตามที่สมาชิกต้องการแล้ว สมาชิกสามารถกดปุ่ม Ok หรือถ้ายังไม่ถูกใจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ให้คลิกที่ปุ่ม Cancel ถ้าสมาชิกคลิกที่ปุ่ม Ok จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-15 และรูปที่ ข-16



รูปที่ ข-21 แสดงหน้า Edit Page (E-mail)

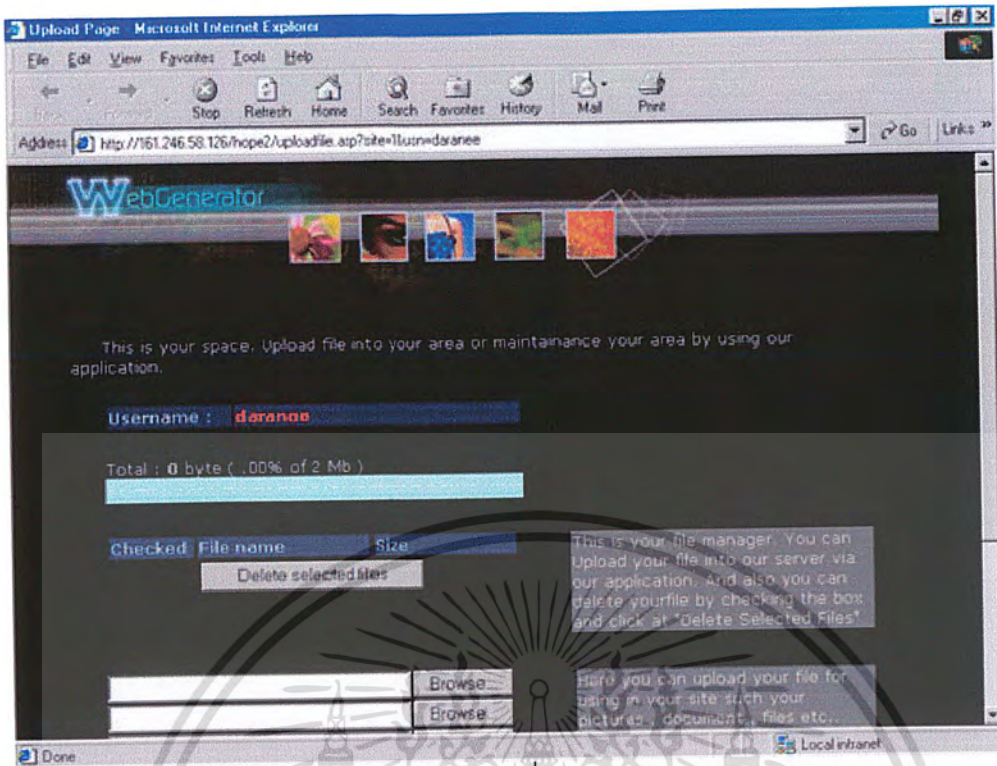
จากรูปที่ ข-21 เป็นหน้าจอให้สมาชิกสามารถเปลี่ยนแปลง E-mail โดยเมื่อสมาชิกเปลี่ยนแปลง E-mail ตามที่สมาชิกต้องการแล้ว สมาชิกสามารถกดปุ่ม Ok หรือถ้ายังไม่ถูกใจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ให้คลิกที่ปุ่ม Cancel ถ้าสมาชิกคลิกที่ปุ่ม Ok จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-15 และรูปที่ ข-16



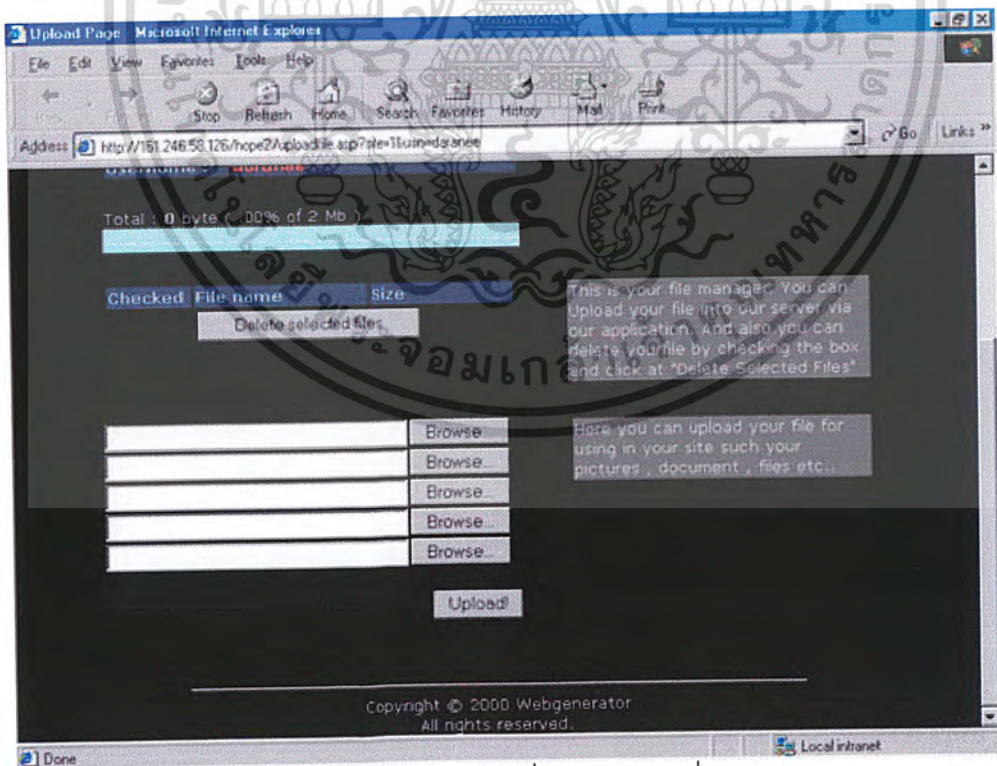
รูปที่ ข-22 แสดงหน้า Edit Page (Picture)

