

ฮาจิเมะ : เว็บบล็อกรูปแบบเดสก์ทอปโดยใช้เทคโนโลยีฟลิกซ์

HAJIME : DESKTOP BLOG STYLE USING FLEX TECHNOLOGY



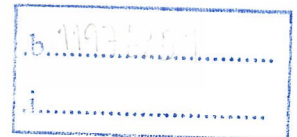
H004770



เลขหมู่.....

เลขทะเบียน **04770**

วัน,เดือน,ปี - 8 ต.ค. 2551



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

HAJIME : DESKTOP BLOG STYLE USING FLEX TECHNOLOGY



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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพียงปีการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2/2007



COPYRIGHT 2008

FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบรับรองปริญญาโท ประจำปีการศึกษา 2550
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เรื่อง ฮาจิเมะ : เว็บบล็อกรูปแบบเดสก์ทอปโดยใช้เทคโนโลยีเฟล็กซ์

HAJIME : DESKTOP BLOG STYLE USING FLEX TECHNOLOGY

ผู้จัดทำ

1. นาย ธนารักษ์ กวานานันท์ รหัสประจำตัว 47070090
2. นาย ปฐม เตะชะโศกณมณี รหัสประจำตัว 47070095

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ อนุพล พันธุ์วงศ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการ	สาขิเมะ: บล็อกรูปแบบเดสก์ท็อปโดยใช้เทคโนโลยีเฟล็กซ์
นักศึกษา	ธนารักษ์ ภูวนานันท์ ปฐม เตชะโสภณมณี
รหัสนักศึกษา	47070090 47070095
ปริญญา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2550
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ. ณัฐพล พันธวุฒิกุล

บทคัดย่อ

ระบบบล็อกในปัจจุบัน ถือได้ว่าเป็นระบบที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทั่วทุกมุมโลก และถูกนำมาประยุกต์ใช้ในหลายๆด้าน แต่ระบบที่มีอยู่ส่วนใหญ่นั้น ให้ความสำคัญกับการใช้งานมากกว่าอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้

โครงการนี้ถูกพัฒนาขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ให้ระบบบล็อกสนองตอบความต้องการทั้งการใช้งานและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้ โดยได้นำเทคโนโลยีเฟล็กซ์ที่เป็นเทคโนโลยีด้านออกแบบเว็บมาใช้ในการพัฒนาระบบ เพื่อให้ระบบมีการใช้งานที่ง่ายมากขึ้น และการโต้ตอบที่รวดเร็วและราบรื่น ทำให้เกิดความแตกต่างเป็นการหลีกเลี่ยงการแข่งขันกับบล็อกที่มีอยู่อย่างมากมายในขณะนี้

Project Title HAJIME : DESKTOP BLOG STYLE USING FLEX
Student Mr. Thanarat Pawanun
Mr. Pathom Techasoponmancee
StudentID 47070090
47070095
Degree Bachelor of Science
Programme Information Technology
Academic Year 2007
Advisor Natapon Pantuwong

ABSTRACT

In presently, Blog system is the most popular in the worldwide communication. It can apply in varies usage, but most of blog system emphasize on usability more than user satisfactory.

This project is developed for improvement both of user usability and satisfaction. This system is developed base on Flex technology, web design tools, to improve usability more easily and faster interactive with smooth connection. This will be the big competitive advantage against nowadays competitors.

กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้ได้ดำเนินการภายใต้ความช่วยเหลือและความอนุเคราะห์ จากบุคคลต่างๆดังนี้
ขอขอบพระคุณ บิดามารดา ผู้ให้กำเนิด อบรมเลี้ยงดูจนเติบโตใหญ่ และให้โอกาสทางการ
ศึกษา รวมทั้งคอยให้กำลังใจและคำปรึกษาต่างๆ

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ณัฐพล พันธุ์วงศ์อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้ความกรุณาช่วยเหลือ ให้
คำปรึกษาแนะนำ ชี้แจงข้อผิดพลาดบกพร่อง ในการดำเนินโครงการนี้

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกๆท่าน ที่ไม่ได้เอ่ยนาม ณ ที่นี้ ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้
อันพึงเป็นประโยชน์ในการพัฒนาโครงการ

ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ที่คอยให้กำลังใจเสมอมา

ธนารัฐ ภาวนานันท์
ปฐม เตชะ โสภณมณี



สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญรูป.....	VI
สารบัญตาราง.....	XII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
1.3 ทฤษฎีหรือแนวคิดที่ใช้ในการทำงานโครงการ.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	2
1.6 โครงสร้างของโครงการ.....	2
บทที่ 2 ทฤษฎีและแนวคิด.....	3
2.1 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับเว็บบล็อก.....	3
2.2 สถาปัตยกรรมโมเดล วิวและคอนโทรลเลอร์.....	3
2.3 สถาปัตยกรรมของแพลตฟอร์มจาวาเอนเทอร์ไพรส์.....	4
2.4 เว็บเซอร์วิส.....	5
2.5 เว็บแบบอาร์ไอเอ.....	6
2.6 อดีบีเฟล็กซ์.....	7
2.7 ความแตกต่างระหว่างเฟล็กซ์กับเฟลช.....	9

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 วิเคราะห์และออกแบบระบบ	10
3.1 ความต้องการของผู้ใช้	10
3.2 ความต้องการของระบบ	15
3.3 การวิเคราะห์และออกแบบระบบบล็อก	17
3.4 การออกแบบฐานข้อมูลระบบบล็อก	71
บทที่ 4 การพัฒนาระบบ.....	75
4.1 เครื่องมือและภาษาโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาระบบ.....	75
4.2 การพัฒนาส่วนเข้าสู่ระบบ	76
4.3 การพัฒนาส่วนสมัครสมาชิก	76
4.4 การพัฒนาส่วนบทความ.....	82
4.5 การพัฒนาส่วนรูปภาพ.....	90
4.6 การพัฒนาส่วนวิดีโอ.....	94
4.7 การพัฒนาส่วนเพลง.....	96
4.8 การพัฒนาส่วนอัฟโพลด.....	99
4.9 การพัฒนาส่วนตั้งค่า.....	109
4.10 การพัฒนาส่วนเพิ่มเพื่อน.....	113
4.11 การพัฒนาส่วนค้นหาบทความ.....	115
4.12 การพัฒนาส่วนหน้าต่าง	117
บทที่ 5 สรุปการพัฒนาโครงการ	119
5.1 สรุปโครงการ.....	119
5.2 ปัญหาที่พบในการพัฒนาโครงการและแนวทางในการแก้ไข.....	120
5.3 แนวทางการพัฒนาโครงการในอนาคต.....	120

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 แสดงสถาปัตยกรรมของแพลตฟอร์มจาวาเอนเทอร์ไพรส์.....	4
2.2 แสดงส่วนประกอบสำคัญของเว็บเซอร์วิส	5
2.3 แสดงเว็บแบบอาร์ไอเอทีพัฒนาขึ้นจากเทคโนโลยีโดบีเฟล็กซ์	6
2.4 แสดงชุดเครื่องมือเฟล็กซ์ (Flex Software Developer Kit).....	7
2.5 แสดงการทำงานของเฟล็กซ์แอปพลิเคชันบนเว็บเบราว์เซอร์	7
2.6 แสดงสถาปัตยกรรมของเทคโนโลยีเฟล็กซ์	8
3.1 แผนภาพยูสเคสระบบบล็อก	17
3.2 แผนภาพกิจกรรมการลงชื่อเข้าใช้ระบบ.....	34
3.3 แผนภาพกิจกรรมการสมัครสมาชิก	34
3.4 แผนภาพกิจกรรมการอ่านบทความ.....	35
3.5 แผนภาพกิจกรรมการเขียนบทความ	35
3.6 แผนภาพกิจกรรมการแก้ไขบทความ	36
3.7 แผนภาพกิจกรรมการเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น	36
3.8 แผนภาพกิจกรรมการลบบทความ	37
3.9 แผนภาพกิจกรรมการค้นหาบทความ.....	37
3.10 แผนภาพกิจกรรมการส่งข้อมูลสื่อเข้าสู่ระบบ	38
3.11 แผนภาพกิจกรรมการเพิ่มเพื่อน	38
3.12 แผนภาพกิจกรรมการปรับแต่งบล็อก.....	39
3.13 แผนภาพกิจกรรมการดูรูปภาพ.....	39
3.14 แผนภาพกิจกรรมการสร้างแกลเลอรีภาพ	40
3.15 แผนภาพกิจกรรมการลบแกลเลอรีภาพ.....	40
3.16 แผนภาพกิจกรรมการลบรูปภาพ.....	41
3.17 แผนภาพกิจกรรมการเล่นเพลง.....	41
3.18 แผนภาพกิจกรรมการสร้างอัลบั้มของเพลง.....	42
3.19 แผนภาพกิจกรรมการลบอัลบั้มของเพลง.....	42
3.20 แผนภาพกิจกรรมการลบเพลง.....	43
3.21 แผนภาพกิจกรรมการเล่นวีดีโอ.....	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.22 แผนภาพกิจกรรมการสร้างที่จัดเก็บของวีดีโอ	44
3.23 แผนภาพกิจกรรมการลบที่จัดเก็บของวีดีโอ.....	44
3.24 แผนภาพกิจกรรมการลบวีดีโอ.....	45
3.25 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.beans	46
3.26 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.daos	47
3.27 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.services	48
3.28 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.components	49
3.29 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจต่างๆในระบบ	49
3.30 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจ Beans กับ Daos	50
3.31 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจ Daos กับ Services.....	51
3.32 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจ Services กับ Components.....	52
3.33 รายละเอียดของคลาส Article.....	53
3.34 รายละเอียดของคลาส Comment	53
3.35 รายละเอียดของคลาส MemberUser.....	54
3.36 รายละเอียดของคลาส Gallery	54
3.37 รายละเอียดของคลาส Picture.....	55
3.38 รายละเอียดของคลาส VideoStore.....	55
3.39 รายละเอียดของคลาส Video	55
3.40 รายละเอียดของคลาส Album.....	56
3.41 รายละเอียดของคลาส Music.....	56
3.42 รายละเอียดของคลาส Wallpaper	56
3.43 รายละเอียดของคลาส FriendList	57
3.44 รายละเอียดของคลาส ArticleDao	57
3.45 รายละเอียดของคลาส MemberUserDao	58
3.46 รายละเอียดของคลาส GalleryDao	58
3.47 รายละเอียดของคลาส VideoStoreDao	59

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อ VII ศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.48 รายละเอียดของคลาส AlbumDao	59
3.49 รายละเอียดของคลาส PictureDao	60
3.50 รายละเอียดของคลาส VideoDao	60
3.51 รายละเอียดของคลาส MusicDao	61
3.52 รายละเอียดของคลาส WallpaperDao.....	61
3.53 รายละเอียดของคลาส FriendListDao.....	62
3.54 รายละเอียดของคลาส CommentDao	62
3.55 รายละเอียดของคลาส RegisterService.....	62
3.56 รายละเอียดของคลาส SearchService	63
3.57 รายละเอียดของคลาส PictureManageService.....	63
3.58 รายละเอียดของคลาส VideoManageService	64
3.59 รายละเอียดของคลาส MusicManageService.....	64
3.60 รายละเอียดของคลาส LoginService	65
3.61 รายละเอียดของคลาส BlogSettingService.....	65
3.62 รายละเอียดของคลาส ArticleWriterService	65
3.63 รายละเอียดของคลาส ArticleViewerService	66
3.64 รายละเอียดของคลาส UploadService	66
3.65 รายละเอียดของคลาส FriendListService	66
3.66 รายละเอียดของคลาส RegisterComponent.....	67
3.67 รายละเอียดของคลาส LoginComponent.....	67
3.68 รายละเอียดของคลาส IndexComponent	67
3.69 รายละเอียดของคลาส MusicComponent	68
3.70 รายละเอียดของคลาส VideoComponent	68
3.71 รายละเอียดของคลาส PhotoSlideComponent.....	68
3.72 รายละเอียดของคลาส SettingComponent.....	69
3.73 รายละเอียดของคลาส ArticleComponent	69

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.74 รายละเอียดของคลาส CommentComponent	69
3.75 รายละเอียดของคลาส UploadComponent	70
3.76 รายละเอียดของคลาส BlogComponent	70
3.77 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลของระบบบล็อก.....	71
4.1 ส่วนการเข้าสู่ระบบ	76
4.2 ข้อความเตือนเมื่อเข้าสู่ระบบล้มเหลว	76
4.3 ข้อตกลงของการสมัครสมาชิก.....	77
4.4 ส่วนของข้อมูลสมาชิก	78
4.5 ตรวจสอบจำนวนตัวอักษรของข้อมูล	79
4.6 แจ้งเตือนการมีอยู่ของยูสเซอร์เนม	79
4.7 ตรวจสอบความถูกต้องของยูสเซอร์เนม และอีเมลล์.....	80
4.8 ตรวจสอบข้อมูลส่วนตัว.....	80
4.9 แสดงปฏิทินในการเลือกวัน	81
4.10 ส่วนของการตั้งค่าบล็อกเบื้องต้น	81
4.11 เสร็จสิ้นการสมัครสมาชิก	82
4.12 หน้าต่างบทความ	83
4.13 หน้าจอการเขียนบทความ	84
4.14 เขียนบทความ.....	84
4.15 ลากบทความเพื่อแสดง.....	85
4.16 การแสดงบทความ	85
4.17 เขียนแสดงความคิดเห็น	86
4.18 แสดงความคิดเห็น.....	86
4.19 ลบความคิดเห็น.....	87
4.20 แก้ไขบทความ.....	88
4.21 ลบบทความ.....	88
4.22 ยืนยันการลบบทความ	89
4.23 หลังจากลบบทความ	89

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อ **IX** ศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.24 หน้าต่างรูปภาพ	90
4.25 แสดงผลรูปภาพ	91
4.26 เลื่อนรูปภาพ.....	91
4.27 ปรับมุมการจัดวางรูปภาพ	92
4.28 ปรับความใกล้เคียงของการจัดวางรูปภาพ	92
4.29 ลบรูปภาพ	93
4.30 หลังลบรูปภาพ	93
4.31 หน้าต่างวิดีโอ.....	94
4.32 การแสดงวิดีโอ.....	95
4.33 ลบวิดีโอ.....	95
4.34 หน้าต่างเพลง.....	96
4.35 เล่นเพลง.....	97
4.36 ปรับแต่งคลื่นเสียง.....	97
4.37 แสดงผลแบบแท่ง	98
4.38 ลบเพลง.....	98
4.39 หน้าต่างอัพโหลด.....	99
4.40 หน้าจออัพโหลดรูปภาพ	100
4.41 การเลือกไฟล์รูปภาพ.....	101
4.42 รายชื่อรูปภาพที่เลือก.....	101
4.43 กำหนดชื่อแกลเลอรี.....	102
4.44 แข็งการสร้างแกลเลอรี	102
4.45 หลังสร้างแกลเลอรี.....	103
4.46 รูปภาพถูกอัพโหลดแล้ว.....	103
4.47 หน้าจออัพโหลดเพลง	104
4.48 การเลือกไฟล์เพลง	104
4.49 หน้าจออัพโหลดวิดีโอ	105
4.50 การเลือกไฟล์วิดีโอ	105

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.51 หน้าจออ็อปโทลวอลเปเปอร์	106
4.52 เลือกไฟล์รูปภาพวอลเปเปอร์	107
4.53 การแบ่งป็นวอลเปเปอร์.....	107
4.54 แสดงไฟล์วอลเปเปอร์ของผู้ใช้	108
4.55 แสดงไฟล์วอลเปเปอร์ที่มีการแบ่งป็น	108
4.56 หน้าต่างตั้งค่า	109
4.57 ตั้งค่าวอลเปเปอร์และการแสดงส่วนประกอบหน้าจอ.....	110
4.58 หลังการตั้งค่าวอลเปเปอร์	110
4.59 ตั้งค่ารูปส่วนตัว.....	111
4.60 เลือกไฟล์รูปภาพส่วนตัวจากคอมพิวเตอร์	111
4.61 เลือกรูปภาพส่วนตัว.....	112
4.62 หลังจากเลือกรูปภาพส่วนตัว.....	112
4.63 โพรไฟล์ในบล็อกผู้อื่น.....	113
4.64 เพิ่มเพื่อนขณะยังไม่เข้าสู่ระบบ.....	113
4.65 เพิ่มเพื่อนหลังเข้าสู่ระบบ	114
4.66 หลังเพิ่มเพื่อน.....	114
4.67 หน้าจอค้นหา.....	115
4.68 ค้นหาแบบประเภท	116
4.69 ค้นหาแบบแท็ก	116
4.70 การจัดเรียงหน้าต่างแบบ Cascade.....	117
4.71 การจัดเรียงหน้าต่างแบบ Auto Arrange.....	118
4.72 การจัดเรียงหน้าต่างแบบ Auto Arrange Fill	118

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อ **XI** ศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 รายละเอียดของยูสเคสระบบจัดการบทความ.....	18
3.2 รายละเอียดของยูสเคสระบบอ่านบทความ	19
3.3 รายละเอียดของยูสเคสระบบการจัดการข้อความแสดงความคิดเห็น	20
3.4 รายละเอียดของยูสเคสระบบการเข้าใช้งาน	21
3.5 รายละเอียดของยูสเคสระบบลงทะเบียน.....	22
3.6 รายละเอียดของยูสเคสระบบค้นหาบทความ.....	24
3.7 รายละเอียดของยูสเคสระบบอัปโหลดสื่อ.....	25
3.8 รายละเอียดของยูสเคสระบบปรับแต่งคุณลักษณะบล็อก	26
3.9 รายละเอียดของยูสเคสระบบรูปภาพ	26
3.10 รายละเอียดของยูสเคสระบบเล่นเพลง	27
3.11 รายละเอียดของยูสเคสระบบเล่นวีดีโอ	28
3.12 รายละเอียดของยูสเคสระบบเพิ่มเพื่อน	29
3.13 รายละเอียดของยูสเคสระบบจัดการรูปภาพ	29
3.14 รายละเอียดของยูสเคสระบบจัดการเพลง.....	31
3.15 รายละเอียดของยูสเคสระบบจัดการวีดีโอ.....	32
3.16 รายละเอียดของตาราง Article	71
3.17 รายละเอียดของตาราง Comment	72
3.18 รายละเอียดของตาราง Gallery	72
3.19 รายละเอียดของตาราง Picture	72
3.20 รายละเอียดของตาราง VideoStore	72
3.21 รายละเอียดของตาราง Video	73
3.22 รายละเอียดของตาราง Album	73
3.23 รายละเอียดของตาราง Music	73
3.24 รายละเอียดของตาราง Wallpaper.....	73
3.25 รายละเอียดของตาราง FriendList.....	74
3.26 รายละเอียดของตาราง MemberUser	74
4.1 แสดงคุณลักษณะของฮาร์ดแวร์ที่ใช้ในการพัฒนาระบบ.....	75

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันนี้ การเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร บนโลกอินเทอร์เน็ต ได้รับความสนใจและถูกใช้งานอย่างแพร่หลาย ด้วยวิธีการที่ไม่ยากสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป และบล็อกก็เป็นเครื่องมือสื่อสารรูปแบบใหม่ที่ใช้ในการประกาศข่าวสาร การเผยแพร่ผลงาน การแสดงความคิดเห็น ประสบการณ์ได้อย่างอิสระ และกำลังเป็นที่นิยมมากขึ้น และมีผู้ให้บริการมากขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นผู้พัฒนาจึงเห็นว่า สิ่งที่เว็บบล็อกจัดหามาให้ ณ ขณะนี้ ทั้งการเขียนเรื่องราว การใส่อัลบั้มรูป เพลง หรือวิดีโอ เป็นต้นนั้น ควรจะมีสิ่งเพิ่มเติมลงไป เพื่อพัฒนาระบบของเว็บบล็อกโดยรวมให้เป็นเว็บแบบ อาร์ไอเอ (RIA:Rich Internet Application) ซึ่งเป็นการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ให้มีความใกล้เคียงกับเดสก์ท็อปแอปพลิเคชัน มากที่สุด นั่นคือ ให้มีการใช้งานที่ง่าย มีการตอบสนองที่ดีขึ้นซึ่งบางบล็อกยังมีการตอบสนองที่ช้าอยู่ เพราะต้องติดต่อกับผู้ให้บริการอยู่บ่อยครั้ง และผู้พัฒนาได้ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานพร้อมทั้งการใช้งานให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับระบบปฏิบัติการแบบเดสก์ท็อป เพื่อหลีกเลี่ยงการแข่งขันกับบล็อกที่มีอยู่อย่างมากมายในขณะนี้

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาหลักการการทำงานของระบบเว็บบล็อก
2. เพื่อพัฒนาระบบให้สอดคล้องกับหลักการทำงานแบบ ระบบรับ-ให้บริการ
3. เพื่อศึกษานิยามและการพัฒนาเว็บแบบอาร์ไอเอ
4. เพื่อศึกษา เทคโนโลยี โดบี เฟล็กซ์ (Adobe Flex Technology) แล้วนำมาพัฒนาเว็บให้เป็นแบบอาร์ไอเอ
5. เพื่อศึกษาแนวคิดหลักการเชิงวัตถุ แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาระบบ
6. เพื่อจุดประกายให้ผู้พัฒนาเว็บหันมาสนใจการพัฒนาเว็บแบบอาร์ไอเอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ทฤษฎีหรือแนวคิดที่ใช้ในการทำงานโครงการงาน

แนวคิดที่นำมาใช้เพื่อให้เว็บบล็อกมีความน่าดึงดูดมากยิ่งขึ้น คือ แนวคิดของเว็บแบบอาร์ไอเอ ลักษณะเด่นของเว็บที่ใช้แนวความคิดแบบอาร์ไอเอ คือ ความรวดเร็วในการโต้ตอบกับผู้ใช้ และได้นำเทคโนโลยีคือ ฟล็กซ์ (Adobe Flex Technology) เข้ามาใช้เพื่อพัฒนาให้เว็บบล็อกเป็นเว็บตามแนวคิดแบบอาร์ไอเอ

1.4 ขอบเขตของโครงการงาน

1. บล็อกที่พัฒนาขึ้นจะสนับสนุนการใช้งานกับทุกเว็บเบราว์เซอร์ แต่เว็บเบราว์เซอร์นั้นต้องมีการติดตั้งแฟลชเพลย์เยอร์ (Flash Player) ตั้งแต่รุ่น 9.0 ขึ้นไป
2. ภาษาที่ใช้ในบล็อก จะมีการใช้งานภาษาไทยเป็นหลัก

1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

1. กำหนดหัวข้อ เป้าหมาย จุดประสงค์ และขอบเขตของการทำโครงการงาน
2. ศึกษาทฤษฎี หลักการพื้นฐานและเครื่องมือต่างๆที่ใช้ในการทำโครงการงาน
3. วิเคราะห์และออกแบบระบบด้วยหลักการเชิงวัตถุ
4. พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์
5. ทดสอบโปรแกรม
6. จัดทำเอกสารประกอบ

1.6 โครงสร้างของโครงการงาน

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 บทด้วยกันคือ

บทที่ 1 กล่าวถึงความจำเป็นมาของโครงการงาน ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ ขอบเขตโครงการงาน ขั้นตอนการศึกษา และโครงสร้างของโครงการงาน

บทที่ 2 กล่าวถึงทฤษฎีและแนวคิดที่ใช้ในการทำโครงการงาน

บทที่ 3 กล่าวถึงการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

บทที่ 4 กล่าวถึงฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

รวมทั้งอธิบายถึง ส่วนแสดงผลของโปรแกรม

บทที่ 5 กล่าวสรุปการพัฒนาโครงการงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทฤษฎีและแนวคิด

2.1 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับเว็บล็อก

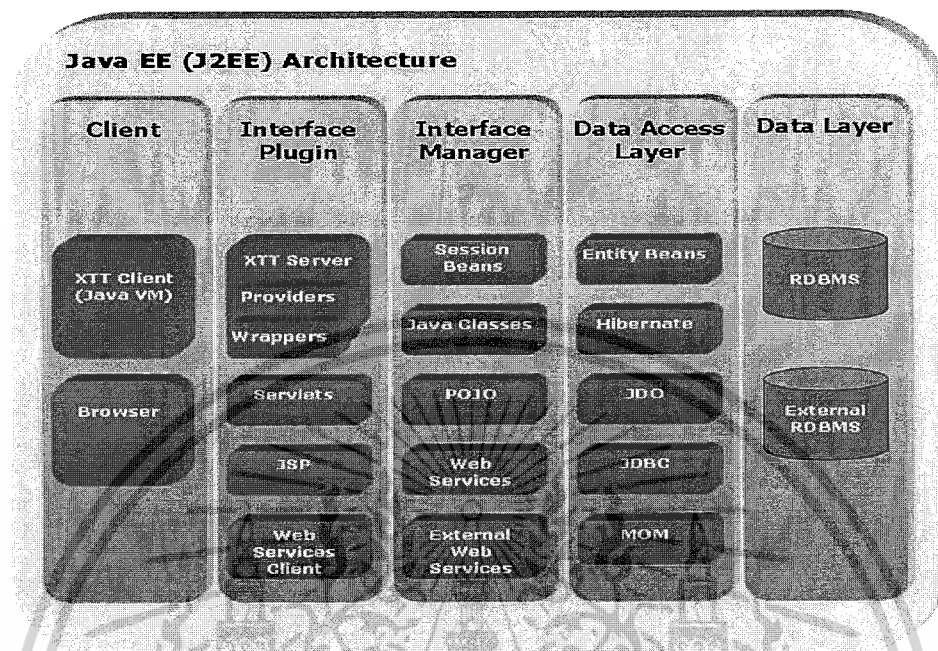
บล็อก (blog) หรือ เว็บล็อก (weblog) เป็นหน้าเว็บประเภทหนึ่ง ซึ่งคำว่าบล็อก ย่อมาจากคำว่าเว็บล็อก โดยคำว่าเว็บล็อก นั้นมาจากเวปไซด์ (World Wide Web) และ ล็อก (log) ซึ่งหมายถึง ปุ่มหรือบันทึก รวมกัน หมายถึง บันทึกบนเวปไซด์หรือบนอินเทอร์เน็ตนั่นเอง

2.2 สถาปัตยกรรมโมเดล วิวและคอนโทรลเลอร์ (Model View Controller Architecture)

สถาปัตยกรรมโมเดล วิว คอนโทรล (Model View Control) เป็นสถาปัตยกรรมที่แบ่งส่วนต่างๆของการพัฒนาแอปพลิเคชัน ออกเป็น 3 ส่วนซึ่งประกอบด้วย โมเดลคอมโพเนนต์ (Model Component) วิวคอมโพเนนต์ (View Component) และ คอนโทรลเลอร์คอมโพเนนต์ (Controller Component) ซึ่งในแต่ละคอมโพเนนต์สามารถพัฒนาแอปพลิเคชัน โดยไม่ขึ้นกับ คอมโพเนนต์ใดคอมโพเนนต์หนึ่ง นั้นหมายความว่า เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงคอมโพเนนต์ใดคอมโพเนนต์หนึ่งจะไม่กระทบกับคอมโพเนนต์อื่นๆ โดยหน้าที่ของส่วนประกอบต่างๆในสถาปัตยกรรม โมเดล วิว และคอนโทรลเลอร์ (Model View Controller Architecture) สามารถอธิบายได้ดังนี้

- โมเดล (Model) รับผิดชอบการจัดการข้อมูล เช่น การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล การดึงข้อมูลและจัดเก็บข้อมูล
- วิว (View) ทำหน้าที่แสดงผลส่วนติดต่อผู้ใช้ (Graphic User Interface) เพื่อให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับ แอปพลิเคชันที่เราพัฒนาขึ้นมา
- คอนโทรลเลอร์ (Controller) เป็นสื่อกลางที่คอยทำหน้าที่ประสานการทำงานระหว่างโมเดลและวิว อีกทั้งทำหน้าที่ส่งการร้องขอ (request) ที่ได้จากไคลเอนต์ (Client) แล้วดูว่าการร้องขอ (request) นี้จะส่งไปให้ โมเดลตัวใด และเมื่อได้ผลลัพธ์จากโมเดล แล้วก็จะดูต่อการตอบกลับ (response) ที่ได้จะส่งไปให้วิวตัวใดแสดงผล

2.3 สถาปัตยกรรมของแพลตฟอร์มจาวาเอนเทอร์ไพรส์ (Java Platform Enterprise Edition Architecture)



รูปที่ 2.1 แสดงสถาปัตยกรรมของแพลตฟอร์มจาวาเอนเทอร์ไพรส์

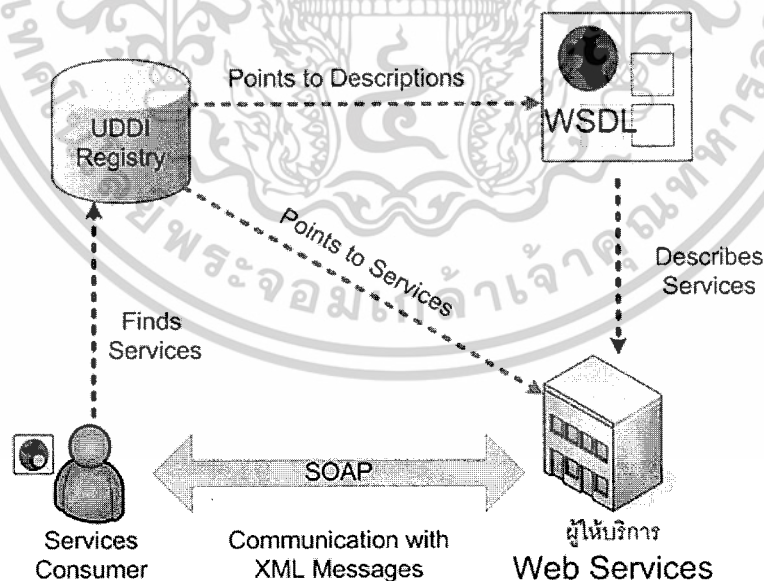
- หน้าที่ของส่วนประกอบต่างๆภายในสถาปัตยกรรมของแพลตฟอร์มจาวาเอนเทอร์ไพรส์
- ส่วนไคลเอนต์ (Client) ทำหน้าที่ในการติดต่อกับผู้ใช้บริการและแสดงข้อมูลจากระบบ ตัวอย่างของส่วนไคลเอนต์ (Client) ได้แก่ เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) เป็นต้น
 - ส่วนการแสดงผล (Interface Plugin) ทำหน้าที่จัดการตรรกะการแสดงผล (Presentation Logic) และรับคำร้องขอจากส่วนไคลเอนต์และทำการแสดงข้อมูลที่เหมาะสมตามคำร้องขอนั้น ตัวอย่างของเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาส่วนนี้ได้แก่ Servlet, JSP เป็นต้น
 - ส่วนจัดการส่วนการแสดงผล (Interface Manager) ส่วนที่มีการทำงานเฉพาะอย่างที่เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของแต่ละส่วนแสดงผล (Interface Plugin) ตัวอย่างของเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาส่วนนี้ได้แก่ เว็บเซอร์วิส (Web service), Spring Framework เป็นต้น
 - ส่วนจัดการการเข้าถึงข้อมูล (Data Access Layer) ทำหน้าที่ในการเข้าถึงข้อมูลที่เก็บอยู่ในระบบและจัดเตรียมข้อมูลเพื่อให้บริการแก่ส่วนจัดการส่วนการแสดงผล ตัวอย่างของเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาส่วนนี้ได้แก่ Hibernate, JDBC เป็นต้น
 - ส่วนจัดเก็บข้อมูล (Data Layer) ทำหน้าที่จัดเก็บข้อมูลต่างๆ ตัวอย่างของสิ่งที่ทำหน้าที่เป็นส่วนจัดเก็บข้อมูล ได้แก่ ฐานข้อมูล (Database) เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 เว็บเซอร์วิส (Web Service)

