

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ระบบฐานข้อมูล และการวิเคราะห์กีฬาเทนนิส

DATABASE SYSTEM AND ANALYSIS OF TENNIS



เลขที่.....
เลขทะเบียน..... **83086**
วันเดือนปี..... - 5 ส.ค. 2551

408X
i.....

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาวิศวกรรมสารสนเทศ

คณะวิศวกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DATABASE SYSTEM AND ANALYSIS OF TENNIS



**A PROJECT SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
BACHELOR IN DEPARTMENT OF INFORMATION ENGINEERING
FACULTY OF ENGINEERING
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

2007

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อปริญญานิพนธ์	ระบบฐานข้อมูล และการวิเคราะห์กีฬาเทนนิส
ชื่อนักศึกษา	นาย ต้นศักดิ์ จารุพุทธิกร รหัสประจำตัว 47010259 นาย พชร เจริญวัฒนะตระกูล รหัสประจำตัว 47010480
อาจารย์ที่ปรึกษา	ร.ศ. นภพินท์ อนันตรศิริชัย
ระดับการศึกษา	ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิศวกรรมสารสนเทศ
ภาควิชา	วิศวกรรมสารสนเทศ
ปีการศึกษา	

ปริญญานิพนธ์
ประกอบด้วย
เปรียบเทียบด้วย
อาชีพ ประวัติสน
ทางเว็บไซต์ในรูปแบบ



ซึ่งเนื้อหา
ารแสดงผลกราฟ
ประวัตินักเทนนิส
ฯ ซึ่งนำเสนอผ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis Title Database system and Analysis of tennis
Student Mr. Tonsak Jaruputhikorn ID. 47010259
Mr. Potchara Charoenwattanatrakoon ID. 47010480
Advisor Ms. Noppin Anantrasirichai
Graduate Level Bachelor Degree of Information Engineering
Department Information Engineering
Academic Year 2007

In this ti
of history and ti
trophies of leger
player's profiles,
these represented



: contents contain
raphs to compare
rofessional tennis
nd rules. All of

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาโทฉบับนี้คงไม่อาจสำเร็จไปได้ หากไม่ได้รับความช่วยเหลือและความร่วมมือจากหลาย ๆ ฝ่ายด้วยกัน เริ่มจากอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท ร.ศ. นกพินท์ อนันตรศิริชัย คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา คำแนะนำต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการทำโครงการนี้ ซึ่งทำให้ทั้งโครงการและปริญญาโทเล่มนี้ผ่านลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้คณะผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณผู้มีพระคุณของข้าพเจ้าทั้งหลาย บิดา มารดา ครู อาจารย์ ที่สั่งสอน ับสนุนในทุก ๆ ด้านจนข้าพเจ้ามีวั



ะกุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูป	ช
สารบัญตาราง	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความ	1
1.2 จุดมุ่ง	1
1.3 แนว	1
1.4 ขอบ	2
1	2
1	2
1	2
บทที่ 2 ทฤษฎีที่ใ	3
2.1 การใ	3
2	3
2.1.3 รูป	3
2.1.4 การ	5
2.1.5 การสร้างลิ่งค์	6
2.1.6 การสร้างฟอร์ม	7
2.1.7 การใช้งานเฟรม (Frame)	8
2.1.8 การปรับแต่งข้อความ และการเลือกรูปแบบตัวอักษร	9
2.2 การประยุกต์ใช้ Flash Professional 8	9
2.2.1 การทำงาน	9
2.2.2 สเตจ	9
2.2.3 พาเนล Properties	10



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

2.2.4	ไทม์ไลน์	10
2.2.5	พาเนล Library	11
2.2.6	พาเนล Actions	12
2.2.7	พาเนล Behaviors	12
2.2.8	พาเนล Components	13
2.2.9	พาเนล Components Inspector	13
2.3	ภาษา SOT.	14
2		14
2		14
2		20
2		26
2.4	ภาษา	29
2		29
2		30
2		30
2		32
2.5	ทฤษฎี	34
2		34
2		35
บทที่ 3	การออกแ	37
3.1	การออกแบบภาพรวม	37
3.2	การออกแบบในระดับถัดไป	38
3.3	การออกแบบในระดับการประมวลผล	38
3.4	การออกแบบฐานข้อมูล	39
3.5	การนำฐานข้อมูลที่ออกแบบมาใช้งาน	44
บทที่ 4	ผลการทดลอง	46
4.1	ส่วนของเมนูหลัก	46
4.2	หัวข้อ Legend & History	46
4.3	หัวข้อ Academy	53



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

4.4 หัวข้อ BBS	57
บทที่ 5 สรุป	58
5.1 การพัฒนาโครงการ	58
5.2 ปัญหาระหว่างการพัฒนา	58
5.3 แนวทางในการพัฒนาต่อ	58
เอกสารอ้างอิง	59



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
บทที่ 2	
รูปที่ 2.1 แสดงเมนู	3
รูปที่ 2.2 แสดงโค้ดวิววี	4
รูปที่ 2.3 แสดงโค้ดและดีไซน์วิววี	4
รูปที่ 2.4 แสดงดีไซน์วิววี	5
รูปที่ 2.5 แสดงตาราง	6
รูปที่ 2.6 แสดงก	6
รูปที่ 2.7 แสดงแม่	7
รูปที่ 2.8 แสดงรูป	8
รูปที่ 2.9 แสดงก	9
รูปที่ 2.10 แสดงค	10
รูปที่ 2.11 แสดงง	10
รูปที่ 2.12 แสดงไ	11
รูปที่ 2.13 แสดงง	11
รูปที่ 2.14 แสดงง	12
รูปที่ 2.15 แสดงง	12
รูปที่ 2.16 แสดงง	13
รูปที่ 2.17 แสดงง	13
รูปที่ 2.18 แสดงโ	16
รูปที่ 2.17 แสดงพานด Components Inspector	13
รูปที่ 2.19 ภาพแสดงตารางและรายละเอียด	34
รูปที่ 2.20 แสดงตารางและความสัมพันธ์ของคีย์แต่ละคีย์	36
บทที่ 3	
รูปที่ 3.1 ภาพแผนภาพระดับสูงสุด (context diagram)	37
รูปที่ 3.2 ภาพแผนภาพระดับล่าง (diagram 0)	38
รูปที่ 3.3 ภาพกระแสนข้อมูลระดับ 1 (level-1 diagram)	39



สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
รูปที่ 3.4 ความสัมพันธ์ระหว่างหมายเลขกับชื่อนักเทนนิส	40
รูปที่ 3.5 ความสัมพันธ์ของผู้เล่นและอันดับ	40
รูปที่ 3.6 ความสัมพันธ์ของข้อมูลนักเทนนิส	41
รูปที่ 3.7 ความสัมพันธ์ของรายการแข่งขันและข้อมูล	42
รูปที่ 3.8 ความสัมพันธ์ของปี รายการแข่งขันและนักกีฬา	42
รูปที่ 3.9 NIAM แสดงความสัมพันธ์ภาพรวม	43
บทที่ 4	
รูปที่ 4.1 หน้าเมนู	46
รูปที่ 4.2 ภาพแสดง	47
รูปที่ 4.3 ภาพรายชื่อ	47
รูปที่ 4.4 ภาพเมนู	48
รูปที่ 4.5 หน้าแสดง	49
รูปที่ 4.6 เมนูเลือก	49
รูปที่ 4.7 หน้าแสดง	50
รูปที่ 4.8 แสดงอัตรา	50
รูปที่ 4.9 แสดงอัตรา	51
รูปที่ 4.10 จะแสดง	51
รูปที่ 4.11 จะแสดง	52
รูปที่ 4.12 จะแสดง	52
รูปที่ 4.13 จะแสดงผลลัพธ์ของกราฟเมื่อเลือกนักเทนนิสคนที่สอง	53
รูปที่ 4.14 จะแสดงผลลัพธ์ของกราฟของการเปรียบเทียบ ในแบบที่ 2	53
รูปที่ 4.15 แสดงรูปส่วนบนของเว็บเพจในหน้า Academy	53
รูปที่ 4.16 แสดงหน้าหลักของเพจ Academy	54
รูปที่ 4.17 แสดงหน้าเพจของหัวข้อ WARM UP!	55
รูปที่ 4.18 แสดงหน้าเพจของหัวข้อ TECHNIQUES	55
รูปที่ 4.19 แสดงหน้าเพจของหัวข้อ RULES	56
รูปที่ 4.20 แสดงหน้าเพจของหัวข้อ RACKET	57
รูปที่ 4.21 แสดงหน้าเพจของหัวข้อ BBS	57



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
บทที่ 2	
ตารางที่ 2.1 ตัวอย่างชนิดข้อมูล (Data type)	16-17
ตารางที่ 2.2 โอเปอเรเตอร์คณิตศาสตร์	24
ตารางที่ 2.3 โอเปอเรเตอร์ตรรกะ	25
ตารางที่ 2.4 คำสั่งการเชื่อมต่อ	32
ตารางที่ 2.5 คำสั่งสร้างและกำหนดให้จบสมาชิกแบบ	32
ตารางที่ 2.6 การป	33
บทที่ 3	
ตารางที่ 3.1 ข้อมูล	37
ตารางที่ 3.2 ข้อมูล	41
ตารางที่ 3.3 Play	44
ตารางที่ 3.4 Playe	44
ตารางที่ 3.5 Leger	44
ตารางที่ 3.6 Playe	44
ตารางที่ 3.7 Tourr	45
ตารางที่ 3.8 TourI	45
ตารางที่ 3.9 Prizel	45
ตารางที่ 3.10 Chan	45



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปริญญาณิพนธ์

โครงการนี้ได้นำแนวคิดมาจากการจัดทำระบบฐานข้อมูลเพื่อนำฐานข้อมูลขึ้นมาใช้งาน หรือเพื่อทำการค้นคว้า รวมทั้งใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ในการนำเสนอข้อมูลเหล่านี้ผ่านทางระบบ อินเทอร์เน็ตให้ดึงดูดน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ โดยนำมาพัฒนาและจัดทำอยู่ในรูปของเว็บไซต์

1.2 จุดมุ่งหวัง

- เพื่อ
- เพื่อ
- คน
- แม่
- เพื่อ
- กฎกติ
- เพื่อ



เนิส นักเทนนิส

วัยรางวัลที่

แรเล่น ตลอดจน

1.3 แนวควา:

โครง
กับความนิยม

เทนนิส ประกอบ

ฉบับนี้เป็นยุคของ

คอมพิวเตอร์ผู้คนส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร หาข้อมูลกันผ่านอินเทอร์เน็ตกันอย่าง กว้างขวาง แต่อย่างไรก็ตามเว็บไซต์ภาษาไทยของกีฬาชนิดนี้ใด ๆ ที่จัดทำเกี่ยวกับสถิติการได้รับถ้วย รางวัลของนักเทนนิสอาชีพในการแข่งขันรายการใหญ่ ๆ ต่าง ๆ มาเปรียบเทียบกัน ประกอบกับ เนื้อหาต่าง ๆ เกี่ยวกับกีฬาเทนนิสที่นำเสนอในเว็บไซต์เหล่านั้น ตลอดจนการจัดองค์ประกอบยังทำ ได้ไม่ดีเท่าที่ควร จึงเป็นเหตุให้ผู้จัดทำคิดริเริ่มสร้างสรรค์โครงการชิ้นนี้ขึ้นมา

1.4 ขอบเขตของงาน

1.4.1 เนื้อหา

- ประวัติและข้อมูลของค่านานักเทนนิส และนักเทนนิสอาชีพ
- สถิติการได้รับถ้วยรางวัลในการแข่งขันรายการใหญ่ต่างๆ (แกรนด์สแลม) ของค่านานักเทนนิส
- ประวัติความเป็นมาสนามการแข่งขันรายการใหญ่ต่างๆ (แกรนด์สแลม)
- วิธีการเล่น การจับกริปแบบต่างๆ การตีโฟร์แฮนด์ การตีแบคแฮนด์ การเสิร์ฟ
- กฎกติกาต่างๆ การนับแต้ม

น

1.4.2



บถ้วยรางวัลใน
สจัดแสดงผลใน

1.4.3

- จัดทำในรูปแบบเนื้อหา แฟลช (Flash) รูปภาพ และวีดีโอ (Video)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทฤษฎีที่ใช้ในโครงการ

2.1 การใช้งาน Dreamweaver 8

Dreamweaver 8 เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างเว็บเพจขึ้นมาได้อย่างสะดวก และง่ายกว่าการสร้างเว็บเพจแบบปกติ เนื่องจากในบางครั้งผู้ใช้ไม่จำเป็นที่จะต้องพิมพ์โค้ด เพื่อที่จะกำหนดรูปแบบเว็บเพจ แต่เราสามารถเลือกรูปแบบ หรือสร้างอ็อบเจกต์ (object) ขึ้นมาจากโปรแกรมที่มีให้ได้ โดยไป
 ต่าง ๆ ซึ่งมีให้
 ColdFusion |
 มาเป็นโค้ด ภาษา
 ASP.NET C#

2.1.2 เมนู

เป็นแ
 ต่าง ๆ ของโป
 ไม่ว่าจะเป็
 และตาราง ก



แสดงคุณลักษณะ
 ที่เรากำลังพัฒนา
 อ การสร้างฟอร์ม
 มูล เป็นต้น



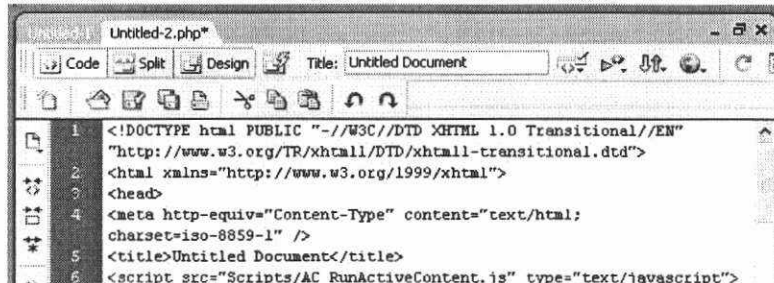
2.1.3 รูปแบบการแสดงผล

Dreamweaver 8 จะแบ่งการแสดงผลเป็น 3 แบบหลัก ๆ คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3.1 Code

คือการ Show Code view ซึ่งเป็นการแสดงผลในรูปแบบภาษาแสดงออกมาเป็นโค้ดทั้งหมด



```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
3 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
4 <head>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
6 charset=iso-8859-1" />
7 <title>Untitled Document</title>
8 <script src="Scripts/AC_RunActiveContent.js" type="text/javascript">

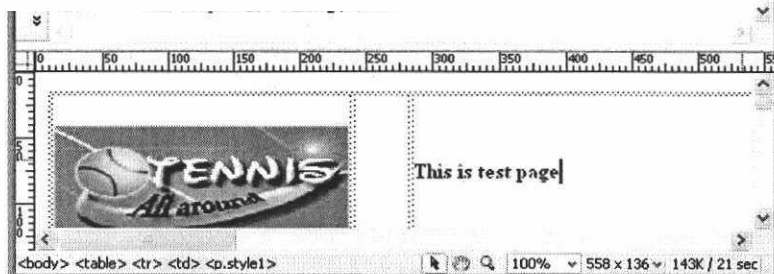
```