จากรูปที่ ข-22 เป็นหน้าจอให้สมาชิกสามารถเปลี่ยนแปลงรูปภาพ โดยเมื่อสมาชิกเปลี่ยนแปลงรูปภาพ ตามที่สมาชิกต้องการแล้ว สมาชิกสามารถเลือกรายการไฟล์รูปภาพแล้วกดปุ่ม Ok หรือถ้ายังไม่ถูกใจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ให้คลิกที่ปุ่ม Cancel ถ้าสมาชิกคลิกที่ปุ่ม Ok จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-15 และรูปที่ ข-16

ถ้าในกรณีที่สมาชิกต้องการอัปโหลดไฟล์รูปภาพใหม่สามารถคลิกที่ปุ่ม Upload จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-23 และ รูปที่ ข-24

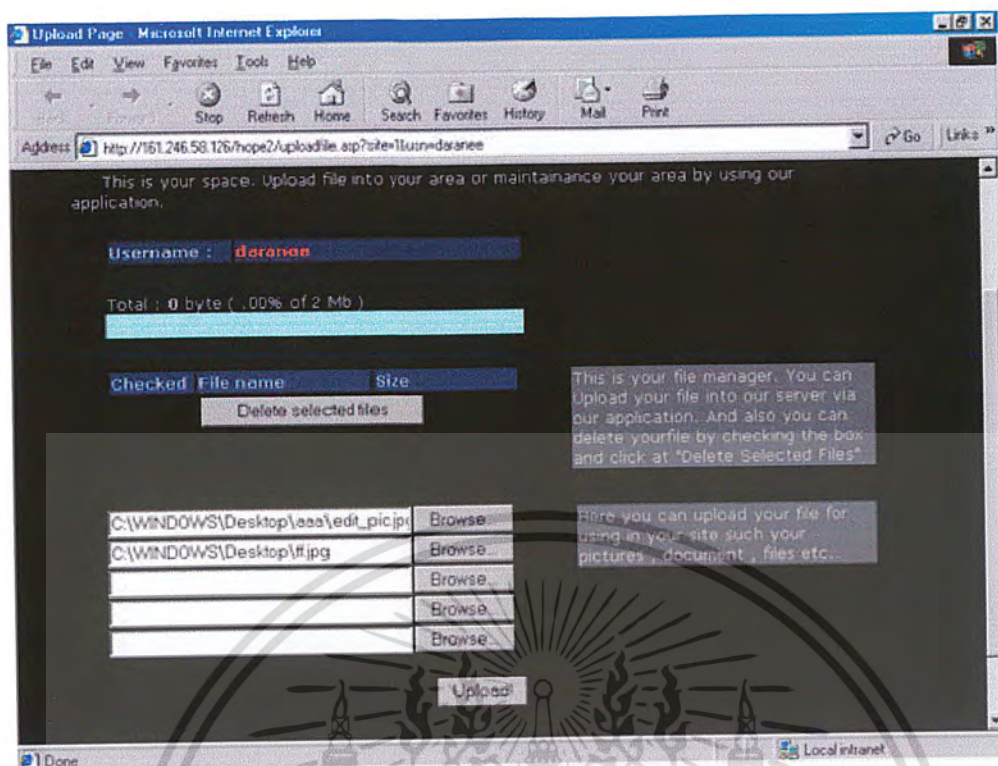


รูปที่ ข-23 แสดงหน้าจอ Upload Page ส่วนที่ 1



รูปที่ ข-24 แสดงหน้าจอ Upload Page ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-23)