เว็บเซอร์วิสพัฒนาขึ้นตามแนวคิดการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบเอสโอเอ (SOA: Service Oriented Architecture) ซึ่งเป็นแนวคิดในการพัฒนาซอฟต์แวร์ให้สามารถทำงานร่วมกับซอฟต์แวร์อื่นได้ โดยไม่ขึ้นอยู่กับแพลตฟอร์ม ระบบปฏิบัติการ ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ตามแนวคิดแบบเอสโอเอจะสร้างส่วนต่างๆของซอฟต์แวร์ให้เป็นบริการ (Service) จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า การพัฒนาในลักษณะนี้มีประโยชน์ในการนำบริการที่มีอยู่มาใช้หรือแก้ไขได้ ส่วนสำคัญของเว็บเซอร์วิส ดังที่แสดงในรูปที่ 2.2 ประกอบไปด้วย

- SOAP (Simple Object Access Protocol) เป็น โพรโทคอลในการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันเป็น โพรโทคอลการสื่อสารในระดับ แอปพลิเคชัน โดยอาศัยผ่านอินเทอร์เน็ต โพรโทคอล อย่างเช่น HTTP, SMTP โพรโทคอลพัฒนารากฐานมาจากเอ็กซ์เอ็มแอล (XML)
- WSDL (Web Services Description Language) เป็นเอกสารเอ็กซ์เอ็มแอล ซึ่งทำให้ผู้เรียกใช้เว็บเซอร์วิสหรือโปรแกรมที่ต้องการเรียกใช้ เว็บเซอร์วิสทราบว่า มีโอเปอเรชันอะไรให้บริการ และในแต่ละโอเปอเรชันจะต้องส่งข้อมูลอะไรไป และจะได้รับข้อมูลแบบใดกลับมา ตลอดจนทราบอินเทอร์เน็ต โพรโทคอลที่จะต้องใช้ในการติดต่อเว็บเซอร์วิสและที่อยู่ของเว็บเซอร์วิส
- UDDI (Universal Description Discovery and Integration) เป็น ไดเรกทอรีที่รวบรวมที่อยู่ของไฟล์ WSDL ที่ได้ลงทะเบียนไว้

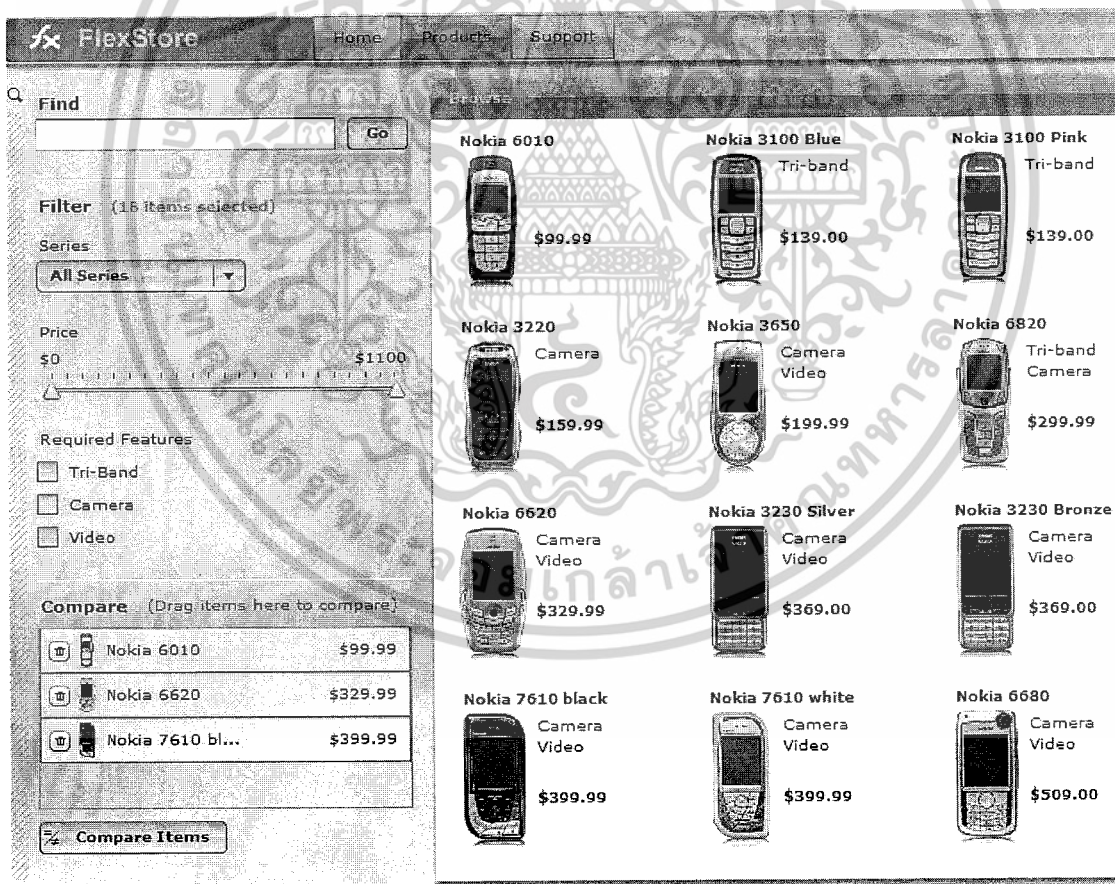


รูปที่ 2.2 แสดงส่วนประกอบสำคัญของเว็บเซอร์วิส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 เว็บแบบอาร์ไอเอ (RIA: Rich Internet Application)

เว็บแบบอาร์ไอเอ คือ เว็บแอปพลิเคชันที่มีการโต้ตอบ (Interactive) ต่อการกระทำของผู้ใช้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากการตอบสนองต่อการกระทำของผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องติดต่อไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web Server) ทุกครั้ง แต่จะติดต่อกับเว็บเซิร์ฟเวอร์เมื่อจำเป็นเท่านั้น เช่น เมื่อต้องการเก็บข้อมูลลงฐานข้อมูล เป็นต้น ซึ่งจะต่างจากเว็บแอปพลิเคชันแบบดั้งเดิม (Traditional Web Application) ที่จำเป็นต้องติดต่อกับเว็บเซิร์ฟเวอร์ทุกครั้งเพื่อตอบสนองต่อการกระทำของผู้ใช้ อีกทั้งเว็บแบบอาร์ไอเอ (Rich Internet Application) ยังมีส่วนแสดงผลที่แปลกใหม่และมีความใกล้เคียงกับเดสก์ท็อปแอปพลิเคชัน ทำให้เหมือนกับว่าเรากำลังใช้งานเดสก์ท็อปแอปพลิเคชันบนเว็บอยู่ ตัวอย่างเช่น ในเว็บซื้อของอาจจะสามารถลากสินค้าที่ต้องการจากชั้นมาใส่ในตะกร้าสินค้า (Shopping cart) ได้ เป็นต้น ตัวอย่างของเทคโนโลยีที่สนับสนุนการพัฒนาเว็บแบบอาร์ไอเอ เช่น Adobe Flex, Open Laszlo, Sliverlight เป็นต้น

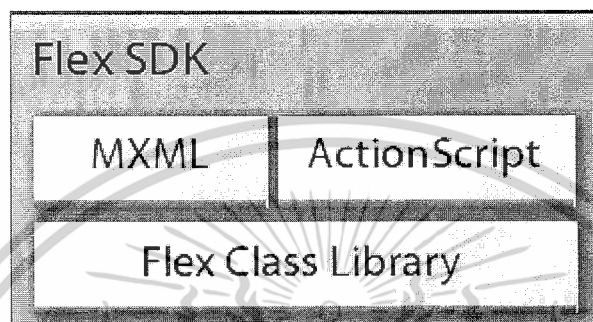


รูปที่ 2.3 แสดงเว็บแบบอาร์ไอเอที่พัฒนาขึ้นจากเทคโนโลยีโดบีเฟล็กซ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

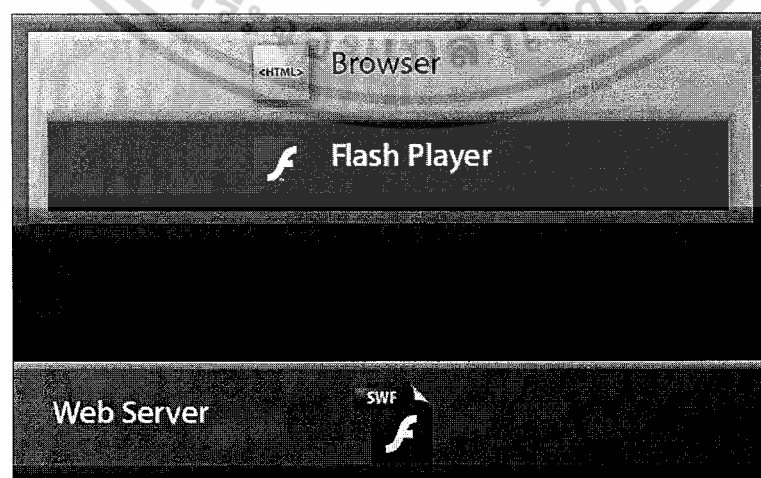
2.6 อโดบีเฟล็กซ์ (Adobe Flex)

อโดบีเฟล็กซ์เป็นเทคโนโลยีในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันให้มีคุณสมบัติตามเว็บแอปพลิเคชันแบบอาร์ไอเอ อโดบีเฟล็กซ์เน้นการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันในส่วนของการแสดงผล (Presentation Layer) ด้วยชุดเครื่องมือเฟล็กซ์ (Flex Software Developer Kit) ดังแสดงในรูป 2.4 อันประกอบไปด้วย



รูปที่ 2.4 แสดงชุดเครื่องมือเฟล็กซ์ (Flex Software Developer Kit)

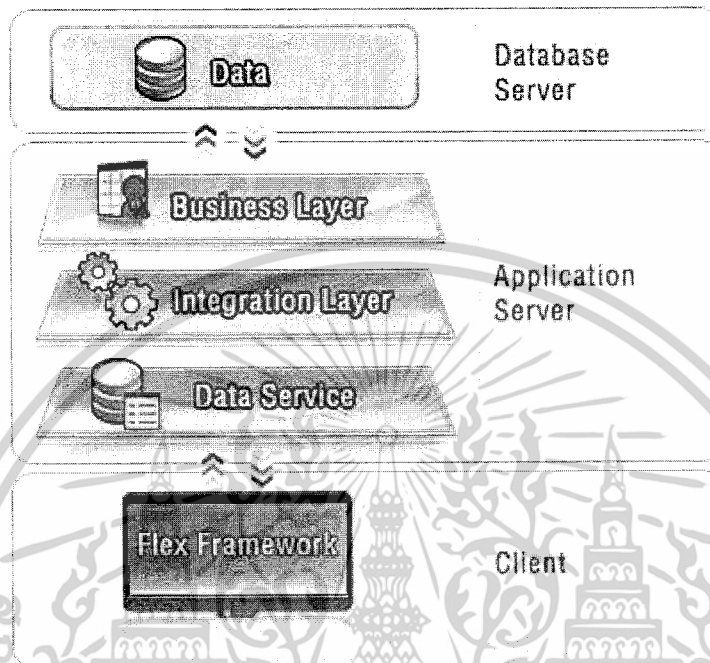
- เอ็มเอ็กซ์เอ็มแอล (MXML) เป็นภาษาที่มีพื้นฐานมาจากภาษาเอ็กซ์เอ็มแอล (XML) ถูกนำมาใช้ในการสร้างส่วนติดต่อผู้ใช้งาน
- แอคชันสคริปต์ (ActionScript) เทคโนโลยีอโดบีเฟล็กซ์จะใช้แอคชันสคริปต์เวอร์ชันสามที่สนับสนุนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (OOP) มาใช้ในการสร้างส่วนจัดการกับเหตุการณ์ (Event Handler) ที่เกิดขึ้นกับส่วนติดต่อผู้ใช้งาน
- เฟล็กซ์คลาสไลบรารี (Flex Class Library) เป็นคลาสที่เฟล็กซ์จัดเตรียมไว้ให้ สำหรับพัฒนาเฟล็กซ์แอปพลิเคชัน



รูปที่ 2.5 แสดงการทำงานของเฟล็กซ์แอปพลิเคชันบนเว็บเบราว์เซอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังแสดงในรูปที่ 2.5 เว็บแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นด้วยชุดเครื่องมือเฟล็กซ์ (Flex Software Developer Kit) จะถูกคอมไพล์ (Compile) เป็นไฟล์นามสกุล SWF ซึ่งจะทำงานอยู่บนแพลตฟอร์มเฟลชเพลเยอร์ (Flash Player) ที่ทำหน้าที่เป็นเฟล็กซ์รันไทม์ (Flex Runtime)



รูปที่ 2.6 แสดงสถาปัตยกรรมของเทคโนโลยีเฟล็กซ์

เนื่องจากชุดเครื่องมือเฟล็กซ์ (Flex Software Developer Kit) เน้นการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันในส่วนของการแสดงผล (Presentation Layer) เป็นหลัก จึงไม่มีส่วนติดต่อกับแหล่งเก็บข้อมูล (Data Source) ตรงๆ เช่น ฐานข้อมูล (Database) เป็นต้น แต่สามารถใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันอื่น เช่น จาวาอีอี (JAVA EE) โคลด์ฟิวชั่น (Cold Fusion) เอเอสพี ดอทเน็ต (ASP .NET) หรือ พีเอชพี (PHP) ในการติดต่อกับฐานข้อมูล และใช้เฟล็กซ์คลาสไลบรารีในการติดต่อสื่อสารกับเทคโนโลยีเว็บแอปพลิเคชันดังที่ยกตัวอย่างมาในการรับส่งข้อมูลกับแหล่งเก็บข้อมูล โดยที่รูปแบบการติดต่อสื่อสารระหว่างเฟล็กซ์แอปพลิเคชันกับเทคโนโลยีเว็บแอปพลิเคชันดังที่ยกตัวอย่างมาแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่

- เอชทีทีพีเซอร์วิส (HTTP Service)

วิธีนี้จะเป็นการใช้คลาส เอชทีทีพีเซอร์วิส (HTTP Service) ในเฟล็กซ์คลาสไลบรารี (Flex Class Library) ในการร้องขอ (HTTP Request) ไปยังทางฝั่งเซิร์ฟเวอร์ และรับการตอบกลับ (HTTP Response) จากทางฝั่งเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งในวิธีนี้ข้อมูลที่ทั้งสองฝั่งแลกเปลี่ยนกันจะอยู่ในรูปของเอ็ช

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอ็มแอล (XML) การแลกเปลี่ยนข้อมูลด้วยวิธีนี้โดยทั่วไปจะไม่มี การเข้ารหัสข้อมูลที่ใช้ในการแลกเปลี่ยน

- รีโมทอ็อบเจกต์ (RemoteObject)

วิธีนี้จะเป็นการใช้คลาสรีโมทอ็อบเจกต์ (RemoteObject) ในเฟล็กซ์ไลบรารี ในการเรียกใช้การ ฟังก์ชันการทำงานของอ็อบเจกต์ที่อยู่ทางฝั่งเซิร์ฟเวอร์ตรงๆซึ่งวิธีนี้จำเป็นต้องมีค้ำเซอร์วิส ซึ่ง ตัวของค้ำเซอร์วิสก็มีให้เลือกใช้มากมายทั้งที่เป็นของโอโอบีเอง อย่างเช่น เฟล็กซ์ค้ำเซอร์วิส (Flex Data Service) หรือที่เป็นของโอเพ่นซอร์ส อย่างเช่น โอเพ่นเอเอ็มเอฟ (OpenAMF), กราไนท์ (Granite) เป็นต้น

- เว็บเซอร์วิส (Web Service)

วิธีนี้จะเป็นการใช้คลาสเว็บเซอร์วิสในเฟล็กซ์ไลบรารีในการรับส่งข้อมูลที่มาในรูปของ WSDL (Web Services Description Language) กับเว็บเซอร์วิสผ่านวิธีการสื่อสารแบบโซฟ (SOAP Protocol)

2.7 ความแตกต่างระหว่างเฟล็กซ์ (Flex) กับ แฟลช (Flash)

ความแตกต่างระหว่างเฟล็กซ์ (Flex) กับ แฟลช (Flash) เฟล็กซ์ นั้นมีความคล้ายคลึงกับ แฟลช แต่เฟล็กซ์ จะไม่มีในส่วนของไทม์ไลน์ (timeline) และเครื่องมือทางด้านอนิเมชันอย่างที่ แฟลชมี ถึงแม้ว่า เฟล็กซ์ จะมีบางอย่างที่ขาดหายไป อย่างไรก็ตามสิ่งหนึ่งที่ เฟล็กซ์ มีคือ สเตต (state) และเป็นสิ่งที่สร้างความแตกต่างได้อย่างมาก โดยทำให้เกิดการตอบสนองข้อมูลและ ตอบสนองผู้ใช้แบบไดนามิก

แฟลช นั้นได้ถือกำเนิดมารวม 10 ปีแล้ว เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำงานด้านอนิเมชันที่มี สมรรถนะสูง เมื่อเวอร์ชัน MX และ MX 2004 ได้ออกมานั้น ได้เปลี่ยนจากโปรแกรมที่ใช้ทำงาน ด้านอนิเมชันไปเป็นโปรแกรมที่ใช้ทำงานด้านการพัฒนาแอปพลิเคชัน สิ่งนี้ทำให้แฟลชขาดจุดยืน ที่ชัดเจนเหมือนเป็นสิ่งผสม และได้บั่นทอนวัตถุประสงค์ดั้งเดิมที่เคยเป็น โปรแกรมด้านอนิเมชันที่ ทรงประสิทธิภาพ

ดังนั้นโอโอบีจึงได้พัฒนา เฟล็กซ์ เพื่อใช้ในทำงานด้านการพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อหวังว่า จะเปลี่ยนโฟกัสใหม่ ให้ แฟลช เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำงานด้านอนิเมชันดั้งเดิม และให้ เฟล็กซ์ เป็น ใช้ทำงานด้านการพัฒนาแอปพลิเคชัน

บทที่ 3

วิเคราะห์และออกแบบระบบ

3.1 ความต้องการของผู้ใช้ (User Requirement)

จากผลการสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม สามารถสรุปความต้องการของระบบ ได้ดังนี้ คือ

- ระบบสามารถแสดงรูปภายในบล็อกได้
- ระบบสามารถเขียนข้อความแสดงความคิดเห็นได้
- ระบบสามารถแสดงรูปภาพแบบสไลด์ได้
- ระบบสามารถแสดงรายชื่อเพื่อนได้
- ระบบสามารถปรับเปลี่ยนธีมได้
- ระบบสามารถส่งข้อมูลให้เว็บจัดเก็บได้โดยตรง
- ระบบสามารถส่งข้อความส่วนตัวหากันได้
- ระบบสามารถให้ผู้มีตัวละครเป็นของตัวเอง

ในการพัฒนาโครงการระบบบล็อกนี้ ส่วนหนึ่งของความต้องการของผู้ใช้นั้น ได้จากการสำรวจความคิดเห็นของบุคคลทั่วไป แต่ในโครงการฉบับนี้จะเสนอเฉพาะรูปแบบที่ค่อนข้างจะเป็นทางการเท่านั้น คือทำการสำรวจความคิดเห็นโดยใช้แบบสอบถามที่เตรียมขึ้น โดยมีรูปแบบของแบบสอบถามดังนี้

3.1.1 รูปแบบของแบบสอบถาม

แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเพื่อสำรวจความคิดเห็นนั้น 1ฉบับ มีจำนวนทั้งสิ้น 3 หน้า แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนของข้อมูลส่วนตัว และส่วนของข้อมูลการใช้บล็อก โดยมีรูปแบบการเก็บข้อมูลดังนี้

แบบสอบถามความคิดเห็น

แบบสอบถามความคิดเห็นและการใช้งานบล็อก

เพื่อการทำโครงการบล็อกโต้ตอบ โดยนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ

<input type="checkbox"/> ชาย	<input type="checkbox"/> หญิง
------------------------------	-------------------------------

2. อายุ

<input type="checkbox"/> 13-16 ปี	<input type="checkbox"/> 16-19 ปี	<input type="checkbox"/> 20 ปีขึ้นไป
-----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------

3. ความเร็วอินเทอร์เน็ตที่ใช้

<input type="checkbox"/> 56 kbps (Modem)	<input type="checkbox"/> 256 kbps
<input type="checkbox"/> 512 kbps	<input type="checkbox"/> 1 mkbps ขึ้นไป

4. กิจกรรมยามว่าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> อ่านหนังสือ	<input type="checkbox"/> ดูภาพยนตร์
<input type="checkbox"/> ฟังเพลง	<input type="checkbox"/> ขอบ้าง
<input type="checkbox"/> เล่นเกมออนไลน์	<input type="checkbox"/> ปักต้นไม้
อื่นๆ	

5. เคยใช้งานบล็อกหรือไม่

<input type="checkbox"/> เคย	<input type="checkbox"/> ไม่เคย (จบแบบสอบถาม)*
------------------------------	--

*หมายเหตุ ถ้าไม่เคยใช้งานบล็อก ไม่ต้องตอบแบบสอบถามในส่วนข้อมูลการใช้งานบล็อก

ข้อมูลการใช้งานบล็อก

1. คุณเข้าอ่านบล็อกไหนเป็นประจำบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> Bloggang	<input type="checkbox"/> Blogger	<input type="checkbox"/> Blognone
<input type="checkbox"/> Exteen	<input type="checkbox"/> Hi5	<input type="checkbox"/> Kapook planet
<input type="checkbox"/> Multiply	<input type="checkbox"/> Windows Live(space)	อื่นๆ

2. คุณเขียนบล็อกไหนบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> Bloggang	<input type="checkbox"/> Blogger	<input type="checkbox"/> Blognone
<input type="checkbox"/> Exteen	<input type="checkbox"/> Hi5	<input type="checkbox"/> Kapook planet
<input type="checkbox"/> Multiply	<input type="checkbox"/> Windows Live(space)	อื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. คุณเลือกเขียนบล็อกเหล่านั้น เพราะ? (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> หน้าเว็บสวยงาม	<input type="checkbox"/> ใช้งานง่าย
<input type="checkbox"/> ใช้ตามเพื่อน	<input type="checkbox"/> มาจากเว็บที่เข้าเป็นประจำ
<input type="checkbox"/> แสดงผลรวดเร็ว	<input type="checkbox"/> มีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมาก
<input type="checkbox"/> เนื้อหาส่วนใหญ่ของบล็อก เป็นสิ่งที่เราสนใจ	
อื่นๆ	

4. เมื่อคุณได้เข้าบล็อกผู้อื่น สิ่งที่คุณมักจะทำคือ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> อ่านบทความ	<input type="checkbox"/> ดูรูปที่อยู่ในบล็อก
<input type="checkbox"/> แสดงความคิดเห็น	<input type="checkbox"/> ดาวโหลดไฟล์จากบล็อกนั้นๆ
อื่นๆ	

5. เมื่อคุณได้เขียน สิ่งที่คุณมักจะเขียนคือ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> เขียนเรื่องตัวเอง	<input type="checkbox"/> เขียนเรื่องคนอื่น
<input type="checkbox"/> เขียนเรื่องที่มีสาระความรู้	<input type="checkbox"/> เขียนเรื่องของตัวเองแต่งขึ้น
<input type="checkbox"/> เขียนเรื่องที่ตัวเองชอบหรือคลั่งไคล้ (หนัง, เพลง, ดารา, นักร้อง ฯลฯ)	
อื่นๆ	

6. แรงดึงดูดหรือผลักดัน ให้เขียนบล็อกแต่ละครั้ง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> ใช้เวลาว่าง	<input type="checkbox"/> ต้องการคนมาแสดงความคิดเห็น
<input type="checkbox"/> เขียนแทนใคร	<input type="checkbox"/> อยากรบาย
<input type="checkbox"/> หาเพื่อน	<input type="checkbox"/> หาแฟน
<input type="checkbox"/> เผยแพร่ความรู้	<input type="checkbox"/> เพิ่มทักษะการเขียน
อื่นๆ	

7. สิ่งที่ไม่ประทับใจ ในบล็อกที่เขียนอยู่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> หน้าเว็บยังไม่ถูกใจ	<input type="checkbox"/> ใช้งานยาก
<input type="checkbox"/> ตอบสนองช้า	<input type="checkbox"/> โหลดเปลี่ยนหน้าบ่อยครั้ง
อื่นๆ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. สิ่งที่ยากให้มีในบล็อก (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> แสดงรูปภาพแบบสไลด์ <input type="checkbox"/> รายชื่อเพื่อน <input type="checkbox"/> ปรับเปลี่ยนธีม <input type="checkbox"/> ส่งข้อมูลให้เว็บจัดเก็บโดยตรง <input type="checkbox"/> ส่งข้อความส่วนตัวหากัน <input type="checkbox"/> มีตัวละครเป็นของตัวเอง อื่นๆ

9. อยากให้บล็อกใช้ภาษาใด (เลือกตอบเพียงข้อเดียว)

<input type="checkbox"/> ไทย <input type="checkbox"/> อังกฤษ อื่นๆ
--

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ทางผู้จัดทำแบบสอบถาม
 กราบขอบพระคุณ ที่สละเวลาอันมีค่ายิ่ง
 เพื่อให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ในการทำโครงการสืบไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 ผลการสำรวจความคิดเห็นจากแบบสอบถาม

จากการที่ได้สำรวจความคิดเห็นจากแบบสอบถาม กลุ่มสำรวจมีจำนวน 88 คน ผลการสำรวจเป็นดังนี้

3.1.2.1 ข้อมูลส่วนตัว

- เพศ

เพศชาย จำนวน 7 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 7.95

เพศหญิง จำนวน 81 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 92.05

- อายุ

อายุ 13 - 16 ปี จำนวน 17 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 19.32

อายุ 16 - 19 ปี จำนวน 63 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 71.59

อายุ 20 ปีขึ้นไป จำนวน 8 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09

เนื่องจากในส่วนของอายุแบบสอบถามมีการเหลื่อมล้ำกันอยู่ จึงรวมกลุ่มอายุ 13- 16 ปี เข้ากับกลุ่ม 16 - 19 ปี จะได้เป็นกลุ่มอายุ 13 – 19 ปี จำนวน 80 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 90.91

- ความเร็วอินเทอร์เน็ตที่ใช้อยู่

ความเร็ว 56 kbps จำนวน 15 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 17.05

ความเร็ว 256 kbps จำนวน 17 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 19.32

ความเร็ว 512 kbps จำนวน 27 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 30.68

ความเร็ว 1 mbps ขึ้นไป จำนวน 27 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 30.68

และมีผู้ไม่ได้กรอกข้อมูล จำนวน 2 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 2.27

- กิจกรรมยามว่าง

อ่านหนังสือ จำนวน 43 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 48.86

ดูภาพยนตร์ จำนวน 48 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 54.55

ฟังเพลง จำนวน 61 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 69.32

ชอปปิ้ง จำนวน 36 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 40.91

เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 36 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 40.91

ปลูกต้นไม้ จำนวน 8 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09

อื่นๆ จำนวน 5 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 5.68

- ประสบการณ์การใช้งานบล็อก

เคยใช้ จำนวน 63 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 71.59

ไม่เคยใช้ จำนวน 25 คน จากทั้งหมด 88 คน คิดเป็นร้อยละ 29.55

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2.2 ข้อมูลการใช้บล็อก

ข้อมูลในส่วนนี้จะเสนอเพียงบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับความต้องการของผู้ใช้

- สิ่งที่มีจะทำ เมื่อได้เข้าบล็อกคือ

อ่านบทความ จำนวน 33 คนจาก ทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 52.38

ดูรูปภายในบล็อก จำนวน 48 คนจาก ทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 76.19

แสดงความคิดเห็น จำนวน 33 คนจาก ทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 52.38

ดาวโหลดไฟล์จากบล็อก จำนวน 10 คนจาก ทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.87

- สิ่งที่ไม่ประทับใจ ในบล็อกที่เขียนอยู่

หน้าเว็บยังไม่ถูกใจ จำนวน 13 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 20.63

ใช้งานยาก จำนวน 18 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57

ตอบสนองช้า จำนวน 30 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 47.62

โหลดเปลี่ยนหน้าบ่อยครั้ง จำนวน 14 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22

- สิ่งที่ยากให้มีในบล็อก

แสดงรูปภาพแบบสไลด์ จำนวน 31 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 49.21

รายชื่อเพื่อน จำนวน 22 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 34.92

ปรับเปลี่ยนธีม จำนวน 31 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 49.21

ส่งข้อมูลให้เว็บจัดเก็บ จำนวน 24 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 38.10

ส่งข้อความส่วนตัวหากัน จำนวน 25 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 39.68

มีตัวละครเป็นของตัวเอง จำนวน 31 คน จากทั้งหมด 63 คน คิดเป็นร้อยละ 49.21

3.2 ความต้องการของระบบ (System Requirement)

3.2.1 ความต้องการที่เกี่ยวกับการทำงาน (Functional requirement)

- สามารถสมัครสมาชิกได้

- สามารถเข้าสู่ระบบได้

- สามารถเขียนบทความและข้อความแสดงความคิดเห็นได้

- สามารถลบ เปลี่ยนแปลงแก้ไข บทความได้

- สามารถลบข้อความแสดงความคิดเห็นได้

- สามารถค้นหาบทความโดยใช้แท็ก (tag) ได้

- สามารถค้นหาบทความโดยใช้คำสำคัญแบบแยกประเภทของบทความได้

- สามารถอัปโหลดสื่อประเภทรูปภาพ วิดีโอและเพลงได้

- สามารถเพิ่มรายชื่อเพื่อนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สามารถสร้างและลบแกลเลอรีของรูปภาพได้
- สามารถสร้างและลบอัลบั้มของเพลงได้
- สามารถสร้างและลบที่จัดเก็บของวีดีโอได้
- สามารถแสดงรูปภาพที่ออฟไลน์ไว้ได้
- สามารถเล่นวีดีโอที่ออฟไลน์ไว้ได้
- สามารถเล่นเพลงที่ออฟไลน์ไว้ได้
- สามารถลบรูปภาพที่ออฟไลน์ไว้ได้
- สามารถลบเพลงที่ได้ออฟไลน์ไว้ได้
- สามารถลบวีดีโอที่ได้ออฟไลน์ไว้ได้
- สามารถปรับแต่งคุณลักษณะของบล็อกได้

3.2.2 ความต้องการที่ไม่เกี่ยวกับการทำงาน (Non functional requirement)

- เจ้าของบล็อกเท่านั้นที่สามารถเขียน แก้ไข และลบบทความได้
- เจ้าของบล็อกเท่านั้นที่สามารถลบ ข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีต่อบทความของตน
- เจ้าของบล็อกเท่านั้นที่สามารถลบสื่อที่ตนอัปโหลดขึ้นไปได้
- เจ้าของบล็อกเท่านั้นที่สามารถสร้างและลบแกลเลอรีของรูปภาพได้
- เจ้าของบล็อกเท่านั้นที่สามารถสร้างและลบอัลบั้มของเพลงได้
- เจ้าของบล็อกเท่านั้นที่สามารถสร้างและลบที่จัดเก็บของวีดีโอได้
- เจ้าของบล็อกเท่านั้นที่สามารถปรับแต่งคุณลักษณะของบล็อกได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การวิเคราะห์และออกแบบระบบบล็อก

3.3.1 แผนภาพยูสเคส (Use case Diagram)

จากการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ สามารถจำแนกหน้าที่การทำงานของระบบบล็อกได้ดัง รูปที่ 3.1



รูปที่ 3.1 แผนภาพยูสเคสระบบบล็อก

จากรูปที่ 3.1 แสดงให้เห็นถึงหน้าที่การทำงานของระบบย่อยภายในระบบบล็อก ได้ดังนี้

3.3.1.1 รายละเอียดของยูสเคส (Use case Description)