2.1.3.2 Split

คือการ
ของการออกแบบ



ภาษา และในส่วน

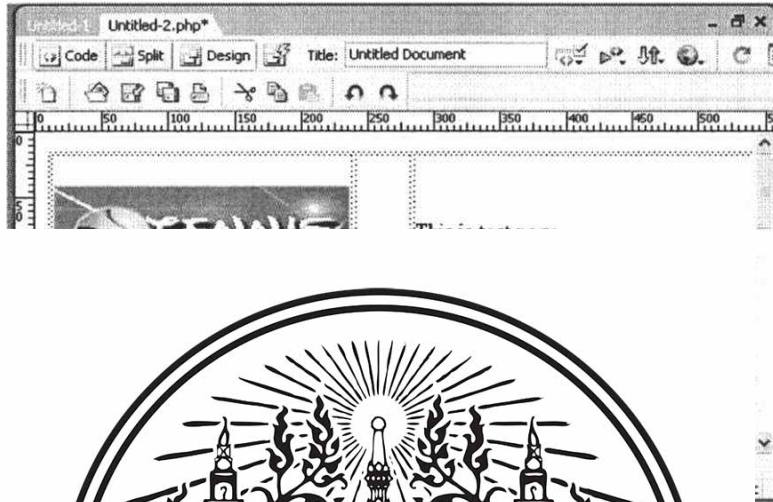


รูปที่ 2.3 แสดงโค้ดและดีไซน์วิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3.3 Design

คือการ Show Design view ซึ่งเป็นการแสดงผลในส่วนของการออกแบบ ซึ่งจะแสดงออกมาในรูปแบบกราฟฟิก (graphic) และอีอบเจกต์ต่าง ๆ



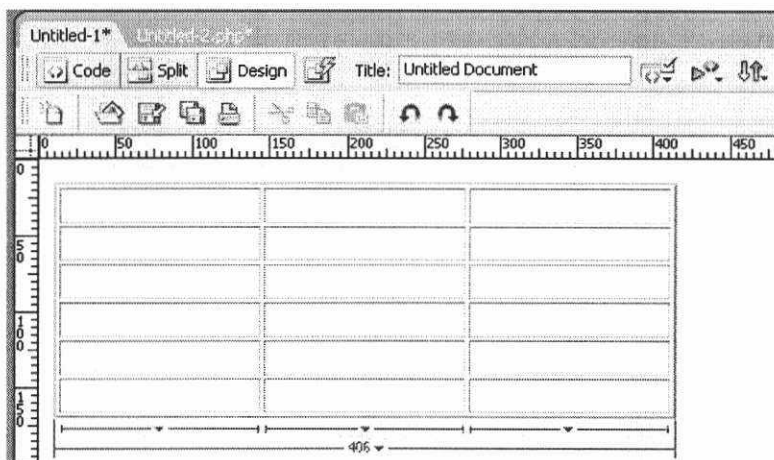
2.1.4 การสร้าง
การส
ว่าจะเป็นรูปก
สามารถสร้างจ
ต่าง ๆ ซึ่งค่าห



ายในเว็บไซต์ ไม่
ไม่ใช้ตาราง เรา
นำมาให้กำหนดค่า

Columns	หมายถึง จำนวนคอลมน์ของตาราง
Table width	ใช้กำหนดความกว้างของตาราง
Border thickness	ใช้กำหนดความหนาของขอบตาราง
Cell padding	ใช้กำหนดระยะห่างระหว่างข้อความกับขอบตาราง
Cell spacing	ใช้กำหนดระยะห่างระหว่างเซลล์ของตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

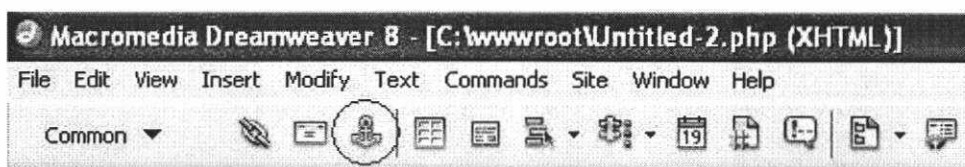


ในกา
ในหน้าเว็บเพจ

2.1.5 การสร้าง
การส
นั้นมีได้หลาย
ลิงค์ไปที่ไฟล์อื่น

2.1.5.1 การลิง
จะใช้
อาจเป็นวิธีที่ไ

การโยงเอกสารแบบเอกสารเดี่ยว (เช่นเอกสารแบบเอกสารเดี่ยว) เมื่อกดปุ่มเอกสารเดี่ยว (เช่นเอกสารเดี่ยว) แล้วเลือก
ที่ปุ่มรูปสมอสีทองตรงแท็บ Common ดังรูป เพื่อเป็นการตั้งชื่อให้จุดที่ต้องการจะไป



รูปที่ 2.6 แสดงการกำหนดจุดที่ต้องการจะไป

เองตารางปรากฏ

ซึ่งการเชื่อมโยง
หน้าเดียวกัน การ

scroll) ลงมาเรื่อย
ระควมมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสร็จแล้วให้เลือกออบเจกต์ที่เราต้องการจะลิงค์ไปยังจุดนั้น ใน properties ด้านล่าง ให้กำหนดตรงช่อง Link เป็น “ # (แล้วตามด้วยชื่อจุดที่ต้องการจะไปซึ่งตั้งชื่อไว้แล้วในตอนต้น) ” ซึ่งในตัวอย่างจะพิมพ์ว่า “ #best ”

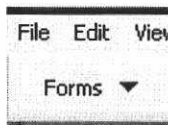
2.1.5.2 การลิงค์ไปยังไฟล์อื่น

เป็นการเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจหน้าอื่น ๆ ที่เราสร้างขึ้น ซึ่งหน้าเว็บเพจจะเปลี่ยนหน้าใหม่ขึ้นมา โดยการใช้งานให้เราเลือกออบเจกต์ที่เราต้องการจะลิงค์ไปแล้วกำหนดตรง properties ด้านล่างตรงช่อง Link ให้เป็นชื่อไฟล์ที่เราต้องการจะไป

2.1.5.3 การลิง

เป็นก
กำหนดตรง L
mailto: นำหน้า

2.1.6 การสร้า เว็บเพ



จะเหมือนกันคือ
ป็นอีเมล ให้พิมพ์

รูป



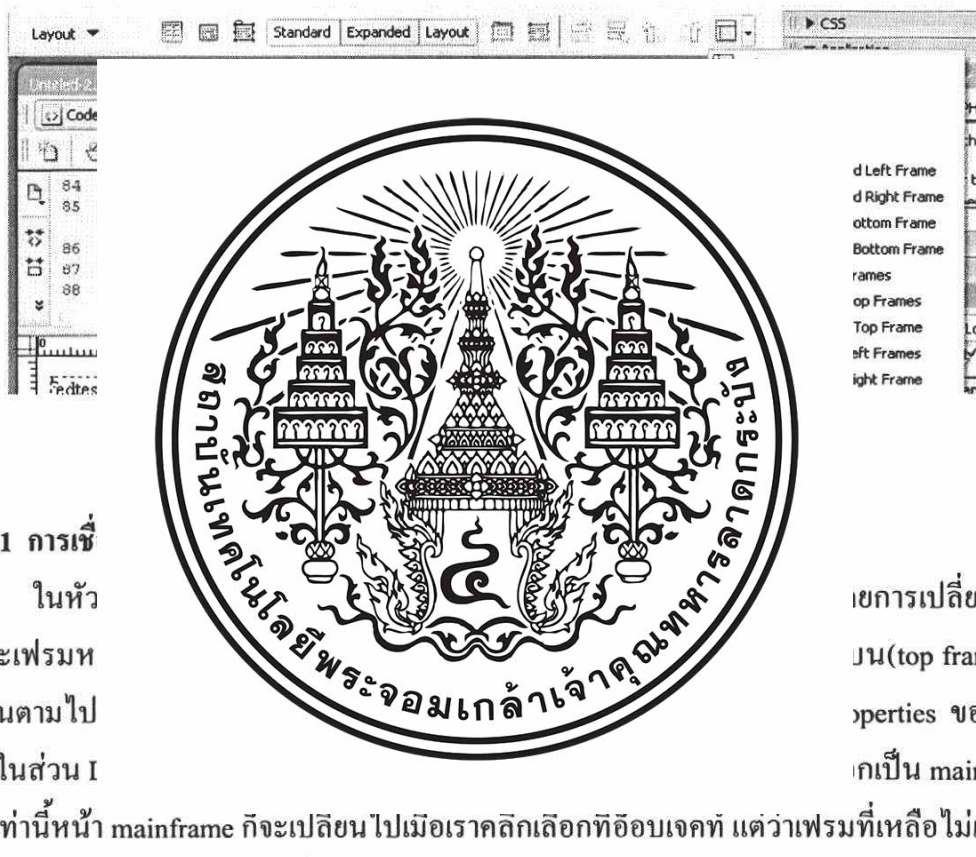
ซึ่งจะมีเมนูให้

- Text Field เป็นช่องใส่ข้อความแบบแถวเดียว
- Hidden Field ใช้ในกรณีต้องการส่งข้อมูลบางชนิดไปประมวลผลต่อ ซึ่งส่วนนี้จะไม่ปรากฏในหน้าเว็บเพจ
- Textarea เป็นช่องใส่ข้อความแบบหลายบรรทัด
- Checkbox เป็นการแสดงข้อมูลแบบตัวเลือก ซึ่งสามารถเลือกได้มากกว่าหนึ่งตัวเลือก
- List/Menu เป็นการแสดงข้อมูลแบบรายการให้เลือก
- Image Field เป็นส่วนที่จะแสดงรูปภาพ
- File Field เป็นส่วนที่สำหรับ browse ไฟล์ที่จะอัปโหลด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.7 การใช้งานเฟรม (Frame)

เฟรมเป็นการแบ่งหน้าเว็บเพจหน้าหนึ่ง ๆ ออกเป็นส่วน ๆ ซึ่งแต่ละส่วนจะเป็นอิสระต่อกัน รูปแบบของเฟรมจะมีให้เลือกหลายแบบด้วยกันขึ้นอยู่กับความต้องการใช้งานของผู้ใช้ ส่วนประกอบของหลักของเฟรมจะประกอบด้วย เฟรมหลัก (frameset) และเฟรมย่อย (frame) เสมอ โดยเฟรมหลักมีหน้าที่ควบคุมลักษณะของการแบ่งเฟรมของเฟรมย่อย ส่วนเฟรมย่อยจะควบคุมลักษณะของตัวเอง รวมทั้งข้อมูลที่จะใส่ลงในเฟรม รูปแบบที่มีให้เลือกแสดงดังรูป



2.1.7.1 การเซ็

ในหัว

เฉพาะเฟรมห

เปลี่ยนตามไป

เจกต์ในส่วน I

เพียงเท่านี้หน้า mainframe ก็จะเปลี่ยน ไปเมื่อเราคลิกเลือกที่อ็อบเจกต์ แต่ว่าเฟรมที่เหลือไม่เปลี่ยนตาม

2.1.7.2 การลบเฟรม

เมื่อเฟรมที่สร้างขึ้นผู้พัฒนาไม่จำเป็นที่จะต้องใช้อีกต่อไปแล้ว หรือว่าผู้พัฒนาต้องการเปลี่ยนรูปแบบของเฟรม เราต้องทำการลบเฟรมซึ่งสามารถทำได้ง่าย ๆ โดยการคลิกเลือกขอบของเฟรมที่ไม่ต้องการแล้วค้างไว้ แล้วเลื่อนจนไปชิดขอบหน้าต่าง จะทำให้เฟรมนั้นหายไปทันที

เขการเปลี่ยนหน้า

บน(top frame)ไม่

properties ของอ็อบ

เจกต์เป็น mainframe

ข้อดีของการใช้เฟรมคือ จะแบ่งการทำงานของเว็บเพจเป็นเฟรม แต่ละเฟรมเป็นอิสระต่อกัน ทำให้เว็บเพจในเฟรมหนึ่งจะไม่กระทบกระเทือนกับเว็บเพจในอีกเฟรมหนึ่งที่แสดงอยู่ในหน้าเดียวกัน

2.1.8 การปรับแต่งข้อความ และการเลือกรูปแบบตัวอักษร

เราสามารถปรับแต่งข้อความ และรูปแบบตัวอักษรได้อย่างง่ายดายโดยการใช้เมาส์คลิกลากให้ครอบคลุมข้อความแล้วทำการปรับแต่งข้อความได้ทันทีในส่วนของ properties ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนชนิด หรือขนาดของตัวอักษร ชิดเส้นใต้ ตัวเอียง ตัวหนา การจัดข้อความกึ่งกลาง การใส่สีให้ตัวอักษร เราสามารถทำได้ในส่วนนี้ ดังแสดงในรูปข้างล่าง



2.2 การประ

ในกา
งานเว็บไซด์ข

นิยมอย่างมากก็คือภาพเคลื่อนไหว และนี่คือที่มาของการใช้โปรแกรม Flash Professional 8 นำมาประยุกต์กับการสร้างเว็บไซด์ ซึ่งโปรแกรมนี้สามารถสร้างลูกเล่นอันน่าตื่นตาตื่นใจให้กับเว็บไซด์ของเรานั้นได้อย่างมากมาย

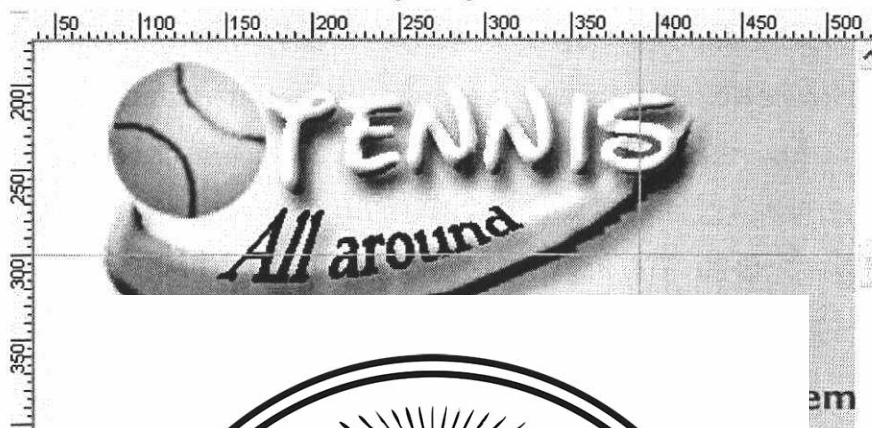
2.2.1 การทำงาน

โปรแกรม Flash ได้ยึดแนวคิดจากการสร้างภาพยนตร์มาใช้ โดยชิ้นงานที่คุณสร้างเพื่อนำเสนอต่อผู้เข้าชมเว็บไซด์เปรียบได้กับ ภาพยนตร์หรือมูฟวี่ (Movie) แต่ละส่วนที่ร้อยเรียงเข้าด้วยกันเป็นภาพยนตร์ก็คือ ฉากหรือซีน (Scene) ขณะที่ข้อมูลจะเปรียบเสมือนนักแสดงที่อยู่บนเวทีหรือสแตจ (Stage) และการเคลื่อนไหวต่างๆ ก็จะถูกจำกัดอยู่ภายใน ไทม์ไลน์ (Timeline)

ผู้คนที่เข้ามาใช้
ในเว็บเพจ และที่

2.2.2 สเตจ

เป็นพื้นที่สำหรับจัดวางและจัดเรียงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเว็บไซต์ลงไป โดยพื้นที่สี่เหลี่ยมของสเตจนี้เป็นตัวกำหนดเนื้อหาของมูฟวี่ที่ผู้ชมจะได้รับชม ดังภาพข้างล่าง