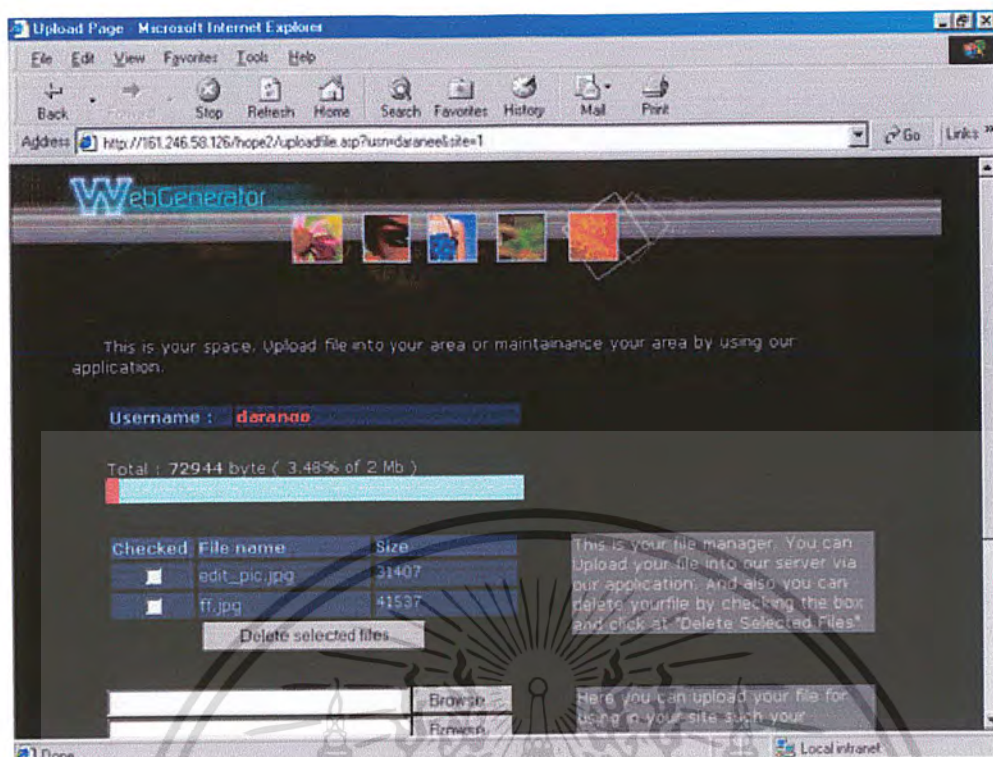
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ข-25 แสดงหน้าจอ Upload Page (Browse)

จากรูปที่ ข-25 จะแสดงหน้าจอที่สมาชิกสามารถเลือกไฟล์รูปอัปโหลดรูปภาพต่างๆ โดยสมาชิกต้องทำการคลิกปุ่ม Browse แล้วทำการเลือกไฟล์รูปที่ต้องการ ในการเลือกไฟล์รูปสมาชิกสามารถเลือกไฟล์รูปได้ครั้งละ 5 ไฟล์แล้วทำการคลิกที่ปุ่ม Upload จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-26

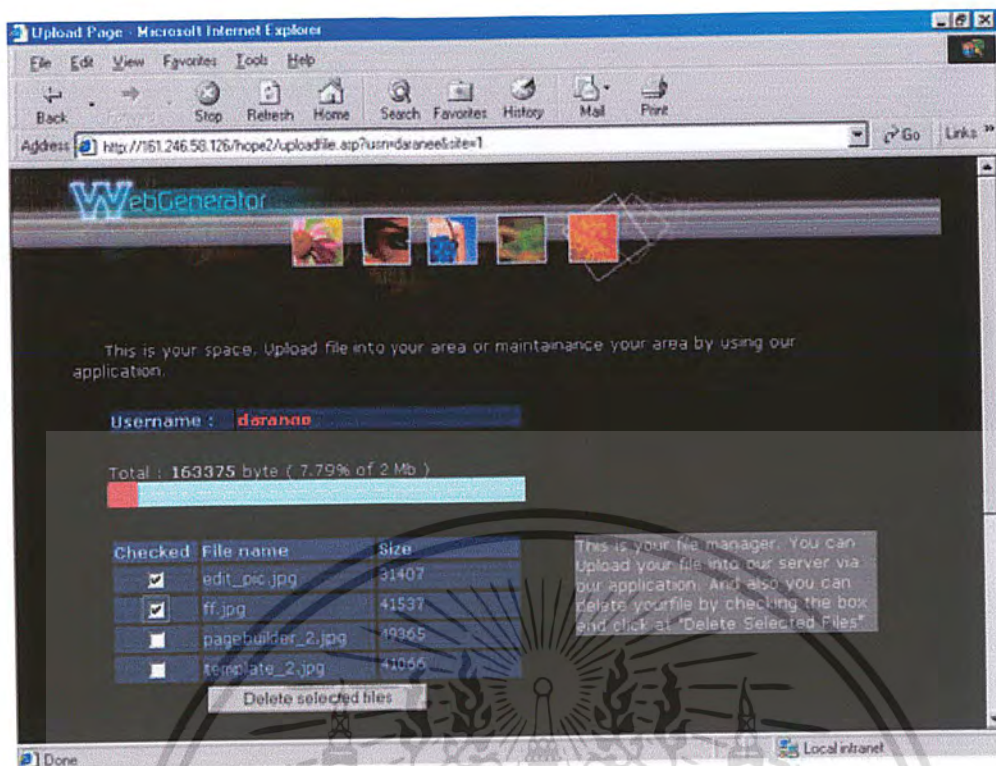
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ ข-26 แสดงหน้าจอ Upload Page(แสดง file upload)