ตารางที่ 3.1 รายละเอียดของยูสเคสระบบจัดการบทความ

Use Case Name : Manage article	Use Case ID : 1
Primary Actor : MemberUser	
Stakeholders and Interests : MemberUser ต้องการที่จะเขียนบทความขึ้นมาใหม่หรือสามารถแก้ไขปรับปรุงหรือทำลายบทความที่ได้เขียนไปแล้ว	
Brief Description : อธิบายว่าการเขียนบทความขึ้นมาใหม่หรือการแก้ไขปรับปรุงหรือทำลายบทความที่ได้เขียนไปแล้วนั้นทำอย่างไร	
Trigger : MemberUser แจ้งความประสงค์ที่จะเขียนบทความขึ้นมาใหม่หรือแก้ไขปรับปรุงหรือทำลายบทความที่ได้เขียนไปแล้ว	
Type : เกี่ยวข้องกับภายนอก	
Relationships : Association : MemberUser Include : - Extend : - Generalization : -	
Precondition : User - ต้องทำการเข้าสู่ระบบ	
Normal Flow of Events : 1.ระบบจะแสดงประเด็นสำคัญของบทความและเนื้อหาบางส่วนที่ MemberUser ผู้นั้นได้ทำการเขียนไปแล้ว 2. MemberUser แจ้งความประสงค์ที่จะเขียนบทความขึ้นมาใหม่หรือแก้ไขปรับปรุงหรือทำลายบทความที่ได้เขียนไปแล้ว ถ้า MemberUser ต้องการเขียนบทความขึ้นมาใหม่ S-1 : subflow ในการกระทำการเขียนบทความขึ้นมาใหม่ ถ้าMemberUserต้องการแก้ไขปรับปรุงบทความที่เขียนไปแล้ว S-2 : subflow ในการกระทำการแก้ไขปรับปรุงบทความที่เขียนไปแล้ว ถ้าMemberUserต้องการทำลายบทความที่ได้เขียนไปแล้ว S-3 : subflow ในการกระทำการทำลายบทความที่ได้เขียนไปแล้ว	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Subflows :

S-1 : การเขียนบทความขึ้นมาใหม่

1.ระบบให้ MemberUser แจ้ง ประเด็นสำคัญ หัวข้อย่อยและเนื้อหาของบทความ ให้กับระบบอย่างครบถ้วน

S-2 : การแก้ไขปรับปรุงบทความที่เขียนไปแล้ว

1.ระบบรับว่าบทความที่ MemberUser เลือกทำลายนั้นเป็นบทความใดแล้วแสดงรายละเอียดของบทความนั้นๆ

2.MemberUser แก้ไขปรับปรุงบทความ

S-3 : การทำลายบทความที่ได้เขียนไปแล้ว

1.ระบบรับว่าบทความที่ MemberUser เลือกทำลายนั้นเป็นบทความใดแล้วทำลายบทความนั้น

Alternate/Exceptional Flows :

1a : ถ้า MemberUser ยังไม่มีการเขียนบทความใดๆเลย ระบบจะแสดงข้อความหรือสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่า ไม่มีบทความ

S1,1a1 : ถ้า MemberUser แจ้งข้อมูลไม่ครบถ้วน ระบบจะแสดงข้อความหรือสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่า ข้อมูลไม่ครบถ้วน

ตารางที่ 3.2 รายละเอียดของยูสเคสระบบอ่านบทความ

Use Case Name : View Article	Use Case ID : 2
Primary Actor : User	
Stakeholders and Interests : User - ต้องการที่จะอ่านบทความที่มีอยู่ในระบบ	
Brief Description : อธิบายว่าการแสดงบทความที่อยู่ในระบบให้แก่User ทำอย่างไร	
Trigger : User แจ้งความประสงค์ที่จะอ่านบทความหนึ่งๆ	
Type : เกี่ยวข้องกับภายนอก	
Relationships :	
Association : User	
Include :	
Extend :	
Generalization :	
Precondition : -	
Normal Flow of Events :	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.ระบบรับว่าบทความที่ User เลือกที่จะอ่านนั้นเป็นบทความใดแล้วแสดงรายละเอียดของบทความนั้นๆ
Subflows : -
Alternate/Exceptional Flows : -

ตารางที่ 3.3 รายละเอียดของยูสเคสระบบการจัดการข้อความแสดงความคิดเห็น

Use Case Name : Manage Comment	Use Case ID : 3
Primary Actor : MemberUser	
Stakeholders and Interests : MemberUser ต้องการที่จะเขียนข้อความแสดงความคิดเห็นหรือทำลายข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีอยู่ในบทความที่ตนเขียนขึ้น	
Brief Description : อธิบายว่าการเขียนข้อความแสดงความคิดเห็นหรือทำลายข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีอยู่ในบทความที่ตนเขียนขึ้นอย่างไร	
Trigger : MemberUser แจ้งความประสงค์ที่จะเขียนข้อความแสดงความคิดเห็นหรือทำลายข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีอยู่ในบทความที่ตนเขียนขึ้น	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships : Association : MemberUser Include : Extend : Generalization :	
Precondition : User ทำการเข้าสู่ระบบ	
Normal Flow of Events : 1. MemberUser แจ้งความประสงค์ที่จะเขียนข้อความแสดงความคิดเห็นหรือทำลายข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีอยู่ในบทความที่ตนเขียนขึ้น ถ้า MemberUser ต้องการเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น S-1 : subflow ในการเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น ถ้า MemberUser ต้องการทำลายข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีอยู่ในบทความที่ตนเขียนขึ้น S-2 : subflow ในการทำลายข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีอยู่ในบทความที่ตนเขียนขึ้น Subflows : S-1 : การเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>1.ระบบให้ MemberUser เลือกบทความที่ต้องการเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น</p> <p>2.MemberUser แจ้งข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีต่อบทความนั้นๆ</p> <p>3.ระบบบันทึกข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีต่อบทความนั้นๆ</p> <p>S-2 : การทำลายข้อความแสดงความคิดเห็นที่มีอยู่ในบทความที่ตนเขียนขึ้น</p> <p>1.ระบบให้ MemberUser เลือกข้อความแสดงความคิดเห็นที่ต้องการทำลาย</p> <p>2.ระบบทำลายข้อความแสดงความคิดเห็นที่ MemberUser เลือก</p>
<p>Alternate/Exceptional Flows :</p> <p>S1,1a2 : ถ้า MemberUser ไม่แจ้งข้อความแสดงความคิดเห็น ระบบจะแจ้งเตือนให้ทราบ ว่า กรอกข้อมูลไม่ครบถ้วน</p>

ตารางที่ 3.4 รายละเอียดของยูสเคสระบบการเข้าใช้งาน

Use Case Name : Log in	Use Case ID : 4
Primary Actor : User	
Stakeholders and Interests : User – ต้องการที่จัดการบทความ ข้อความแสดงความคิดเห็น รูปภาพ เพลง วิดีโอ หรือ อัปโหลดสื่อ เพิ่มเพื่อน และปรับแต่งคุณลักษณะของบล็อก	
Brief Description : อธิบายว่าการเข้าสู่ระบบนั้นมีขั้นตอนการตรวจสอบอย่างไร	
Trigger : User แจ้งความประสงค์ที่จะเข้าสู่ระบบ	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships :	
Association : User	
Include :	
Extend :	
Generalization :	
Precondition : User จะต้องทำการลงทะเบียน	
Normal Flow of Events :	
1.ระบบจะให้ User กรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน ตามที่ได้ลงทะเบียนไว้กับระบบก่อนหน้านี้	
2.ระบบจะตรวจสอบว่าชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านที่กรอกมานั้นมีอยู่ในระบบหรือไม่	
3.ระบบจะทำการเปลี่ยนแปลงบทบาทของ User ให้เป็น MemberUser	
Subflows : -	
Alternate/Exceptional Flows :	
1a : ถ้าชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านไม่ถูกกรอก ระบบจะแจ้งเตือนให้ User ทราบว่าข้อมูลไม่	

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครบถ้วน

2a : ถ้าชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านที่กรอกมาไม่ถูกต้อง ระบบจะแจ้งเตือนให้ User ทราบว่า ข้อมูลผิดพลาด

ตารางที่ 3.5 รายละเอียดของยูสเคสระบบลงทะเบียน

Use Case Name : Register	Use Case ID : 5
Primary Actor : User	
Stakeholders and Interests : User – ต้องการที่จะลงทะเบียนเป็น MemberUser ของระบบ	
Brief Description : อธิบายว่าการลงทะเบียนนั้นต้องกรอกข้อมูลใดบ้างมีขั้นตอนการตรวจสอบอย่างไร	
Trigger : User แจ้งความประสงค์ที่จะลงทะเบียน	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships : Association : User Include : Extend : Generalization :	
Precondition : -	
Normal Flow of Events : 1. ระบบจะแสดงข้อความแจ้งเตือนในการใช้ระบบ แล้วให้ User เลือกว่าจะยอมรับข้อความนั้น 2.ระบบจะให้ User กรอกข้อมูลระบบ ถ้าข้อมูลที่กรอกมาอยู่ในส่วนของชื่อผู้ใช้ S-1 : subflow ในการตรวจสอบชื่อผู้ใช้ ถ้าข้อมูลที่กรอกมาอยู่ในส่วนของยืนยันรหัสผ่าน S-2 : subflow ในการตรวจสอบรหัสผ่านและยืนยันรหัสผ่าน 3. ระบบทำการตรวจสอบว่าข้อมูลระบบที่ระบบต้องการครบถ้วนหรือไม่ 4.ระบบจะให้ User กรอกข้อมูลส่วนตัว ถ้าข้อมูลที่กรอกมาอยู่ในส่วนของชื่อ S-3 : subflow ในการตรวจสอบชื่อ ถ้าข้อมูลที่กรอกมาอยู่ในส่วนของนามสกุล	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S-4 : subflow ในการตรวจสอบนามสกุล

5. ระบบทำการตรวจสอบว่าข้อมูลส่วนตัวที่ระบบต้องการครบถ้วนหรือไม่
6. ระบบจะให้ User ตั้งค่าเบื้องต้นสำหรับบล็อก
7. ระบบทำการตรวจสอบว่าข้อมูลเบื้องต้นสำหรับบล็อกที่ระบบต้องการครบถ้วนหรือไม่
- 8 ระบบแจ้งให้ทราบว่าการสมัครสมาชิกเสร็จเรียบร้อยแล้ว
9. ระบบจะจัดเก็บข้อมูลระบบ ข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลเบื้องต้นสำหรับบล็อกลงฐานข้อมูล

Subflows :

S-1 การตรวจสอบชื่อผู้ใช้

1.ระบบทำการตรวจสอบว่าชื่อผู้ใช้ที่กรอกมามีจำนวนตัวอักษร ไม่น้อยหรือมากเกินไปกว่าจำนวนที่ระบบกำหนด

2. ระบบทำการตรวจสอบว่าชื่อผู้ใช้ที่กรอกมายังไม่ถูกใช้ในระบบ

S-2 การตรวจสอบรหัสผ่านและยืนยันรหัสผ่าน

1.ระบบจะทำการตรวจสอบรหัสผ่านที่กรอกมามีจำนวนตัวอักษร ไม่น้อยหรือมากเกินไปกว่าจำนวนที่ระบบกำหนด

2. ระบบจะทำการตรวจสอบว่ารหัสผ่านกับข้อมูลยืนยันรหัสผ่านตรงกัน

S-3 : subflow ในการตรวจสอบชื่อ

1.ระบบจะทำการตรวจสอบชื่อที่กรอกมามีจำนวนตัวอักษร ไม่น้อยหรือมากเกินไปกว่าจำนวนที่ระบบกำหนด

S-4 : subflow ในการตรวจสอบนามสกุล

1.ระบบจะทำการตรวจสอบนามสกุลที่กรอกมามีจำนวนตัวอักษร ไม่น้อยหรือมากเกินไปกว่าจำนวนที่ระบบกำหนด

Alternate/Exceptional Flows :

1a: ถ้าไม่ยอมรับข้อตกลง จะไม่สามารถดำเนินการทำขั้นตอนต่อไปได้

S1,1a1:ถ้าชื่อผู้ใช้ที่กรอกมามีจำนวนตัวอักษรน้อยหรือมากเกินไปกว่าจำนวนที่ระบบกำหนด ระบบจะแจ้งเตือนให้ User ทราบว่าจำนวนตัวอักษรไม่เป็นไปตามที่ระบบกำหนด

S1,2a1:ถ้าชื่อผู้ใช้ที่กรอกมาอยู่แล้วในระบบจะแจ้งเตือนให้เปลี่ยนแปลงชื่อผู้ใช้ที่ได้กรอกมา

S2,1a1:ถ้ารหัสผ่านที่กรอกมามีจำนวนตัวอักษรน้อยหรือมากเกินไปกว่าจำนวนที่ระบบกำหนด ระบบจะแจ้งเตือนให้ User ทราบว่าจำนวนตัวอักษรไม่เป็นไปตามที่ระบบกำหนด

S2,2a1:ถ้ารหัสผ่านและยืนยันรหัสผ่านนั้นไม่ตรงกันจะแจ้งเตือนให้ทราบว่ารหัสผ่านไม่ตรงกัน ให้ User กรอกรหัสผ่านและทำการยืนยันใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S3,1a1: ถ้าชื่อที่กรอกมามีจำนวนตัวอักษรน้อยหรือมากเกินไปกว่าจำนวนที่ระบบกำหนด ระบบจะแจ้งเตือนให้ User ทราบว่าจำนวนตัวอักษรไม่เป็นไปตามที่ระบบกำหนด

S4,1a1: ถ้านามสกุลที่กรอกมามีจำนวนตัวอักษรน้อยหรือมากเกินไปกว่าจำนวนที่ระบบกำหนด ระบบจะแจ้งเตือนให้ User ทราบว่าจำนวนตัวอักษรไม่เป็นไปตามที่ระบบกำหนด

3a: ถ้าข้อมูลระบบที่กรอกมาไม่ครบถ้วนระบบจะไม่ยอมให้ไปสู่ขั้นตอนการกรอกข้อมูลส่วนตัว

5a: ถ้าข้อมูลส่วนตัวที่กรอกมาไม่ครบถ้วนระบบจะไม่ยอมให้ไปสู่ขั้นตอนการตั้งค่าบล็อกรเบื่องต้น

7a: ถ้าข้อมูลเบื้องต้นสำหรับบล็อกที่กรอกมาไม่ครบถ้วนระบบจะไม่ยอมให้ผ่านไปยังขั้นตอนการเสร็จสิ้นการสมัครสมาชิก

ตารางที่ 3.6 รายละเอียดของยูสเคสระบบค้นหาบทความ

Use Case Name : Search Article	Use Case ID : 6
Primary Actor : User	
Stakeholders and Interests : User – ต้องการที่จะค้นหาบทความที่มีอยู่ในระบบ	
Brief Description : อธิบายว่าการค้นหาบทความนั้นมีขั้นตอนอย่างไร	
Trigger : User แจ้งความประสงค์ที่จะค้นหาบทความ	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships :	
Association : User	
Include :	
Extend :	
Generalization :	
Precondition : -	
Normal Flow of Events :	
1. ระบบจะให้ User เลือกรูปแบบของการค้นหาบทความ	
ถ้า User เลือกรูปแบบการค้นหาบทความตามแท็ก	
S-1 : subflow ในการค้นหาบทความตามแท็ก	
ถ้า User เลือกรูปแบบค้นหาบทความ โดยใช้คำสำคัญแบบแยกประเภทของบทความ	
S-2 : subflow ในการค้นหาบทความ โดยใช้คำสำคัญแบบแยกประเภทของบทความ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาดูงานเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>Subflows :</p> <p>S-1 : subflow ในการค้นหาบทความตามแท็ก</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ระบบให้ User กรอกแท็กที่ต้องการ 2.ระบบแสดงบทความที่มีแท็กตรงตาม User กรอก <p>S-2 : subflow ในการค้นหาบทความโดยใช้คำสำคัญแบบแยกประเภทของบทความ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ระบบให้ User กรอกคำสำคัญและเลือกประเภทของบทความ 2.ระบบแสดงบทความที่มีคำสำคัญและประเภทของบทความตรงตามที่ User กรอก
<p>Alternate/Exceptional Flow :</p> <p>S1,1a1:ถ้า User ไม่กรอกแท็ก ระบบจะแจ้งเตือนให้กรอกแท็ก</p> <p>S2,1a1:ถ้า User ไม่กรอกคำสำคัญ ระบบจะแจ้งเตือนให้กรอกคำสำคัญ</p>

ตารางที่ 3.7 รายละเอียดของยูสเคสระบบอัปโหลดสื่อ

Use Case Name : Upload media	Use Case ID : 7
Primary Actor : MemberUser	
Stakeholders and Interests : MemberUser – ต้องการที่จะส่งข้อมูลสื่อให้ระบบจัดเก็บ	
Brief Description : อธิบายว่าส่งข้อมูลสื่อให้ระบบจัดเก็บมีขั้นตอนอย่างไร	
Trigger : MemberUser แจ้งความประสงค์ที่จะส่งข้อมูลสื่อให้ระบบจัดเก็บ	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships :	
Association : MemberUser	
Include :	
Extend :	
Generalization :	
Precondition : User ต้องทำการเข้าสู่ระบบ	
Normal Flow of Events :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ระบบให้ MemberUser เลือกข้อมูลสื่อที่ต้องการส่งไปให้ระบบจัดเก็บ 2. ระบบตรวจสอบชนิดของข้อมูลสื่อตรงกับที่ระบบกำหนดไว้ 3. ระบบโอนถ่ายและจัดเก็บข้อมูลสื่อ 4. ระบบเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสื่อที่ถูกส่งให้ระบบ เช่น ที่อยู่ของสื่อในระบบ จะจัดเก็บที่ข้อมูลของสื่อ ตามประเภทสื่อ 	

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Subflows : -
Alternate/Exceptional Flows : 2a : ถ้าชนิดของข้อมูลสื่อไม่ตรงกับที่ระบบกำหนดไว้ ระบบจะแจ้งเตือนให้ MemberUser เปลี่ยนแปลงข้อมูลสื่อที่ได้เลือกไว้

ตารางที่ 3.8 รายละเอียดของยูสเคสระบบปรับแต่งคุณลักษณะบล็อก

Use Case Name : Edit blog	Use Case ID : 8
Primary Actor : MemberUser	
Stakeholders and Interests : MemberUser – ต้องการที่จะปรับแต่งรูปแบบบล็อก	
Brief Description : อธิบายว่าจะปรับแต่งรูปแบบบล็อกมีขั้นตอนอย่างไร	
Trigger : MemberUser แจ้งความประสงค์ที่จะปรับแต่งรูปแบบบล็อก	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships :	Extend :
Association : MemberUser	Generalization :
Include :	
Precondition : User ต้องทำการเข้าสู่ระบบ	
Normal Flow of Events :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ระบบให้ MemberUser เลือกคุณลักษณะของบล็อกที่ต้องการปรับแต่ง 2. ระบบให้ MemberUser แจ้งการยอมรับในการปรับแต่งคุณลักษณะบล็อก 3. ระบบจัดเก็บคุณลักษณะของบล็อกตามที่ MemberUser ได้ปรับแต่งไว้ 4. ระบบปรับแต่งคุณลักษณะของบล็อกตามที่ได้เลือกไว้ 	
Subflows : -	
Alternate/Exceptional Flows : 2a : ถ้า MemberUser ไม่ยอมรับในคุณลักษณะที่ได้ปรับแต่งไป ระบบจะตั้งค่าคุณลักษณะของบล็อกให้เป็นแบบเดิมก่อนที่จะปรับแต่ง	

ตารางที่ 3.9 รายละเอียดของยูสเคสระบบดูรูปภาพ

Use Case Name : View Picture	Use Case ID : 9
Primary Actor : User	
Stakeholders and Interests : User – ต้องการที่จะดูรูปภาพ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Brief Description : อธิบายว่าการดูรูปภาพมีขั้นตอนอย่างไร
Trigger : User แจ้งความประสงค์ที่จะดูรูปภาพ
Type : เกี่ยวกับภายนอก
Relationships : Association : User Include : Extend : Generalization :
Precondition : -
Normal Flow of Events : 1. User เลือกแกลเลอรี่ภาพ 2. ระบบดึงที่อยู่ของรูปภาพทั้งหมดที่อยู่ในแกลเลอรี่ภาพที่ User เลือกขึ้นมา 3. User เลือกรูปภาพที่ต้องการดู 4. ระบบแสดงรูปภาพตามที่ User เลือก Subflows : -
Alternate/Exceptional Flows :

ตารางที่ 3.10 รายละเอียดของยูสเคสระบบเล่นเพลง

Use Case Name : Play Music	Use Case ID : 10
Primary Actor : User	
Stakeholders and Interests : User – ต้องการเล่นเพลง	
Brief Description : อธิบายว่าการเล่นเพลงมีขั้นตอนอย่างไร	
Trigger : User	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships : Association : User Include : Extend : Generalization :	
Precondition : -	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Normal Flow of Events : 1. User เลือกอัลบั้มของเพลง 2. ระบบดึงที่อยู่ของเพลงทั้งหมดที่อยู่ในอัลบั้มของเพลงที่ User เลือกขึ้นมา 3. User เลือกเพลงที่ต้องการ 4. ระบบเล่นเพลงตามที่ User เลือก Subflows : - Alternate/Exceptional Flows : -
--

ตารางที่ 3.11 รายละเอียดของยูสเคสระบบเล่นวิดีโอ

Use Case Name : Play Video	Use Case ID : 11
Primary Actor : User	
Stakeholders and Interests : User – ต้องการเล่นวิดีโอ	
Brief Description : อธิบายว่าการเล่นวิดีโอมีขั้นตอนอย่างไร	
Trigger : User	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships :	
Association : User	
Include :	
Extend :	
Generalization :	
Precondition : -	
Normal Flow of Events : 1. User เลือกที่จัดเก็บของวิดีโอ 2. ระบบดึงที่อยู่ของวิดีโอทั้งหมดที่อยู่ในที่จัดเก็บของวิดีโอที่ User เลือกขึ้นมา 3. User เล่นวิดีโอที่ต้องการ 4. ระบบเล่นวิดีโอตามที่ User เลือก Subflows : - Alternate/Exceptional Flows : -	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.12 รายละเอียดของยูสเคสระบบเพิ่มเพื่อน

Use Case Name : Add Friend	Use Case ID : 12
Primary Actor : MemberUser	
Stakeholders and Interests : MemberUser – ต้องการที่จะเพิ่มเพื่อน	
Brief Description : อธิบายว่าจะเพิ่มเพื่อนมีขั้นตอนอย่างไร	
Trigger : MemberUser แจ้งความประสงค์ที่เพิ่มเพื่อน	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships :	
Association : MemberUser	
Include :	
Extend :	
Generalization :	
Precondition : User ต้องทำการเข้าสู่ระบบ	
Normal Flow of Events :	
1. ระบบรับคำร้องขอในการเพิ่มเพื่อนเข้าไปในรายชื่อเพื่อนจากผู้ใช้	
2. ระบบตรวจสอบชื่อเพื่อนในรายชื่อเพื่อนของผู้ใช้	
Subflows : -	
Alternate/Exceptional Flows : 2a : ถ้าชื่อเพื่อนมีอยู่แล้ว จะไม่บันทึกลงไปรายชื่อเพื่อนของผู้ใช้ แต่ถ้ายังไม่มีจะบันทึกลงไป	

ตารางที่ 3.13 รายละเอียดของยูสเคสระบบจัดการรูปภาพ

Use Case Name : Manage Picture	Use Case ID : 13
Primary Actor : MemberUser	
Stakeholders and Interests : MemberUser ต้องการที่จะสร้างแกลเลอรีภาพ ทำลายแกลเลอรีภาพ หรือทำลายรูปภาพ	
Brief Description : อธิบายว่าการที่จะสร้างแกลเลอรีภาพ ทำลายแกลเลอรีภาพ หรือทำลายรูปภาพ มีขั้นตอนอย่างไร	
Trigger : MemberUser แจ้งที่จะสร้างแกลเลอรีภาพ ทำลายแกลเลอรีภาพ หรือทำลายรูปภาพ	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>Relationships :</p> <p>Association : MemberUser</p> <p>Include :</p> <p>Extend :</p> <p>Generalization :</p>
<p>Precondition : User ทำการเข้าสู่ระบบ</p>
<p>Normal Flow of Events :</p> <ol style="list-style-type: none"> MemberUser แจ้งความประสงค์ที่จะสร้างแกลเลอรีภาพ ทำลายแกลเลอรีภาพ หรือทำลายรูปภาพ <p>ถ้า MemberUser ต้องการจะสร้างแกลเลอรีภาพ</p> <p>S-1 : subflow ในการสร้างแกลเลอรีภาพ</p> <p>ถ้า MemberUser ต้องการทำลายแกลเลอรีภาพ</p> <p>S-2 : subflow ในการทำลายแกลเลอรีภาพ</p> <p>ถ้า MemberUser ต้องการทำลายรูปภาพ</p> <p>S-3 : subflow ในการทำลายรูปภาพ</p> <p>Subflows :</p> <p>S-1 : การสร้างแกลเลอรีภาพ</p> <ol style="list-style-type: none"> ระบบให้ MemberUser กรอกชื่อแกลเลอรีภาพ ระบบจัดเก็บข้อมูลชื่อแกลเลอรีภาพ <p>S-2 : การทำลายแกลเลอรีภาพ</p> <ol style="list-style-type: none"> MemberUser เลือกแกลเลอรีภาพที่ต้องการจะทำลาย ระบบทำลายแกลเลอรีภาพและรูปภาพทั้งหมดที่อยู่ภายในแกลเลอรีที่ MemberUser เลือก <p>S-3 : การทำลายรูปภาพ</p> <ol style="list-style-type: none"> MemberUser เลือกแกลเลอรีภาพที่เก็บรูปภาพที่ต้องการจะทำลาย MemberUser เลือกรูปภาพที่ต้องการจะทำลาย ระบบทำลายรูปภาพที่ MemberUser เลือกออกจากแกลเลอรีภาพที่รูปภาพนั้นอยู่
<p>Alternate/Exceptional Flows :</p> <p>S1,1a1 : ถ้า MemberUser ไม่กรอกชื่อแกลเลอรีภาพ ระบบจะแจ้งเตือนให้ MemberUser กรอกชื่อแกลเลอรีภาพ</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.14 รายละเอียดของยูสเคสระบบจัดการเพลง

Use Case Name : Manage Music	Use Case ID : 14
Primary Actor : MemberUser	
Stakeholders and Interests : MemberUser ต้องการที่จะสร้างอัลบั้มของเพลง ทำลายอัลบั้มของเพลง หรือทำลายเพลง	
Brief Description : อธิบายว่าการที่จะสร้างอัลบั้มของเพลง ทำลายอัลบั้มของเพลง หรือทำลายเพลง มีขั้นตอนอย่างไร	
Trigger : MemberUser แจ้งที่จะสร้างอัลบั้มของเพลง ทำลายอัลบั้มของเพลง หรือทำลายเพลง	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships :	
Association : MemberUser	
Include :	
Extend :	
Generalization :	
Precondition : User ทำการเข้าสู่ระบบ	
Normal Flow of Events :	
1. MemberUser แจ้งความประสงค์ที่จะสร้างอัลบั้มของเพลง ทำลายอัลบั้มของเพลง ทำลายเพลง ถ้า MemberUser ต้องการจะสร้างอัลบั้มของเพลง	
S-1 : subflow ในการสร้างอัลบั้มของเพลง	
ถ้า MemberUser ต้องการทำลายอัลบั้มของเพลง	
S-2 : subflow ในการทำลายอัลบั้มของเพลง	
ถ้า MemberUser ต้องการทำลายเพลง	
S-3 : subflow ในการทำลายเพลง	
Subflows :	
S-1 : การสร้างอัลบั้มของเพลง	
1. ระบบให้ MemberUser กรอกชื่ออัลบั้มของเพลง	
2. ระบบจัดเก็บข้อมูลชื่ออัลบั้มของเพลง	
S-2 : การทำลายอัลบั้มของเพลง	
1. MemberUser เลือกอัลบั้มของเพลงที่ต้องการจะทำลาย	
2. ระบบทำลายอัลบั้มของเพลงและเพลงทั้งหมดที่อยู่ภายในอัลบั้มของเพลงที่ MemberUser เลือก	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S-3 : การทำลายเพลง
1. MemberUser เลือกอัลบั้มของเพลงที่เก็บเพลงที่ต้องการจะทำลาย
2. MemberUser เลือกเพลงที่ต้องการจะทำลาย
3. ระบบทำลายเพลงที่ MemberUser เลือกออกจากอัลบั้มของเพลงที่เพลงนั้นอยู่
Alternate/Exceptional Flows :
S1,1a1 : ถ้า MemberUser ไม่กรอกชื่ออัลบั้มของเพลง ระบบจะแจ้งเตือนให้ MemberUser กรอกชื่ออัลบั้มของเพลง

ตารางที่ 3.15 รายละเอียดของยูสเคสระบบจัดการวีดีโอ

Use Case Name : Manage Video	Use Case ID : 15
Primary Actor : MemberUser	
Stakeholders and Interests : MemberUser ต้องการที่จะสร้างที่จัดเก็บของวีดีโอ ทำลายที่จัดเก็บของวีดีโอ หรือทำลายวีดีโอ	
Brief Description : อธิบายว่าที่จะสร้างที่จัดเก็บของวีดีโอ ทำลายที่จัดเก็บของวีดีโอ หรือทำลายวีดีโอ มีขั้นตอนอย่างไร	
Trigger : MemberUser แจ้งที่จะสร้างที่จัดเก็บของวีดีโอ ทำลายที่จัดเก็บของวีดีโอ หรือทำลายวีดีโอ มีขั้นตอนอย่างไร	
Type : เกี่ยวกับภายนอก	
Relationships :	
Association : MemberUser	
Include :	
Extend :	
Generalization :	
Precondition : User ทำการเข้าสู่ระบบ	
Normal Flow of Events :	
1. MemberUser แจ้งความประสงค์ที่จะสร้างที่จัดเก็บของวีดีโอ ทำลายที่จัดเก็บของวีดีโอ หรือทำลายวีดีโอ	
ถ้า MemberUser ต้องการจะสร้างที่จัดเก็บของวีดีโอ	
S-1 : subflow ในการสร้างที่จัดเก็บของวีดีโอ	
ถ้า MemberUser ต้องการทำลายที่จัดเก็บของวีดีโอ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

S-2 : subflow ในการทำลายที่จัดเก็บของวีดีโอ

ถ้า MemberUser ต้องการทำลายวีดีโอ

S-3 : subflow ในการทำลายวีดีโอ

Subflows :

S-1 : การสร้างที่จัดเก็บของวีดีโอ

1. ระบบให้ MemberUser กรอกชื่อที่จัดเก็บของวีดีโอ
2. ระบบจัดเก็บข้อมูลชื่อที่จัดเก็บของวีดีโอ

S-2 : การทำลายที่จัดเก็บของวีดีโอ

1. MemberUser เลือกที่จัดเก็บของวีดีโอที่ต้องการจะทำลาย
2. ระบบที่จัดเก็บของวีดีโอและวีดีโอทั้งหมดที่อยู่ภายในที่จัดเก็บของวีดีโอที่ MemberUser เลือก