2.2.3 พาเนล F

เป็นส่วนตัวเลือกและเค ณ ขณะนั้น ซึ่งแอนิเมชัน และ



งอ็อบเจกต์ โดยระกอบที่ถูกเลือกกราฟฟีก เฟรม

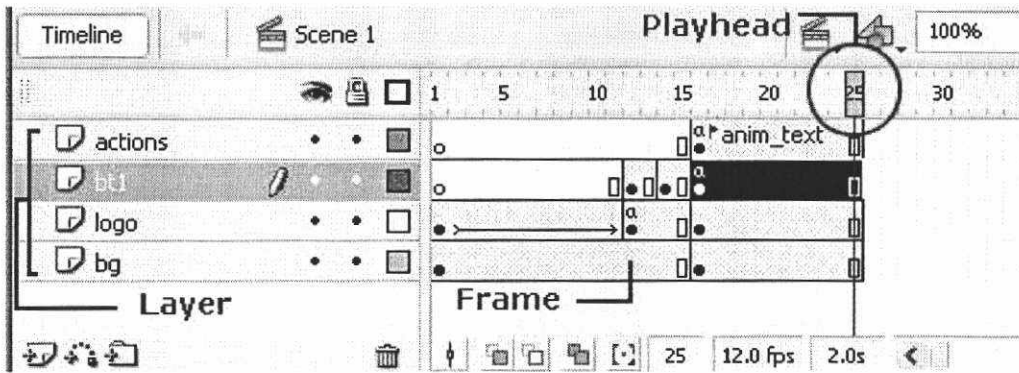


รูปที่ 2.11 แสดงพาเนล properties

2.2.4 ไทม์ไลน์

คือตัวควบคุมลำดับ เวลา และการเคลื่อนไหวของมูฟวี่ ซึ่งส่วนประกอบหลัก ๆ ของพาเนลมีอยู่ 3 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ เฟรม เลเซอร์ และ Playhead

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.12 แสดงไทม์ไลน์

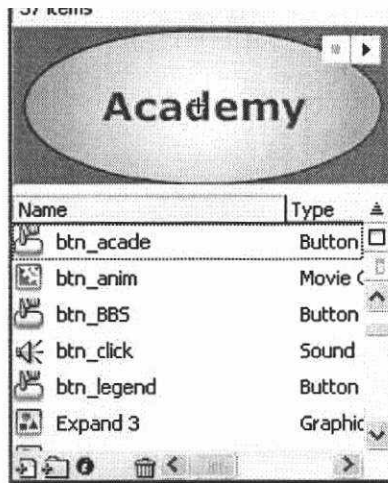
เฟรม
Playh
เลข:

แต่ละช่วงเวลา
ขณะนั้น
แผ่นจะมี
ทับกับแผ่นอื่น ๆ

2.2.5 พาเนล
จะใช้
นักแสดง ซิมโ
ไฟล์ ประหยั



รูปวีของเราเป็น
จะช่วยลดขนาด

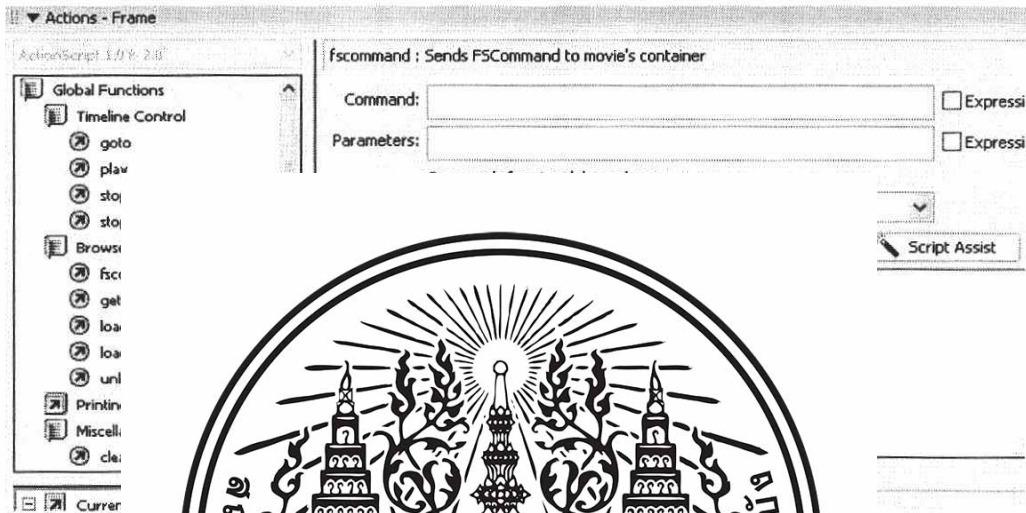


รูปที่ 2.13 แสดงพาเนล Library

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6 พาเนล Actions

ใช้ในการเพิ่ม ActionScript ให้มีฟวิ โดย ActionScript เป็นภาษาสคริปต์ของโปรแกรม Flash ที่ใช้สำหรับเพิ่มการปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) แบบที่มีความซับซ้อน ควบคุมการท่องไปยังส่วนต่าง ๆ ภายในเว็บไซต์ รวมถึงการกำหนดฟังก์ชันขั้นสูงหลาย ๆ อย่างที่มีในโปรแกรม Flash



2.2.7 พาเนล

ช่วยใ
Behavior คือ
ใช้จะมีความซั



งมือเขียน ใ้คเอง
จชั้นที่เราต้องการ

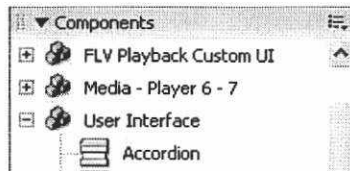


รูปที่ 2.15 แสดงพาเนล Behaviors

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8 พาเนล Components

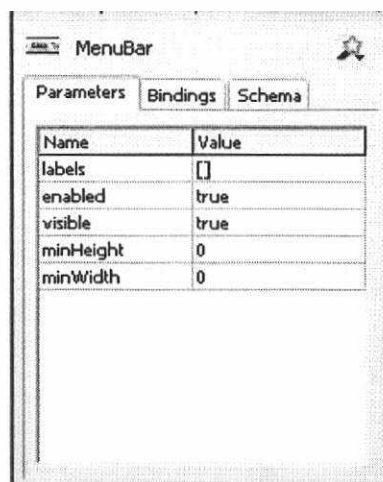
จะเป็นชุดของอ็อบเจกต์พิเศษที่รวม ActionScript สำหรับควบคุม Behavior เอาไว้ คอมโพเนนต์ประกอบไปด้วยตัวควบคุมอย่างง่าย เช่น ปุ่ม (Button) เช็คบ็อกซ์ (Checkbox) และยังรวมไปถึงตัวควบคุมแบบซับซ้อน เช่น หน้าต่างแบบที่สามารถเลื่อนดูเนื้อหาได้ เป็นต้น



2.2.9 พาเนล

จะใช้
ด้านการออกแ

เก็บความต้องการ



รูปที่ 2.17 แสดงพาเนล Components Inspector

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ภาษา SQL

ภาษา SQL อ่านว่า “เอสคิวแอล” (SQL) มาจาก Structured Query Language เป็นภาษาทางด้านฐานข้อมูลที่สามารถสร้างและปฏิบัติการกับฐานข้อมูลแบบสัมพันธ์ (relational database) โดยเฉพาะและเป็นภาษาที่มีลักษณะคล้ายกับภาษาอังกฤษ ถูกพัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ relational calculus และ relational algebra เป็นหลัก ภาษา SQL เริ่มพัฒนาครั้งแรกโดย almaden research center ของบริษัท IBM โดยมีชื่อเริ่มแรกว่า “ซีเควล” (Sequel) ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อเป็น “เอสคิวแอล” (SQL) ภายหลังในปีค.ศ. 1986 American National Standards Institute (ANSI) จึงได้กำหนดมาตรฐานของ SQL ขึ้นและเป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

2.3.1 ประเภท

ภาษา SQL

- Data I

- Data I

- Data (



ลึมนอะไร แต่ละ
ดัชนี การกำหนด

มูล การเพิ่มหรือ

อการป้องกันการ
ที่เกี่ยวข้องกับการ

ควบคุมความปลอดภัยของข้อมูลด้วยการกำหนดสิทธิของผู้ใช้ที่แตกต่างกัน

2.3.2 ชุดคำสั่ง DDL

2.3.2.1 การสร้างฐานข้อมูล

การสร้างฐานข้อมูลต้องใช้คำสั่ง

```
CREATE DATABASE databaseName;
```

databaseName = ชื่อฐานข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.2 การสร้างตาราง

การสร้างตารางในภาษา SQL จะใช้คำสั่ง CREATE TABLE ซึ่งเป็นคำสั่งที่ใช้ในการสร้างตารางขึ้นมาใหม่ คำสั่ง CREATE TABLE จะกำหนดชื่อตารางและกำหนดลักษณะข้อมูลเป็นคอลัมน์ต่างๆที่ตั้งขึ้นในตารางรวมไปถึงชนิดของข้อมูลของแต่ละคอลัมน์นั้น ในโครงสร้างของคำสั่งการสร้างตารางมีรูปแบบดังต่อไปนี้

```
CREATE TABLE <table name>
(<column name> [<size>] [[ constraint <constraint_name>]constraint_type]
[,<column name> <data type>[<size>],.....]);
```

CREA



คอลัมน์

ด้วย

จากคำสั่งจะทำให้ได้ตารางพนักงานขายที่มีคอลัมน์ SALENO มีชนิดข้อมูลเป็น integer คอลัมน์ SALENAME มีชนิดข้อมูลเป็น char มีความยาว 10 ตัวอักษร คอลัมน์ ADDRESS มีชนิดข้อมูลเป็น char มีความยาว 10 ตัวอักษรและคอลัมน์ SALECOM มีชนิดข้อมูลเป็น decimal

ผลของคำสั่งการสร้างตารางจะได้ตารางพนักงานขายที่ยังไม่มีข้อมูลใดๆ เป็นเพียงแต่โครงของตารางเท่านั้นดังนี้

SALENO	SALENAME	ADDRESS	SALECOM
--------	----------	---------	---------

รูปที่ 2.18 แสดงโครงของตาราง

ตารางที่ 2.1 ตัวอย่าง ชนิดข้อมูล (Data type)

ชื่อ	ขนาด (byte)	ความหมาย
VARCHAR(M)	M	ข้อมูลประเภทตัวอักษรที่มีความยาว 1 – 255 เหมาะกับข้อมูลประเภท ชื่อ-นามสกุล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ สามารถกำหนด attribute เป็น BINARY ที่มีผลกับการ
TINY		เก็บค่าตัวเลขแบบไม่มี 55 LL เหมือนข้างบนแต่ ขนาด จะมีการเติม 0 NED และเสียไปบิต ให้เก็บได้ในช่วง -
TEXT		ตัวอักษร หรือ 64 Kbit ใหญ่ เช่น บทความ
DATE	3	ข้อมูลประเภทวันที่ YYYY-MM-DD
INT	4	ข้อมูลเลขจำนวนเต็มขนาด 32 bit กรณีคิด เครื่องหมายมีค่าตั้งแต่ -2147483648 ถึง 2147483647 ไม่คิดเครื่องหมายมีค่า 0 ถึง 4294967295
DECIMAL[(M,D)]	M+1 หรือ M+2	ข้อมูลชนิดเลขจำนวนจริง โดยต้องกำหนดความยาว ข้อมูลในรูปแบบ (M,D) คือ ตัวเลขจำนวนเต็มก็หลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ) ตัวอย่าง ชนิดข้อมูล (Data type)

		ทศนิยมทศหลัก
DATETIME	8	ข้อมูลวันที่และเวลา YYYY-MM-DD HH:MM:SS
YEAR[(2/4)]	1	กำหนด 2 จะเป็นแบบ YY กำหนด 4 เป็นแบบ YYYY
CHAR(M)	M	ข้อมูลประเภทสตริงมีความยาวไม่เกิน 255 ตัวอักษร ไม่สามารถปรับระดับความยาวได้ attribute เป็น BINARY จะไม่คำนึงถึงขนาดตัวพิมพ์
MEI		16 MB

2.3.2.3 ข้อจำกัด

- NOT NULL

“NOT NULL”
ถูกค่าต้องมีข้อ
นั้นจะถูกระบุใ
ด้วย
SALENO



ไม่ได้โดยใช้คำว่า
ทุกคนในตาราง
NULL” คอลัมน์
NO และ คอลัมน์
ด้วยคำสั่ง ดังนี้

SALECOM decimal);

- UNIQUE คือ การสร้างตารางโดยกำหนดให้คอลัมน์นั้นทั้งตารางไม่ให้มีค่าซ้ำกัน โดยใช้คำว่า “UNIQUE” เช่น คอลัมน์รหัสพนักงานที่เป็นคีย์หลัก และไม่ต้องการให้มีค่าซ้ำ ตัวอย่าง สมมติว่าต้องการกำหนดให้ตารางพนักงานขายในคอลัมน์ SALENO และ คอลัมน์ SALENAME ไม่ให้เป็นค่าว่าง (NOT NULL) และไม่ให้มีค่าซ้ำกัน จะสามารถสร้างตารางพนักงานด้วยคำสั่ง ดังนี้

CREATE TABLE SALESPEOPLE

(SALENO integer NOT NULL UNIQUE,

SALENAME char(10) NOT NULL UNIQUE,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ADDRESS char(10),

SALECOM decimal);

- **PRIMARY KEY** คือ การกำหนดคีย์หลัก สามารถกำหนดได้ 2 วิธีคือ

1) การกำหนดให้คอลัมน์เดียวเป็นคีย์หลัก

ตัวอย่าง สมมติว่าต้องสร้างตารางพนักงานที่กำหนดให้คอลัมน์ SALENO เป็น คีย์หลัก (primary key) โดยไม่ให้มีค่าซ้ำกัน คอลัมน์ SALENAMEไม่ให้เป็น ค่าว่าง (NOT NULL) และไม่ให้มีค่าซ้ำกัน จะสามารถสร้างตารางด้วยคำสั่งดังนี้

CREATE TABLE SALESPEOPLE

2) ก

FIRST

ตาราง



กำหนดให้คอลัมน์
จะสามารถสร้าง

- **FOREIGN KEY** คือ คีย์นอกเป็นคอลัมน์ของตารางหนึ่งที่ใช้เชื่อมโยงหรืออ้างอิง

ข้อมูลกับอีกตารางหนึ่งที่มีคอลัมน์ที่มีชื่อคอลัมน์เดียวกัน เช่น ลูกค้าในตารางลูกค้า แต่ละคนมีคอลัมน์ SALENO ที่อยู่ตารางพนักงานขายหากกำหนดคีย์นอกเป็นข้อจำกัดในระดับคอลัมน์จะใช้คำสั่ง REFERENCE ต่อท้ายประเภทและขนาดของคอลัมน์ที่เป็นคีย์นอจากตาราง แสดงการอ้างอิงข้อมูล โดยคอลัมน์ที่มีชื่อเดียวกัน เป็นตารางลูกค้าและตารางพนักงานขาย

ตัวอย่าง CUSTOMERSTAB โดยกำหนดให้คอลัมน์ CUSNO เป็น PRIMARY KEY และคอลัมน์SALENO เป็นคีย์นอก (foreign key) ที่ใช้เชื่อมโยงหรืออ้างอิงข้อมูลกับตารางพนักงานขาย (SALESTAB) โดยใช้คำสั่งดังนี้

CREATE TABLE CUSTOMERSTAB

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(CUSNO integer NOT NULL PRIMARY KEY,
CUSNAME char(10) ,ADDRESS char(10),SALENO integer,
FOREIGN KEY (SALENO) REFERENCES SALESTAB(SALENO));

2.3.2.4 การลบตาราง

เมื่อต้องการลบโครงสร้างตารางที่ถูกสร้างขึ้นจะสามารถทำได้ด้วยคำสั่ง DROP TABLE ซึ่งมีรูปแบบทั่วไปดังนี้

DROP TABLE <table name>[CASCADE CONSTRAINTS];