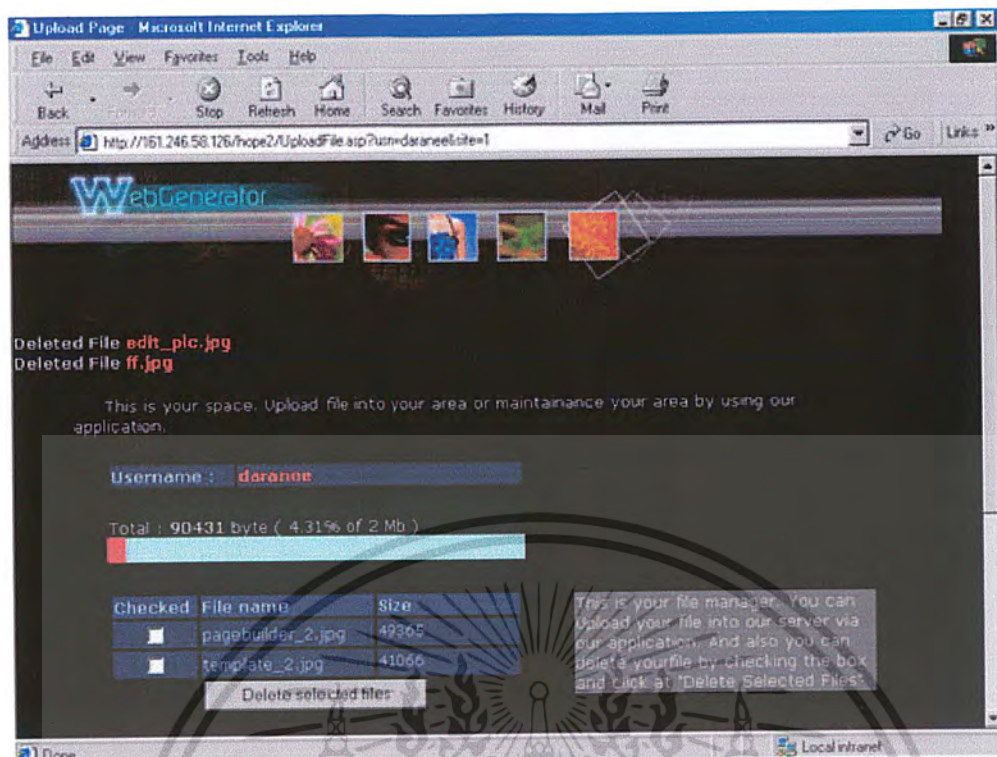
จากรูปที่ ข-26 เป็นหน้าจอที่แสดงไฟล์ต่างๆ ที่สมาชิกได้อัปโหลดเข้าไปไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ รวมทั้งแสดงขนาดของไฟล์แต่ละไฟล์ด้วย รวมทั้งแสดงแถบพลังงานสีแดง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสมาชิกได้ใช้พื้นที่เท่าไรแล้วจากจำนวนพื้นที่ขนาด 2 Mb

ในกรณีที่สมาชิกต้องการลบไฟล์รูปภาพต่างๆ สามารถทำได้โดยการเช็คที่หน้าชื่อไฟล์ แล้วคลิกที่ปุ่ม Delete selected files จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-27



รูปที่ ข-27 แสดงหน้าจอ Upload Page (Check file)