S-3 : การทำลายวีดีโอ

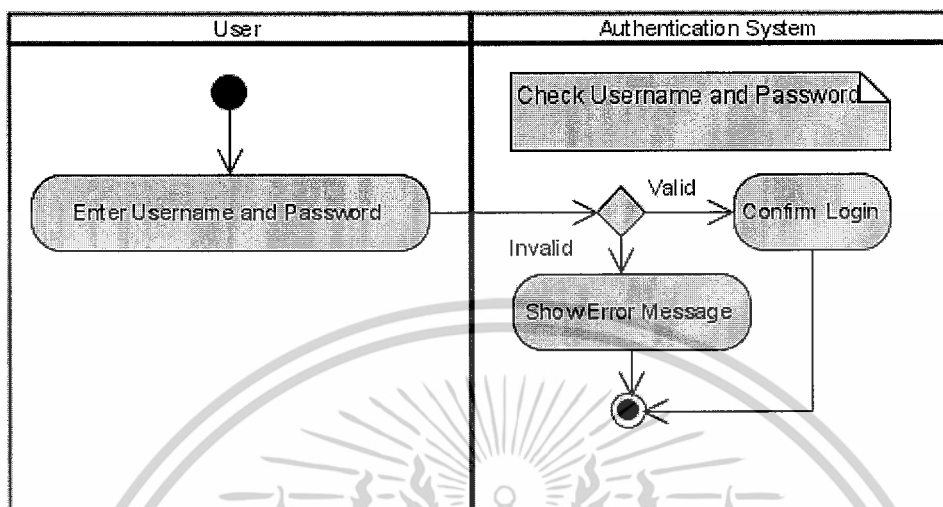
1. MemberUser เลือกที่จัดเก็บของวีดีโอที่เก็บวีดีโอที่ต้องการจะทำลาย
2. MemberUser เลือกวีดีโอที่ต้องการจะทำลาย
3. ระบบทำลายวีดีโอที่ MemberUser เลือกออกจากที่จัดเก็บของวีดีโอที่วีดีโอนั้นอยู่

Alternate/Exceptional Flows :

S1,1a1 : ถ้า MemberUser ไม่กรอกชื่อที่จัดเก็บของวีดีโอ ระบบจะแจ้งเตือนให้ MemberUser กรอกชื่อที่จัดเก็บของวีดีโอ

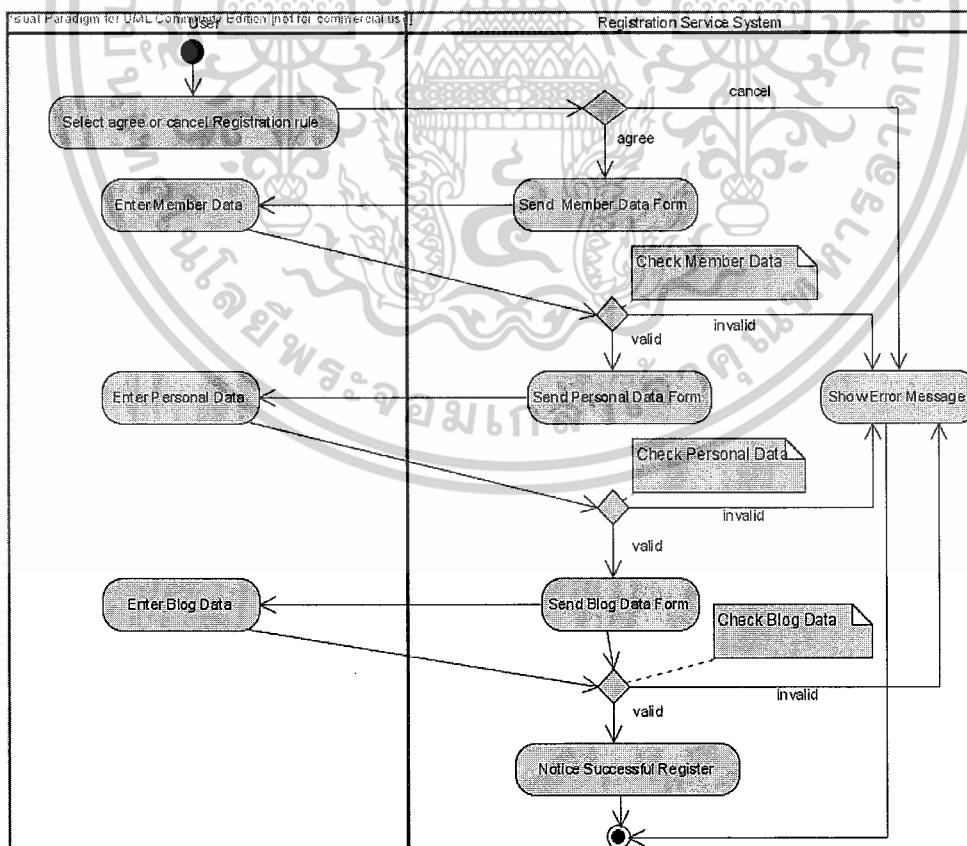
3.3.2 แผนภาพกิจกรรม (Activity Diagram)

3.3.2.1 การลงชื่อเข้าใช้งานระบบ



รูปที่ 3.2 แผนภาพกิจกรรมการลงชื่อเข้าใช้ระบบ

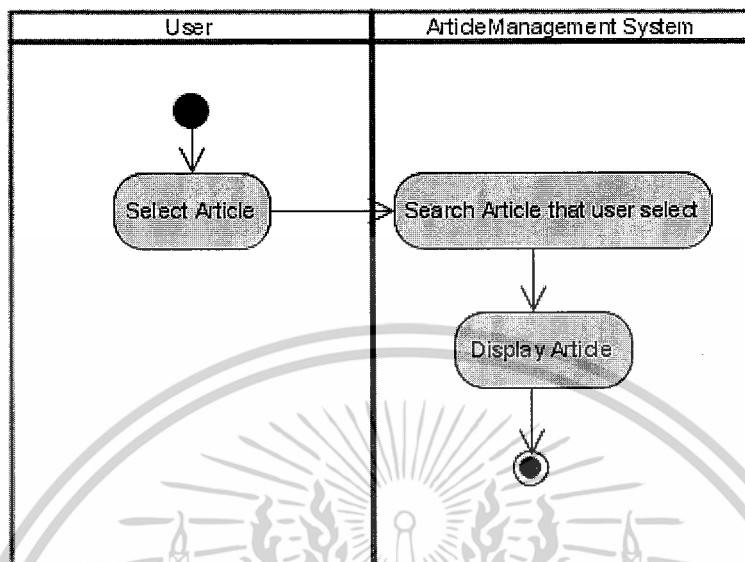
3.3.2.2 การสมัครสมาชิก



รูปที่ 3.3 แผนภาพกิจกรรมการสมัครสมาชิก

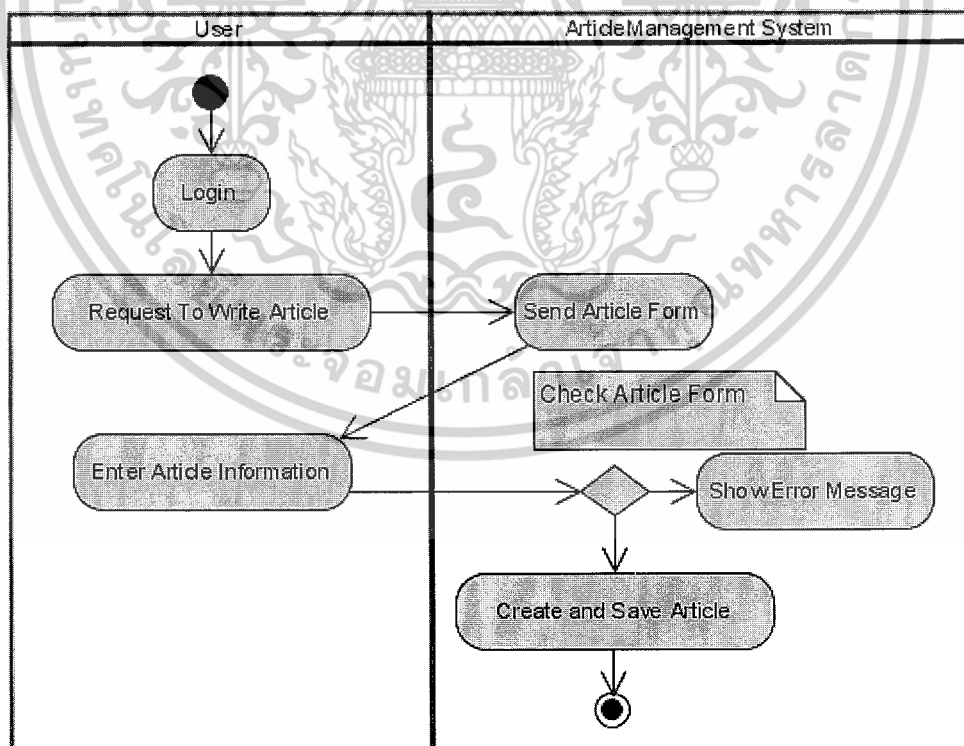
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.3 การอ่านบทความ



รูปที่ 3.4 แผนภาพกิจกรรมการอ่านบทความ

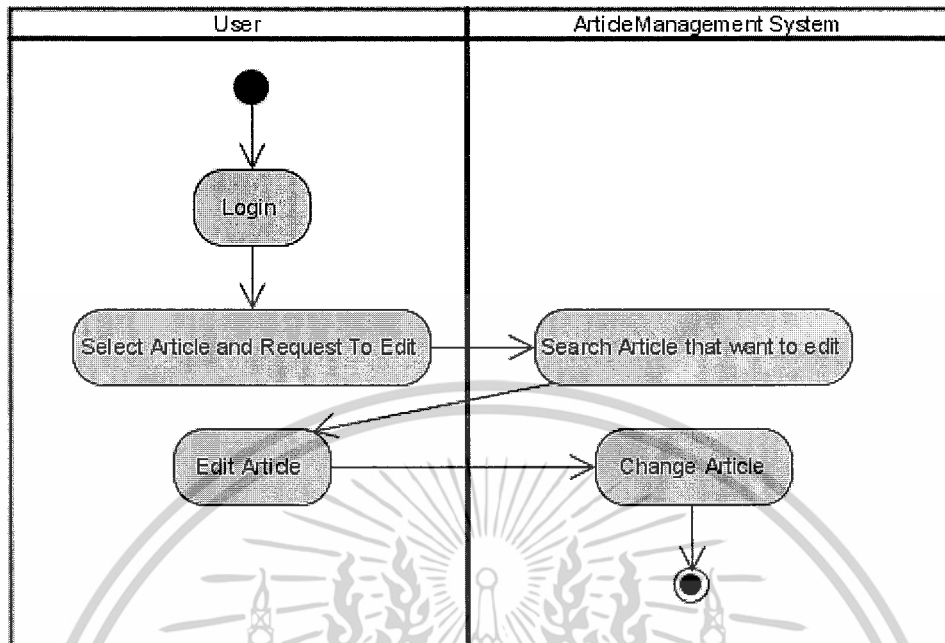
3.3.2.4 การเขียนบทความ



รูปที่ 3.5 แผนภาพกิจกรรมการเขียนบทความ

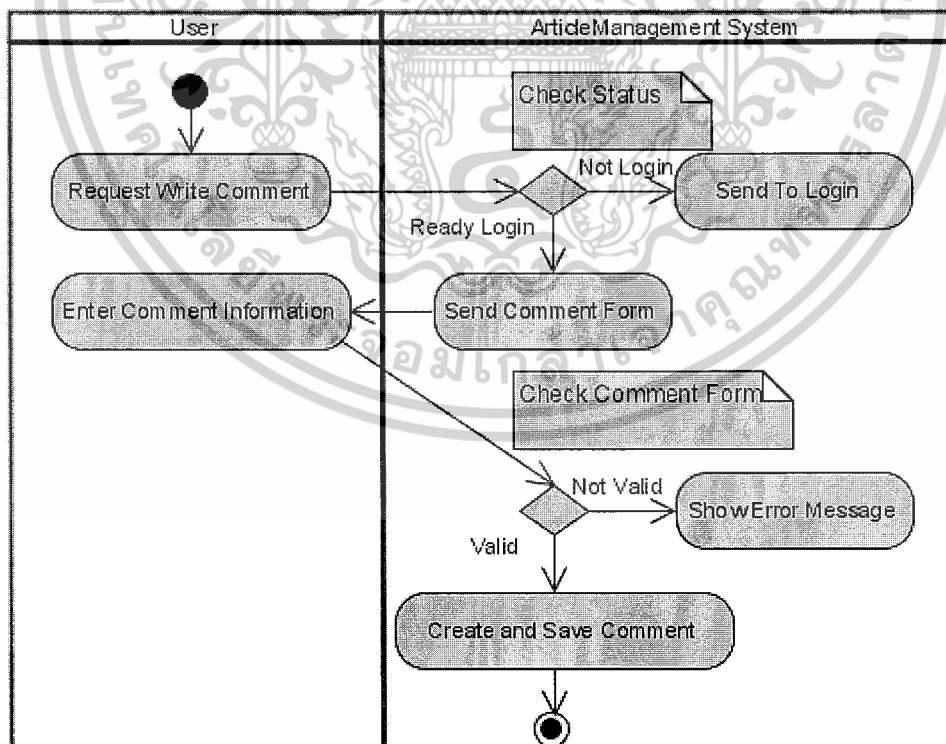
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.5 การแก้ไขบทความ



รูปที่ 3.6 แผนภาพกิจกรรมการแก้ไขบทความ

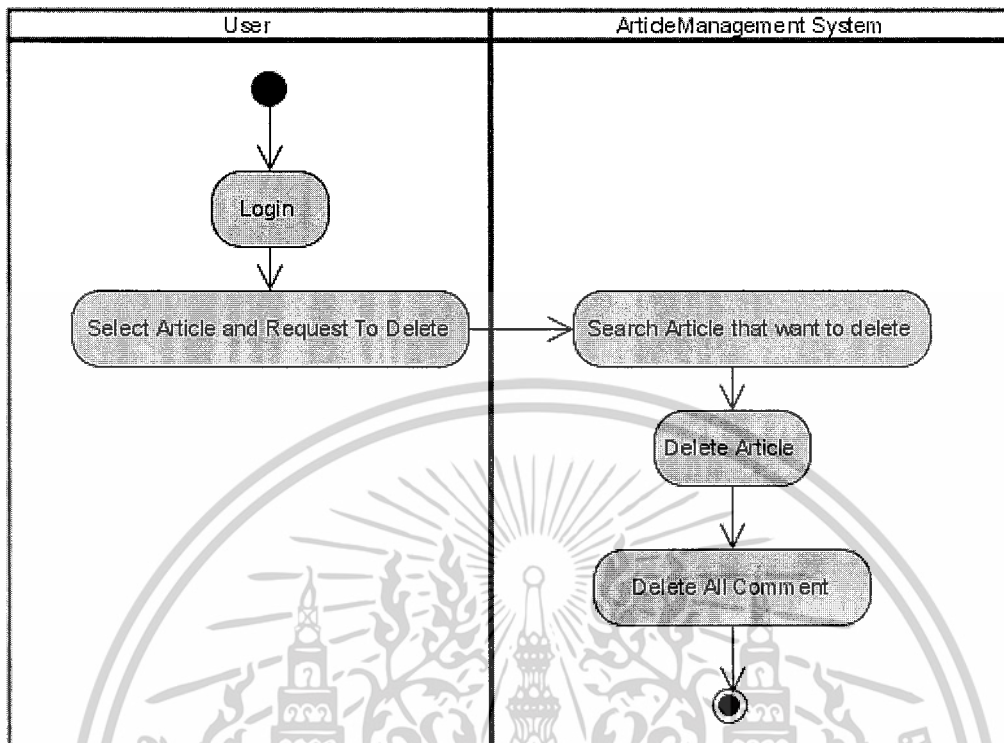
3.3.2.6 การเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น



รูปที่ 3.7 แผนภาพกิจกรรมการเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น

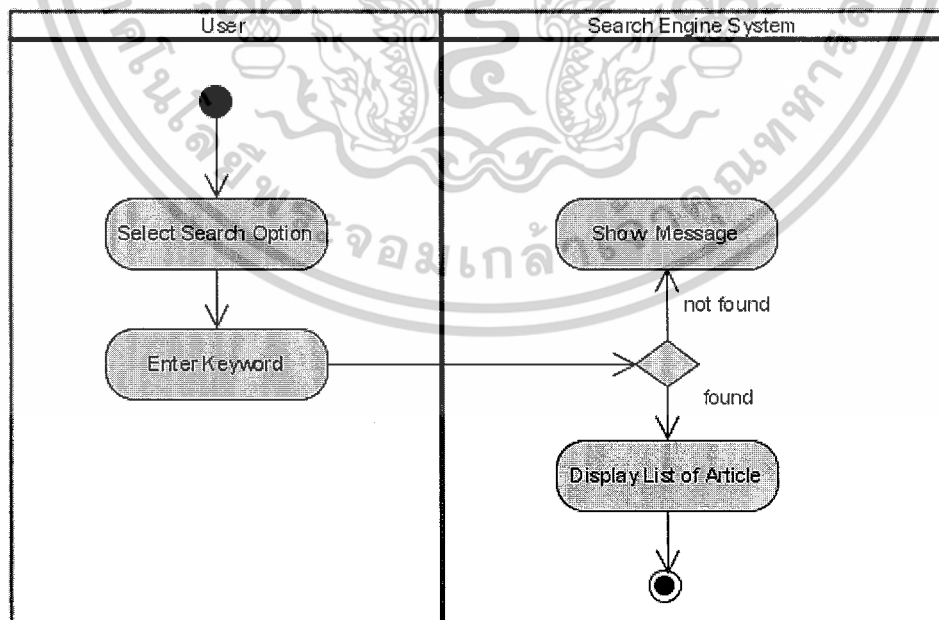
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.7 การลบบทความ



รูปที่ 3.8 แผนภาพกิจกรรมการลบบทความ

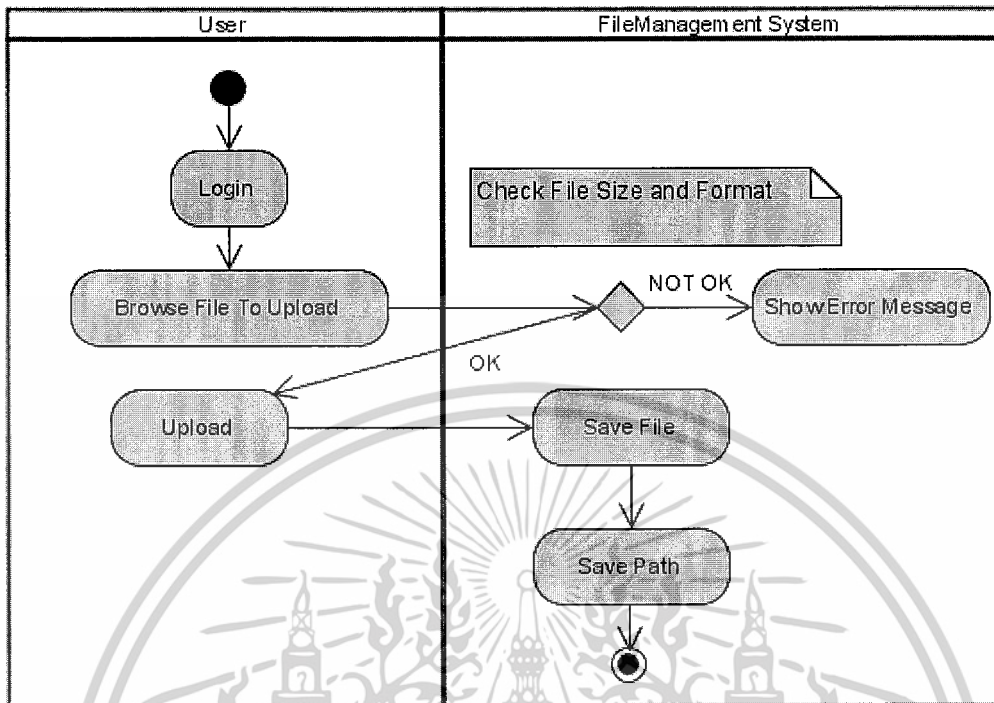
3.3.2.8 การค้นหาบทความ



รูปที่ 3.9 แผนภาพกิจกรรมการค้นหาบทความ

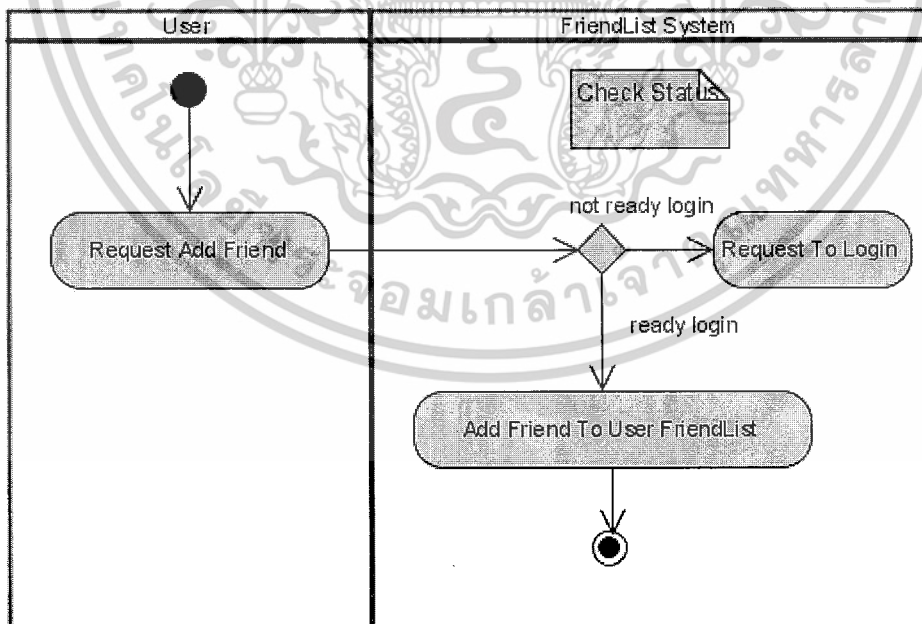
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.9 การส่งข้อมูลสื่อเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 3.10 แผนภาพกิจกรรมการส่งข้อมูลสื่อเข้าสู่ระบบ

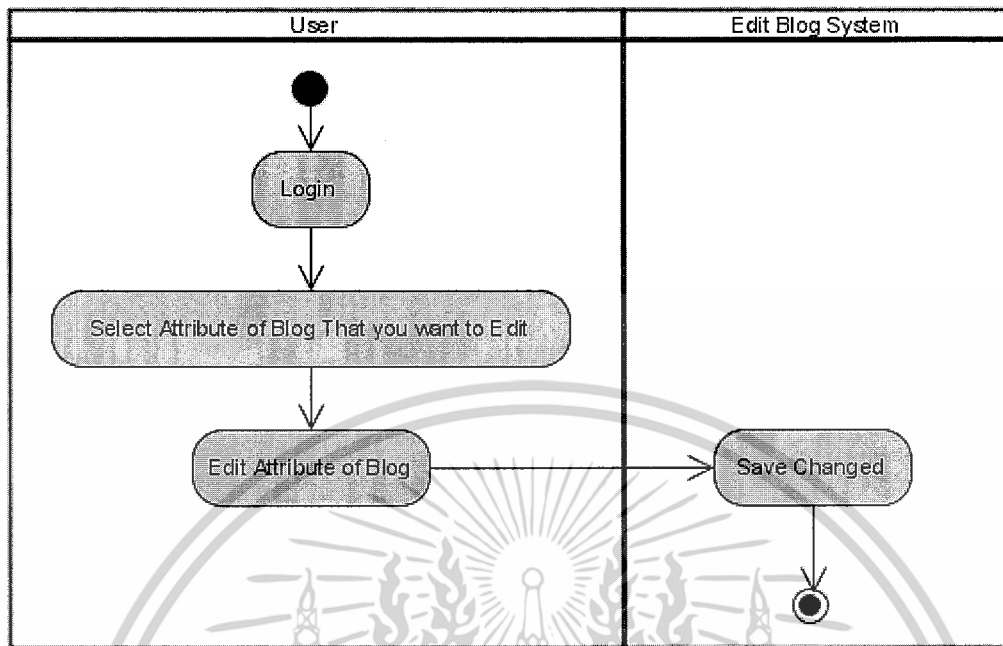
3.3.2.10 การเพิ่มเพื่อน



รูปที่ 3.11 แผนภาพกิจกรรมการเพิ่มเพื่อน

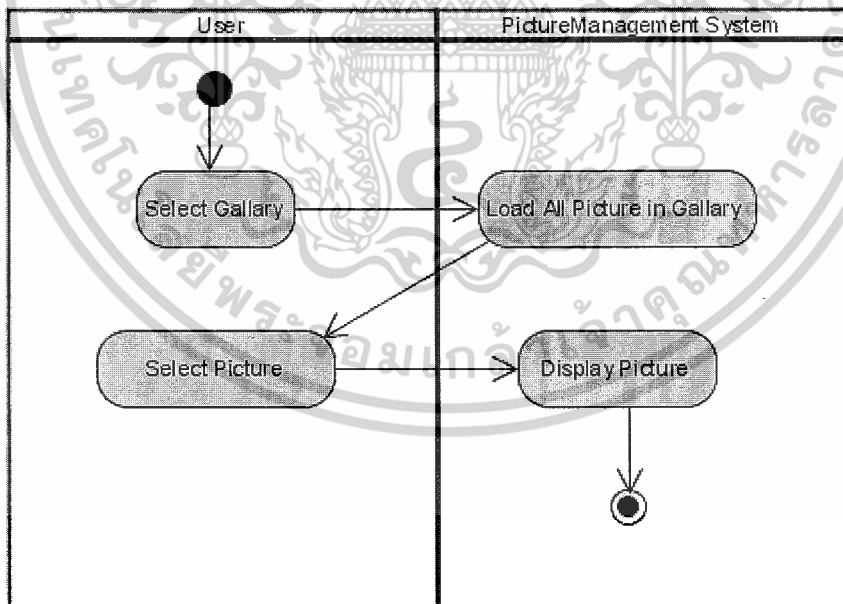
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.11 การปรับแต่งบล็อก



รูปที่ 3.12 แผนภาพกิจกรรมการปรับแต่งบล็อก

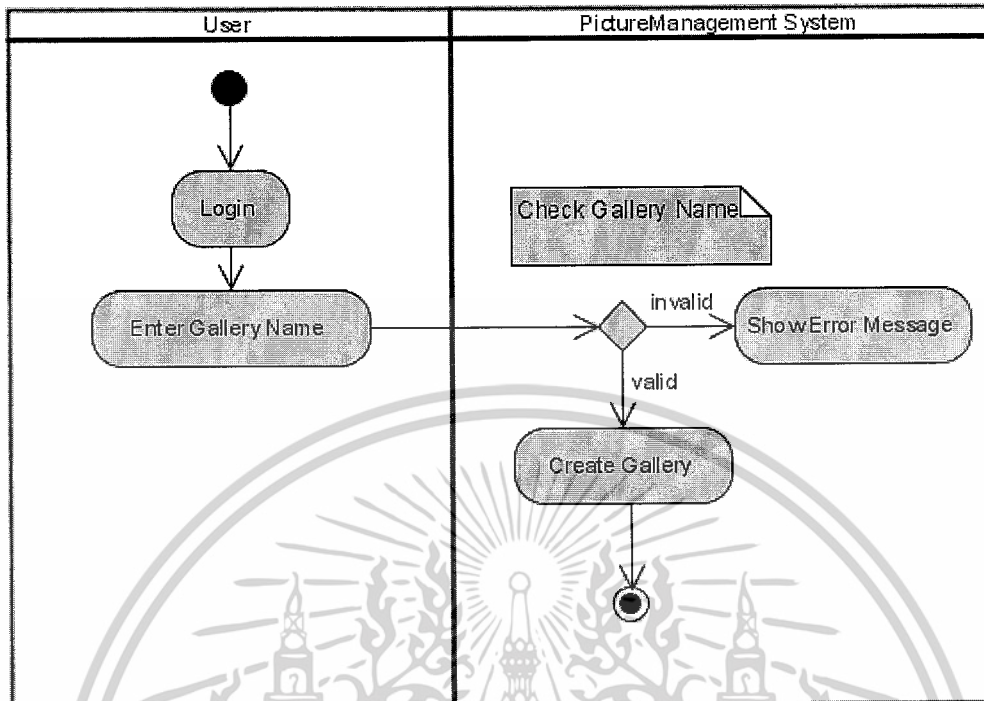
3.3.2.12 การดูรูปภาพ



รูปที่ 3.13 แผนภาพกิจกรรมการดูรูปภาพ

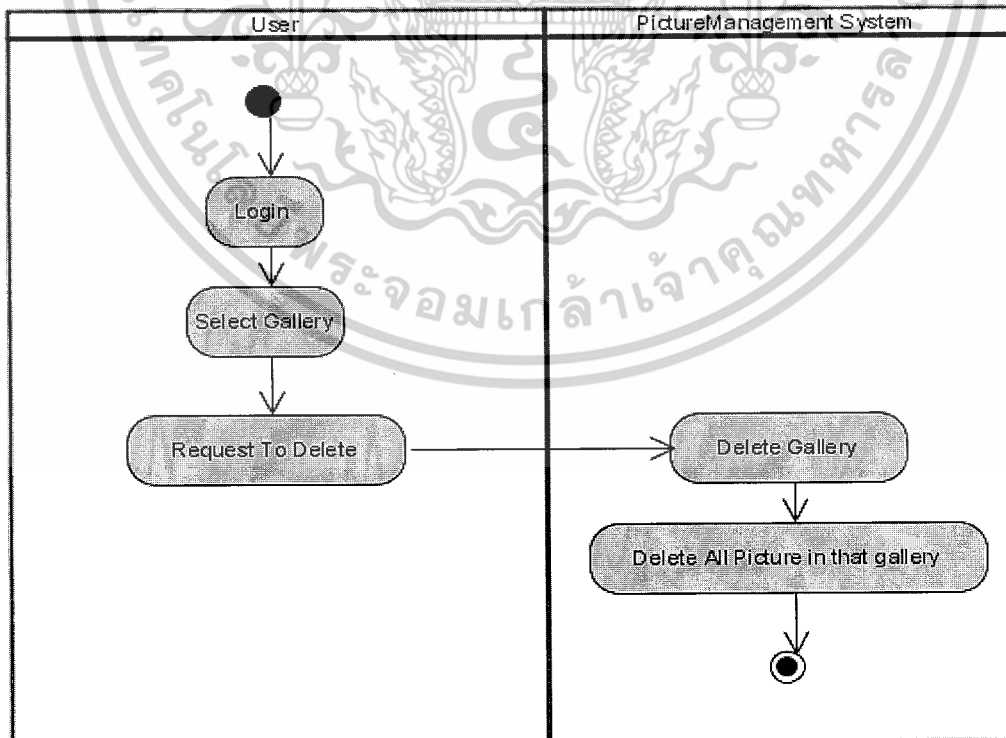
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.13 การสร้างแกลเลอรีภาพ