DROF

วาง

table r

CASC

จำกัด

ให้ด้วยทั้งหมด

คำสั่งดังนี้

DROF

2.3.2.5 การเปลี่ยนชื่อคอลัมน์

เมื่อสร้ง
เช่น ชื่อ
ประเภทข้อมูล
ตาราง รูปแบบ



มีการสร้างไว้ใหม่
เมื่อต้องการเปลี่ยนแปลง
โครงสร้าง

- ALI

- ALTER TABLE ที่ใช้ในการเปลี่ยนชื่อคอลัมน์

มีรูปแบบดังนี้

ALTER TABLE <table name>Database update(<column_name> data type [SIZE]);

ALTER TABLE =เป็นคำสั่งที่ต้องมีทุกครั้งในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างตาราง

table name = ชื่อตารางที่จะเปลี่ยนแปลง

Database update = คำสั่งการเปลี่ยนแปลง

column_name = ชื่อคอลัมน์

data type [SIZE] = ชนิดข้อมูลและขนาดของข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่าง ถ้าต้องการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างตาราง โดยการการเพิ่มคอลัมน์ลงไปบน
โครงสร้างตารางเดิมจะใช้คำสั่งดังนี้

```
ALTER TABLE SALESPeOPLE ADD SALESTAB_FAX CHAR(15);
```

ผลของคำสั่งจะทำให้ตารางพนักงานขายมีคอลัมน์ SALESTAB_FAX ที่มีชนิดข้อมูลเป็น
ตัวอักษร (char) มีความยาว 15 ตัวอักษรเพิ่มขึ้น

ตัวอย่าง ถ้าต้องการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างตาราง โดยการเปลี่ยนชื่อคอลัมน์จะใช้คำสั่งดังนี้

```
ALTER TABLE SALESPeOPLE RENAME ADDRESS TO COUNTRY;
```

ผลของคำสั่งจะเปลี่ยนชื่อเป็น
COUNTRY แทน

2.3.3 ชุดคำสั่ง

2.3.3.1

ข้อมูลเข้าไปที่

- ค

ค

INSEI



แบบคือ การเพิ่ม
ล

ขตรงรูปแบบของ

,value2, ...>);

มีข้อมูล

column 1, column 2,... = คอลัมน์ที่ต้องการเพิ่มข้อมูล

value1,value2, = ค่าข้อมูลของแต่ละคอลัมน์ที่ต้องการเพิ่ม

ตัวอย่าง ถ้าต้องการจะใส่ข้อมูลทุกคอลัมน์ลงในตารางลูกค้า

```
INSERT INTO SALESTAB VALUES( 1001, "Chaiwat", "Bangkok",0.12);
```

ตัวอย่าง ถ้าต้องการจะใส่ข้อมูลบางคอลัมน์ เช่น ชื่อเมือง"Bangkok" ชื่อลูกค้า "Arlee" และ
หมายเลขลูกค้า 2001 ลงในตารางลูกค้า ใช้คำสั่งดังนี้

```
INSERT INTO CUSTOMERSTAB(ADDRESS,CUSNAME,CUSNO)
```

```
VALUES('Bangkok','Arlee', 2001);
```

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- คำสั่งการเพิ่มข้อมูลโดยการดึงกลุ่มข้อมูลด้วยคำสั่งค้นหาข้อมูล ในภาษา SQL สามารถใช้ คำสั่ง INSERT ในการนำค่าหรือหาค่าจากตารางหนึ่งแล้วไปใส่ไว้ในอีกตารางหนึ่งได้ โดยได้ค่านั้นมาจากการสอบถามข้อมูล รูปแบบเป็นดังนี้

INSERT INTO <table name>[(column 1, column 2,...)]SELECT statement;

INSERT INTO = เป็นคำสั่งที่ต้องมีทุกครั้งที่ต้องการเพิ่มข้อมูล

tablename = ชื่อตารางที่จะเพิ่มข้อมูล

SELECT statement = ประโยคคำสั่ง SELECT ที่ต้องการข้อมูลอีกตารางหนึ่ง

ตัวอย่าง ถ้าต้องการใส่ข้อมูลพนักงานลงในตาราง BANGKOKSTAFF โดยข้อมูลที่จะใส่ลงไปนั้น ได้แก่



ผลขอ
ทั้งหมดไปใส่
แล้ว ด้วยคำสั่ง
คอลัมน์และมี

SS = 'Bangkok')
ได้ถูกสร้างไว้
องสร้างให้มี 4

2.3.3.1

หลังจ
สามารถทำได้

ปรุ่งแก้ไขข้อมูล
แก้ไขค่าคอลัมน์

ซึ่งในคำสั่งปรับปรุงข้อมูลอาจมีมากกว่า 1 คอลัมน์ในแถวทุกแถวที่มีเงื่อนไขสอดคล้องกับที่ระบุไว้
หลังคำว่า WHERE รูปแบบของคำสั่งปรับปรุงแถวข้อมูลมี ดังนี้

UPDATE<tablename>SET<column1>[,column2,...]=<expression >WHERE<condition>;

UPDATE = เป็นคำสั่งที่ต้องมีทุกครั้งที่ต้องการปรับปรุงข้อมูล

table name = ชื่อตารางที่ต้องการปรับปรุง

SET <column > = ชื่อคอลัมน์ที่ต้องการปรับปรุง

expression = ค่าข้อมูลที่ต้องการปรับปรุง

WHERE<condition> = เงื่อนไขในการปรับปรุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่าง ถ้าต้องการเปลี่ยนค่า “RATING” ของลูกค้าทั้งหมดในตารางลูกค้าให้เป็น 200 จะต้อง ป้อนคำสั่ง ดังนี้

```
UPDATE CUSTOMERSTAB
```

```
SET RATING = 200;
```

ตัวอย่าง ถ้าต้องการจะเปลี่ยนค่า RATING ให้กับลูกค้าทั้งหมด ที่มีหมายเลขประจำตัวพนักงานขาย(SALENO) เป็น 1001 ให้มีค่า RATING เป็น 200

```
UPDATE CUSTOMERSTAB
```

```
SET RATING = 200
```

2.3.3.3

สอดคล้อง

ตัวอย่าง

(SALI



แถวที่มีเงื่อนไข
นี้

ข้อมูล

หมายเลขพนักงาน

2.3.3.4 การเรียกค้นข้อมูลในตาราง

1. การเรียกค้นข้อมูลในตาราง

คำสั่ง SELECT แบบง่ายมีรูปแบบดังนี้

```
SELECT * FROM <table name>;
```

SELECT * = เป็นคำสั่งที่ต้องมีทุกครั้งที่ต้องการเรียกค้นข้อมูลทุกคอลัมน์

FROM = เป็นการกำหนดว่าให้เรียกดูข้อมูล ได้จากตารางใดบ้าง

table name = ชื่อตารางที่ต้องการเรียกค้นข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเรียกดูข้อมูลสามารถเรียกดูได้มากกว่า 1 คอลัมน์ขึ้นไป โดยถ้ามีมากกว่า 1 คอลัมน์แต่ละคอลัมน์จะต้องคั่นด้วยเครื่องหมายคอมม่า(,) และถ้าต้องการดูทุกคอลัมน์จะใช้เครื่องหมายดอกจัน(*) หลัง SELECT การใช้คำสั่ง SELECT จะใช้ควบคู่กับคำสั่ง FROM เสมอในการเลือกตาราง

ตัวอย่าง ถ้าต้องการดูทุกคอลัมน์ในตารางก็จะใช้เครื่องหมายดอกจัน(*) แทนรายการคอลัมน์ ได้ทั้งหมดได้ดังนี้

```
SELECT * FROM CHECKS;
```

ผลลัพธ์จากคำสั่ง select * จะเป็นการบอกให้นำข้อมูลทั้งจากตาราง CHECKS มาแสดง (from checks)

2. ก

เฉพาะ

ตัวอย่าง

AMOI



วลัมน์

นใจทำได้โดยใส่

ยกค้นข้อมูล

จากตารางใดบ้าง

้ CHECK# และ

ผลลัพธ์จะพบว่าเราสามารถใส่ทั้งอักษรตัวใหญ่และตัวเล็กปนกันในคำสั่งได้ซึ่งอักษรตัวใหญ่และตัวเล็กจะไม่มี ความแตกต่างกันเมื่อนำมาประมวลผล

ตัวอย่าง ถ้าต้องแสดงข้อมูล โดยการเปลี่ยนลำดับคอลัมน์ของข้อมูล จะใช้คำสั่งดังนี้

```
SELECT PAYEE, REMARKS, AMOUNT, CHECK# FROM checks;
```

3. การใช้คำสั่ง SELECT กับ WHERE

```
SELECT <column 1, column 2,...>FROM <table name>[WHERE<condition>];
```

SELECT = เป็นคำสั่งที่ต้องมีทุกครั้งที่ต้องการเรียกค้นข้อมูล

column 1, column 2,... = คอลัมน์ที่ต้องการเรียกค้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

FROM = เป็นการกำหนดว่าให้เรียกดูข้อมูลได้จากตารางใดบ้าง
 table name = ชื่อตารางที่ต้องการเรียกค้นข้อมูล
 WHERE<condition> = ส่วนของคำสั่งที่บอกเงื่อนไขที่จะใช้ในการค้นหาข้อมูล

4. โอเปอเรเตอร์

เงื่อนไขตามหลักของภาษาเอสควิแอล จะอยู่หลังคำสั่ง WHERE ซึ่งสามารถเปรียบเทียบตามโอเปอเรเตอร์ในภาษาเอสควิแอล อาจแบ่งโอเปอเรเตอร์ได้เป็น 4 กลุ่มคือ

- โอเปอเรเตอร์คณิตศาสตร์(Arithmetic Operators)

- โอเป
minus

ตารางที่ 2



้เป็น plus (+)

		2. การนำข้อมูลของคอลัมน์หนึ่งไปลบออกจากข้อมูลของอีกคอลัมน์หนึ่ง
Divide	*	เป็นคำสั่งที่ใช้ในการหารข้อมูล
Multiply	/	เป็นคำสั่งที่ใช้ในคูณค่าของข้อมูล
Modulo	%	เป็นคำสั่งที่ได้ผลลัพธ์เป็นเศษที่ได้จากการหาร

- โอเปอเรเตอร์เปรียบเทียบ(Comparison Operators) เป็นโอเปอเรเตอร์ที่จะให้ค่าออกมา 3 ค่า คือ ถูก(TRUE) ผิด (FALSE) ไม่รู้ (Unknown) การไม่รู้หมายถึง ถ้านำข้อมูลที่มีค่าไปเปรียบเทียบกับข้อมูลที่เป็น NULL ตัวเปรียบเทียบจะให้ค่าไม่รู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โอเปอเรเตอร์ตัวอักษร(Character Operators) โอเปอเรเตอร์ LIKE เป็นการค้นหาข้อมูลของคอลัมน์ที่เก็บข้อมูลประเภทตัวอักษร โดยไม่ทราบค่าข้อมูลทั้งหมดหรือรู้เพียงบางตัวอักษรเท่านั้น โอเปอเรเตอร์ LIKE จะระบุต่อท้ายชื่อคอลัมน์ที่เป็นเงื่อนไข ใช้สัญลักษณ์ที่เป็นตัวช่วยในการค้นหาข้อมูลที่เรียกว่า ไวลด์การ์ด(WILD Card) สัญลักษณ์ดังกล่าวประกอบด้วย % และ _ (underscore) โดยข้อมูลบางส่วนที่ใช้ในการค้นหาพร้อมกับสัญลักษณ์ทั้งสองนี้จะต้องมีเครื่องหมาย ‘ ‘ กำกับเสมอ

- โอเปอเรเตอร์ตรรกะ (Logical Operator) เป็นตัวโอเปอเรเตอร์ที่ใช้ในการเปรียบเทียบเชื่อมโยงค่า 2 ค่า

ตาราง



2 ค่า โดยถ้าค่าจะให้ค่า TRUE
AND จะให้ค่าเป็น
ในอะไร จะให้ค่าทั้งหมดจะให้ค่า
เทียบเป็นจริงจะนำมาเปรียบเทียบ

IN และ BETWEEN	เป็นการกำหนดเซตของสิ่งที่ต้องการค้นหา โดยการกำหนดชื่อของสมาชิกเซตลงไปในวงเล็บและแยกจากกันด้วยคอมม่า
BETWEEN...AND...	เป็นการกำหนดเงื่อนไขของคอลัมน์ระหว่างค่าสองค่า ซึ่งค่าสองที่อยูระหว่างคำสั่ง BETWEEN...AND... นั้นจะมีความหมายว่าเท่ากับหรือมากกว่าและเท่ากับหรือน้อยกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การเรียกดูข้อมูลแบบซ้อนกัน

การเรียกดูข้อมูลแบบซ้อนกัน(subqueries) เป็นการสร้างคำสั่ง SELECT ซ้อนกัน การเรียกดูข้อมูลแบบซ้อนกันมีจุดประสงค์เพื่อลดภาระในการเชื่อมตารางที่ต้องใช้ หน่วยความจำเป็นจำนวนมาก คำสั่งย่อยนี้สามารถสร้างหลังคำสั่ง WHERE มีรูปแบบ ดังนี้

```
SELECT [*] <column 1, column 2,...>
```

```
FROM <table name>
```

```
[WHERE<column list = <Select Statement>]
```

SELECT = คำสั่งที่ต้องมีทุกครั้งที่ต้องการเรียกค้นข้อมูล

ย่อยต์
เรียกค้

ตัวอย่



การค้นหาข้อมูล

จะทำจากคำถาม
มาเท่ากับ เพื่อ

```
WHERE SALENO IN
(SELECT SALENO
FROM SALETAB
WHERE ADDRESS = 'Bangkok');
```

2.3.4 ชุดคำสั่ง DCL

เป็นชุดคำสั่งที่ใช้ในการควบคุม ความถูกต้องของข้อมูล หรือการกำหนดสิทธิให้แก่ผู้ใช้แต่ละคนในการเข้าถึงฐานข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4.1 การสร้างรายชื่อและการกำหนดสิทธิ์

สามารถทำได้ 2 วิธี โดยการกำหนดสิทธิ์โดยตรงและการกำหนดผ่านทางคำสั่ง GRANT

- GRANT เป็นการกำหนดสิทธิ์ให้แก่ผู้ใช้ที่ไม่มีรายชื่ออยู่ในฐานข้อมูลของ MySQL ซึ่งเราสามารถกำหนดสิทธิ์ของผู้ใช้งานได้ 4 ระดับ

1. Global level การกำหนดสิทธิ์ในระดับโกลบอลมีผลต่อทุกๆ ฐานข้อมูลในเซิร์ฟเวอร์ โดยจะเก็บข้อมูลในเทเบิล user ในฐานข้อมูล ชื่อ mysql
2. Database level การกำหนดสิทธิ์ในระดับฐานข้อมูลมีผลต่อทุกๆ เทเบิลในฐานข้อมูล
3. Table level การกำหนดสิทธิ์ในระดับเทเบิลมีผลต่อทุกๆ คอลัมน์ในเทเบิล โดยจะ
4. T เก็บ
5. C โ้



ในเทเบิล โดยจะ
เอลัมน์บนเทเบิล

รูปแบบ:
GRANT
ON {
TO user
[, user
[WIT:
priv_t

ซึ่งแบ่ง

ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ สิทธิสำหรับผู้ใช้ ผู้บริหารระบบและสิทธิอื่นๆ

column_list = ชื่อคอลัมน์
tbl_name = ชื่อเทเบิล
db_name = ชื่อฐานข้อมูล
user_name = ชื่อผู้ที่ต้องการสร้างหรือกำหนดสิทธิ์

WITH GRANT OPTION ถ้ามีการกำหนดจะทำให้ผู้ใช้มอบสิทธิที่ตนมีแก่ผู้อื่น

ตัวอย่างคำสั่ง

GRANT ALL ON *.* TO username@localhost IDENTIFIED by 'password';