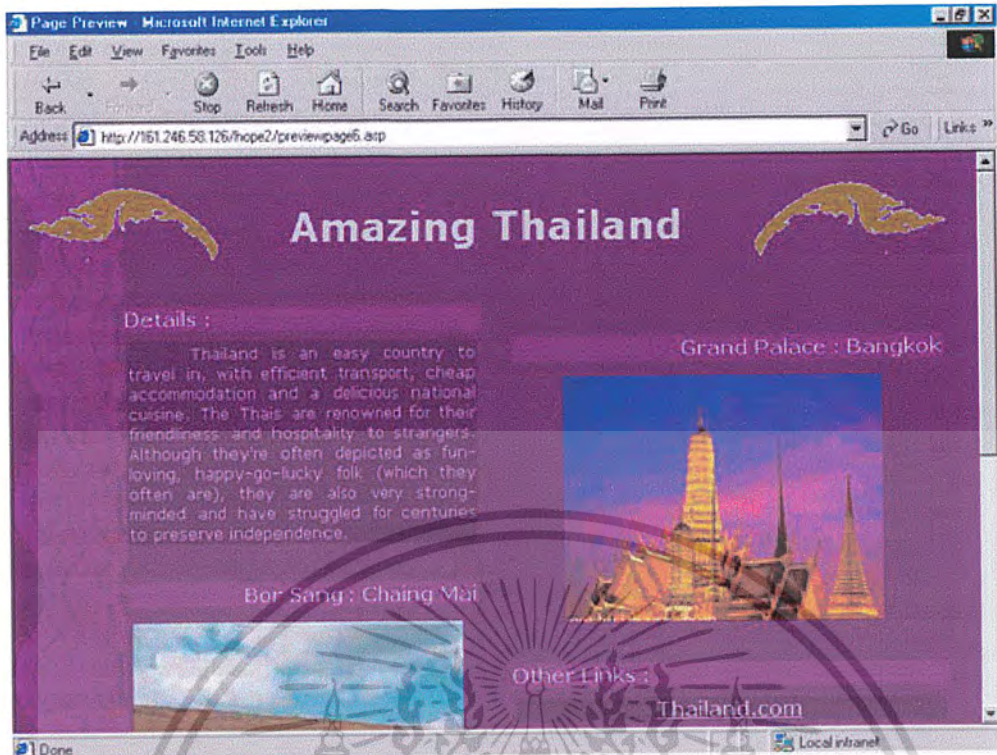
จากรูปที่ ข-27 เป็นหน้าจอที่แสดงไฟล์ที่สมาชิกต้องการลบไฟล์ดังกล่าว ซึ่งสมาชิกสามารถเลือกลบไฟล์ได้ที่ละหลายไฟล์พร้อมกัน จากตัวอย่างสมาชิกต้องการลบ 2 ไฟล์ คือ ไฟล์ edit_pic.jpg และไฟล์ ff.jpg เมื่อทำการลบไฟล์เรียบร้อยแล้ว โดยคลิกที่ปุ่ม Delete selected files แล้วจะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-28



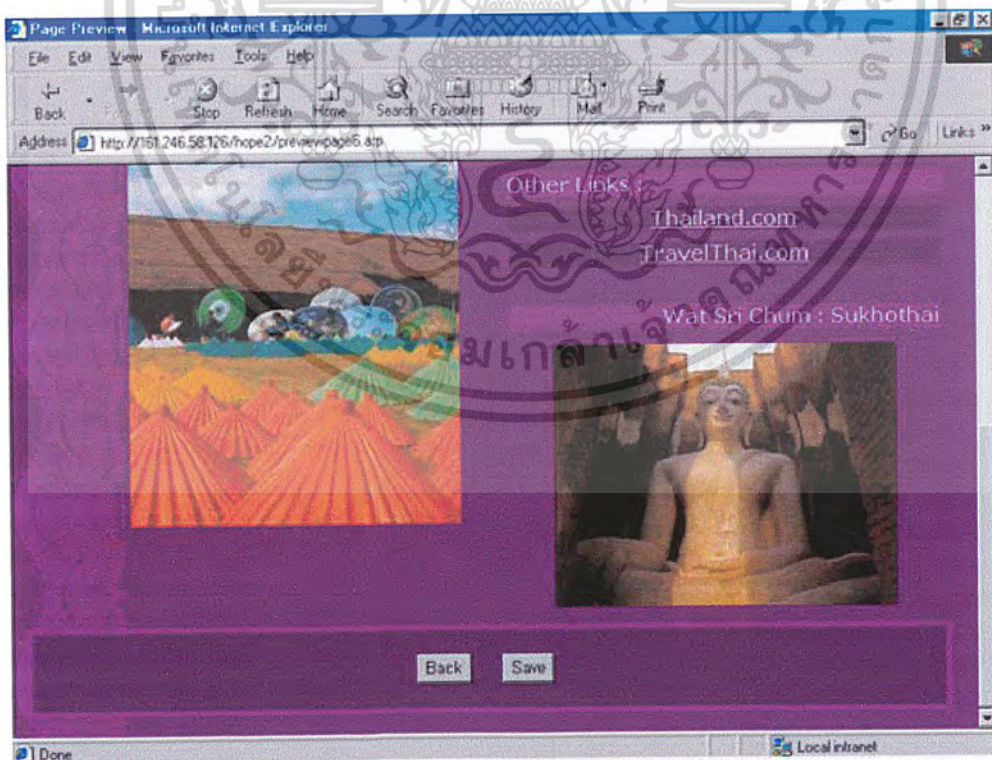
รูปที่ ข-28 แสดงหน้าจอ Upload Page เมื่อลบไฟล์แล้ว