รูปที่ 3.14 แผนภาพกิจกรรมการสร้างแกลเลอรีภาพ

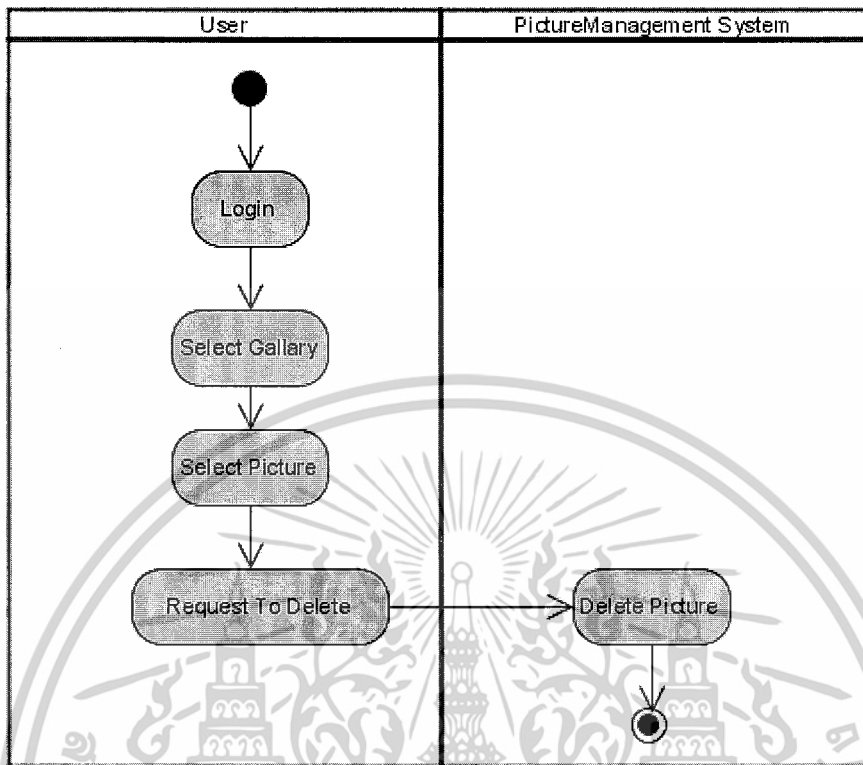
3.3.2.14 การลบแกลเลอรีภาพ



รูปที่ 3.15 แผนภาพกิจกรรมการลบแกลเลอรีภาพ

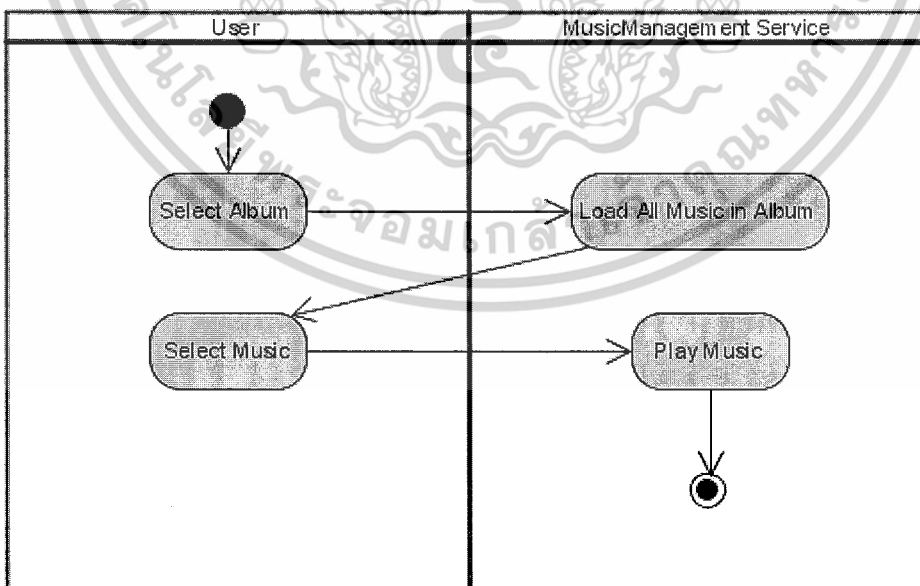
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.15 การลบรูปภาพ



รูปที่ 3.16 แผนภาพกิจกรรมการลบรูปภาพ

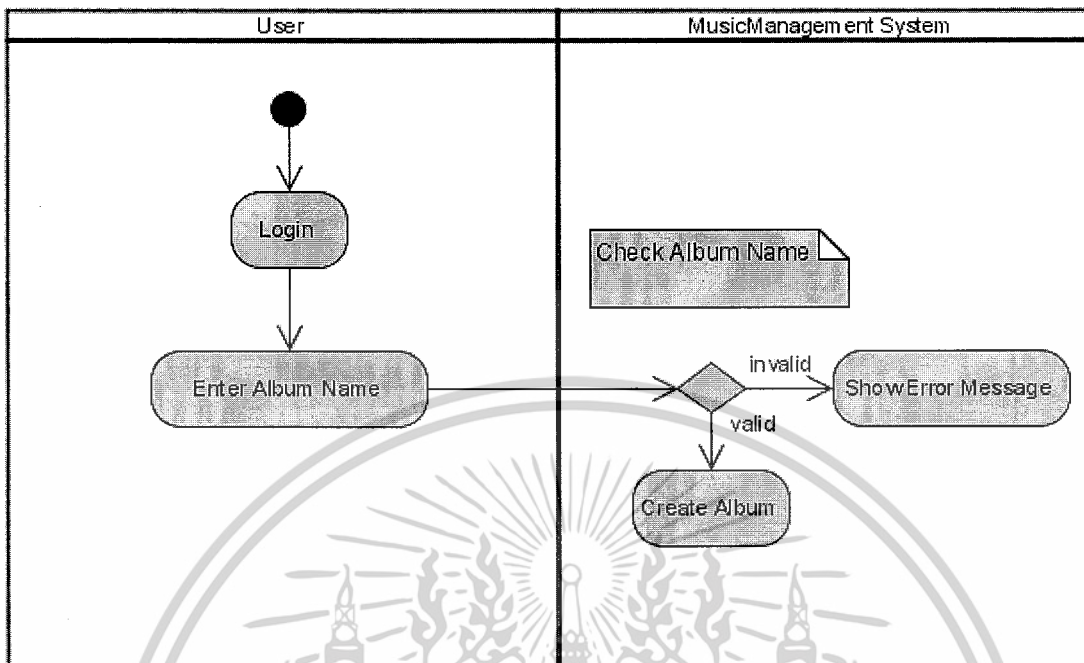
3.3.2.16 การเล่นเพลง



รูปที่ 3.17 แผนภาพกิจกรรมการเล่นเพลง

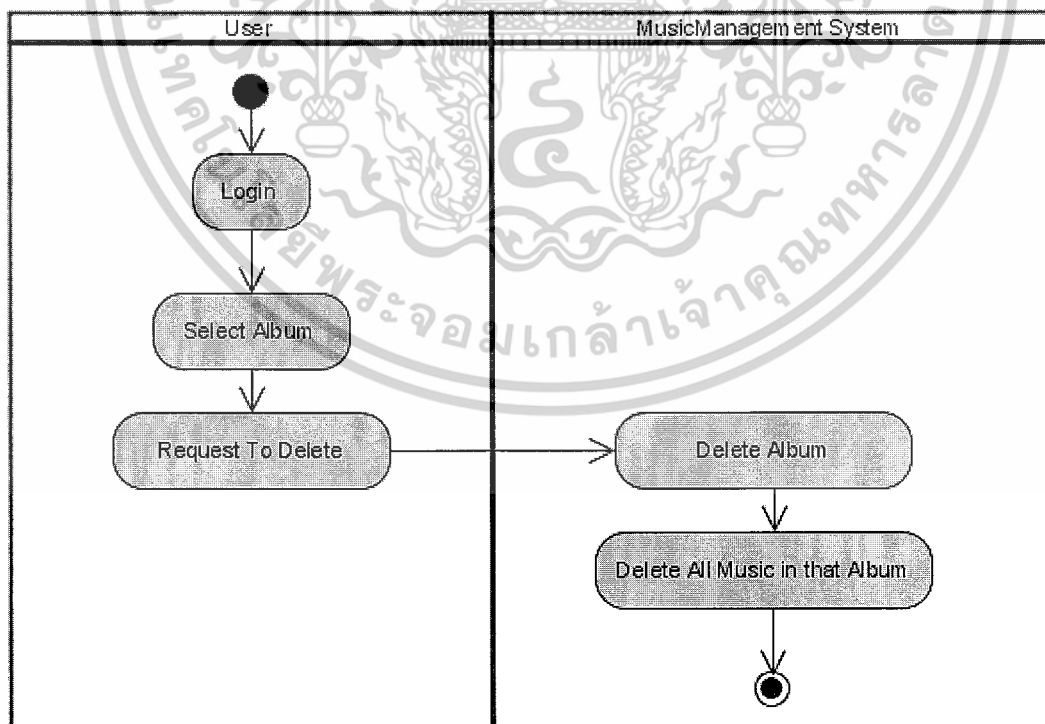
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.17 การสร้างอัลบั้มของเพลง



รูปที่ 3.18 แผนภาพกิจกรรมการสร้างอัลบั้มของเพลง

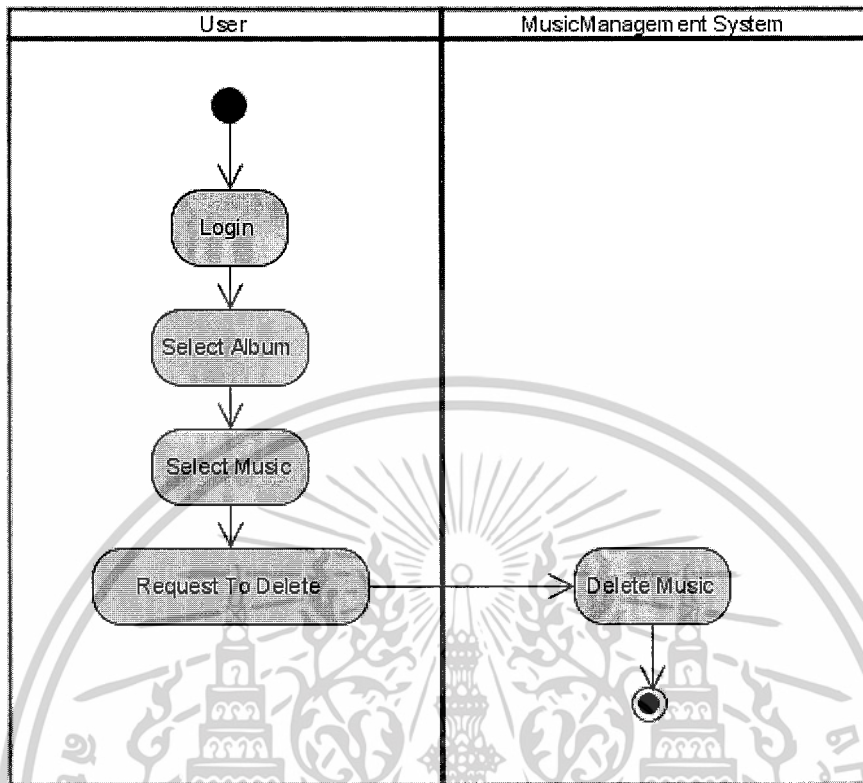
3.3.2.18 การลบอัลบั้มของเพลง



รูปที่ 3.19 แผนภาพกิจกรรมการลบอัลบั้มของเพลง

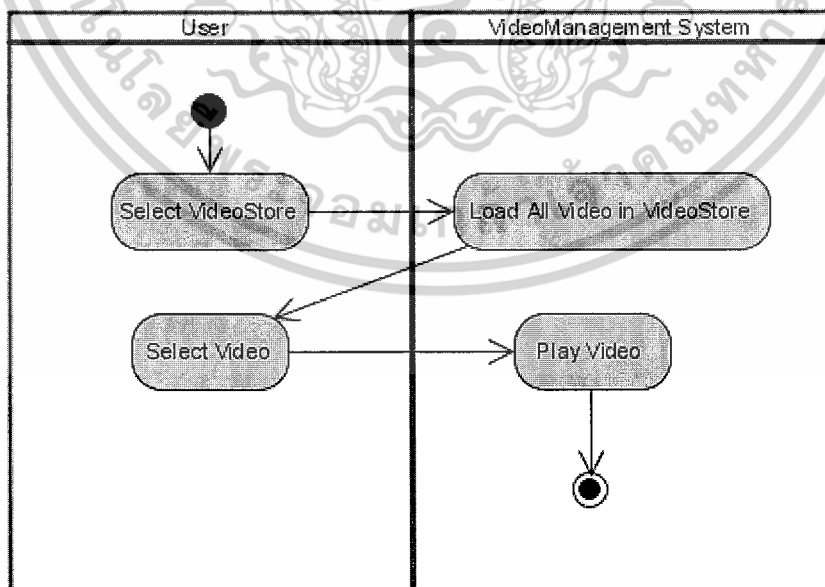
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.19 การลบเพลง



รูปที่ 3.20 แผนภาพกิจกรรมการลบเพลง

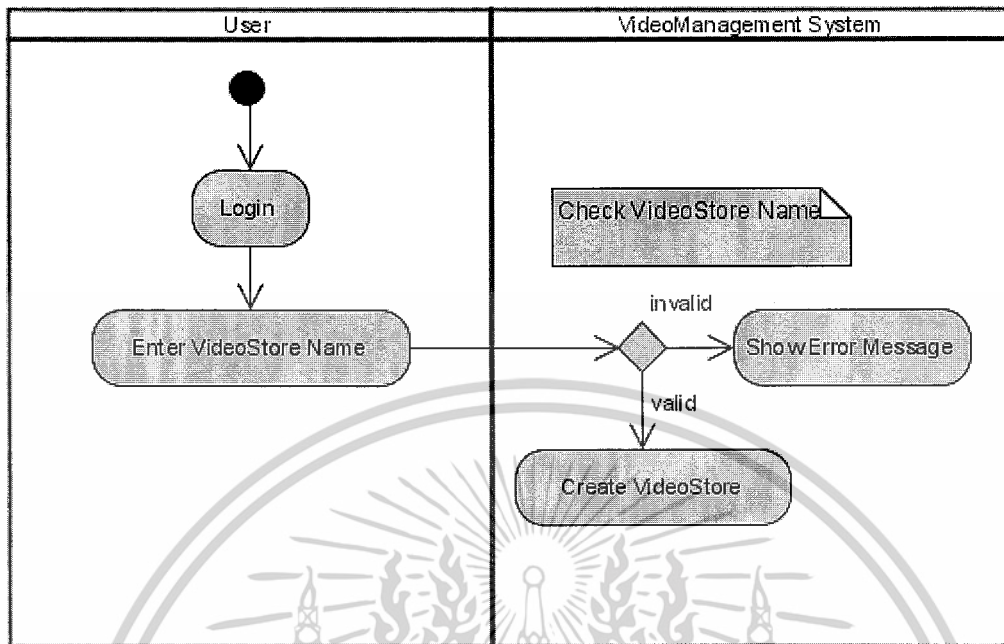
3.3.2.20 การเล่นวิดีโอ



รูปที่ 3.21 แผนภาพกิจกรรมการเล่นวิดีโอ

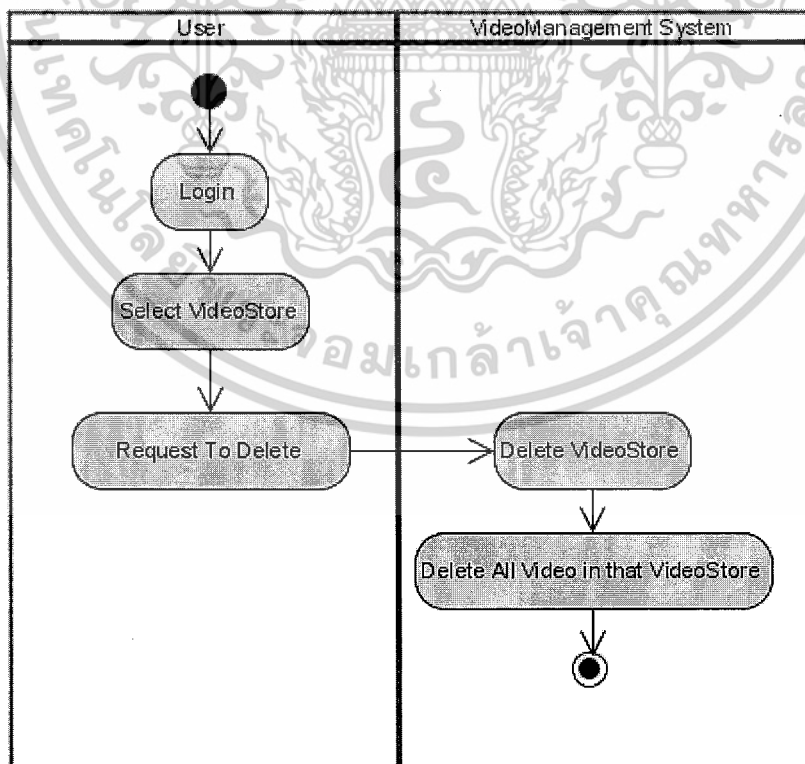
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.21 การสร้างที่จัดเก็บของวิดีโอ



รูปที่ 3.22 แผนภาพกิจกรรมการสร้างที่จัดเก็บของวิดีโอ

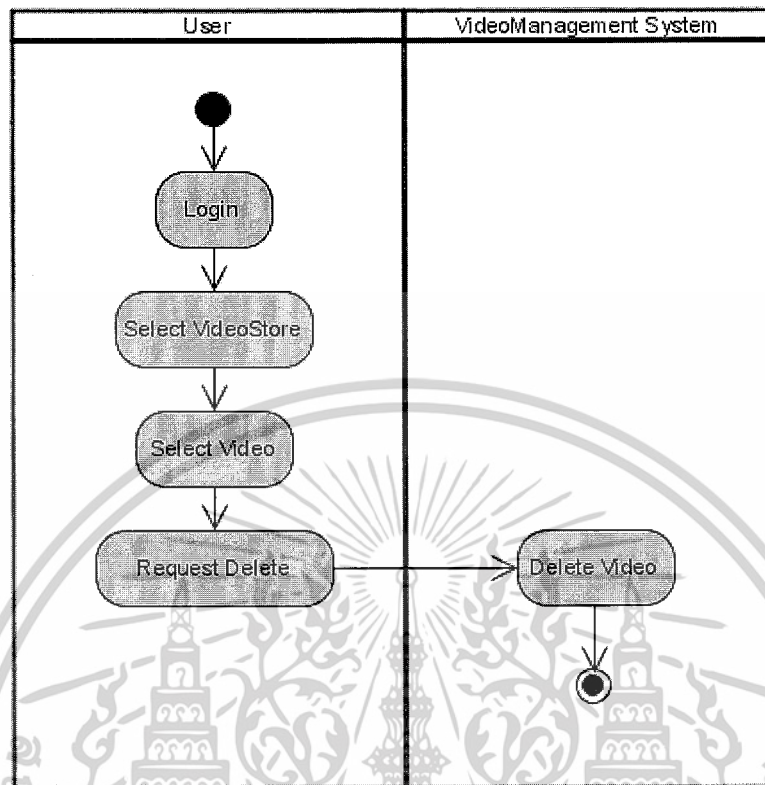
3.3.2.22 การลบที่จัดเก็บของวิดีโอ



รูปที่ 3.23 แผนภาพกิจกรรมการลบที่จัดเก็บของวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.23 การลบวิดีโอ

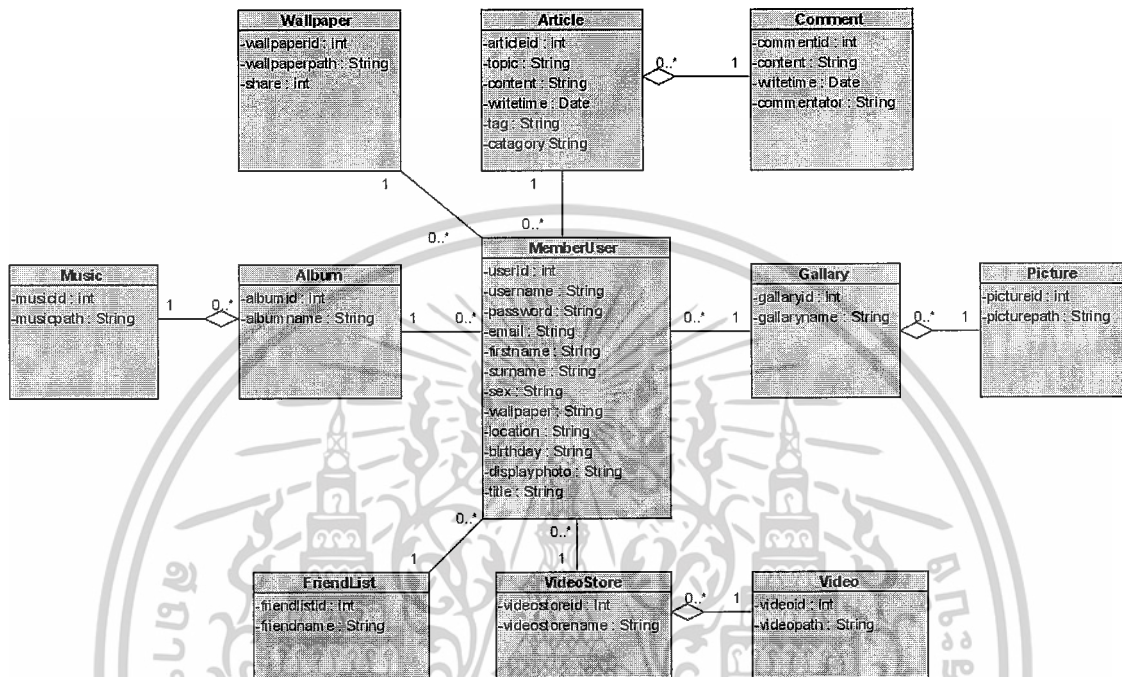


รูปที่ 3.24 แผนภาพกิจกรรมการลบวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3 แผนภาพคลาส (Class Diagram)

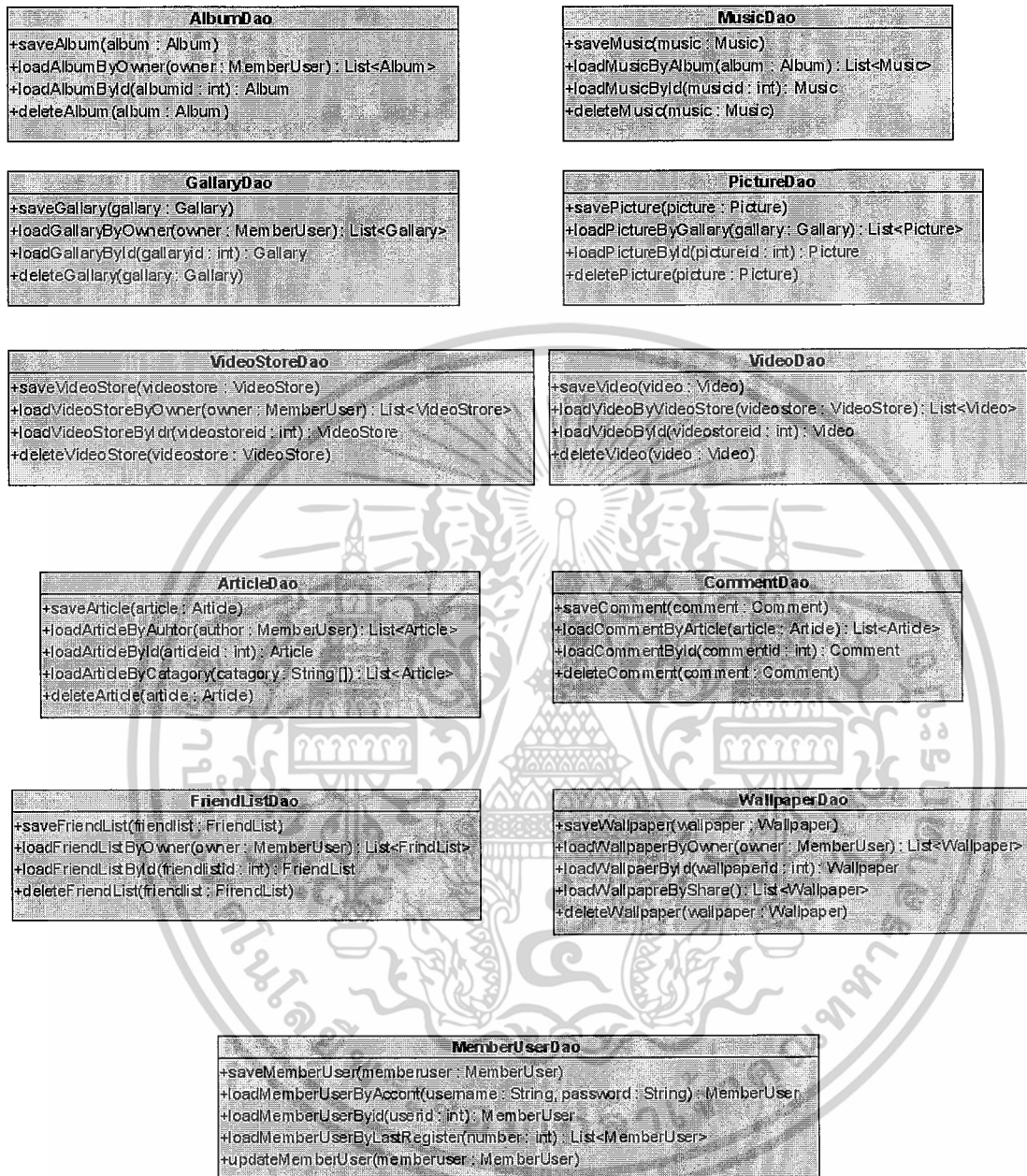
3.3.3.1 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.beans



รูปที่ 3.25 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.beans

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

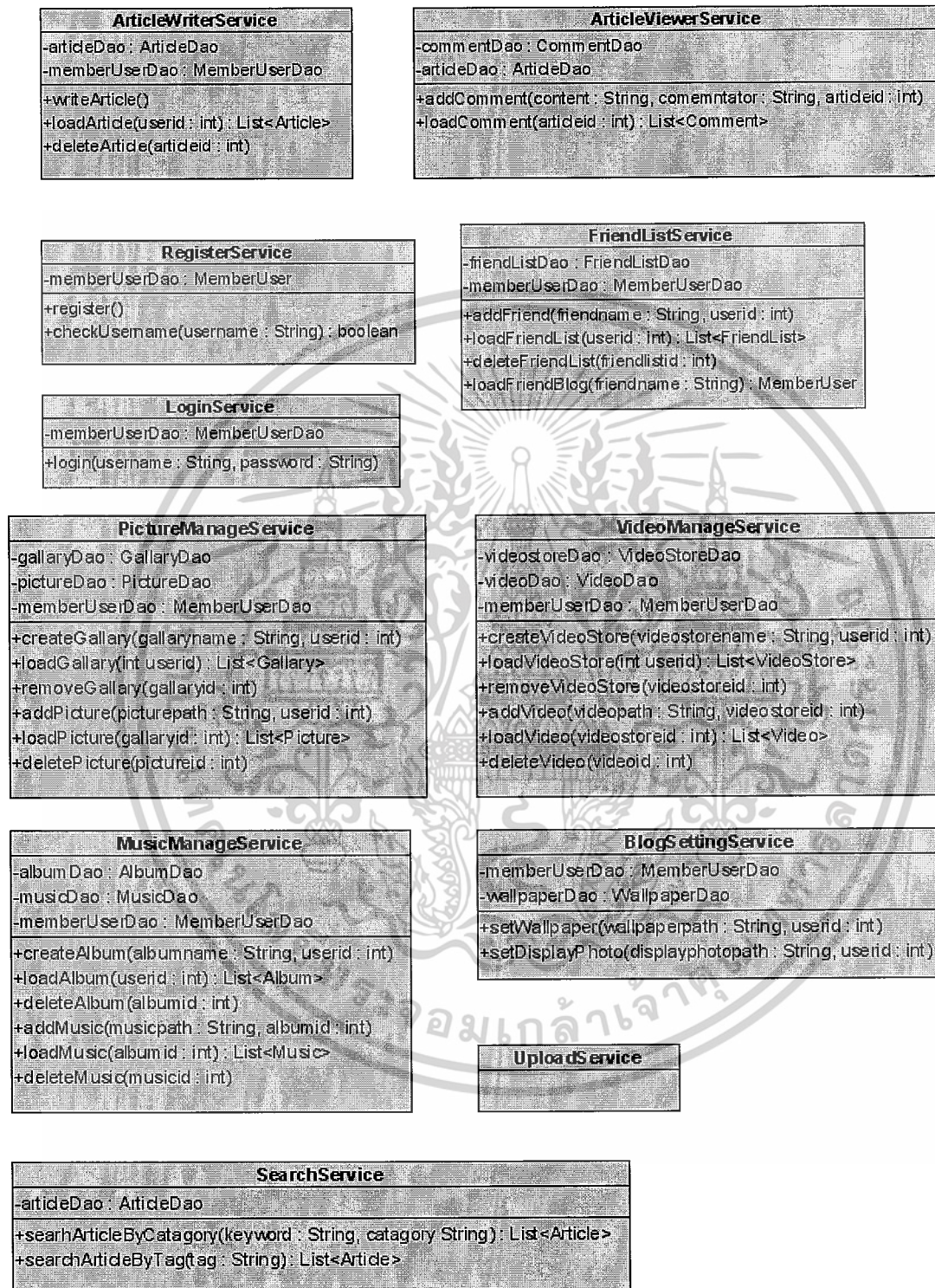
3.3.3.2 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.daos



รูปที่ 3.26 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.daos

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

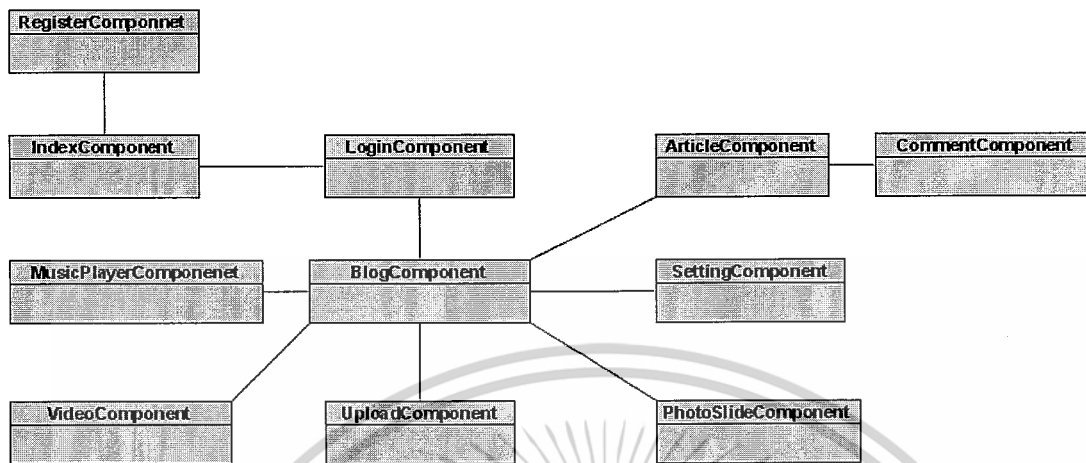
3.3.3 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.services



รูปที่ 3.27 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.services

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.4 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.components