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างนี้เป็นการกำหนดสิทธิ์ให้แก่ผู้ใช้ ชื่อ “username” (ในกรณีที่ยังไม่มีชื่ออยู่ในฐานข้อมูลจะทำการสร้างขึ้น) โดยกำหนดให้รับสิทธิ์ ALL คือ มีสิทธิทุกๆสิทธิ์ ON *.* คือในทุกเทเบิลและทุกฐานข้อมูลมีพาสเวิร์ด ส่วน “localhost” คือ การกำหนดเครื่องที่อนุญาตให้ทำการเชื่อมต่อได้ อาจกำหนดเป็นหมายเลขไอพีหรือเครื่องหมาย ไม้ล่การ์ด(wild card)

- REVOKE

เป็นคำสั่งที่ใช้ในการถอนสิทธิ์จากผู้ใช้ รูปแบบคล้ายกับ คำสั่ง GRANT

```
GRANT priv_type [(column_list)] [, priv_type [(column_list)] ...]
```

การถอนสิทธิ์
2.3.4.2 การลบ
โดยใช้
DELETE FROM



นข้อมูล “mysql”

2.4 ภาษา PHP

PHP เป็นภาษาสคริปต์แบบเซิร์ฟเวอร์ไซด์ (server-side script language) หมายถึง การประมวลผลจะกระทำที่บนเครื่องเซิร์ฟเวอร์แล้วจึงสร้างผลลัพธ์เป็นภาษา HTML ส่งมาให้กับเครื่องไคลเอนต์(client) ทำการแสดงผล เพื่อเป็นการลดภาระของเครื่องไคลเอนต์ โดยที่สามารถเขียนโค้ด PHP ลงในโค้ด HTML ได้เลย ด้วยการใส่แท็ก <?php เป็นแท็กเปิด และ ?> เป็นแท็กปิด หรือเขียนโดยใช้โค้ด PHP อย่างเดียว และทำการบันทึกเป็นไฟล์นามสกุล .php .php3 หรือ .phtml ขึ้นอยู่กับการที่ได้กำหนดลงบนเซิร์ฟเวอร์

ซึ่ง PHP เป็นภาษาที่ง่ายในการเขียนและมีความสามารถในการนำข้อมูลมาจากเซิร์ฟเวอร์ฐานข้อมูลมาแสดงบนเว็บเพจเพื่อการ

พานิชย์ ตลอดจน

2.4.1 f

เริ่มเปิด

PHP จะใช้ “//”

สำหรับละเว้น

ตัวอย่าง

“Hi Friend” ”।



การคอมเมนต์ใน

(ข้อความ)... /*”

ซิมิโคลอน(“;”)

เน็ตคำสั่ง “ echo

-**ตัวแปร (variables)** มีไว้ใช้ในการเก็บค่าทั้งตัวเลข อักษร หรือผลลัพธ์ ตัวแปรทั้งหมดใน PHP จะเริ่มต้นด้วยสัญลักษณ์ “\$” ซึ่งตัวแปรเหล่านี้อาจจะประกอบไปด้วย ตัวอักษร ตัวเลข หรืออาร์เรย์

ตัวอย่างวิธีรวม 2 ตัวแปรเข้าด้วยกัน ให้ใช้เครื่องหมาย (.) ดังตัวอย่างข้างล่าง

```
<?php
$text="Hello Friend!!";
$text2="How R U?";
echo $text . " " . $text2 ;
?>
```

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลลัพธ์ที่ได้ คือ Hello Friend!! How R U?

2.4.2 กฎในการกำหนดชื่อให้แก่ตัวแปร

- ชื่อตัวแปร อักขระตัวแรกต้องเป็นตัวอักษร หรือ underscore "_" ห้ามเป็นตัวเลข
- ชื่อตัวแปร ประกอบด้วยตัว a-Z 0-9 และ _ (underscores) เท่านั้น
- การใช้ตัวพิมพ์เล็กและพิมพ์ใหญ่นั้นจะไม่เหมือนกัน
- ชื่อตัวแปร ที่มีมากกว่า 1 คำ ให้ใช้ "_" เป็นตัวเชื่อม (\$my_string) หรือใช้ตัวอักษร

ตัวใหญ่ แทน (\$myString)

2.4.3 ฟ

ตัวอย่าง

ตัวอย่าง
button) เมื่อผู้
ภายในไฟล์ "re



p" >

ปุ่มส่งค่า (submit
มา ตัวอย่างโค้ด

?>

ผลลัพธ์ของสคริปต์ตัวอย่าง
(ชื่อที่กรอกลงใน text name)(อายุที่กรอก text age)

- ตัวแปร \$_GET

ตัวแปร \$_GET เป็นตัวแปรที่รับและส่งค่าตัวแปร โดย HTTP GET การส่งค่าจากฟอร์มด้วยวิธี \$_GET ซึ่งค่าของตัวแปรห้ามส่งเกิน 100 ตัวอักษร โดยที่ \$_GET จะแสดงค่าตัวแปรไว้ที่ URL ให้ผู้ใช้เห็นจึงไม่สมควรนำมาใช้ในการส่งข้อมูลที่เป็นความลับ

```
<html><body>
<form method="GET" action="register.php" >
```

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

```

<input type="text" name="name" />
<input type="text" name="age" />
<input type="submit" value="Submit"/>
</form></body></html>

```

URL ของหน้าที่ทำหน้าที่ในการรับค่าตัวแปร คือไฟล์ "register.php" จะแสดงให้เห็นเป็น "www.php.net/register.php?name=potchara&age=21" ตัวแปรจะถูกค้นไว้ด้วยเครื่องหมายคำถาม "?" และถ้ามีตัวแปรมากกว่าหนึ่งตัวจะมีเครื่องหมาย "&" คั่นระหว่างตัวแปรแต่ละตัวไฟล์ register.php จะแสดงค่าที่ได้มา ตัวอย่าง regist

ผลขอ
potcha
- ตัวแ
ตัวแปร
ผู้ใช้จะไม่สามารถ
\$_POST



HTTP GET ซึ่ง
อร์มเขียนด้วยวิธี

```

<html><body>
<form method="POST" action="register.php" >
<input type="text" name="name" />
<input type="text" name="age" />
<input type="submit" value="Submit"/>
</form></body></html>

```


ไฟล์ register.php ซึ่งเป็นหน้ารับค่าและแสดงผล และใช้ตัวแปร \$_POST เพื่อแสดงค่าที่รับมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

```
<?php
echo $_POST["name"];
echo $_POST["age"];
?>
```

2.4.4 การใช้งาน PHP ร่วมกับ MySQL

คำสั่งที่นำ MySQL มาใช้งานผ่านทางภาษา PHP สามารถทำได้โดยการใช้คำสั่งการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล ดังต่อไปนี้

ตาราง		
mysql		เชื่อมต่อทุกครั้งที่ใช้การทำงานของ
mysql		se()
		ข้อเพียงครั้งเดียว ซึ่งทำการค้นหาอยู่แล้วจะทำการ
การเลือกคำสั่ง		

ตารางที่ 2.5 คำสั่งสร้างและกำหนดใช้งานฐานข้อมูล

คำสั่ง	ความหมาย
mysql_select_db()	โดยส่งค่าเป็น TRUE เมื่อเลือกฐานข้อมูลสำเร็จแต่ถ้าไม่สำเร็จจะคืนค่าเป็น FALSE
mysql_create_db()	โดยส่งค่าเป็น TRUE เมื่อสร้างฐานข้อมูลสำเร็จแต่ถ้าไม่สำเร็จจะคืนค่าเป็น FALSE
mysql_drop_db()	โดยส่งค่าเป็น TRUE เมื่อลบฐานข้อมูลสำเร็จแต่ถ้าไม่สำเร็จจะคืนค่าเป็น FALSE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบคำสั่ง

`bool mysql_select_db(string database_name [, resource link_identifier])`


`bool mysql_create_db(string database_name [, resource link_identifier])`

`bool mysql_drop_db(string database_name [, resource link_identifier])`

คำสั่งสร้างหรือลบฐานข้อมูลสามารถสร้างหรือลบ โดยสั่งผ่านคำสั่ง `mysql_query()` ได้

ดังเช่น `mysql_query("CREATE DATABASE table");`

ตารางที่ 2.6 การประมวลผลคำสั่ง SQL

mysql		ภาษาเอสคิวแอล คำสั่ง SELECT แล้วไม่มีปัญหา เกิดขึ้น แต่ถ้า DELETE DROP หรือฟังก์ชันนี้จะ ข้อมูล
mysql		จะไม่ใช้บัฟเฟอร์ ผล โดยที่จะ มาก่อน
mysql		รใช้งานฟังก์ชัน รย์ และสามารถ
		อ้างข้อมูลในฟิลด์ได้ด้วยชื่อของฟิลด์ โดยจะทำการเรียก ข้อมูลออกมาทีละ 1 เรคอร์ด
mysql_result()		เป็นคำสั่งที่นำข้อมูลที่ได้จากการใช้งานฟังก์ชัน mysql_query() ซึ่งคำสั่งนี้มีชื่อแตกต่างจากคำสั่ง mysql_fetch_array() ตรงที่ mysql_result() จะทำการ แสดงผลออกมาเป็นเซตๆ เดียว จึงต้องมีการกำหนดเซลล์ ที่เลือกนำมาใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 ทฤษฎีระบบฐานข้อมูล (Database)

2.5.1 โครงสร้างข้อมูล (Data Structure)

โครงสร้างของฐานข้อมูลแบบสัมพันธ์เป็นการนำเสนอข้อมูลและความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปของรีเลชัน(relation) โดยรีเลชันจะถูกเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ตาราง(Table) โครงสร้างของรีเลชันประกอบด้วย

- แถว(Row) ของข้อมูล แถวข้อมูล 1 แถว หมายถึง ข้อมูล 1 รายการในแต่ละแถวของรีเลชันเรียกว่า “Tuple” ซึ่งก็คือ แถวข้อมูลในตารางโดยแต่ละแถวของข้อมูลจะประกอบไปด้วยหลายแอทริบิวต์หรือคอลัมน์ของข้อมูล จำนวนแถวข้อมูลในตารางเราเรียกว่า คาคินารี(Cardinality) และจำนวนแถว

- สดมภ์ ซึ่งเราเรียกว่า

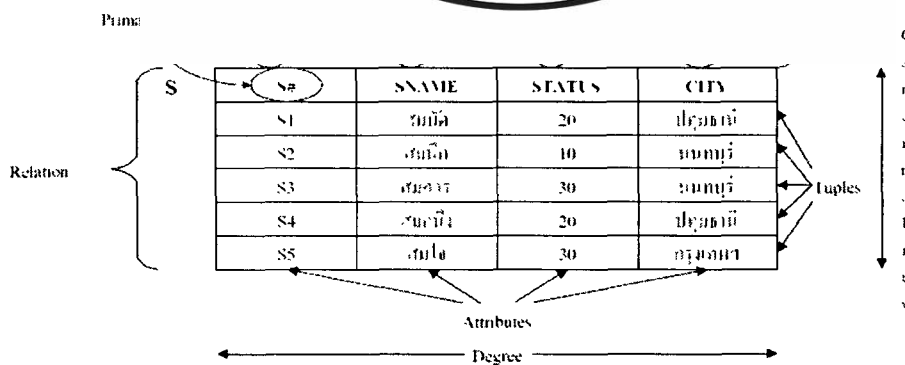
ประกอบด้วยรายการประกอบไปด้วย

- โดเมนที่เป็นไปได้ทั้งหมด และ S5 กำจะต้องมีค่าเป็น น น ท บุรี



มูลในแต่ละแถว
ะเอียดของลูกค้ำ
าวโดยแต่ละแถว

แต่ละแอทริบิวต์
ก S1 S2 S3 S4
เท่านั้นหรือ S#
งเป็น ปทุมธานี
ละ กรุงเทพฯ



รูปที่ 2.19 ภาพแสดงตารางและรายละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- คีย์หลัก (Primary key) เป็นแอทริบิวต์หรือกลุ่มของแอทริบิวต์ที่บ่งบอกว่าข้อมูลจะต้องไม่ซ้ำกันในแต่ละแถวข้อมูลของตาราง

2.5.2 การควบคุมความถูกต้องให้กับข้อมูล (data integrity)

ในฐานะข้อมูล มีกฎการควบคุมความถูกต้องของข้อมูลคุณสมบัติหนึ่งที่สำคัญของความสัมพันธ์ก็คือ ความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness property) สิ่งที่ใช้กำหนดความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละแถวในความสัมพันธ์ เรียกว่า คีย์ (key) ฐานข้อมูลหนึ่งจะมีข้อมูลอยู่จำนวนมากยิ่งฐานข้อมูลมีขนาดใหญ่ขึ้นก็จะมีข้อมูลจำนวนมากขึ้นเป็นเงาตามตัวข้อมูลเหล่านี้อาจมีค่าแตกต่างกัน คล้ายกัน

เดียวทำได้อย่าง
มูลในฐานะข้อมูล

ยากลำบาก ดัง
เป็นไปอย่างถูก
คีย์มีห

- คีย์หลัก (Primary key) คือ

เลือกได้จากข้อ

- คีย์รอง (Secondary key) คือ

จากตารางความ
กัน ดังนั้นคีย์รอง

- คีย์นอก (Foreign key) คือ

เป็นอีกคีย์หลักในอีกความสัมพันธ์หนึ่ง คีย์นอกเป็นอีกคีย์หนึ่งที่มีความสำคัญมากในฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ เนื่องจากเป็นตัวที่ใช้สร้างการเชื่อมต่อระหว่างความสัมพันธ์ จึงมีกฎและเงื่อนไขที่บังคับใช้เพื่อทำให้ข้อมูลมีความถูกต้องอยู่เสมอ

- ซุปเปอร์คีย์ (Superkey)

คือ กลุ่มของแอทริบิวต์ที่สามารถนำไปใช้ในการค้นหาข้อมูลที่เป็นเอกลักษณ์ได้

- คีย์แข่งขัน (Candidate key)

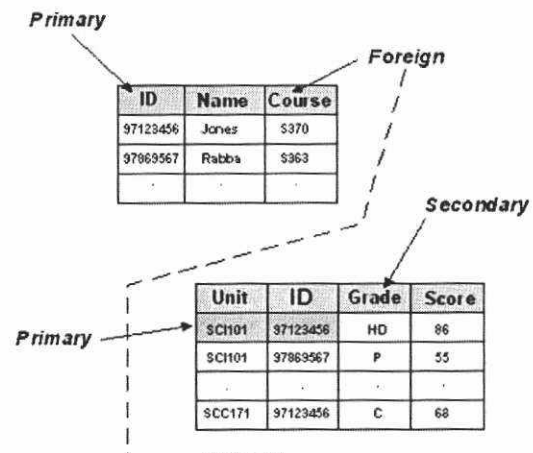
คีย์แข่งขัน ก็คือ ซุปเปอร์คีย์ และไม่มีกลุ่มย่อยของคีย์ใดในคีย์แข่งขันที่จะสามารถเป็นซุปเปอร์คีย์ได้อีก



คีย์หลักสามารถ

การค้นหาข้อมูล
ลในตารางไม่ซ้ำ

ตั้งแต่ไปปรากฏ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบโครงการ

เนื่องจากโครงการที่เราได้ทำการกำหนด เป็นการนำเอาข้อมูลสถิตินักกีฬาเทนนิสในปัจจุบันและในอดีตมาเปรียบเทียบกันในรูปแบบกราฟ ในการเริ่มต้นออกแบบฐานข้อมูลจากขอบเขตที่ได้กำหนดไว้ เราจะงในส่วนของนักกีฬาเทนนิสระดับตำนานและนักเทนนิสในปัจจุบันหนึ่งร้อยอันดับแรก อีกส่วนเป็นส่วนของรายการแข่งขัน โดยจะจำกัดอยู่ที่รายการแข่งขันรายการใหญ่ (Grandslam)