จากรูปที่ ข-28 เป็นหน้าจอที่แสดงชื่อไฟล์ที่สมาชิกได้ทำการลบ ซึ่งจะเป็นสีแดงคือ ไฟล์ **edit_pic.jpg** และไฟล์ **ff.jpg** ซึ่งจากตัวอย่างจะเห็นว่าแถบพลังงานสีแดงมีขนาดลดลง และเปอร์เซ็นต์การใช้พื้นที่มีเปอร์เซ็นต์ลดลง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสมาชิกเหลือพื้นที่อยู่มาก เมื่อดูจากแถบพลังงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



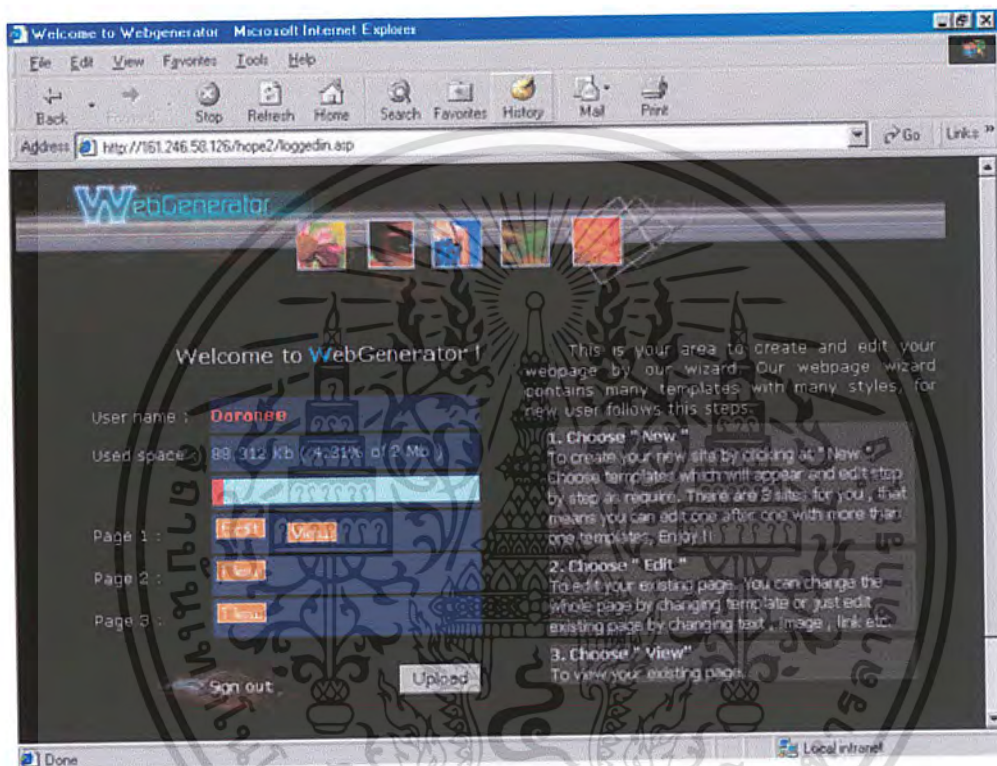
รูปที่ ข-29 แสดงหน้าจอ Page Preview ส่วนที่ 1



รูปที่ ข-30 แสดงหน้าจอ Page Preview ส่วนที่ 2(ต่อจากรูปที่ ข-29)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