รูปที่ 3.28 แผนภาพคลาสในแพ็คเกจ Project.blog.components

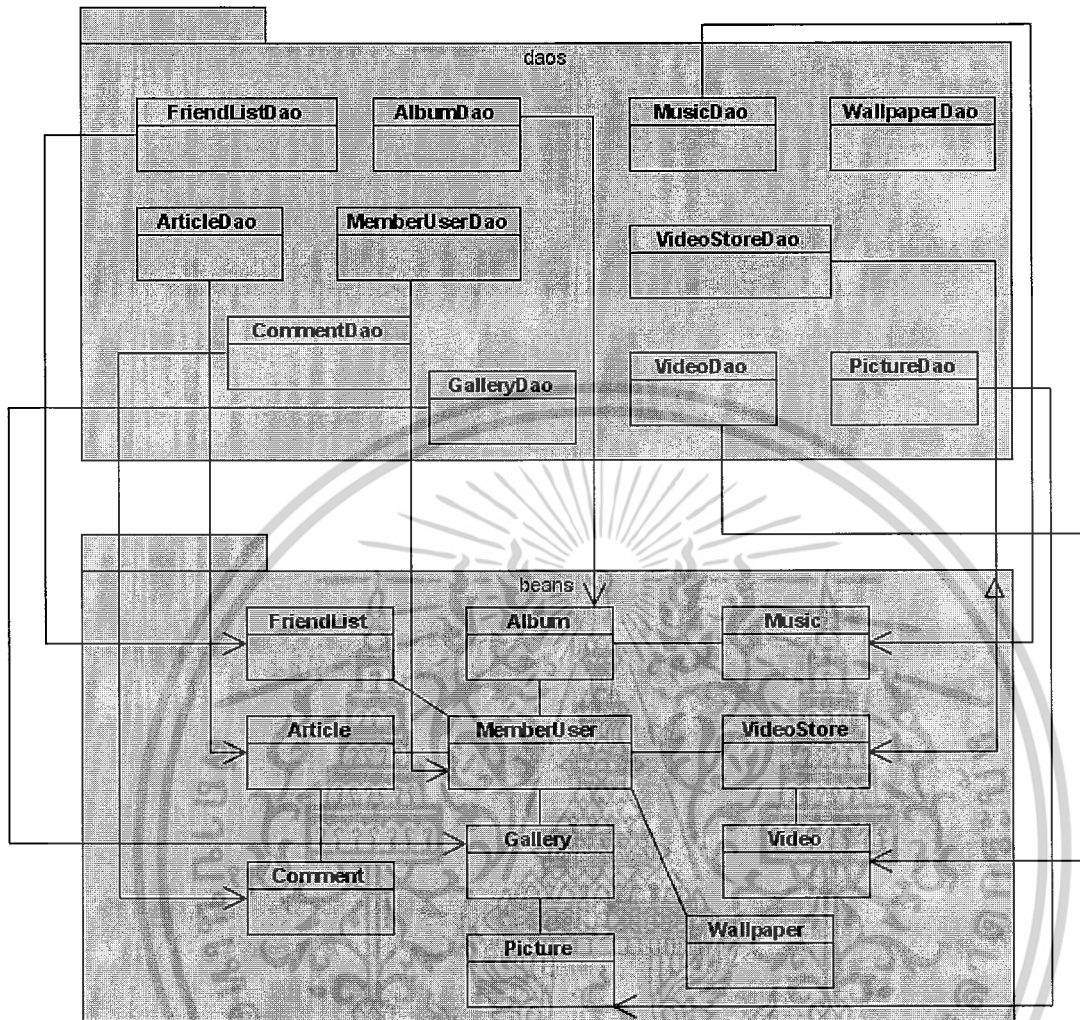
3.3.3.5 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจต่างๆในระบบ



รูปที่ 3.29 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจต่างๆในระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

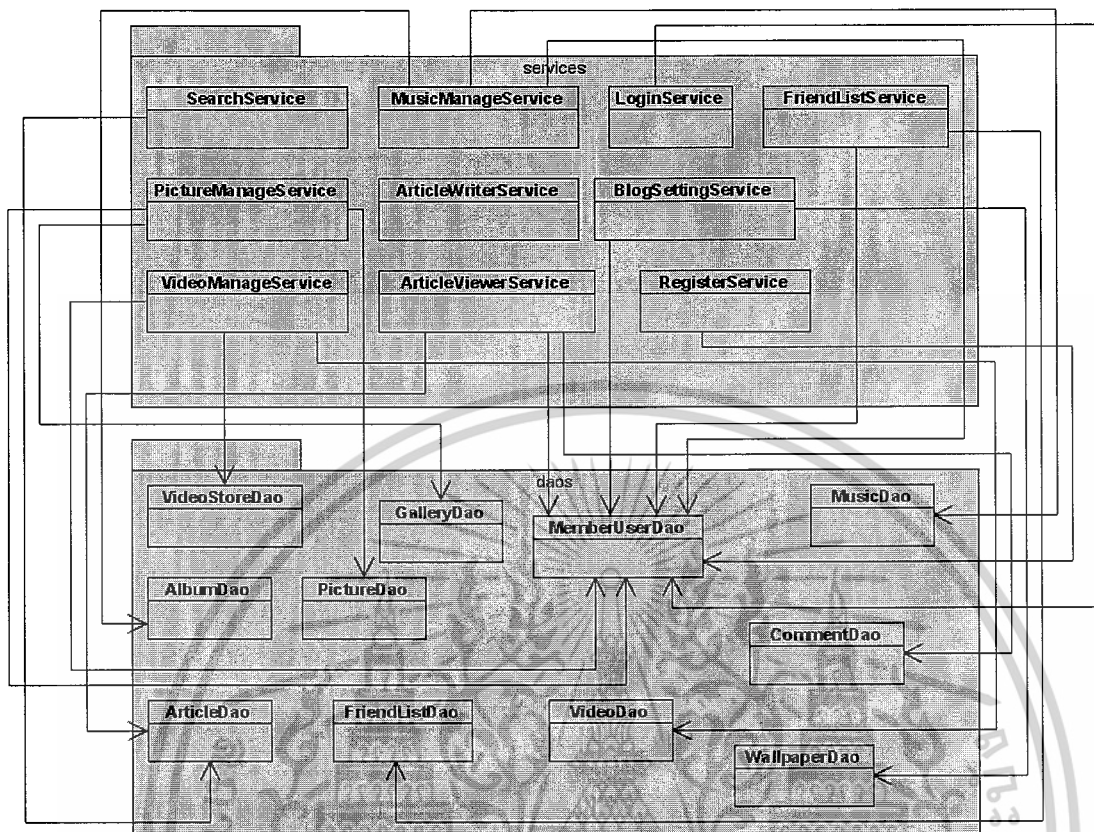
3.3.3.6 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจ Beans กับ Daos



รูปที่ 3.30 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจ Beans กับ Daos

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

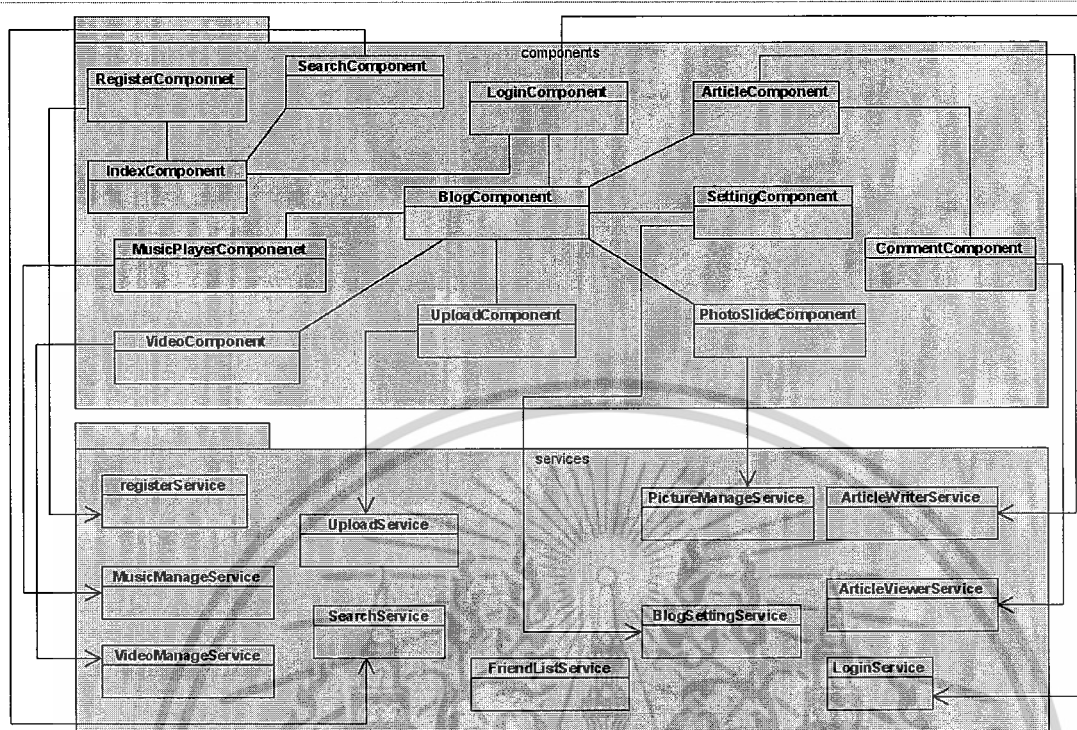
3.3.3.7 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจ Daos กับ Services



รูปที่ 3.31 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจ Daos กับ Services

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.8 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจ Services กับ Components



รูปที่ 3.32 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแพ็คเกจ Services กับ Components

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1 รายละเอียดของคลาส (CRC Card Diagram)

3.3.3.1.1 รายละเอียดของคลาส Article

Article	
Description: เป็นตัวแทนของบทความในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
articleid	รหัสบทความ
topic	หัวข้อบทความ
content	เนื้อหาของบทความ
writetime	เวลาในการจัดเก็บบทความ
tag	คำสำคัญของบทความ
catagory	ประเภทบทความ
Responsibilities:	
Name	Collaborator
จัดเก็บข้อมูลบทความ	MemberUser, Comment

รูปที่ 3.33 รายละเอียดของคลาส Article

3.3.3.1.2 รายละเอียดของคลาส Comment

Comment	
Description: เป็นตัวแทนของข้อความแสดงความคิดเห็นในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
commentid	รหัสข้อความแสดงความคิดเห็น
content	ข้อความแสดงความคิดเห็น
writetime	เวลาในการจัดเก็บข้อความแสดงความคิดเห็น
commentator	ผู้แสดงความคิดเห็น
Responsibilities:	
Name	Collaborator
จัดเก็บข้อมูลของข้อแสดงความคิดเห็น	Article

รูปที่ 3.34 รายละเอียดของคลาส Comment

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.3 รายละเอียดของคลาส MemberUser

MemberUser	
Description: เป็นตัวแทนของสมาชิกในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
userid	รหัสสมาชิก
username	ชื่อที่ใช้ในระบบ
password	รหัสผ่าน
email	อีเมล
firstname	ชื่อของสมาชิก
surname	นามสกุลของสมาชิก
sex	เพศ
wallpaper	วอลเปเปอร์ที่ใช้
location	สถานที่อยู่ของสมาชิก
birthday	วันเกิดของสมาชิก
displayphoto	รูปภาพที่เป็นตัวแทนของสมาชิก
Responsibilities:	
Name	Collaborator
จัดการข้อมูลของสมาชิก	Article, Album, FriendList, Gallery, VideoStore, Wallpaper

รูปที่ 3.35 รายละเอียดของคลาส MemberUser

3.3.3.1.4 รายละเอียดของคลาส Gallery

Gallery	
Description: เป็นตัวแทนของแกลเลอรีภาพในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
galleryid	รหัสแกลเลอรีภาพ
galleryname	ชื่อแกลเลอรีภาพ
Responsibilities:	
Name	Collaborator
จัดการข้อมูลแกลเลอรีภาพ	MemberUser, Picture

รูปที่ 3.36 รายละเอียดของคลาส Gallery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.5 รายละเอียดของคลาส Picture

Picture	
Description: เป็นตัวแทนของรูปภาพในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
pictureid	รหัสรูปภาพ
picturepath	ที่อยู่ในระบบของรูปภาพ
Responsibilities:	
Name	Collaborator
จัดเก็บข้อมูลของรูปภาพ	Gallery

รูปที่ 3.37 รายละเอียดของคลาส Picture

3.3.3.1.6 รายละเอียดของคลาส VideoStore

VideoStore	
Description: เป็นตัวแทนของที่จัดเก็บวิดีโอในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
videostoreid	รหัสที่จัดเก็บวิดีโอ
videostorename	ชื่อที่จัดเก็บวิดีโอ
Responsibilities:	
Name	Collaborator
เก็บข้อมูลคลังวิดีโอ	MemberUser, Video

รูปที่ 3.38 รายละเอียดของคลาส VideoStore

3.3.3.1.7 รายละเอียดของคลาส Video

Video	
Description: เป็นตัวแทนของวิดีโอในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
videoid	รหัสวิดีโอ
videopath	ที่อยู่ในระบบของวิดีโอ
Responsibilities:	
Name	Collaborator
เก็บข้อมูลวิดีโอ	VideoStore

รูปที่ 3.39 รายละเอียดของคลาส Video

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.8 รายละเอียดของคลาส Album

Album	
Description: เป็นตัวแทนของอัลบั้มเพลงในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
albumid	รหัสอัลบั้มเพลง
albumname	ชื่ออัลบั้มเพลง
Responsibilities:	
Name	Collaborator
จัดเก็บข้อมูลอัลบั้มเพลง	MemberUser, Music

รูปที่ 3.40 รายละเอียดของคลาส Album

3.3.3.1.9 รายละเอียดของคลาส Music

Music	
Description: เป็นตัวแทนของเพลงในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
musicid	รหัสเพลง
musicpath	ที่อยู่ในระบบของเพลง
Responsibilities:	
Name	Collaborator
จัดเก็บข้อมูลเพลง	Album

รูปที่ 3.41 รายละเอียดของคลาส Music

3.3.3.1.10 รายละเอียดของคลาส Wallpaper

Wallpaper	
Description: เป็นตัวแทนของวอลเปเปอร์ภายในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
wallpaperid	รหัสของวอลเปเปอร์
wallpaperpath	ที่อยู่ในระบบของวอลเปเปอร์
share	บ่งบอกว่าสมาชิกคนอื่นสามารถใช้วอลเปเปอร์ได้หรือไม่
Responsibilities:	
Name	Collaborator
จัดเก็บข้อมูลวอลเปเปอร์	MemberUser

รูปที่ 3.42 รายละเอียดของคลาส Wallpaper

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.11 รายละเอียดของคลาส FriendList

FriendList	
Description: เป็นตัวแทนของรายชื่อเพื่อนในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
friendlistid	รหัสรายชื่อเพื่อน
freindname	ชื่อเพื่อน
Responsibilities:	
Name	Collaborator
จัดเก็บข้อมูลรายชื่อเพื่อน	MemberUser

รูปที่ 3.43 รายละเอียดของคลาส FriendList

3.3.3.1.12 รายละเอียดของคลาส ArticleDao

ArticleDao	
Description: ทำหน้าที่ติดต่อฐานข้อมูล เพื่อจัดการข้อมูลบทความ	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกข้อมูลบทความ	Article
ดึงข้อมูลบทความโดยผู้ใช้เขียนบทความ	Article, MemberUser
ดึงข้อมูลบทความโดยใช้รหัสบทความ	Article
ดึงข้อมูลบทความโดยใช้ประเภทบทความ	Article
ลบข้อมูลบทความ	Article

รูปที่ 3.44 รายละเอียดของคลาส ArticleDao

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.13 รายละเอียดของคลาส MemberUserDao

MemberUserDao	
Description: ทำหน้าที่ติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการข้อมูลสมาชิก	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกข้อมูลสมาชิก	MemberUser
ดึงข้อมูลสมาชิกโดยใช้ชื่อในระบบและรหัสผ่าน	MemberUser
ดึงข้อมูลสมาชิกโดยใช้รหัสสมาชิก	MemberUser
ดึงข้อมูลสมาชิกที่ลงทะเบียนแล้ว	MemberUser
ปรับปรุงข้อมูลสมาชิก	MemberUser

รูปที่ 3.45 รายละเอียดของคลาส MemberUserDao

3.3.3.1.14 รายละเอียดของคลาส GalleryDao

GalleryDao	
Description: ทำหน้าที่ติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการกับข้อมูลแกลเลอรีภาพ	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกข้อมูลแกลเลอรีภาพ	Gallery
ดึงข้อมูลแกลเลอรีโดยใช้ ID ของแกลเลอรีภาพ	Gallery, MemberUser
ดึงข้อมูลแกลเลอรีโดยใช้รหัสแกลเลอรีภาพ	Gallery
ลบข้อมูลแกลเลอรีภาพ	Gallery

รูปที่ 3.46 รายละเอียดของคลาส GalleryDao

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.15 รายละเอียดของคลาส VideoStoreDao

VideoStoreDao	
Description: ทำหน้าที่ติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการกับที่จัดเก็บวิดีโอ	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกข้อมูลที่จัดเก็บวิดีโอ	VideoStore
ดึงข้อมูลที่จัดเก็บวิดีโอโดยใช้เจ้าของที่จัดเก็บวิดีโอ	MemberUser, VideoStore
ดึงข้อมูลที่จัดเก็บวิดีโอโดยใช้รหัสที่จัดเก็บวิดีโอ	VideoStore
ลบข้อมูลที่จัดเก็บวิดีโอ	VideoStore

รูปที่ 3.47 รายละเอียดของคลาส VideoStoreDao

3.3.3.1.16 รายละเอียดของคลาส AlbumDao

AlbumDao	
Description: ทำหน้าที่ติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการกับข้อมูลอัลบั้มเพลง	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกข้อมูลอัลบั้มเพลง	Album
ดึงข้อมูลอัลบั้มเพลงโดยใช้เจ้าของอัลบั้มเพลง	Album, MemberUser
ดึงข้อมูลอัลบั้มเพลงโดยใช้รหัสอัลบั้มเพลง	Album
ลบข้อมูลอัลบั้มเพลง	Album

รูปที่ 3.48 รายละเอียดของคลาส AlbumDao

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.17 รายละเอียดของคลาส PictureDao

PictureDao	
Description: หน้านำที่ติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการกับข้อมูลรูปภาพ	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกรูปภาพ	Picture
ดึงข้อมูลรูปภาพโดยใช้แกลเลอรีภาพ	Picture, Gallery
ดึงข้อมูลรูปภาพโดยใช้รหัสรูปภาพ	Picture
ลบข้อมูลรูปภาพ	Picture

รูปที่ 3.49 รายละเอียดของคลาส PictureDao

3.3.3.1.18 รายละเอียดของคลาส VideoDao

VideoDao	
Description: หน้านำที่ติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการกับข้อมูลวิดีโอ	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกข้อมูลวิดีโอ	Video
ดึงข้อมูลวิดีโอโดยใช้วีดีโอเก็บวิดีโอ	Video, VideoStore
ดึงข้อมูลวิดีโอโดยรหัสวิดีโอ	Video
ลบข้อมูลวิดีโอ	Video

รูปที่ 3.50 รายละเอียดของคลาส VideoDao

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.19 รายละเอียดของคลาส MusicDao

MusicDao	
Description: หาดหน้าที่ติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการกับข้อมูลเพลง	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกข้อมูลเพลง	Music
ดึงข้อมูลเพลงโดยใช้อัลบั้มเพลง	Album, Music
ดึงข้อมูลเพลงโดยใช้รหัสเพลง	Music
ลบข้อมูลเพลง	Music

รูปที่ 3.51 รายละเอียดของคลาส MusicDao

3.3.3.1.20 รายละเอียดของคลาส WallpaperDao

WallpaperDao	
Description: หาดหน้าที่ติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการกับข้อมูลวอลเปเปอร์	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกวอลเปเปอร์	Wallpaper
ดึงข้อมูลวอลเปเปอร์โดยใช้เจ้าของวอลเปเปอร์	Wallpaper, MemberUser
ดึงข้อมูลวอลเปเปอร์โดยใช้รหัสวอลเปเปอร์	Wallpaper
ดึงข้อมูลวอลเปเปอร์ที่มีการแชร์ไว้	Wallpaper

รูปที่ 3.52 รายละเอียดของคลาส WallpaperDao

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.21 รายละเอียดของคลาส FriendListDao

FriendListDao	
Description: ทำหน้าที่ติดต่อฐานข้อมูล เพื่อจัดการข้อมูลรายชื่อเพื่อน	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกรายชื่อเพื่อน	FriendList
ดึงรายชื่อเพื่อนโดยใช้ชื่อที่ใช้ในระบบ	FriendList, MemberUser
ดึงรายชื่อเพื่อนโดยใช้รหัสรายชื่อเพื่อน	FriendList
ลบรายชื่อเพื่อน	FriendList

รูปที่ 3.53 รายละเอียดของคลาส FriendListDao

3.3.3.1.22 รายละเอียดของคลาส CommentDao

CommentDao	
Description: ทำหน้าที่ติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการข้อมูลข้อความแสดงความคิดเห็น	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
บันทึกข้อความแสดงความคิดเห็น	Comment
ดึงข้อความแสดงความคิดเห็นโดยใช้บทความ	Comment, Article
ดึงข้อความแสดงความคิดเห็นโดยใช้รหัสข้อความแสดงความคิดเห็น	Comment
ลบข้อความแสดงความคิดเห็น	Comment

รูปที่ 3.54 รายละเอียดของคลาส CommentDao

3.3.3.1.23 รายละเอียดของคลาส RegisterService

RegisterService	
Description: หน้าที่ให้บริการสมัครสมาชิก	
Attributes:	
Name	Description
memberUserDao	จัดการกับข้อมูลสมาชิก
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการสมัครสมาชิก	MemberUserDao
ให้บริการตรวจสอบชื่อในระบบ	MemberUserDao

รูปที่ 3.55 รายละเอียดของคลาส RegisterService

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.24 รายละเอียดของคลาส SearchService

SearchService	
Description: หน้าหน้าที่ให้บริการค้นหาภายในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
articleDao	จัดการกับข้อมูลบทความ
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการค้นหาบทความจากคำสำคัญ	ArticleDao
ให้บริการค้นหาบทความจากคำสำคัญประเภทบทความ	ArticleDao

รูปที่ 3.56 รายละเอียดของคลาส SearchService

3.3.3.1.25 รายละเอียดของคลาส PictureManageService

PictureManageServiceDao	
Description: หน้าหน้าที่ให้บริการจัดการรูปภาพ	
Attributes:	
Name	Description
galleryDao	จัดการกับข้อมูลแกลเลอรีภาพ
pictureDao	จัดการกับข้อมูลรูปภาพ
memberUserDao	จัดการกับข้อมูลสมาชิก
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการการสร้างแกลเลอรีภาพ	GalleryDao, MemberUserDao
ให้บริการข้อมูลแกลเลอรีภาพ	GalleryDao, MemberUserDao
ให้บริการลบแกลเลอรีภาพ	GalleryDao
ให้บริการเพิ่มรูปภาพเข้าไปยังแกลเลอรีภาพที่เลือก	GalleryDao, PictureDao
ให้บริการข้อมูลรูปภาพที่มีอยู่ในแกลเลอรีภาพที่เลือก	GalleryDao, PictureDao
ให้บริการลบรูปภาพ	PictureDao

รูปที่ 3.57 รายละเอียดของคลาส PictureManageService

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.26 รายละเอียดของคลาส VideoManageService

VideoManageService	
Description: ทำหน้าที่ให้บริการจัดการวิดีโอ	
Attributes:	
Name	Description
videostoreDao	จัดการกับข้อมูลที่จัดเก็บวิดีโอ
videoDao	จัดการกับข้อมูลวิดีโอ
memberUserDao	จัดการกับข้อมูลสมาชิก
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการการสร้างที่จัดเก็บวิดีโอ	VideoStoreDao, MemberUserDao
ให้บริการข้อมูลที่จัดเก็บวิดีโอ	VideoStoreDao, MemberUserDao
ให้บริการลบที่จัดเก็บวิดีโอ	VideoStoreDao
ให้บริการเพิ่มวิดีโอไปยังที่จัดเก็บวิดีโอที่เลือก	VideoStoreDao, VideoDao
ให้บริการข้อมูลวิดีโอในที่จัดเก็บวิดีโอที่เลือก	VideoStoreDao, VideoDao
ให้บริการลบวิดีโอ	VideoDao

รูปที่ 3.58 รายละเอียดของคลาส VideoManageService

3.3.3.1.27 รายละเอียดของคลาส MusicManageService

MusicManageService	
Description: ทำหน้าที่ให้บริการจัดการเพลง	
Attributes:	
Name	Description
albumDao	จัดการข้อมูลอัลบั้มเพลง
musicDao	จัดการข้อมูลเพลง
memberUserDao	จัดการข้อมูลสมาชิก
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการสร้างอัลบั้มเพลง	AlbumDao, MemberUserDao
ให้บริการข้อมูลอัลบั้มเพลง	AlbumDao, MemberUserDao
ให้บริการลบอัลบั้มเพลง	AlbumDao
ให้บริการเพิ่มเพลงไปยังอัลบั้มเพลงที่เลือก	AlbumDao, MusicDao
ให้บริการข้อมูลเพลงที่อยู่ในอัลบั้มเพลงที่เลือก	AlbumDao, MusicDao
ให้บริการลบเพลง	MusicDao

รูปที่ 3.59 รายละเอียดของคลาส MusicManageService

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.28 รายละเอียดของคลาส LoginService

LoginService	
Description: ทำหน้าที่ให้บริการการเข้าสู่ระบบ	
Attributes:	
Name	Description
memberUserDao	จัดการข้อมูลสมาชิก
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการการเข้าสู่ระบบ	MemberUserDao

รูปที่ 3.60 รายละเอียดของคลาส LoginService

3.3.3.1.29 รายละเอียดของคลาส BlogSettingService

BlogSettingService	
Description: ทำหน้าที่ให้บริการปรับแต่งค่าต่างๆของบล็อก	
Attributes:	
Name	Description
memberUserDao	จัดการกับข้อมูลสมาชิก
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการเปลี่ยนวอลเปเปอร์	MemberUserDao
ให้บริการเปลี่ยนรูปภาพที่เป็นตัวแทนของสมาชิก	MemberUserDao

รูปที่ 3.61 รายละเอียดของคลาส BlogSettingService

3.3.3.1.30 รายละเอียดของคลาส ArticleWriterService

ArticleWriterService	
Description: ทำหน้าที่ให้บริการแก่ผู้เขียนบทความ	
Attributes:	
Name	Description
articleDao	จัดการข้อมูลบทความ
memberUserDao	จัดการข้อมูลสมาชิก
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการเขียนบทความ	ArticleDao, MemberUserDao
ให้บริการข้อมูลบทความ	ArticleDao, MemberUserDao
ให้บริการลบบทความ	ArticleDao

รูปที่ 3.62 รายละเอียดของคลาส ArticleWriterService

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.31 รายละเอียดของคลาส ArticleViewerService

ArticleViewerService	
Description: ทำหน้าที่ให้บริการแก่ผู้อ่านบทความ	
Attributes:	
Name	Description
commentDao	จัดการข้อมูลข้อความแสดงความคิดเห็น
articleDao	จัดการข้อมูลบทความ
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น	commentDao, articleDao
ให้บริการข้อมูลข้อความแสดงความคิดเห็น	commentDao, articleDao

รูปที่ 3.63 รายละเอียดของคลาส ArticleViewerService

3.3.3.1.32 รายละเอียดของคลาส UploadService

UploadService	
Description: ทำหน้าที่ให้บริการรับข้อมูลสื่อที่สมาชิกส่งมาเข้ามาเก็บภายในระบบ	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator

รูปที่ 3.64 รายละเอียดของคลาส UploadService

3.3.3.1.33 รายละเอียดของคลาส FriendListService

FriendListService	
Description: ทำหน้าที่ให้บริการจัดการรายชื่อเพื่อน	
Attributes:	
Name	Description
friendListDao	จัดการกับข้อมูลรายชื่อเพื่อน
memberUser	จัดการกับข้อมูลสมาชิก
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ให้บริการเพิ่มรายชื่อเพื่อน	FriendListDao, MemberUserDao
ให้บริการข้อมูลรายชื่อเพื่อน	FriendListDao, MemberUserDao
ให้บริการลบรายชื่อเพื่อน	FriendListDao
ให้บริการข้อมูลเพื่อน	MemberUserDao

รูปที่ 3.65 รายละเอียดของคลาส FriendListService

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.34 รายละเอียดของคลาส RegisterComponent

RegisterComponent	
Description: หน้าหน้าติดต่อการสมัครสมาชิกของผู้ใช้	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ตรวจสอบข้อมูลในการสมัครสมาชิก	RegisterService
ยืนยันการสมัครสมาชิก	RegisterService

รูปที่ 3.66 รายละเอียดของคลาส RegisterComponent

3.3.3.1.35 รายละเอียดของคลาส LoginComponent

LoginComponent	
Description: หน้าหน้าติดต่อการเข้าสู่ระบบของผู้ใช้	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ยืนยันการเข้าสู่ระบบ	LoginService

รูปที่ 3.67 รายละเอียดของคลาส LoginComponent

3.3.3.1.36 รายละเอียดของคลาส IndexComponent

IndexComponent	
Description: หน้าหน้าเป็นหน้าแรกของระบบ	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator

รูปที่ 3.68 รายละเอียดของคลาส IndexComponent

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.37 รายละเอียดของคลาส MusicComponent

MusicPlayerComponent	
Description: หน้าหน้าที่โต้ตอบกับการฟังเพลงของผู้ใช้	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
เล่นเพลงที่เลือก	

รูปที่ 3.69 รายละเอียดของคลาส MusicComponent

3.3.3.1.38 รายละเอียดของคลาส VideoComponent

VideoComponent	
Description: หน้าหน้าที่โต้ตอบการดูวิดีโอของผู้ใช้	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
เล่นวิดีโอที่เลือก	

รูปที่ 3.70 รายละเอียดของคลาส VideoComponent

3.3.3.1.39 รายละเอียดของคลาส PhotoSlideComponent

PhotoSlideComponent	
Description: หน้าหน้าที่โต้ตอบการดูรูปภาพของผู้ใช้	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
แสดงรูปภาพ	

รูปที่ 3.71 รายละเอียดของคลาส PhotoSlideComponent

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.40 รายละเอียดของคลาส SettingComponent

SettingComponent	
Description: ทำหน้าที่ได้ต่อการตั้งค่าบล็อก	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
ตอบสนองการเปลี่ยนวอลเปเปอร์	BlogSettingService
ตอบสนองการเปลี่ยนรูปภาพแทนตัวเอง	BlogSettingService

รูปที่ 3.72 รายละเอียดของคลาส SettingComponent

3.3.3.1.41 รายละเอียดของคลาส ArticleComponent

ArticleComponent	
Description: ทำหน้าที่ได้ต่อการจัดการบทความ	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
รับข้อมูลในการจัดการบทความ	ArticleWriterService
แสดงบทความที่เขียน	ArticleWriterService

รูปที่ 3.73 รายละเอียดของคลาส ArticleComponent

3.3.3.1.42 รายละเอียดของคลาส CommentComponent

CommentComponent	
Description: ทำหน้าที่ได้ต่อการแสดงข้อแสดงความคิดเห็น	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
รับข้อมูลในการจัดการข้อแสดงความคิดเห็น	
แสดงข้อความแสดงความคิดเห็น	

รูปที่ 3.74 รายละเอียดของคลาส CommentComponent

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3.1.43 รายละเอียดของคลาส UploadComponent

UploadComponent	
Description: หน้าหน้าที่โต้ตอบการส่งไฟล์ข้อมูลมาจัดเก็บไว้ที่ระบบ	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
รับไฟล์ข้อมูลจากผู้ใช้	
ตรวจสอบไฟล์ว่าถูกต้องตามที่ระบบกำหนดหรือไม่	

รูปที่ 3.75 รายละเอียดของคลาส UploadComponent

3.3.3.1.44 รายละเอียดของคลาส BlogComponent

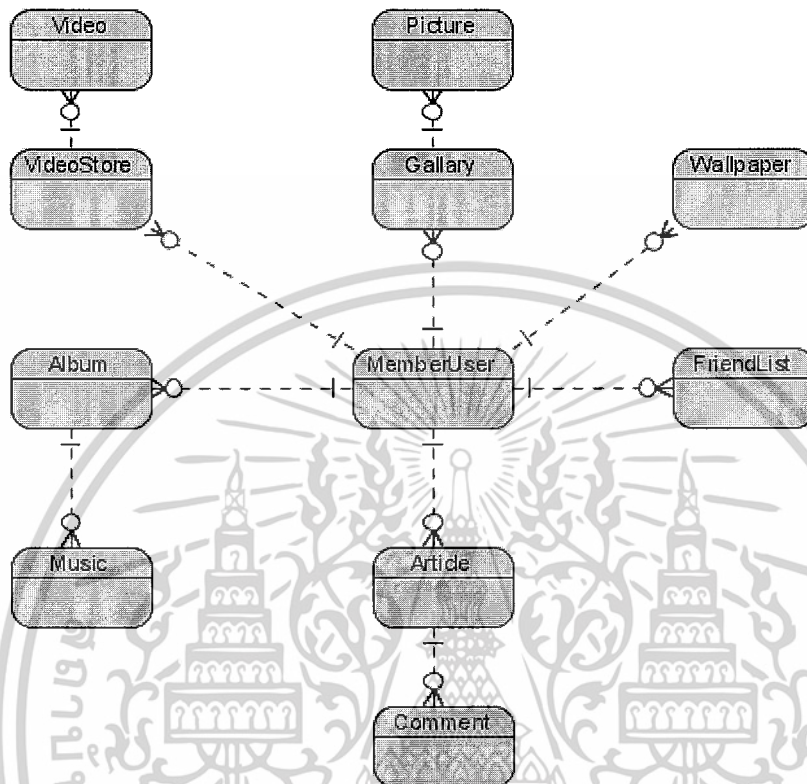
BlogComponent	
Description: หน้าหน้าที่โต้ตอบการกระทำที่เกิดขึ้นกับหน้าบล็อกส่วนตัว	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator

รูปที่ 3.76 รายละเอียดของคลาส BlogComponent

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การออกแบบฐานข้อมูลระบบบล็อก

3.4.1 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล (Entity Relationship Diagrams)



รูปที่ 3.77 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลของระบบบล็อก

3.4.2 รายละเอียดของตารางในฐานข้อมูล

ตารางที่ 3.16 รายละเอียดของตาราง Article

ชื่อคอล์มน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
ArticleId	INTEGER	รหัสของบทความ	PK	
Topic	VARCHAR	หัวข้อของบทความ		
Content	VARCHAR	เนื้อหาของบทความ		
Tag	VARCHAR	แท็กของบทความ		
WriteTime	DATETIME	วันที่เขียนบทความ		
Catagory	VARCHAR	ประเภทของบทความ		
UserId	INTEGER	รหัสของผู้เขียนบทความ	FK	MemberUser

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.17 รายละเอียดของตาราง Comment

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
CommentId	INTEGER	รหัสของข้อแสดงความคิดเห็น	PK	
Content	VARCHAR	เนื้อหาของข้อแสดงความคิดเห็น		
WriteTime	DATETIME	วันที่เขียนข้อแสดงความคิดเห็น		
Commentator	VARCHAR	ชื่อผู้แสดงความคิดเห็น		
ArticleId	INTEGER	รหัสของบทความที่เป็นเจ้าของข้อแสดงความคิดเห็น	FK	Article

ตารางที่ 3.18 รายละเอียดของตาราง Gallery

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
GalleryId	INTEGER	รหัสของแกลเลอรีภาพ	PK	
GalleryName	VARCHAR	ชื่อแกลเลอรีภาพ		
UserId	INTEGER	รหัสของเจ้าของแกลเลอรีภาพ	FK	MemberUser

ตารางที่ 3.19 รายละเอียดของตาราง Picture

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
PictureId	INTEGER	รหัสของภาพ	PK	
PicturePath	VARCHAR	ที่อยู่ของภาพ		
GalleryId	INTERGER	รหัสของแกลเลอรีที่เก็บภาพ	FK	Gallery

ตารางที่ 3.20 รายละเอียดของตาราง VideoStore

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
VideoStoreId	INTEGER	รหัสของที่จัดเก็บของวิดีโอ	PK	
VideoStoreName	VARCHAR	ชื่อที่จัดเก็บของวิดีโอ		
UserId	INTEGER	รหัสเจ้าของที่จัดเก็บของวิดีโอ	FK	MemberUser

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.21 รายละเอียดของตาราง Video

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
VideoId	INTEGER	รหัสของวิดีโอ	PK	
VideoPath	VARCHAR	ที่อยู่ของวิดีโอ		
VideoStoreId	INTEGER	รหัสของที่จัดเก็บวิดีโอ	FK	VideoStore

ตารางที่ 3.22 รายละเอียดของตาราง Album

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
AlbumId	INTEGER	รหัสของอัลบั้ม	PK	
AlbumName	VARCHAR	ชื่อของอัลบั้ม		
UserId	INTEGER	รหัสของเจ้าของอัลบั้ม	FK	MemberUser

ตารางที่ 3.23 รายละเอียดของตาราง Music

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
MusicId	INTEGER	รหัสของเพลง	PK	
MusicPath	VARCHAR	ที่อยู่ของเพลง		
AlbumId	INTEGER	รหัสของอัลบั้มที่เก็บเพลง	FK	Album

ตารางที่ 3.24 รายละเอียดของตาราง Wallpaper

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
WallpaperId	INTEGER	รหัสของวอลเปเปอร์	PK	
Wallpaperpath	VARCHAR	ที่อยู่ของวอลเปเปอร์		
Share	INTEGER	ข้อมูลการแบ่งปันวอลเปเปอร์		
Userid	INTEGER	รหัสของเจ้าของวอลเปเปอร์	FK	MemberUser

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.25 รายละเอียดของตาราง FriendList

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
FriendListId	INTEGER	รหัสของรายชื่อเพื่อน	PK	
FriendName	VARCHAR	ชื่อเพื่อน		
Userid	INTEGER	รหัสของเจ้าของรายชื่อเพื่อน	FK	MemberUser

ตารางที่ 3.26 รายละเอียดของตาราง MemberUser

ชื่อคอลัมน์	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย	คีย์	ตารางที่เกี่ยวข้อง
MemberUserId	INTEGER	รหัสของผู้ใช้	PK	
Username	VARCHAR	รหัสชื่อ		
Password	VARCHAR	รหัสผ่าน		
Email	VARCHAR	ข้อมูลอีเมลของผู้ใช้		
Name	VARCHAR	ข้อมูลชื่อจริงของผู้ใช้		
Surname	VARCHAR	ข้อมูลนามสกุลจริงของผู้ใช้		
Age	VARCHAR	ข้อมูลอายุของผู้ใช้		
Birthday	VARCHAR	ข้อมูลวันเดือนปีเกิดของผู้ใช้		
Location	VARCHAR	ข้อมูลที่อยู่ของผู้ใช้		
Wallpaper	VARCHAR	วอลเปเปอร์ที่ใช้อยู่		
DisplayPhoto	VARCHAR	รูปแทนผู้ใช้		
Title	VARCHAR	คำอธิบายสั้นๆเกี่ยวกับผู้ใช้		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การพัฒนาระบบ

4.1 เครื่องมือและภาษาโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

การพัฒนาระบบในโครงการนี้ได้ใช้เครื่องมือและภาษาโปรแกรมในการพัฒนา ดังนี้

4.1.1 ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

ตารางที่ 4.1 แสดงคุณลักษณะของฮาร์ดแวร์ที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

Processor	AMD Sempron™ 2600+ 1.83 GHz
Memory	1.00 GB of RAM
Hard drive	80 GB 5400 rpm serial-ATA
Graphics	NVIDIA GeForce4 MX 4000
Screen	Samsung SyncMaster 720N 17 “ LCD Monitor
Optical Drive	LG GSA-H44N-BLACK MULTI DVDRW 18X
Networking Adapters	SiS 900 PCI Fast Ethernet Adapter

4.1.2 ซอฟต์แวร์ (Software)

- Microsoft Window XP Professional Service Pack 2
- JavaEE 5 SDK
- Flex 2 SDK
- MySQL Server 5.0
- Flash Player 9.0.47.0

4.1.3 เครื่องมือ (Tool)

- Programing Tool: Eclipse 3.3.0, Flex Builder 2.0
- UML Tool: Visual Paradigm for UML 6.1
- Database Tool: MySQL Query Browser

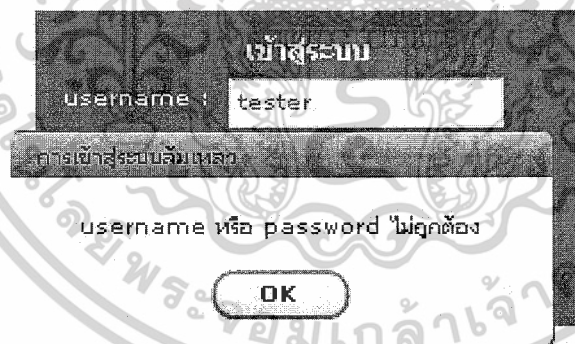
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การพัฒนาส่วนเข้าสู่ระบบ

การพัฒนาส่วนเข้าสู่ระบบ เป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของล็อกอิน (Login) โดยหน้าจอการเข้าสู่ระบบ (รูปที่ 4.1) จะให้ผู้ใช้กรอกยูสเซอร์เนม (Username) และพาสเวิร์ด (Password) ตามที่ได้ลงทะเบียนไว้ในส่วนสมัครสมาชิก ถ้าผู้ใช้กรอกยูสเซอร์เนม และ พาสเวิร์ด แล้วกดปุ่ม “LOG IN” ระบบจะตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลว่ามีอยู่ในระบบหรือไม่ ถ้ามีจะปรากฏหน้าบลิ๊กส่วนตัว แต่ถ้าไม่มีจะแสดงข้อความเตือนให้ผู้ใช้ทราบว่าการเข้าสู่ระบบล้มเหลว ดังรูปที่ 4.2 แต่ถ้าผู้ใช้ต้องการจะยกเลิกการกระทำในส่วนเข้าสู่ระบบ จะต้องกดปุ่ม “CANCEL” หน้าจอเข้าสู่ระบบจะถูกปิดลง



รูปที่ 4.1 ส่วนการเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 4.2 ข้อความเตือนเมื่อเข้าสู่ระบบล้มเหลว

4.3 การพัฒนาส่วนสมัครสมาชิก

การพัฒนาส่วนสมัครสมาชิก เป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของรีจิสเตอร์ (Register) ถูกออกแบบให้มีส่วนติดต่อผู้ใช้งานคล้ายคลึงกับส่วนติดต่อผู้ใช้งานแบบวิซาร์ด (Wizard) ได้มีการนำไลบรารี flexlib.swc ในส่วนของพร้อมที่ดั่งเท็กอินพุต (Prompting TextInput) จาก <http://code.google.com/p/flexlib> มาใช้ในส่วนของการกรอกข้อมูลของผู้ใช้ โดยจะเป็นการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปรากฏข้อความอธิบายในช่องกรอกข้อความ เมื่อมีการคลิก ข้อความนี้จะหายไป โดยใช้नाविकहनคอนเทนเนอร์ (navigation container) ที่ชื่อว่าวิวสแต็ก (ViewStack) ของ Flex SDK ในการบรรจุคอมโพเนนต์ต่างๆ เพื่อแยกการแสดงผลออกเป็นส่วนๆ คล้ายแท็บ (Tab) แต่ไม่มีในส่วนของเฮดเดอร์ (Header)

ในหน้าแรกของส่วนสมัครสมาชิก (รูปที่ 4.3) เป็นหน้าจอที่สร้างมาจากคอมโพเนนต์วิวสแต็ก อะเรย์ที่ 0 ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อของแบบฟอร์มลงทะเบียน แสดงให้ผู้ใช้ทราบว่าเป็นส่วนของข้อตกลงในการใช้งานระบบ โดยมีการแสดงข้อตกลงทั้งหมดในเท็กแเอเรีย (TextArea) ผู้ใช้ต้องเลื่อนแถบทางด้านขวาของเท็กแเอเรียเพื่อจะแสดงข้อตกลงทั้งหมด ผู้ใช้ยอมรับข้อตกลงจะต้องกดปุ่ม “I Agree” เพื่อไปสู่การสมัครสมาชิกในส่วนถัดไป (รูปที่ 4.4) แต่ถ้าผู้ใช้ไม่ยอมรับข้อตกลงหรือต้องการยกเลิกการทำงานในส่วนนี้ จะต้องกดปุ่ม “Cancel” หน้าจอการสมัครสมาชิกจะถูกปิดลง

รูปที่ 4.3 ข้อตกลงของการสมัครสมาชิก

เมื่อผู้ใช้ยอมรับข้อตกลงของระบบ ในหน้าแรกของส่วนสมัครสมาชิก ระบบจะแสดงหน้าจอให้ผู้ใช้กรอกข้อมูลสมาชิก (รูปที่ 4.4) เป็นหน้าจอที่สร้างมาจากคอมโพเนนต์วิวสแต็ก อะเรย์ที่ 1 ซึ่งหัวข้อของแบบฟอร์มลงทะเบียนจะแสดงให้ผู้ใช้ทราบว่าเป็นส่วนของข้อมูลสมาชิก ซึ่งประกอบด้วยคอมโพเนนต์พร้อมที่ดึงเท็กอินพุต ซึ่งต่างจากช่องกรอกข้อมูลทั่วไป คือจะมีข้อความอธิบายในช่องกรอกข้อมูล และจะหายไปเมื่อผู้ใช้คลิกเพื่อที่จะกรอกข้อมูลในช่องกรอกข้อมูล พร้อมกับลาเบล (Label) กำกับในช่องกรอกข้อความแต่ละส่วนเพื่อให้ผู้ใช้ทราบถึงรายละเอียดและเงื่อนไขของข้อมูลสมาชิกที่ผู้ใช้ต้องกรอก และระบบจะมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลโดยใช้สตริงวาไลเดเตอร์ (StringValidator) และ อีเมลล์วาไลเดเตอร์ (EmailValidator) ซึ่งเป็นซับคลาสของคลาส วาไลเดเตอร์ (Validator) โดยระบบเงื่อนไขของการตรวจสอบข้อมูลและข้อความเตือนเมื่อเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผิดเงื่อนไขในสตริงวาติเคเตอร์ และอีเมลล์วาติเคเตอร์ โดยการตรวจสอบนี้จะกระทำในส่วนของไคลเอนต์ โดยไม่ต้องติดต่อเซิร์ฟเวอร์

แบบฟอร์มลงทะเบียน

ข้อมูลสมาชิก

กรณารอกข้อมูลให้ครบถ้วน

Username * :

คลิกเพื่อตรวจสอบ

Password * :

Confirm * :

E-mail * :

< Back Next > Cancel

รูปที่ 4.4 ส่วนของข้อมูลสมาชิก

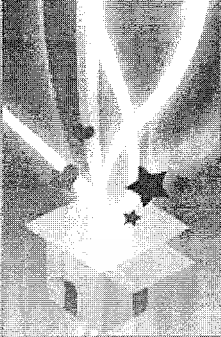
ถ้าผู้ใ้กรอกยูสเซอร์เนมไม่เป็นไปตามจำนวนที่กำหนดไว้ คือ น้อยกว่า 6 ตัวอักษร หรือมากกว่า 15 ตัวอักษร ตามที่ได้ระบุไว้ในสตริงวาติเคเตอร์ ระบบจะแจ้งเตือนด้วยการล้อมกรอบสีแดง และปรากฏข้อความเตือนตามที่ระบบได้กำหนด ดังรูปที่ 4.5 และระบบจะมีการตรวจสอบ ยูสเซอร์เนม ว่าจะต้องยังไม่มียู่ในระบบ โดยให้ผู้ใ้กรอกคลิกปุ่ม “check” เพื่อตรวจสอบ ถ้า ยูสเซอร์เนม ที่ผู้ใ้กรอกมานั้น มียู่แล้วในระบบ ระบบจะแจ้งเตือนให้ผู้ใ้ทราบว่ายูสเซอร์เนมที่ได้กรอกมานั้น มียู่แล้วในระบบ ผู้ใ้ต้องกรอกยูสเซอร์เนม ใหม่ ดังรูปที่ 4.6 แต่ถ้ายูสเซอร์เนม ที่ได้กรอกนั้น ยังไม่มีอยู่ในระบบและผ่านเงื่อนไขที่กำหนด ระบบจะแจ้งโดยข้อความว่า สามารถใ้ ยูสเซอร์เนมนั้น ได้ และมีการตรวจสอบรูปแบบของอีเมลล์ จากอีเมลล์วาติเคเตอร์ ดังรูปที่ 4.7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบฟอร์มลงทะเบียน

ข้อมูลสมาชิก

กรุณากรอกข้อมูลให้ครบถ้วน



Username * : ไม่อนุญาตให้มี username ด้วยตัว 0 หรือ

กรุณาตรวจสอบจำนวนตัวอักษร

Passwod * :

Confirm * :


E-mail * :

รูปที่ 4.5 ตรวจสอบจำนวนตัวอักษรของข้อมูล

แบบฟอร์มลงทะเบียน

ข้อมูลสมาชิก

กรุณากรอกข้อมูลให้ครบถ้วน



Username * : check

minokun มีอยู่แล้วในระบบ กรุณาใส่ username ใหม่

Passwod * :

Confirm * :

E-mail * :

รูปที่ 4.6 แจ้งเตือนการมีอยู่ของยูสเซอร์เนม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4.7 ตรวจสอบความถูกต้องของยูสเซอร์เนม และอีเมลล์

เมื่อผู้ใช้ได้กรอกข้อมูลครบถ้วนถูกต้องตามที่ระบบกำหนดแล้วในส่วนของคุณสมบัติแล้ว กดปุ่ม “Next” ระบบจะแสดงหน้าถัดไป คือส่วนของข้อมูลส่วนตัว เป็นหน้าจอที่สร้างมาจากคอมโพเนนต์วิวสแต็ก อะเรย์ที่ 2 ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อที่แสดงให้ผู้ใช้ทราบว่า เป็นส่วนของข้อมูลสมาชิก และคอมโพเนนต์พร้อมที่ดึงเท็กอินพุตในการแสดงคำอธิบายในช่องกรอกข้อมูลแต่ละส่วน ซึ่งใช้ในการกรอกข้อมูล ชื่อ,นามสกุล และที่อยู่ โดยที่มีการใช้สตริงวาเลเดเตอร์ ในการตรวจสอบว่าจำเป็นที่ผู้ใช้งานต้องกรอกข้อมูลในช่องกรอกข้อมูลนั้นๆ ดังรูปที่ 4.8 และใช้คอมโพเนนต์ DateField ในการให้ผู้ใช้เลือกวันเกิดจากการแสดงปฏิทิน โดยได้ระบุวันที่สามารถจะเลือกได้ จะต้องเป็นวันนับแต่ปัจจุบันย้อนหลังไปเท่านั้น ไม่สามารถเลือกวันในอนาคตได้ ดังรูปที่ 4.9

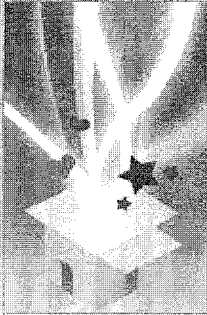
รูปที่ 4.8 ตรวจสอบข้อมูลส่วนตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบฟอร์มลงทะเบียน

ข้อมูลส่วนตัว

กรุณาตรวจสอบรายละเอียดของข้อมูลก่อนทำการลงทะเบียน



ชื่อ * : ธนารักษ์

นามสกุล * : กานานันท์

เพศ * : ชาย หญิง

วันเกิด * : 21/03/2008 มีนาคม 2008

ที่อยู่ * : *สถานที่อยู่ ของโรงเรียน*

S	M	T	W	T	F	S
						1
	2	3	4	5	6	7 8
	9	10	11	12	13	14 15
	16	17	18	19	20	21 22
	23	24	25	26	27	28 29
	30	31				

< Back Next >

รูปที่ 4.9 แสดงปฏิทินในการเลือกวัน

เมื่อผู้ใช้ได้กรอกข้อมูลครบถ้วนตามที่ระบบกำหนดแล้วในส่วนของคุณข้อมูลส่วนตัวแล้ว กดปุ่ม “Next” ระบบจะแสดงหน้าต่างถัดไป คือส่วนของการตั้งค่าเบื้องต้นสำหรับบล็อก เป็นหน้าจอที่สร้างมาจากคอมพิวเตอร์เน็ตเวิร์ก อะเรย์ที่ 3 ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อที่แสดงให้ผู้ใช้ทราบว่า เป็นส่วนของการตั้งค่าเบื้องต้นสำหรับบล็อก และคอมพิวเตอร์พร้อมที่ติดตั้งที่เก็บบันทึกในการแสดงคำอธิบายบล็อก และการใช้เรดิโอปุ่ม (RadioButton) ประกอบกับรูปภาพ เพื่อให้ผู้ใช้ได้เลือก wallpaper ตั้งต้นที่ใช้ในบล็อก เมื่อผู้ใช้คลิกปุ่ม “Next” ระบบจะแสดงหน้าจอเสร็จสิ้นการสมัครสมาชิก เพื่อให้ผู้ใช้ทราบว่า ได้ทำการสมัครสมาชิกแล้ว โดยผู้ใช้ต้องกดปุ่ม “Finnish” ระบบจะปิดหน้าต่างลง

แบบฟอร์มลงทะเบียน

ตั้งค่า

ตั้งค่าเบื้องต้น สำหรับบล็อกของคุณ

อธิบายตัวคุณ : *คำอธิบายสั้นๆ เกี่ยวกับตัวคุณ*

Wallpaper

 default

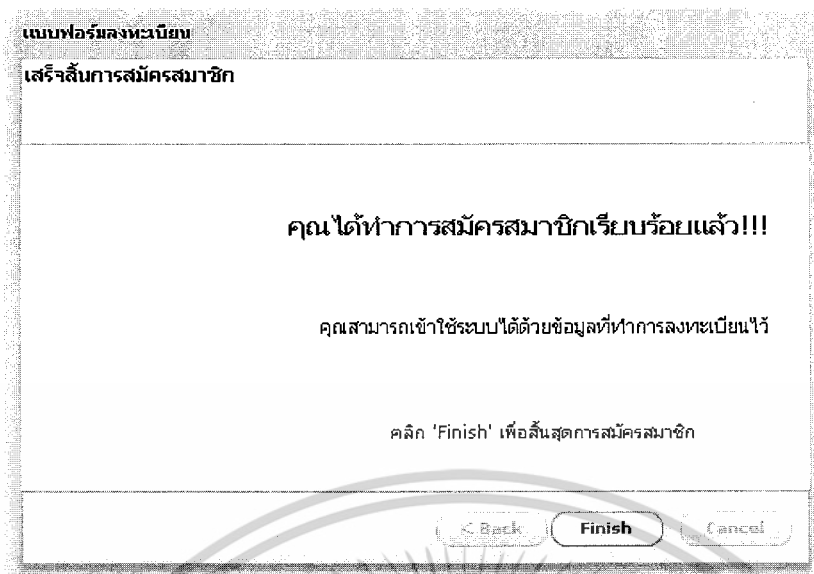
 vista

 akibakko

< Back Next > Cancel

รูปที่ 4.10 ส่วนของการตั้งค่าบล็อกเบื้องต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

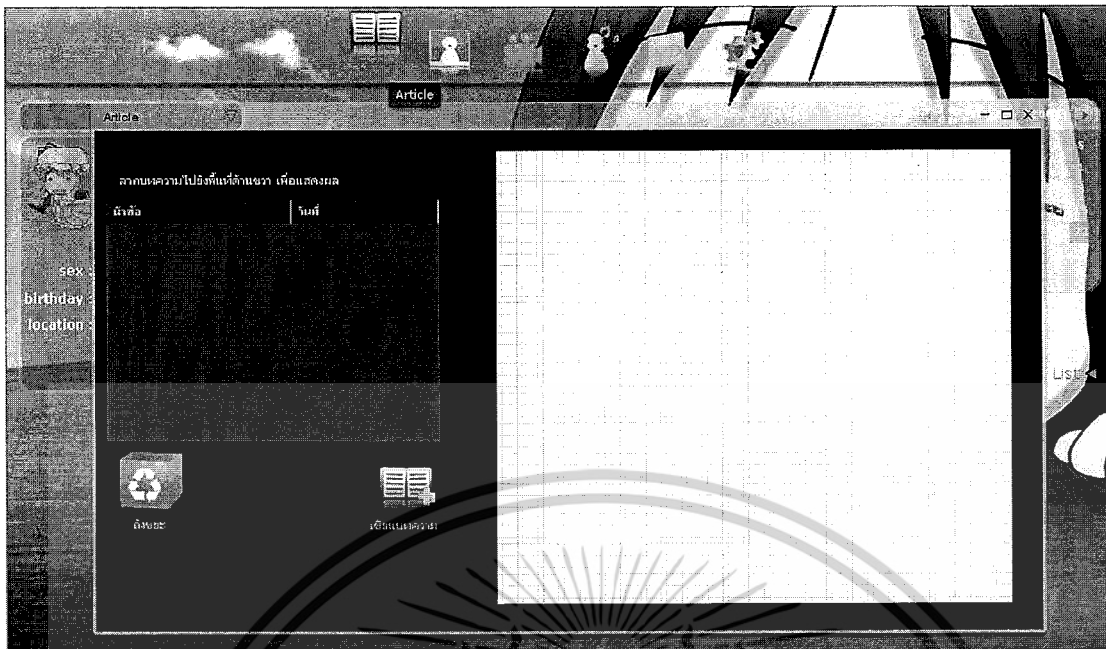


รูปที่ 4.11 เสร็จสิ้นการสมัครสมาชิก

4.4 การพัฒนาส่วนบทความ

การพัฒนาส่วนบทความ เป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของดูบทความ (View Article) , จัดการบทความ(Manage Article) และจัดการข้อความแสดงความคิดเห็น(Manage Comment) ถูกออกแบบให้มีการทำงานตามแนวคิดการลากและวาง(drag-and-drop concepts) ให้คล้ายคลึงกับรูปแบบเดสก์ทอป โดยการลากและวางต้องประกอบด้วย drag initiator และ drop target จึงได้นำคอมโพเนนต์ดาต้ากริด(Datagrid) และไทล์ลิสต์(TileList) ซึ่งเป็นคอมโพเนนต์ที่ถูกสร้างให้สามารถลากและวางได้ โดยกำหนดให้คอมโพเนนต์ดาต้ากริดเป็นส่วนของ drag initiator และคอมโพเนนต์ไทล์ลิสต์เป็นส่วนของ drop target

เมื่อผู้ใช้ต้องการใช้งานส่วนบทความ ต้องทำการเปิดหน้าต่างบทความ จากการคลิกที่สัญลักษณ์บทความทางด้านบนของหน้าจอเดสก์ทอป จะปรากฏหน้าต่างบทความ ดังรูปที่ 4.12

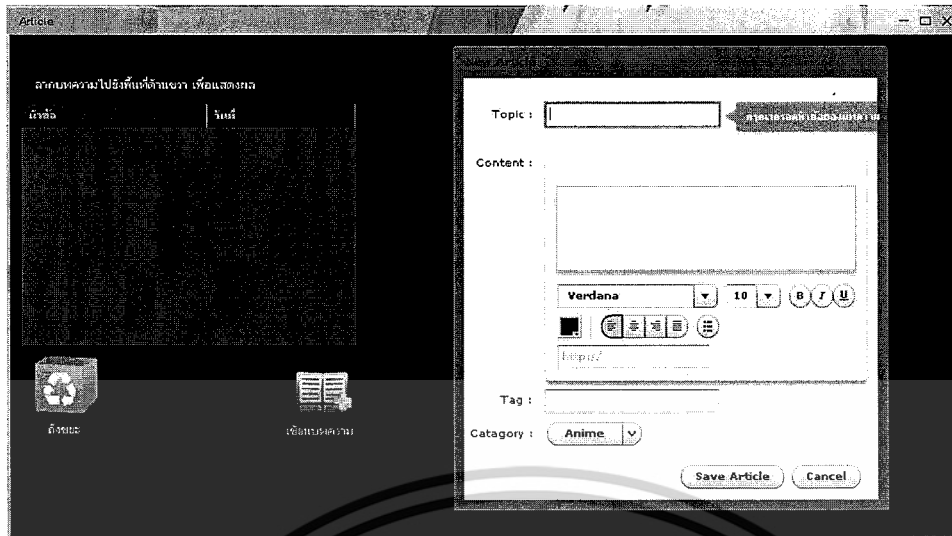


รูปที่ 4.12 หน้าต่างบทความ

4.4.1 การเขียนบทความ

เมื่อผู้ต้องการเขียนบทความ ผู้ใช้ต้องคลิกที่รูปสัญลักษณ์เขียนบทความที่มีลวดลายกำกับว่า “เขียนบทความ” ดังรูปที่ 4.12 เมื่อได้ทำการคลิก จะปรากฏแผงที่ให้เขียนบทความ ดังรูปที่ 4.13 ซึ่งประกอบด้วย หัวข้อ (Topic), เนื้อหา (Content), แท็ก (Tag), ประเภท (Category) โดยส่วนของเนื้อหา ได้ใช้คอมโพเนนต์ริชเท็กอิดิเตอร์ (RichTextEditor) ของ Flex SDK เป็นคอมโพเนนต์ที่รวบรวมเอาคอมโพเนนต์ต่างๆ ไว้ด้วยกัน ได้แก่ แท็กแอเรีย, คอมโบบ็อกซ์ (ComboBox), ปุ่ม, คัลเลอร์พิกเจอร์ (ColorPicker), ToggleButtonBar, แท็กอินพุต (TextInput) เป็นต้น โดยจะสามารถเขียนข้อความ ปรับรูปแบบตัวอักษร ปรับขนาดตัวอักษร ปรับลักษณะตัวอักษร ปรับสีสันตัวอักษร รวมถึงตำแหน่งการจัดวาง ตามที่ผู้ต้องการ ซึ่งระบบจะมีการตรวจสอบข้อมูลของบทความ ในส่วนของหัวข้อและเนื้อหาว่าผู้ใช้งานจำเป็นต้องเขียนใน 2 ส่วนนี้ ดังรูปที่ 4.13 และผู้ใช้สามารถกำหนดแท็กและประเภทของบทความซึ่งจะนำไปใช้ในการค้นหาบทความ เมื่อมีการค้นหาบทความ ถ้าผู้ใช้กรอกข้อมูลครบถ้วนตามที่ระบบต้องการและต้องการจะบันทึกสู่ระบบจะต้องทำการคลิกปุ่ม “Save Article” (รูปที่ 4.14) แต่ถ้าต้องการยกเลิกการเขียนบทความให้กดปุ่ม “Cancel” แผงในการเขียนบทความจะถูกปิดลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.13 หน้าจอการเขียนบทความ

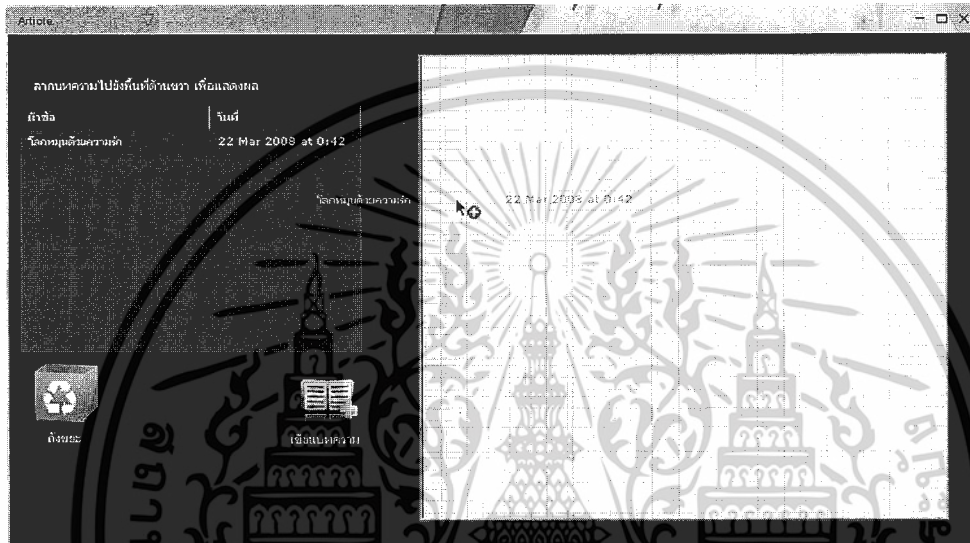


รูปที่ 4.14 เขียนบทความ

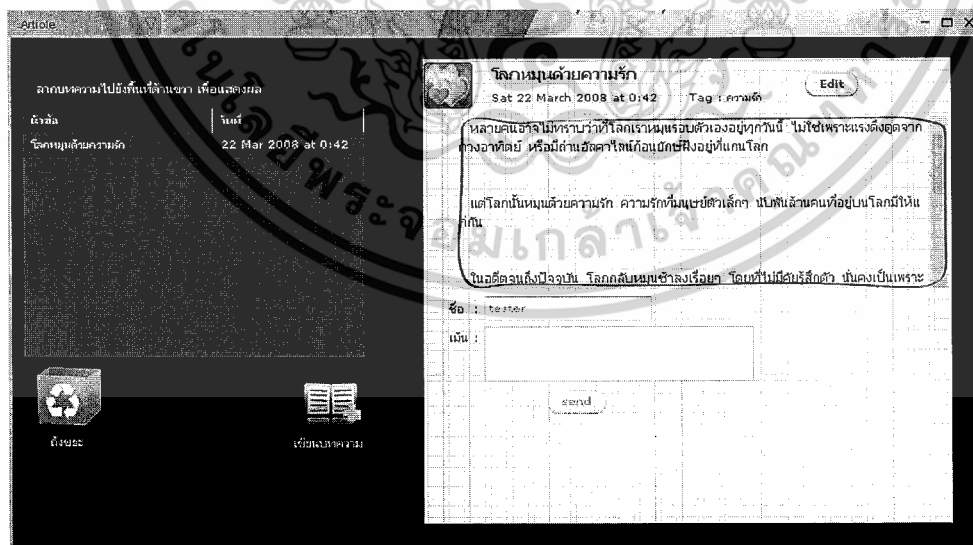
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 การแสดงบทความ