นำเสนอได้อย่าง

3.1 การ
จากขอ
ระบบ ในส่วนที่
หน้าสมุดเยี่ยม
ข่าว สามารถแ

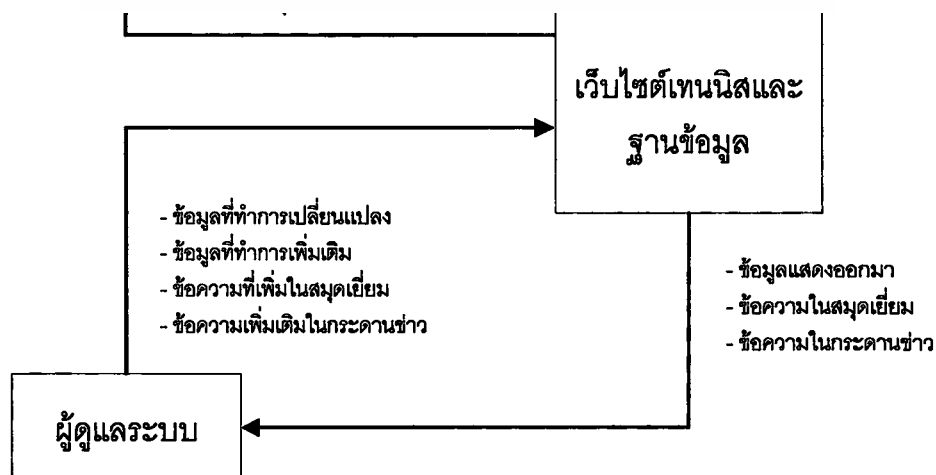
ผู้เยี่ยม



เพื่อให้สามารถ
ดังนี้

ส่วนของผู้ดูแล
ได้ คือ เว็บไซต์
วนของกระดาน

ค้นหา
ดเยี่ยม

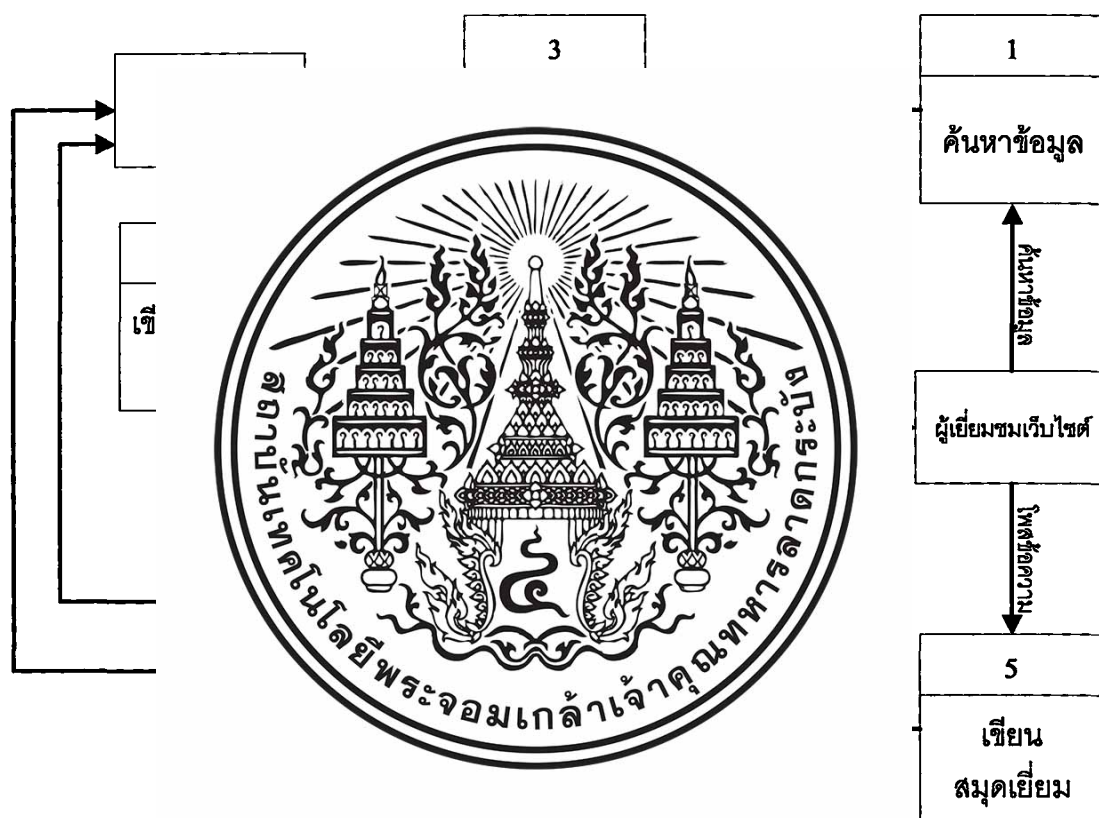


รูปที่ 3.1 ภาพแผนภาพระดับสูงสุด (context diagram)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 การออกแบบในระดับถัดไป

เมื่อทำการเจาะลึกลงในระดับการติดต่อระหว่างผู้ใช้งานและฐานข้อมูล โดยผ่านกระบวนการที่ได้ทำการคิดไว้ ในการติดต่อจะมีการติดต่อในนามของผู้เยี่ยมชมและผู้ดูแลระบบ โดยทั้งคู่ถูกกำหนดสิทธิ์ให้มีการเข้าถึงฐานข้อมูลที่แตกต่างกัน โดยที่ผู้เยี่ยมชมถูกออกแบบให้สามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ตามที่กำหนดไว้เท่านั้น เช่น สิทธิ์ในการค้นหาข้อมูลนักเทนนิส แต่ไม่สามารถทำการแก้ไขได้ แสดงได้ดังรูป

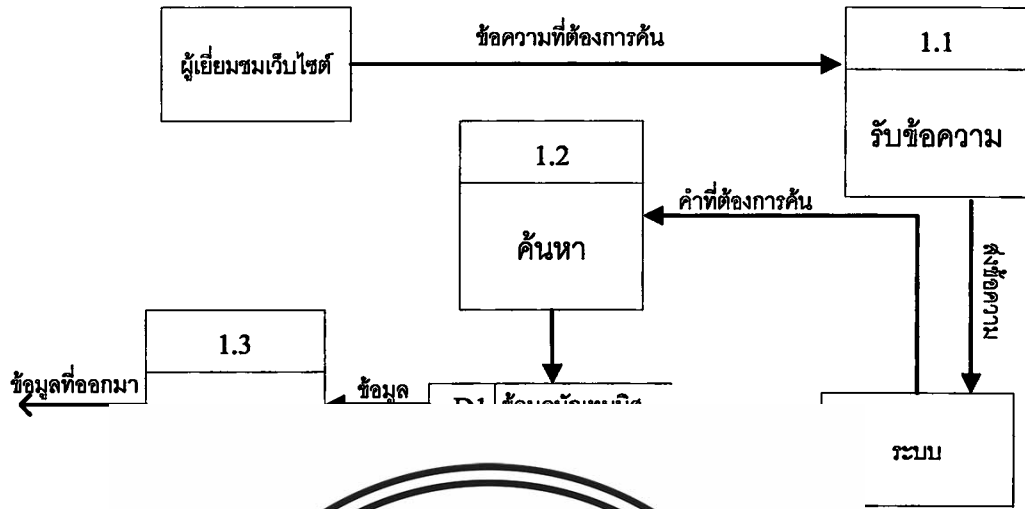


รูปที่ 3.2 ภาพแผนภาพระดับล่าง (diagram 0)

3.3 การออกแบบในระดับการประมวลผล

ในส่วนของการประมวลผลการค้นหาข้อมูล ทำได้โดยผู้เยี่ยมชมทำการพิมพ์รายชื่อนักเทนนิสที่ต้องการค้นหาหรือต้องการนำข้อมูลมาเปรียบเทียบ โดยที่เว็บไซต์จะทำการนำตัวอักษรที่ส่งต่อ ไปยังส่วนที่ทำการช่วยในการค้นหาข้อมูลและติดต่อไปยังฐานข้อมูล เพื่อนำข้อมูลหรือรายชื่อนักเทนนิสที่ใกล้เคียงที่สุดมาแสดงผลในรูปแบบที่เราต้องการนำไปใช้ ดังรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3.4 การ
เมื่อทำ
รายการแข่งขัน
รายการที่ได้แข่ง
รายการแข่งขัน

ตารางที่ 3.1 ชั้น

มืออันดับ	ชื่อ
-----------	------

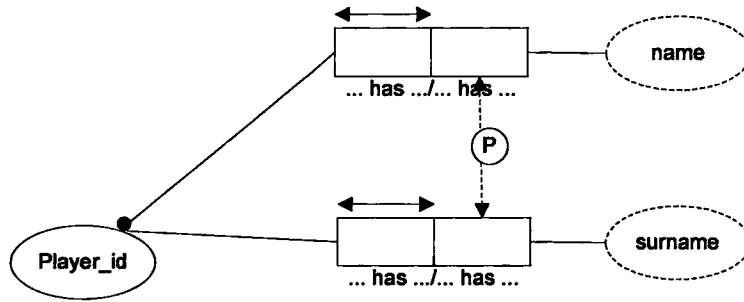


เน คือ ส่วนของ
'ญาติ ลำดับที่
งชั้นมีข้อมูล ชื่อ

เกิด	สถานะ
------	-------

จากตารางจะพบว่าข้อมูลที่ออกมาสามารถแบ่งย่อยได้อีก แบ่งเป็นนักเทนนิสที่เล่นอยู่และที่เลิกเล่นไปแล้ว โดยที่นักเทนนิสที่ยังคงเล่นอยู่จะมีการจัดลำดับ(Ranking) ส่วนที่เลิกเล่นไปแล้วจะมีนำมาจัดอันดับ เริ่มต้นโดยการกำหนดหมายเลขไอดีให้กับนักเทนนิสแต่ละคนซึ่งหมายเลขไอดีเหล่านี้สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในการอ้างอิงถึงนักเทนนิสคนนั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



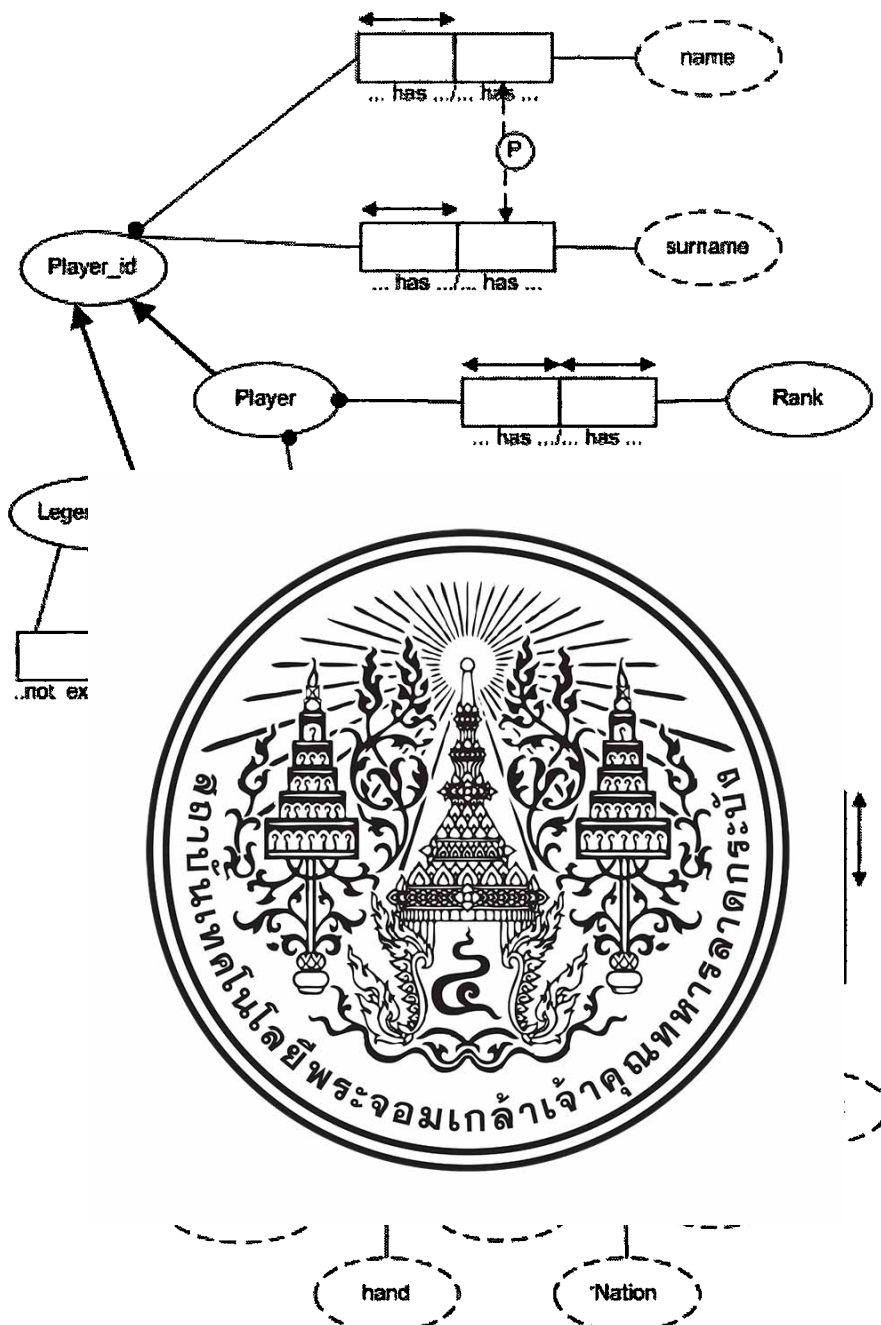
รูปที่ 3.4 ความสัมพันธ์ระหว่างหมายเลขกับชื่อนักเทนนิส



ข้อมูล
จัดเก็บข้อมูลเ
เทนนิสทั้งหมด
เทนนิสทั้งในเ
เครื่องหมายเส
เข้ากับหมายเลข

เลิกเล่นไปแล้วจะ ไม่มีการจัดอันดับคงที่บอกไว้ข้างต้น

) ขึ้นเพื่อทำการ
นข้อมูลของนัก
| รายชื่อของนัก
| เดียวกัน จึงใช้
| ข้อมูลทั้งสองกลุ่ม
| นิสที่ได้ทำการ



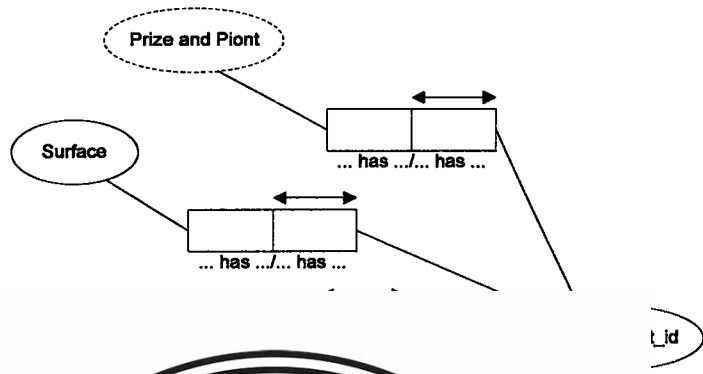
รูปที่ 3.6 ความสัมพันธ์ของข้อมูลนักเทนนิส

ตารางที่ 3.2 ข้อมูลรายการแข่งขัน

ชื่อรายการ	ชนิดคอร์ต	ประเทศ	ผู้ชนะ	คะแนน สะสม	จำนวนผู้เข้า แข่งขัน	ประวัติ	เงินรางวัล	รอบ
------------	-----------	--------	--------	---------------	-------------------------	---------	------------	-----