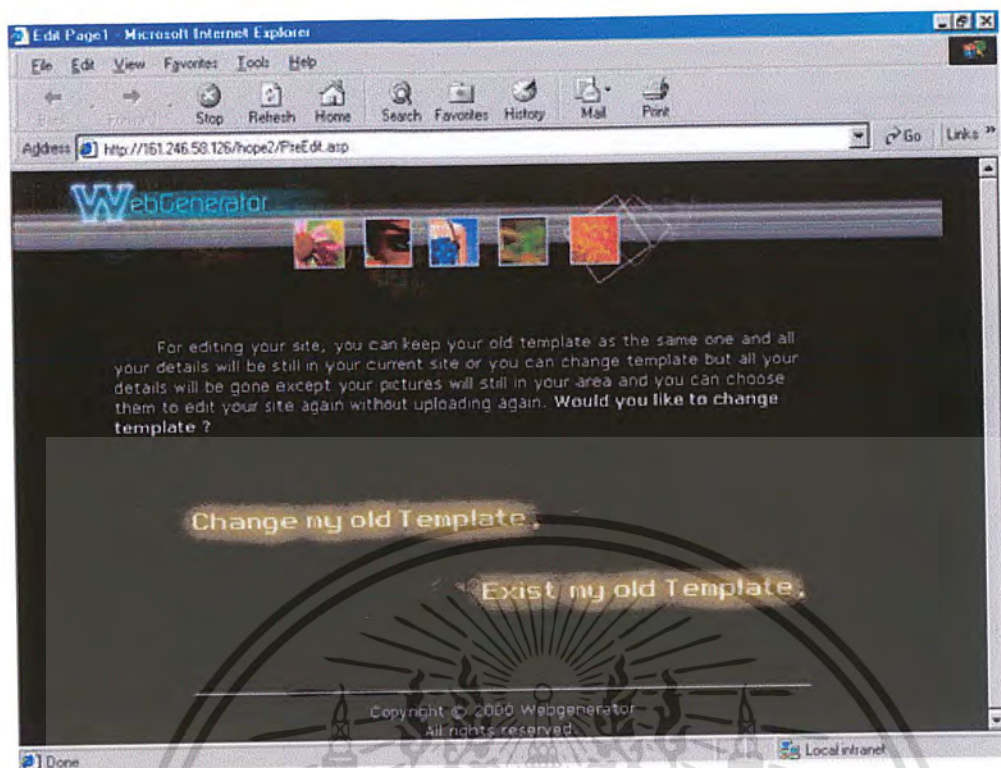
จากรูปที่ ข-29 และรูปที่ ข-30 เป็นหน้าจอที่แสดงตัวอย่างเว็บเพจที่สมาชิกได้ทำการสร้างไว้ ซึ่งข้อความต่างๆ จะเปลี่ยนไปตามที่สมาชิกได้ทำการเปลี่ยนแปลง โดยด้านล่างของหน้าจอประกอบด้วย 2 ปุ่มคือ ปุ่ม Back และปุ่ม Save ถ้าสมาชิกคลิกปุ่ม Back จะเข้าสู่หน้าจอจดังรูปที่ ข-15 และ รูปที่ ข-16 คือต้องการไปเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบต่างๆของ Template ใหม่ และถ้าสมาชิกคลิกปุ่ม Save จะเข้าสู่หน้าจอจดังรูปที่ ข-31 ซึ่งทั้ง 2 ปุ่มอยู่ที่ด้านล่างของหน้าจอ



รูปที่ ข-31 แสดงหน้าจอ Welcome to WebGenerator

จากรูปที่ ข-31 จะเป็นหน้าจอที่แสดงหลังจากสมาชิกทำการใส่ Username และ Password แล้วทำการคลิกคำว่า "Signin" จะเข้าสู่หน้านี้ หรือกรณีที่มีสมาชิกใหม่ทำการ คลิกปุ่ม Save ในรูปที่ ข-15 และ รูปที่ ข-16 หรือ รูปที่ ข-29 และ รูปที่ ข-30 ซึ่งจะเข้าสู่หน้านี้เช่นกัน ในหน้าจอนี้แสดงถึงว่าสมาชิกได้ทำการสร้างเว็บเพจไว้ 2 เว็บเพจแล้วคือ เว็บเพจ 1 และ เว็บเพจ 3 จะมีปุ่ม Edit และปุ่ม View ส่วนเว็บเพจ 2 มีเพียงปุ่ม New

หน้าจอนี้สมาชิกสามารถเปลี่ยนแปลงเว็บเพจโดยคลิกที่ปุ่ม Edit จะเข้าสู่หน้าจอจดังรูปที่ ข-32 และสมาชิกสามารถดูเว็บเพจที่ได้สร้างไว้ โดยคลิกที่ปุ่ม View จะเข้าสู่หน้าจอจดังรูปที่ ข-29 และ รูปที่ ข-30 ถ้าสมาชิกคลิกปุ่ม New จะแสดงหน้าจอ Choice Template ซึ่งเข้าสู่หน้าจอที่ ข-11 และรูปที่ ข-12