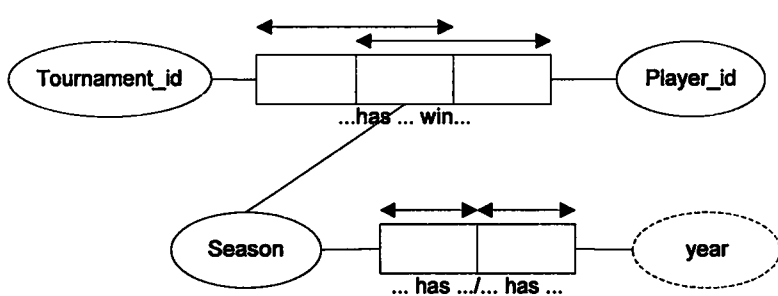
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำหนดหมายเลขไอดีของรายการแข่งขันขึ้นให้ทำหน้าที่เป็นตัวบ่งชี้รายการแข่งขัน โดยทำการเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับชื่อกับรายการแข่งขันทั้งหมด



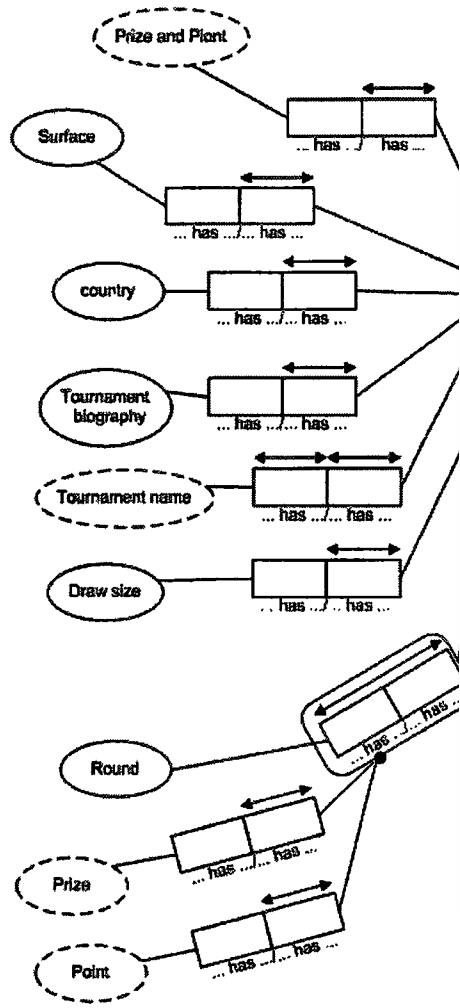
โดยที่ร
รางวัล และคะ
รายการนั้น ๆ เ
นักเทนนิสที่เป็น

หนดจำนวนเงิน
ะต้องมีผู้ที่ชนะ
กาล เพื่อชี้รายชื่อ
รายการใดบ้าง

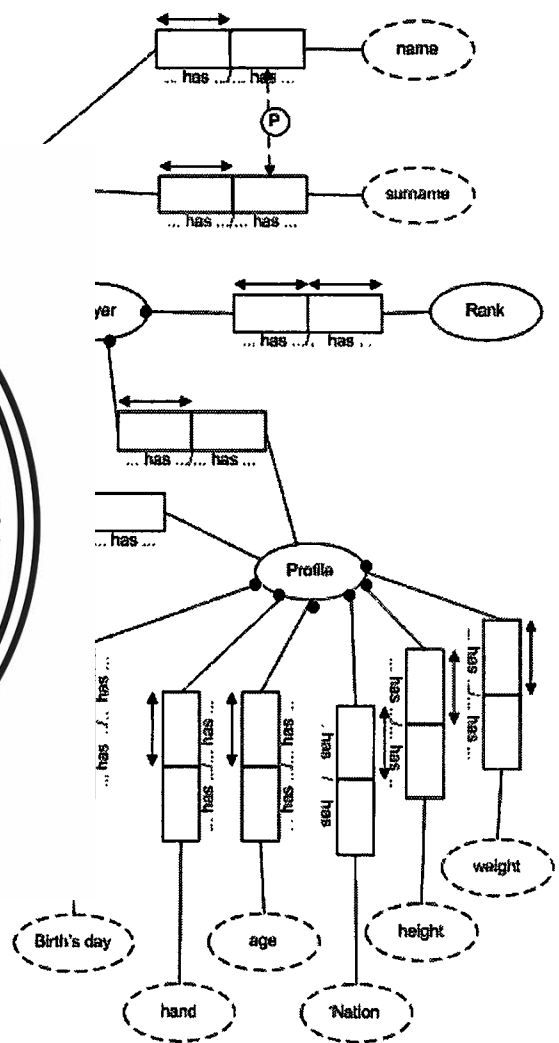


รูปที่ 3.8 ความสัมพันธ์ของปี รายการแข่งขันและนักกีฬา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



year



รูปที่ 3.9 NIAM แสดงความสัมพันธ์ภาพรวม

3.5 การนำฐานข้อมูลที่ออกแบบมาใช้งาน

ตารางที่ 3.3 PlayerName

Field	Type	Length	Comment
Player_id	VARCHAR	4	หมายเลขนักเทนนิส
P_name	VARCHAR	30	ชื่อของนักเทนนิส
P_surname	VARCHAR	30	นามสกุลของนักเทนนิส

ตารางที่ 3.4 Player

Field	Type	Length	Comment
Player_id	INT	4	หมายเลขนักเทนนิส
Rank	INT	3	อันดับ
Profile_id	INT	4	หมายเลขโปรไฟล์

ตารางที่ 3.5 Le

Field	Type	Length	Comment
Player_id	INT	4	หมายเลขนักเทนนิส
Profile_id	INT	4	หมายเลขโปรไฟล์

ตารางที่ 3.6 PI

Field	Type	Length	Comment
Profile_id	INT	4	หมายเลขโปรไฟล์
Nation	VARCHAR	20	สัญชาติของนักเทนนิส
Birthday	DATE	10	วันเกิด
Age	INT	3	อายุ
Hand	VARCHAR	5	มือที่ถนัด
Height	INT	3	ส่วนสูงของนักเทนนิส
Weight	INT	3	น้ำหนักของนักเทนนิส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.7 TournamentName

Field	Type	Length	Comment
Tour_id	VARCHAR	4	หมายเลขรายการแข่งขัน
T_name	VARCHAR	30	ชื่อรายการแข่งขัน

ตารางที่ 3.8 TourProfile

Field	Type	Length	Comment
Tour_id	VARCHAR	4	หมายเลขรายการแข่งขัน
Country			
Surface			
DrawSize			อบหลัก
Tour_Bic			i
Tour_priz			ระแนนสะสม

ตารางที่ 3.9 Pi

Field	Type	Length	Comment
Tour_id			ent
Round			ชั้น
Prize			
Point			

ตารางที่ 3.10 Champion

Field	Type	Length	Comment
Tour_id	VARCHAR	4	หมายเลขรายการแข่งขัน
Player_id	VARCHAR	4	หมายเลขของผู้เล่น
Season	INT	4	ปีที่แข่งขัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลงาน

ในส่วนการแสดงผลงานโครงการนี้ได้ทำการแยกข้อมูลและส่วนหลัก ๆ ออกเป็นสามส่วน ได้แก่ BBS Academy Legend & history ซึ่งแต่ละส่วนจะมีเนื้อหาและใช้ประโยชน์ต่างกันไป

4.1 ส่วนของเมนูหลัก

จะมีหัวข้อให้เลือกสามหัวข้อแยกตามลำดับได้ ดังนี้



<i>Legend & History</i>	เป็นส่วนที่แสดงถึงประวัติของนักเทนนิสและประวัติ สนามแข่งขันแกรนด์สแลม
<i>Academy</i>	เป็นส่วนที่แสดงถึงวิธีการเล่น กฎกติกา ข่าวสารต่าง ๆ
<i>BBS</i>	เป็นส่วนแสดงเว็บไซต์

4.2 หัวข้อ Legend & History

หัวข้อนี้จะทำการแสดงประวัตินักเทนนิสและรายการแข่งขันแกรนด์สแลมทั้งสี่รายการตลอดจนสามารถค้นหาข้อมูลนักเทนนิสทั้งในตำนานและนักเทนนิสหนึ่งร้อย

อันดับแรกได้ โดยเมื่อทำการคลิกในส่วนนี้แล้วจะเปิดหน้าต่างขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1 ส่วนบนของเว็บเพจ





รูปที่ 4.2 ภาพแสดงส่วนบนของเว็บเพจ

ด้านบนของเว็บเพจจะมีเมนูหลักให้เลือกเหมือนกับ *หน้าเมนูหลัก* แต่ว่าจะมีการเพิ่มในส่วนหัวข้อ *Guestbook* เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถให้คำแนะนำหรือติชม ลงชื่อในสมุดที่ขอมนี้ได้ซึ่งหน้านี้จะมีรายละเอียด

4.2.2 ทำ
เมื่อคลิก



123 test ทดสอบ
[1] > หัวข้อทดสอบ   from: TON date: 2007/09/14(Fri) 23:51 test message. ข้อความทดสอบ 123
No Pass <input type="button" value="del"/>

รูปที่ 4.3 ภาพรายละเอียดของ Guestbook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งหน้า Guestbook นี้ใช้ภาษา PHP ในการเขียน โดยจะมีการจัดเก็บข้อความที่เขียนเมื่อกดปุ่ม Send ในรูปแบบ Text ไฟล์แล้วดึงออกมาแสดงที่หน้าเว็บเพจทันที ซึ่ง Guestbook นี้คุณสมบัติดังต่อไปนี้

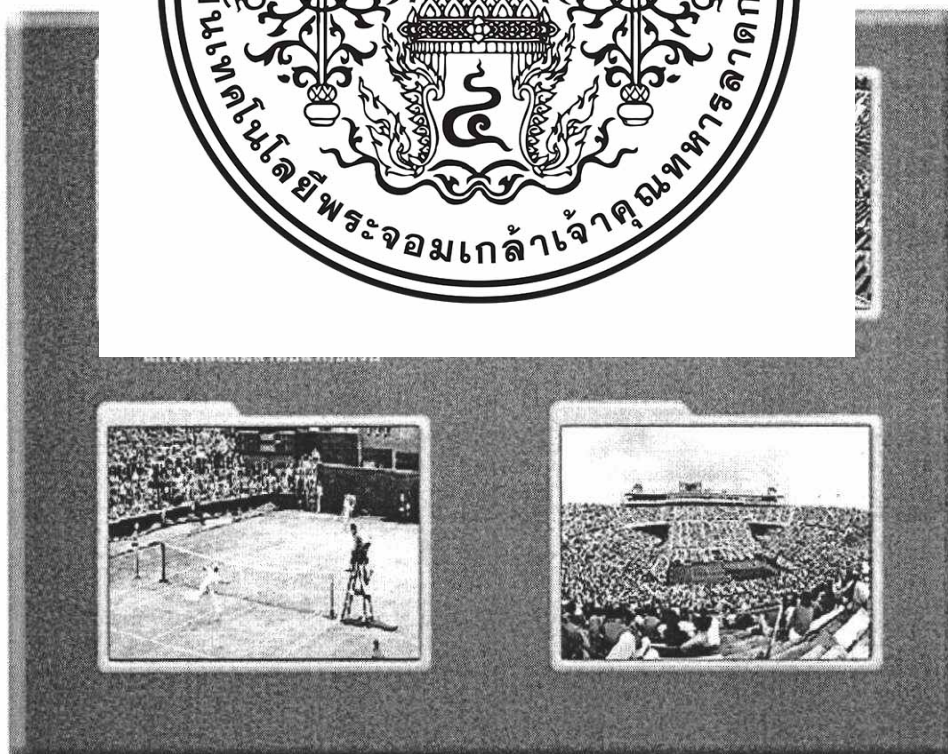
- ใส่ชื่อ หัวข้อ อีเมล URL และข้อความ ซึ่งถ้ามีการใส่ URL หรือ อีเมล จะปรากฏรูปตามที่ใส่ดังเช่นในรูป
- สามารถใส่พาสเวิร์ดในข้อความที่เราเขียนได้ตรงช่อง pass โดยระบบจะจดจำพาสเวิร์ดไว้ ซึ่งจะใช้เมื่อเราต้องการมาลบข้อความ โดยการลบข้อความทำได้โดยใส่หมายเลขข้อความในช่อง No และใส่พาสเวิร์ดในช่อง Pass แล้วกดปุ่ม del ซึ่งเมื่อตรวจสอบแล้วว่าพาสเวิร์ดถูกต้องระบบจะลบข้อความนั้นให้ในทันที
- ข้อความ
- มีในส่ว

บันทึกข้อความ
ต่าง ๆ ได้

4.2.3 ส
ในส่วน
เมื่อทำการคลิก



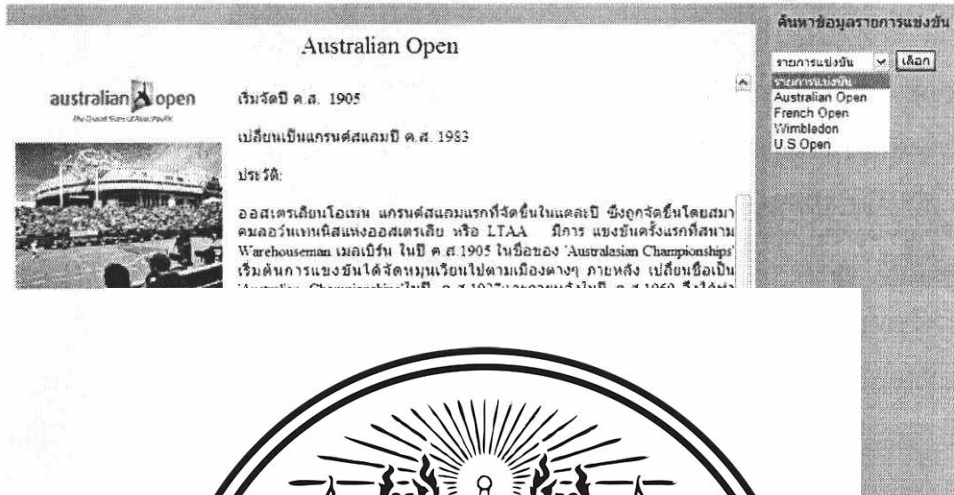
หมวด 4 สนาม ซึ่ง



รูปที่ 4.4 ภาพเมนูที่มีรายการแข่งขันทั้ง 4 รายการ

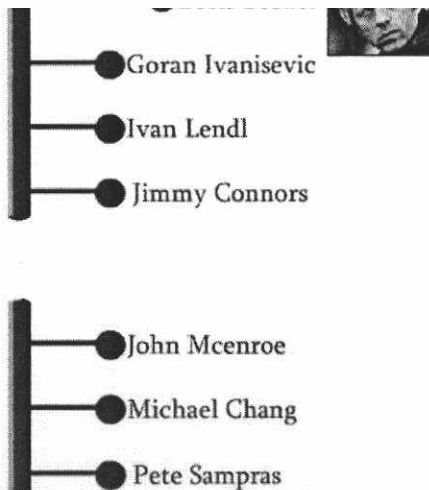
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อทำการเลือกรายการเว็บเพจจะแสดงผลออกมาเป็นรายการนั้น ๆ ตามที่ได้เลือกโดยจะแสดงรายละเอียดเป็นประวัติความเป็นมาของรายการ สนามที่ใช้และสัญลักษณ์ของรายการ โดยทางเราสามารถทำการเลือกแสดงรายการอื่นได้



4.2.4 นี้
ด้านค่า
ด้านานและนักเ

มนิสที่เป็น

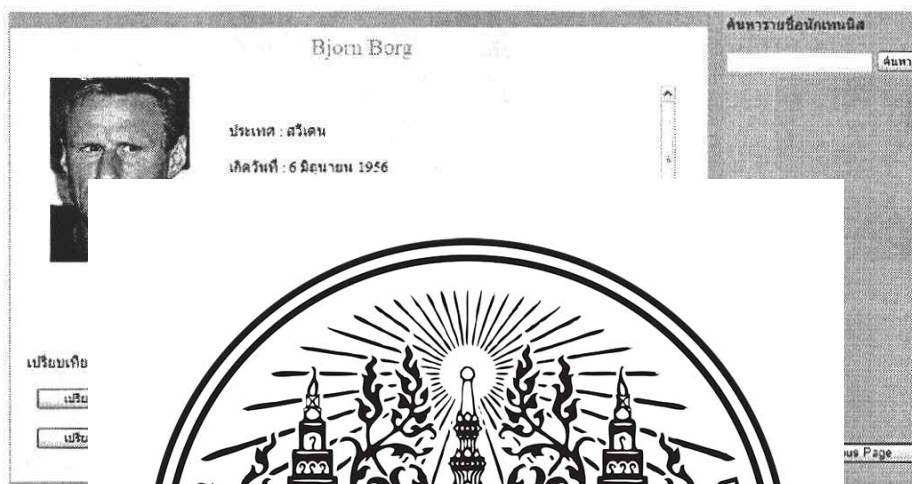


รูปที่ 4.6 เมนูเลือกข้อมูลนักเทนนิสในด้านาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

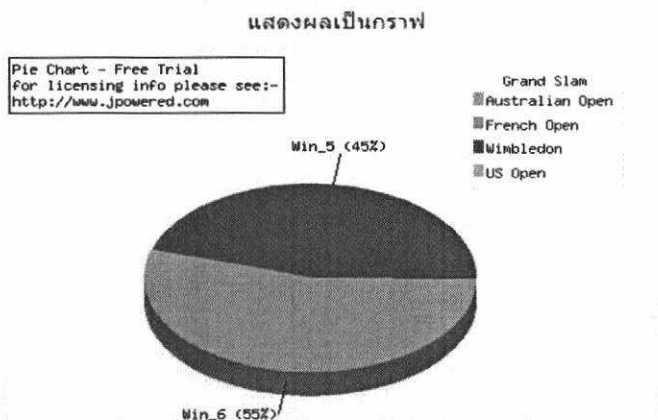
เมื่อทำการคลิกไปยังรายชื่อนักเทนนิสจะแสดงข้อมูลนักเทนนิสและสถิติการเอาชนะในรายการแกรนด์สแลมทั้งสี่รายการ หรือสามารถทำการค้นหานักเทนนิสอื่น ๆ ในฐานข้อมูลได้ดังรูป

4.2.4.1 หน้าแสดงข้อมูลและสถิติของนักเทนนิส



ภาพแ
เปอร์เซ็นต์เทียบ
4.2.4.2
ภาพก:
อัตราส่วนซึ่งสา

ารและคิดเป็น
มและเทียบเป็น
ผิวแบบไหน

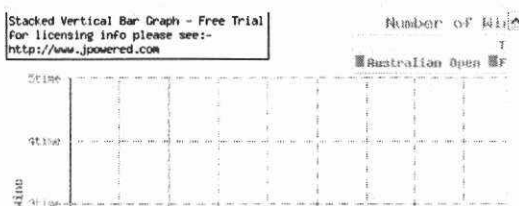


รูปที่ 4.8 แสดงอัตราส่วนการคว้าแชมป์ในรายการแกรนด์สแลม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

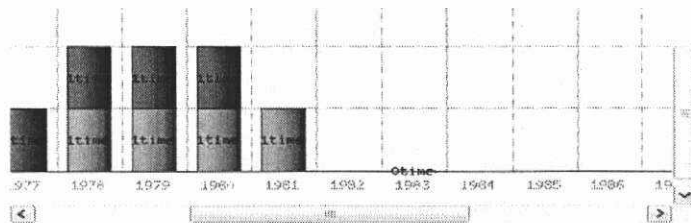
4.2.4.3 แผนภูมิแท่ง

แผนภูมิแสดงสถิติการคว้าแชมป์ของนักเทนนิส โดยแต่ละแท่งจะแสดงรายการที่สามารถทำการคว้าชัยชนะได้ในปีนั้น



โดยที่เม
นั้นคว้าชัยได้


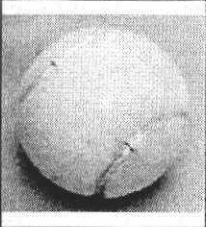
ักเทนนิสคน



รูปที่ 4.10 แสดงถึงประเภทสี่ของรายการแกรนด์สแลม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้าทำการคลิกบนปุ่ม “ เปรียบเทียบในแบบที่ 1 ” หรือ “ เปรียบเทียบในแบบที่ 2 ” เว็บจะทำการลิงค์ต่อไป โดยนำชื่อและข้อมูลนักเทนนิสคนนั้นไปหน้าทำการเปรียบเทียบ

	Bjorn Borg สวีเดน 52 ขวา 1973 1984	มือ สัญชาติ อายุ มือที่ถนัด อันดับโลก ปีที่เริ่มเล่น เลิกเล่นปี		
---	---	---	--	---

รูป

รูป

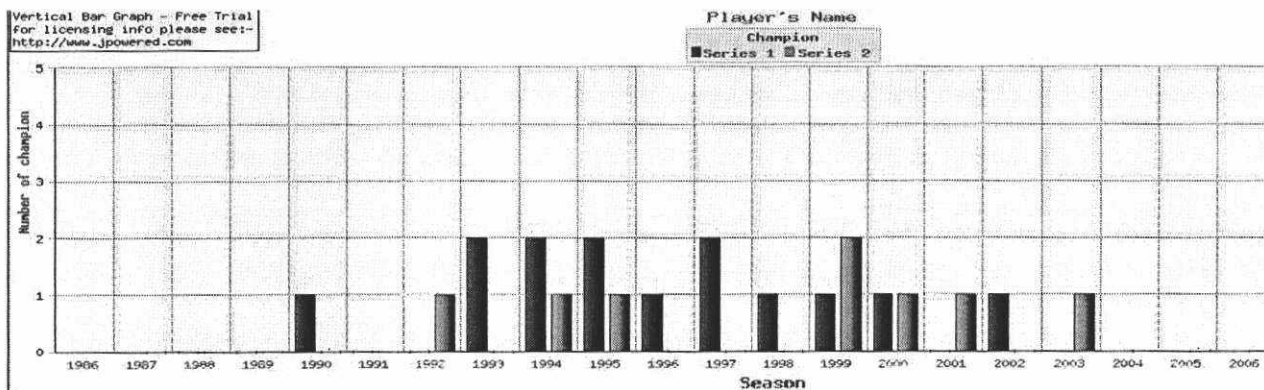
ในส่วน
ปุ่ม “ ทำการเป็

box และคลิก



เมื่อเลือกนักเทนนิสคนที่สองแล้วคลิกปุ่ม “ ทำการเปรียบเทียบ ” ระบบจะดึงข้อมูลกราฟของนักเทนนิสคนที่สองขึ้นมาเพื่อเปรียบเทียบกับนักเทนนิสคนแรกที่เราเลือกไว้ก่อนหน้านี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

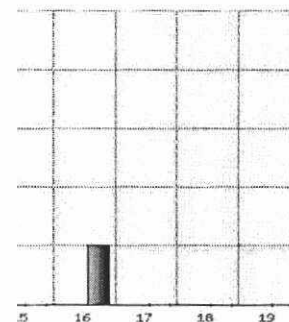
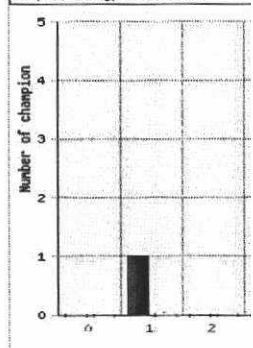


รูปที่ 4.13 แสดงผลลัพธ์ของกราฟเมื่อเลือกนักเทนนิสคนที่สอง

และเมื่อ
แบบแรก แต่จะ
เล่นอาชีพของนี้

จะเหมือนกับ
เกมช่วงอายุการ

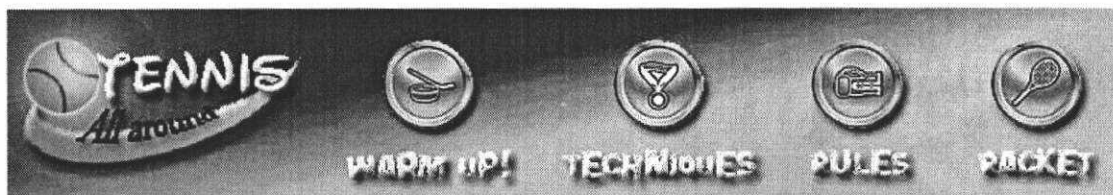
Vertical Bar Graph - Free Tri
for licensing info please see
http://www.jpowered.com



4.3 หัวข้อ Academy

เมื่อคลิกแล้วจะเปิดหน้าต่างขึ้นมาโดยหน้าต่างนี้จะแสดงหน้าหลักของข่าวสาร ข้อมูล การวอร์มอัพ เทคนิคการเล่น กฎกติกา และข้อมูลเรีคเกตที่น่าสนใจ

4.3.1 ส่วนบนของเว็บเพจ



รูปที่ 4.15 แสดงรูปส่วนบนของเว็บเพจในหน้า Academy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านบนของหน้าเพจจะมีหัวข้อย่อยให้เลือกอีกสี่หัวข้อซึ่ง ได้แก่

- WARM UP!
- TECHNIQUES
- RULES
- RACKET

โดยที่หน้าเว็บเพจมีรูปแบบดังรูป



รูปที่ 4.16 แสดงหน้าเว็บเพจหลักของ Academy

4.3.2 หัวข้อ WARM UP!

หัวข้อนี้จะแสดงวิธีที่ถูกต้องในการอบอุ่นร่างกายก่อนทำการแข่งขันหรือซ้อมเทนนิส เพื่อหลีกเลี่ยงอาการบาดเจ็บที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นกีฬาชนิดนี้ เมื่อคลิกที่หัวข้อนี้จะแสดงข้อมูลในการอบอุ่นร่างกายดังรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.3.3 ที่
เทนนิส

สนใจในกีฬา

รูปที่ 4.18 แสดงหน้าเว็บเพจของหัวข้อ TECHNIQUES

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

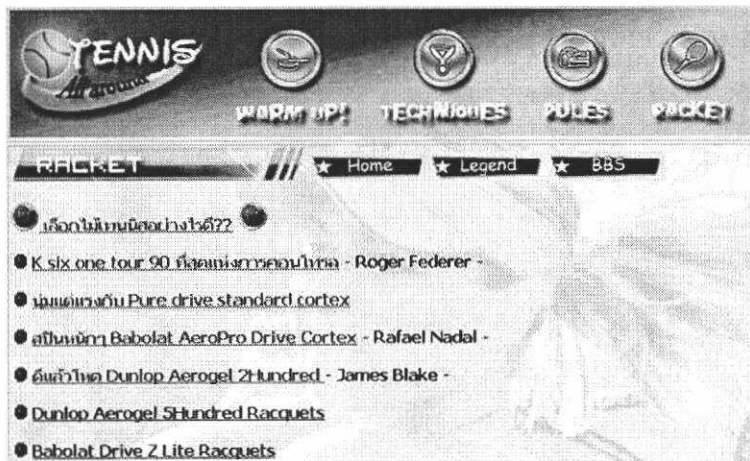
4.3.4 หัวข้อ RULES

ในส่วนนี้จะให้คำแนะนำเกี่ยวกับกติกาการนับแต้มและกติกาเบื้องต้นเกี่ยวกับกีฬาเทนนิสสำหรับผู้สนใจในกีฬานี้ เมื่อคลิกที่หัวข้อนี้จะแสดงกฎ กติกา การนับแต้ม และคำศัพท์ที่ควรรู้อย่างอื่น ๆ ดังรูป



4.3.5 ที่.....

ในส่วนนี้จะให้คำแนะนำเกี่ยวกับแร็กเกตเทนนิสในแต่ละประเภท เพื่อให้ผู้สนใจสามารถนำไปเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจเลือกซื้อไม้เทนนิส เมื่อคลิกที่หัวข้อนี้จะแสดงข้อมูลแร็กเกตยอดนิยม พร้อมทั้งการวิจารณ์แร็กเกตต่าง ๆ ดังรูป



4.4 หัว
เป็นส่วน
หน้าเว็บเพจจะแ



การเข้าสู่หัวข้อนี้

ค้นหาด้วย:

[ค้นหา] [ปิดหน้าต่าง]

ผู้เข้าชม: 50
สายโทรเข้า: 0

2008 12:30:16 +0700

จำนวนเอกสารทั้งหมด: 1
เอกสารที่: 1

เลขที่	หัวข้อเอกสาร	วันที่	หมวด	เลขที่เอกสาร
00002	คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศ เลขที่เอกสาร: 2008-02-01 15:31:00	8	1	2008-02-04 14:32:56 : ฐาน
00001	คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศ 250 หน้า เลขที่เอกสาร: 2008-01-22 18:08:26	27	0	2008-01-22 18:08:26 : VR

☑️: จำนวนหน้า | ☑️: จำนวนไฟล์ | ☑️: จำนวนผู้เข้าชม | - ☑️: จำนวนเอกสาร | - ☑️: จำนวนไฟล์รูป

Board v.5.30 © 2002-2007 All rights reserved.

รูปที่ 4.21 แสดงหน้าเว็บเพจของหัวข้อ BBS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุป

5.1 การพัฒนาโครงการ

ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกีฬาเทนนิส แล้วศึกษารูปแบบการนำเสนอตลอดจนศึกษาวิธีการนำเสนอในหลาย ๆ รูปแบบ อาทิเช่นเขียนโค้ดภาษาต่าง ๆ โดยจัดทำแสดงออกมาในรูปแบบเว็บเพจ และทดสอบการทำงานของโครงการ

5.2 ปัญหา

เนื่องจาก
Professional 8,
ในการศึกษาแล
ชำนาญในการใ
เป็นเหตุให้ใช้เว



เช่น Flash
ทำให้ใช้เวลานาน
การณ์และความ
ในโครงการ จึง
ๆ นั้น

5.3 แนวทางใ

สามารถ
นำเสนอได้อีกม
เทนนิสหญิง
สลับซับซ้อนใ

นาวิธีการในการ
เฉพาะข้อมูลนัก
ให้ละเอียดและ
นของวิดีโอหรือ

รูปภาพเกี่ยวกับเทนนิสที่น่าสนใจ เพื่อนำมาเป็นสื่อให้ผู้คนทั่วไปสนใจในกีฬาเทนนิส นอกจากนั้น
แล้วยังสามารถนำมาเป็นตัวอย่างในการฝึกสอนวิธีการเล่นเบื้องต้นแก่ผู้เยี่ยมชมได้อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

David Morris. 2549. สร้างเว็บสวยด้วย Flash 8. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ส.เอเชียเพลส.

สมศักดิ์ เถอยุกต์. 2546. เทคนิคสร้างงาน Animation ด้วย Flash MX. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด ยงพลเทรดดิ้ง.

ชวิศน์จ ธิษณศิริวิชัย. 2545. เรียนจบแล้วจะไปไหนดี ฉบับฉบับนี้ด้วยตัวเอง. กรุงเทพฯ : บริษัท ว.เพชรสกล จำกัด
 สมศักดิ์
 จูติมา ร
 ทำปกเจริญผล.

จำกัด.

เ : โรงพิมพ์และ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้