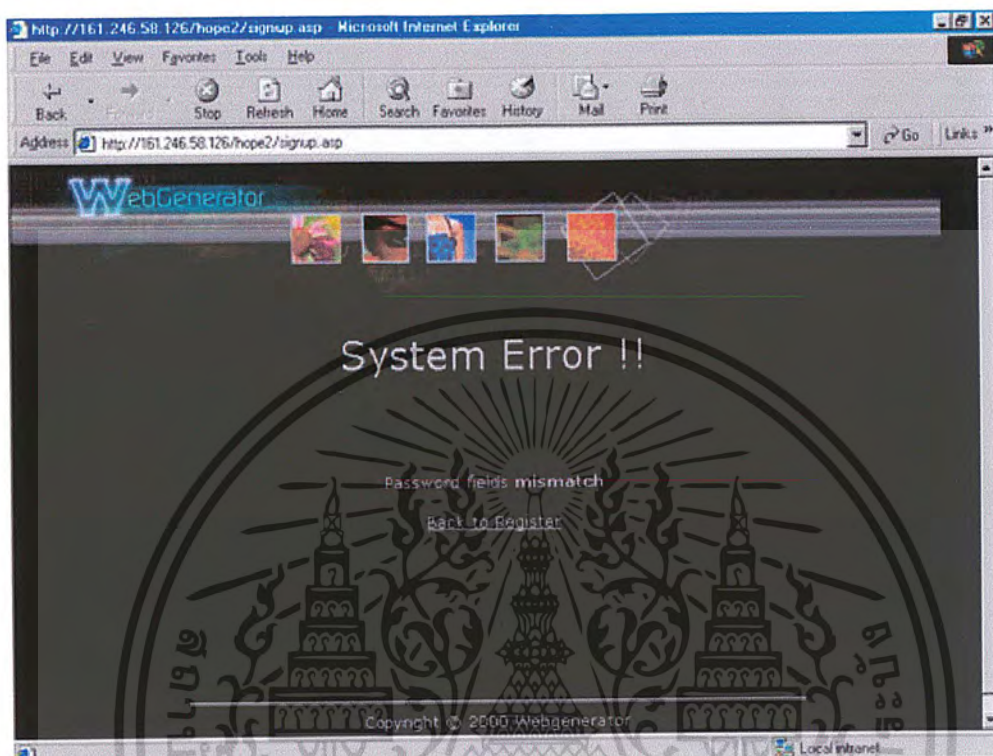


รูปที่ ข-32 แสดงหน้าจอ Edit Page สำหรับสมาชิกเก่า

จากรูปที่ ข-32 หน้าจอนี้จะปรากฏข้อความให้สมาชิกเลือกคือ Change my old Template หมายถึง เปลี่ยน Template ใหม่ จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-11 และรูปที่ ข-12 และ Exist my old Template หมายถึง แก้ไข Template เดิม จะเข้าสู่หน้าจอดังรูปที่ ข-15 และรูปที่ ข-16

สมาชิกสามารถอัปโหลดรูปภาพต่างๆ ได้ ซึ่งเพื่อความสวยงามของเว็บเพจ สมาชิกควรให้ขนาดของรูปภาพต่างๆ มีขนาด(กว้าง*ยาว)ใกล้เคียงกับขนาดของรูปที่แสดงอยู่ได้ รูปภาพใน Template โดยสมาชิกทำการคลิกที่ปุ่ม Upload จากหน้าจอดังรูปที่ ข-10 หรือ หน้าจอ ดังรูปที่ ข-15 และรูปที่ ข-16 หรือ หน้าจอ ดังรูปที่ ข-29 และรูปที่ ข-30 จะเข้าสู่หน้าจอ ดังรูปที่ ข-23 และรูปที่ ข-24

กรณีการเกิด System Error ในเว็บไซต์นี้ นอกจากกรณีที่ผู้ใช้กรอกข้อมูลส่วนตัวในการลงทะเบียนไม่ครบทุกช่องแล้ว คือกรณีที่สมาชิกกรอก Username หรือ Password ไม่ถูกต้อง จะเข้าสู่หน้าจอรูปที่ ข-33



รูปที่ ข-33 แสดงหน้าจอ System Error

จากรูปที่ ข-33 เป็นหน้าจอที่แสดงว่าข้อความว่า Incorrect Username or Password. Please contact your Admin หมายความว่า Username หรือ Password ไม่ถูกต้อง สมาชิกสามารถคลิกที่ข้อความ Go back to Sign in เพื่อกลับไปหน้าแรกของเว็บไซต์ โดยทำการกรอก Username หรือ Password ที่ถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

บัณฑิต จามรภูติ. 2542. การประยุกต์ใช้ระบบไคลเอ็นต์/เซิร์ฟ. กรุงเทพฯ : ว.เพ็ชรสกุล.

สุปราณี ชีรไกรศรี. 2542. HTML 4 Visual Guide. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.

วิภา เพิ่มทรัพย์ และ วศิน เพิ่มทรัพย์. 2542. เรียนลัด Access 97. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.

ธนพร ชันจรัสวิชัย. 2543. VBScript เพิ่มพลังสร้างสรรค์เว็บเพจ. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.

น.ต.ไพศาล โมลิสกุลมงคล. 2543. พัฒนา Web Database ด้วย ASP. กรุงเทพฯ : ไทยเจริญ
การพิมพ์

สัจจะ จรัสรุ่งรวีวรรณ และ สมพร จิวรสกุล. 2543. Active Server Pages และแอปพลิเคชัน
ข้อมูลสำหรับอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ : ด้านสุทธาการพิมพ์.