การแสดงบทความ ผู้ใช้ต้องลากบทความจากรายการค่ากริดทางซ้ายมือ ซึ่งเป็นตารางแสดงรายการของบทความที่ได้เขียนไว้ในส่วนของการเขียนบทความ ไปยังพื้นที่ทางด้านขวามือ โดยเมื่อผู้ใช้ลากบทความมาถึงในส่วนที่แสดงบทความหรือสามารถวางได้ จะแสดงเครื่องหมายบวกสีเขียว ดังรูปที่ 4.15 เมื่อผู้ใช้ได้วางบทความ ระบบจะแสดงรายละเอียดของบทความทางพื้นที่ทางด้านขวามือ ดังรูปที่ 4.16



รูปที่ 4.15 ลากบทความเพื่อแสดง

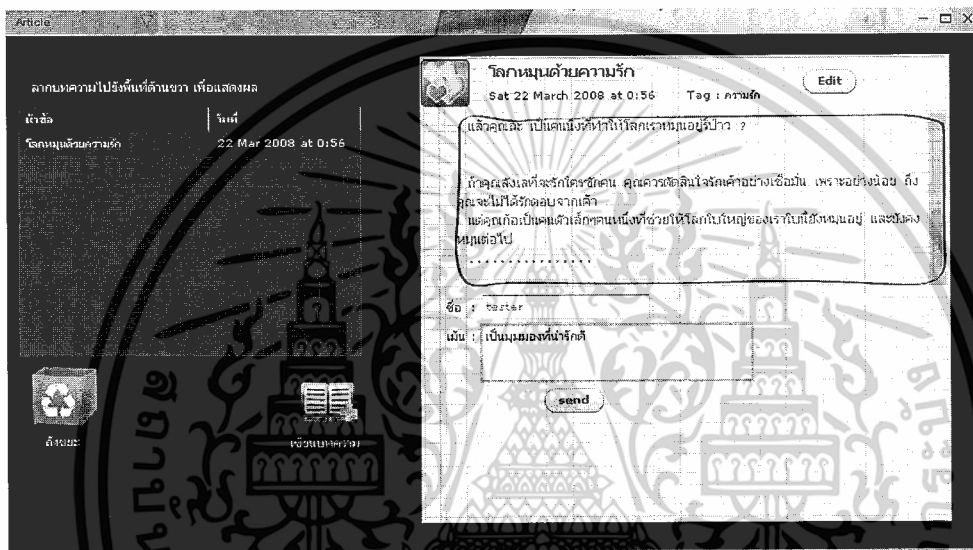


รูปที่ 4.16 การแสดงบทความ

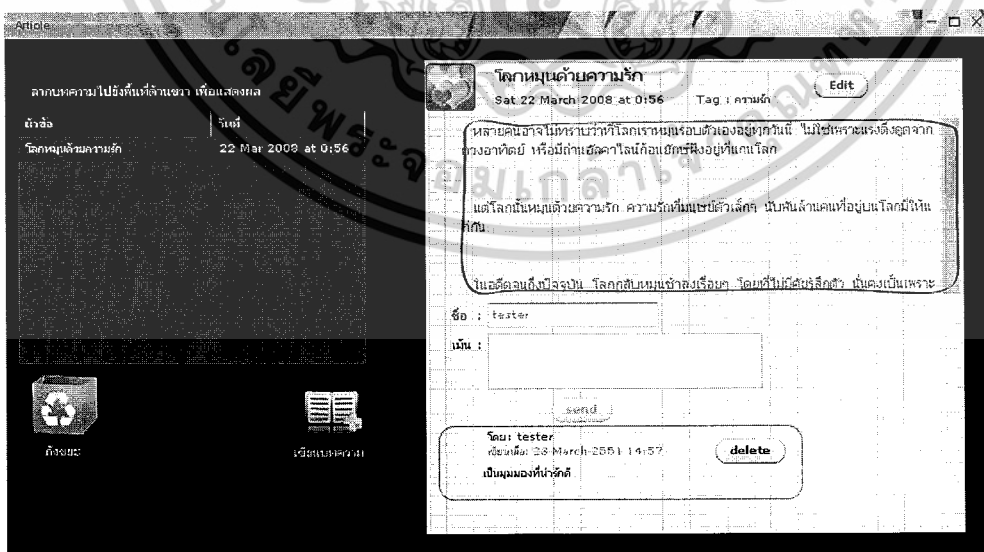
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.3 การเขียนและลบความคิดเห็น

ในการเขียนและลบความคิดเห็น ผู้ใช้จะต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อน เมื่อผู้ใช้ต้องการเขียนความคิดเห็นที่สามารถที่จะพิมพ์ข้อความแสดงความคิดเห็นในส่วนด้านล่างของการแสดงบทความได้เลย โดยชื่อของผู้แสดงความคิดเห็นจะถูกแสดงตามยูสเซอร์เนม ที่ใช้ในการเข้าสู่ระบบ ดังรูปที่ 4.17 เมื่อได้เขียนข้อความแสดงความคิดเห็นแล้ว ผู้ใช้ต้องกดปุ่ม “send” เพื่อส่งความคิดเห็นที่มีต่อบทความนั้นๆ เพื่อจัดเก็บในระบบ หลังจากนั้นระบบจะแสดงข้อความแสดงความคิดเห็นและชื่อผู้แสดงความคิดเห็นตามที่ได้เขียนไป ดังรูปที่ 4.18



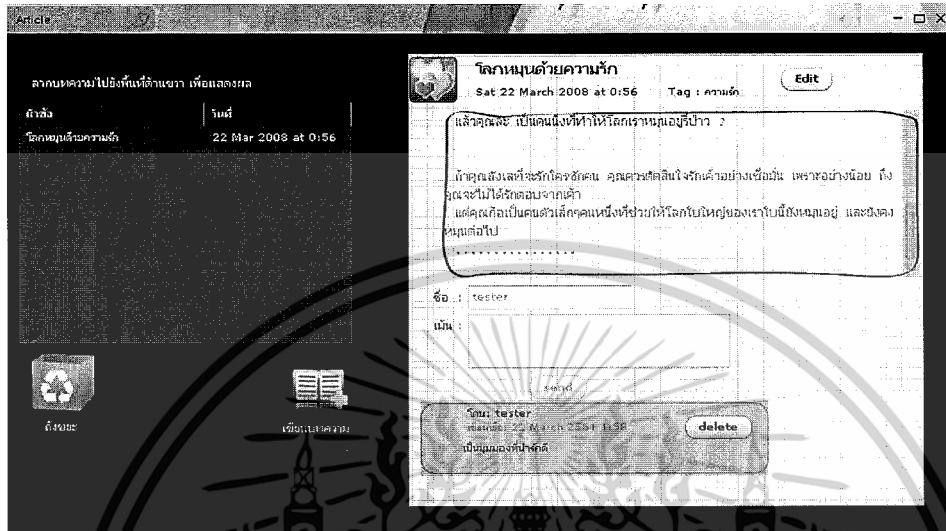
รูปที่ 4.17 เขียนแสดงความคิดเห็น



รูปที่ 4.18 แสดงความคิดเห็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อผู้ใช้ต้องการลบความคิดเห็น นอกจากจะต้องเข้าสู่ระบบแล้ว ระบบจะตรวจสอบว่าผู้ใช้จะต้องเป็นเจ้าของบล็อกจึงจะลบความคิดเห็นที่มีต่อบทความได้ โดยทำการเลือกว่าจะลบความคิดเห็นใด แล้วกดปุ่ม “delete” ดังรูปที่ 4.19

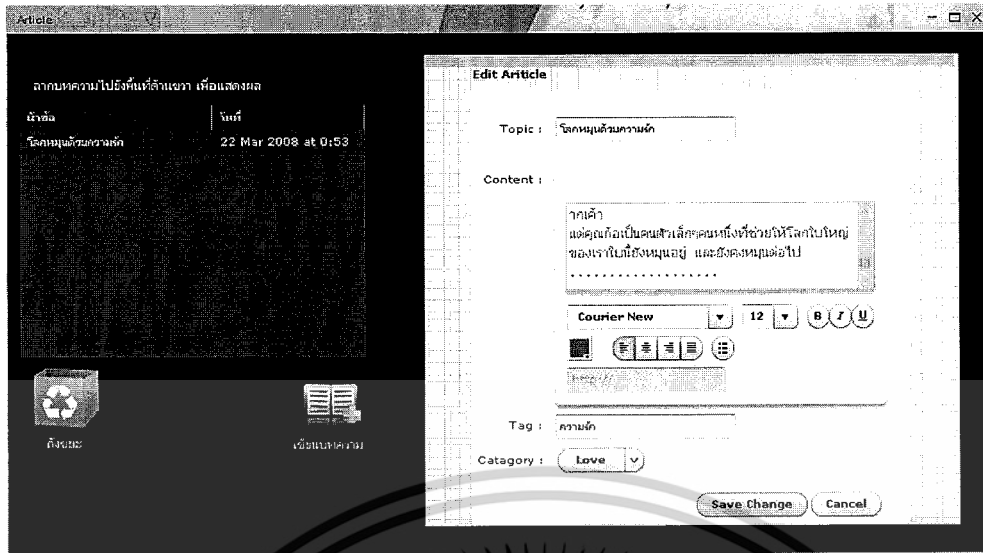


รูปที่ 4.19 ลบความคิดเห็น

4.4.4 การแก้ไขบทความ

การแก้ไขบทความ จะกระทำได้เฉพาะผู้ที่เป็นเจ้าของบล็อกเท่านั้น โดยการกดปุ่ม “Edit” ในส่วนของการแสดงบทความ (รูปที่ 4.16) หลังจากกดปุ่มระบบจะแสดงหน้าจอในการแก้ไขบทความ ซึ่งมีลักษณะของส่วนติดต่อผู้ใช้งานคล้ายคลึงกับส่วนของการเขียนบทความ (รูปที่ 4.14) โดยจะแสดงข้อมูลในแต่ละส่วนตามที่ใช้ได้เขียนไว้ก่อนบันทึก ดังรูปที่ 4.20 หลังจากที่ใช้แก้ไขส่วนต่างๆของบทความตามต้องการแล้ว ให้กดปุ่ม “Save Change” ระบบจะบันทึกการเปลี่ยนแปลงของบทความนั้นๆ หรือกดปุ่ม “Cancel” เพื่อยกเลิกการแก้ไขบทความ ระบบจะกลับสู่หน้าแสดงบทความ (รูปที่ 4.16)

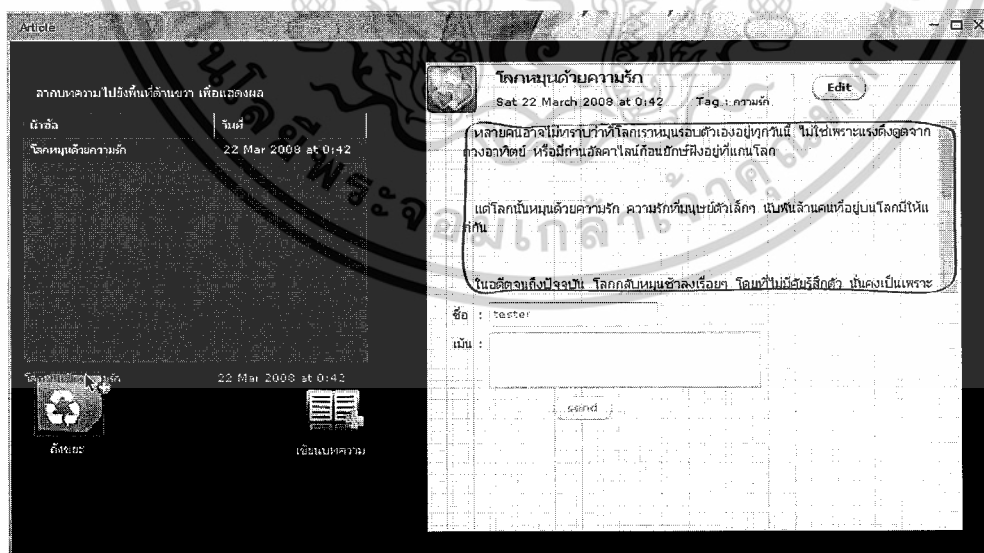
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.20 แก้ไขบทความ

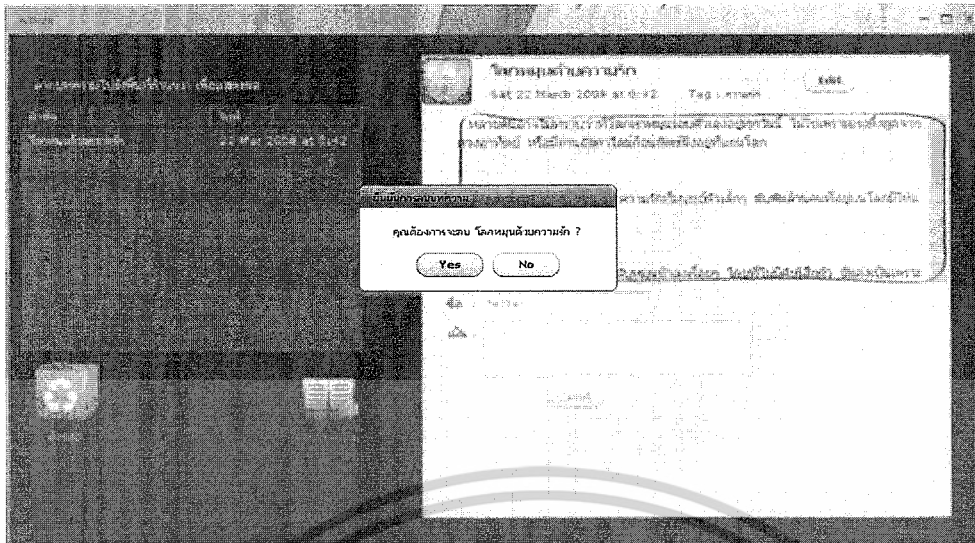
4.4.5 การลบบทความ

การลบบทความ จะกระทำได้เฉพาะผู้ที่เป็นเจ้าของบล็อกเท่านั้น โดยการลบบทความจากตารางค่ากริดทางด้านซ้ายมือ เช่นเดียวกับการแสดงบทความ แต่การลากให้ไปวางในส่วนจากรูปที่เป็นสัญลักษณ์ของถังขยะ จะปรากฏเครื่องหมายบวกสีเขียวเพื่อแสดงให้ผู้ใช้ทราบว่าในพื้นที่ในการวาง ดังรูปที่ 4.21 ระบบจะแจ้งข้อความเตือนเพื่อยืนยันการลบบทความที่ผู้ใช้ได้ลากลงถังขยะ ดังรูปที่ 4.22



รูปที่ 4.21 ลบบทความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.22 ยืนยันการลบบทความ

เมื่อผู้ใช้ยืนยันในการลบบทความที่ได้ลากลงถึงขยะ โดยการคลิกปุ่ม “Yes” ในรูปที่ 4.22 ระบบจะทำการลบบทความออกจากระบบ รายการของบทความที่ถูกลบจะหายไปจากตารางคำกริยและส่วนการแสดงบทความทางด้านขวามือ ดังรูปที่ 4.23



รูปที่ 4.23 หลังจากลบบทความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 การพัฒนาส่วนรูปภาพ

การพัฒนาส่วนรูปภาพเป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของดูรูปภาพ (View Picture) และส่วนของจัดการรูปภาพ(Manage Picture) ส่วนของการแสดงผลรูปภาพนั้น ได้มีการนำ แอคชันสคริปต์ ชื่อ DisplayShelf จาก <http://demo.quietlyscheming.com/displayShelf/index.html> มาใช้ในการแสดงรูปภาพแบบสไลด์ ทำให้มีการแสดงที่สวยงามราบรื่น และสามารถปรับลักษณะ การแสดงของรูปภาพได้ ได้แก่ การปรับมุมในการจัดวางภาพ และความใกล้เคียงของการจัดวาง ภาพที่แสดง และใน DisplayShelf จะเรียกใช้แอคชันสคริปต์ ชื่อ TiltingPane เพื่อใช้ในการแสดง การสะท้อนเงาของการแสดงรูปภาพ โดยได้ทำการปรับปรุงส่วนของการทำงานและการแสดงผล จากแอคชันสคริปต์ที่นำมาใช้ เพื่อให้เหมาะสมกับการทำงาน และการจัดการข้อมูล

เมื่อผู้ใช้ต้องการใช้งานส่วนรูปภาพ ต้องทำการเปิดหน้าต่างรูปภาพ จากการคลิกที่ สัญลักษณ์รูปภาพทางด้านบนของหน้าจอเดสก์ทอป จะปรากฏหน้าต่างวิดีโอ ดังรูปที่ 4.24



รูปที่ 4.24 หน้าต่างรูปภาพ

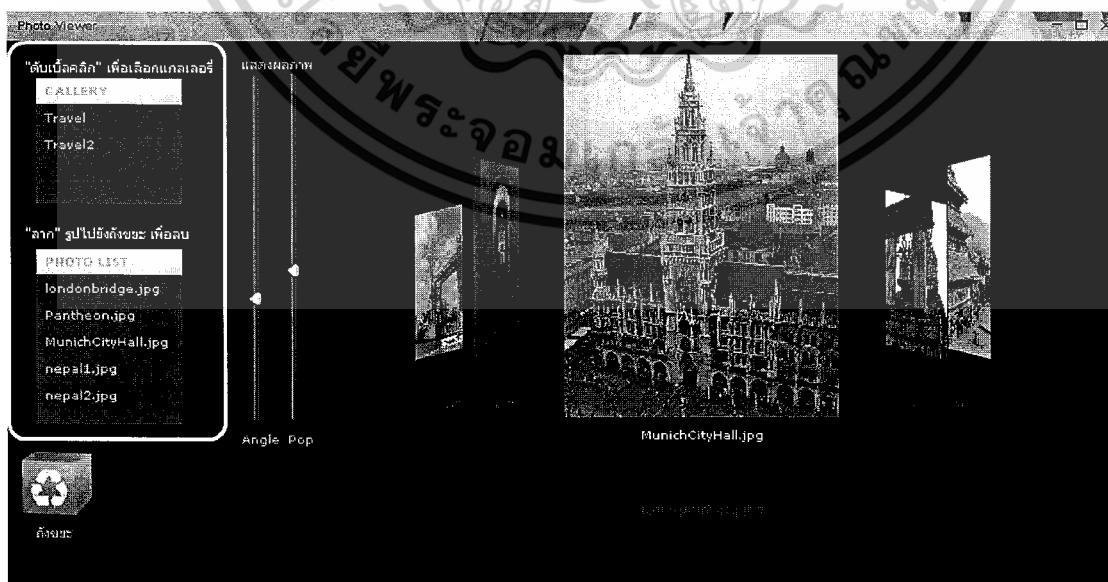
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.1 การดูรูปภาพ

เมื่อผู้ใช้งานต้องการดูรูปภาพ ผู้ใช้ต้องดับเบิลคลิกที่ชื่อแกลเลอรี(GALLERY) ที่แสดงอยู่ในตารางดาต้ากริดด้านบนซ้าย ดังรูปที่ 4.24 ซึ่งเป็นแกลเลอรีเจ้าของบล็อกได้ทำการอัปโหลดไว้ในส่วนของอัปโหลด เมื่อผู้ใช้งานดับเบิลคลิกแกลเลอรีแล้ว ระบบจะแสดงผลรูปภาพที่อยู่ภายในแกลเลอรีแบบสไลด์ทางด้านขวามือ พร้อมกับแสดงรายชื่อรูปที่อยู่ภายในแกลเลอรีในตารางดาต้ากริดทางด้านล่าง ดังรูปที่ 4.25 และเมื่อผู้ใช้งานเลื่อนดูรูปโดยการคลิกที่รูปหรือกดเลือกที่ลูกศรซ้ายขวาของคีย์บอร์ด ระบบจะแสดงผลดังรูปที่ 4.26



รูปที่ 4.25 แสดงผลรูปภาพ

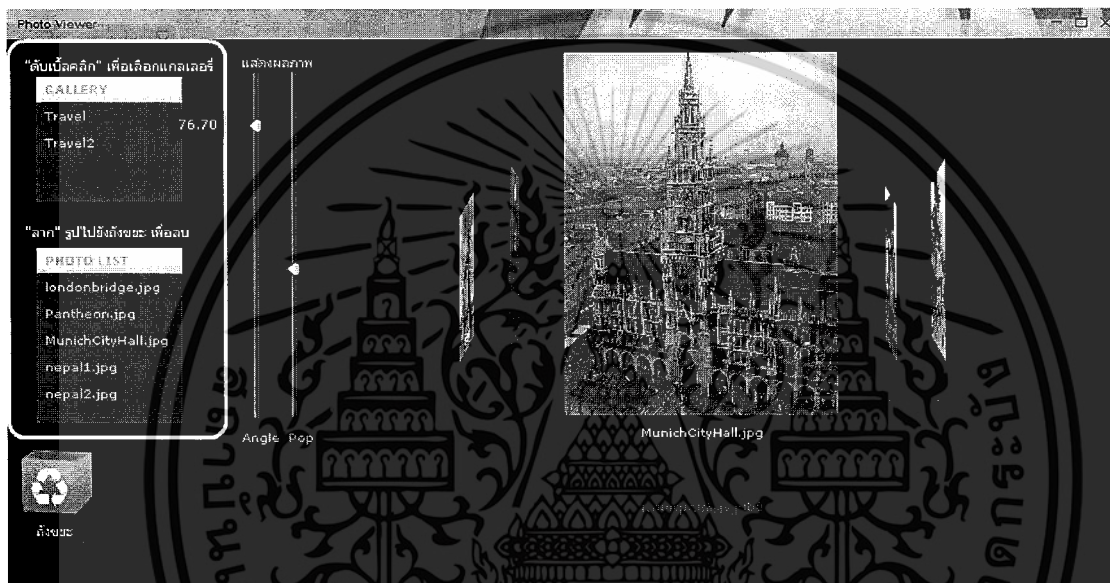


รูปที่ 4.26 เลื่อนรูปภาพ

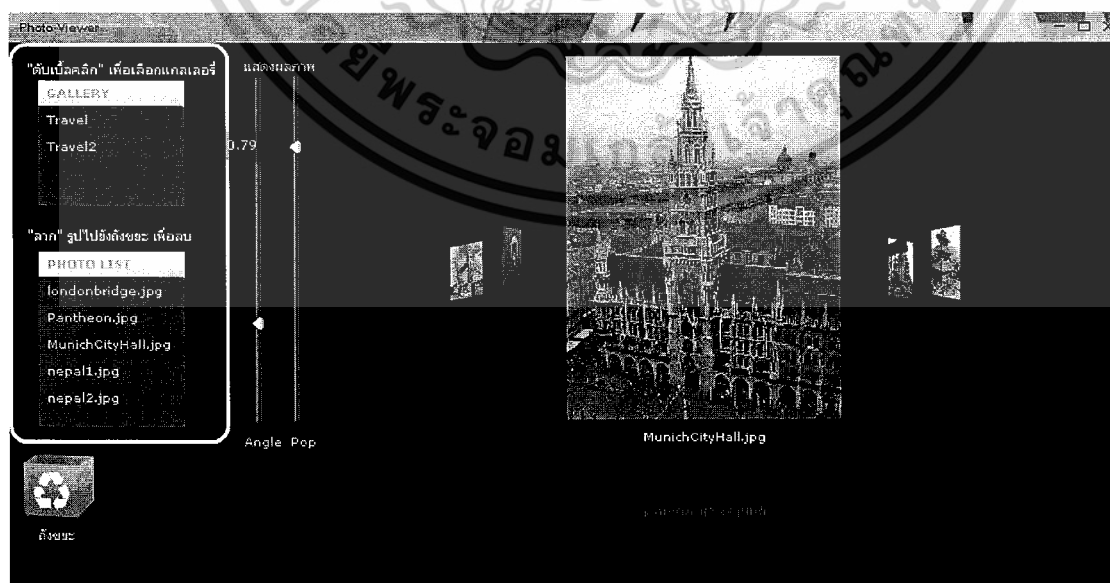
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 การปรับการจัดวางของรูปภาพ

การแสดงผลรูปภาพของระบบนั้น ผู้ใช้สามารถที่จะปรับการจัดวางของรูปภาพได้ โดยการเลื่อนสไลด์บาร์ ที่อยู่ทางด้านซ้ายมือของการแสดงผลรูปภาพ ประกอบด้วยสองส่วนคือ การปรับมุมจัดวางของรูปภาพ คือสไลด์บาร์แรกที่มีลาเบลกำกับด้านล่างว่า “Angle” และส่วนที่สองเป็นการปรับความถี่ถี่ไกลของการจัดวางรูปภาพ คือสไลด์บาร์ถัดมาที่มีลาเบลกำกับด้านล่างว่า “Pop” ผู้ใช้สามารถคลิกเพื่อเลื่อนการแสดงผล โดยจะปรากฏ tooltip กำกับเพื่อบอกถึงค่าในการปรับแต่ง ดังรูปที่ 4.27 และรูปที่ 4.28



รูปที่ 4.27 ปรับมุมการจัดวางรูปภาพ

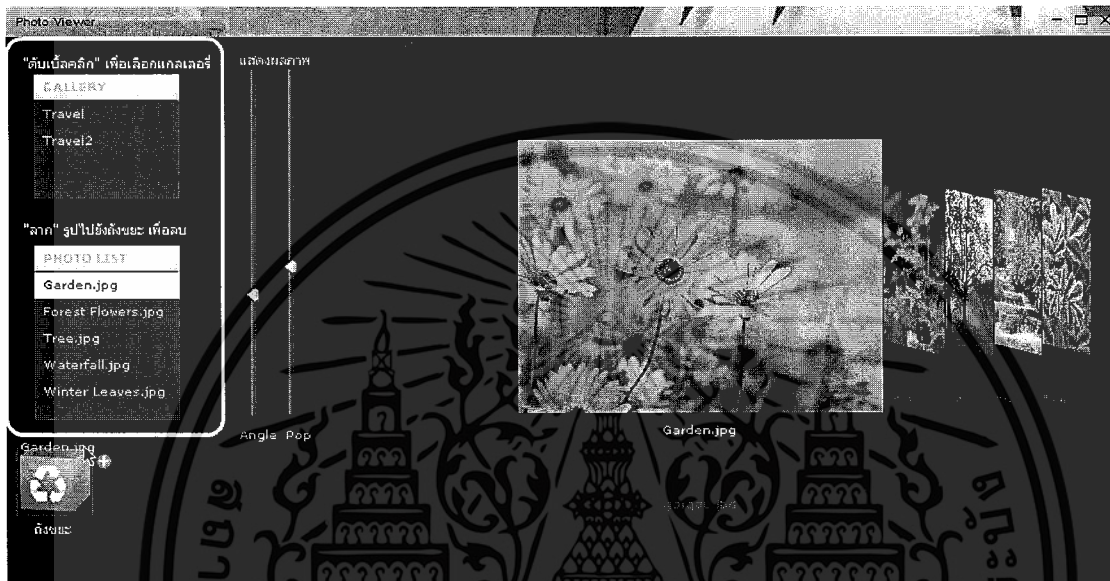


รูปที่ 4.28 ปรับความถี่ถี่ไกลของการจัดวางรูปภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.3 การลบรูปภาพ

เมื่อผู้ใช้ต้องการลบรูปภาพ สามารถทำได้โดยการลากชื่อรูปภาพจากรางคาดำกริด ด้านล่าง เช่นเดียวกับการลบบทความ ดังรูปที่ 4.29 เมื่อยืนยันการลบรูปภาพแล้ว รูปภาพจะถูกลบ ออกจากระบบ และแสดงการเปลี่ยนแปลง ดังรูปที่ 4.30 และผู้ใช้สามารถลบแกลเลอรีได้ด้วยวิธี เดียวกับการลบรูปภาพ โดยที่รูปภาพในแกลเลอรีทั้งหมดถูกลบไปด้วย



รูปที่ 4.29 ลบรูปภาพ



รูปที่ 4.30 หลังลบรูปภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.6 การพัฒนาส่วนวิดีโอ

การพัฒนาส่วนวิดีโอเป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของการเล่นวิดีโอ (Play Video) และส่วนของจัดการวิดีโอ (Manage Video) ส่วนของการแสดงวิดีโอ นั้น ได้มีการนำคอมโพเนนต์ VideoDisplay ของ Flex SDK มาใช้ในการแสดงวิดีโอ โดยกำหนดส่วนควบคุม เพื่อให้การแสดงผลวิดีโอสามารถทำงานได้ จากคุณสมบัติ เช่น การเล่นวิดีโออัตโนมัติ, การหยุดการเล่นชั่วคราว, การหยุดเล่นวิดีโอ, การย้อนกลับ, การกำหนดความดังของเสียง และการบอกเวลาในการเล่นวิดีโอ เป็นต้น

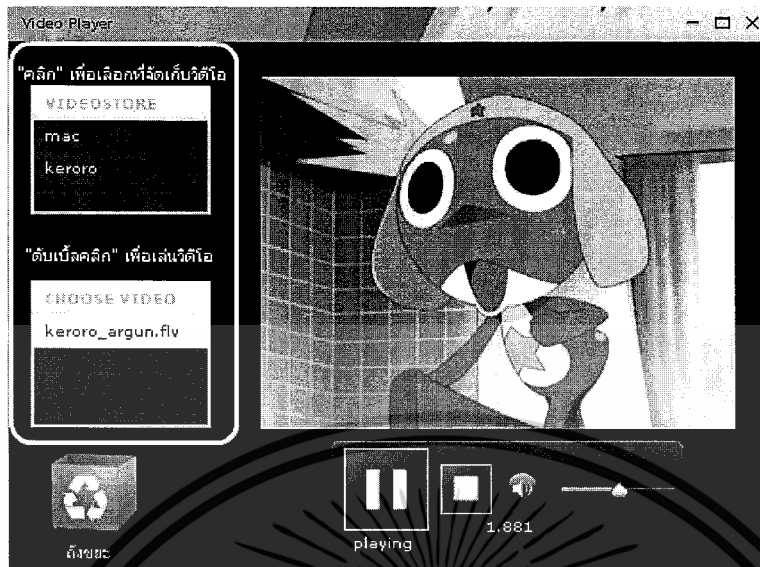
เมื่อผู้ใช้งานต้องการใช้งานส่วนวิดีโอ ต้องทำการเปิดหน้าต่างวิดีโอ จากการคลิกที่สัญลักษณ์กล้องวิดีโอทางด้านบนของหน้าจอเดสก์ทอป จะปรากฏหน้าต่างวิดีโอ ดังรูปที่ 4.31



รูปที่ 4.31 หน้าต่างวิดีโอ

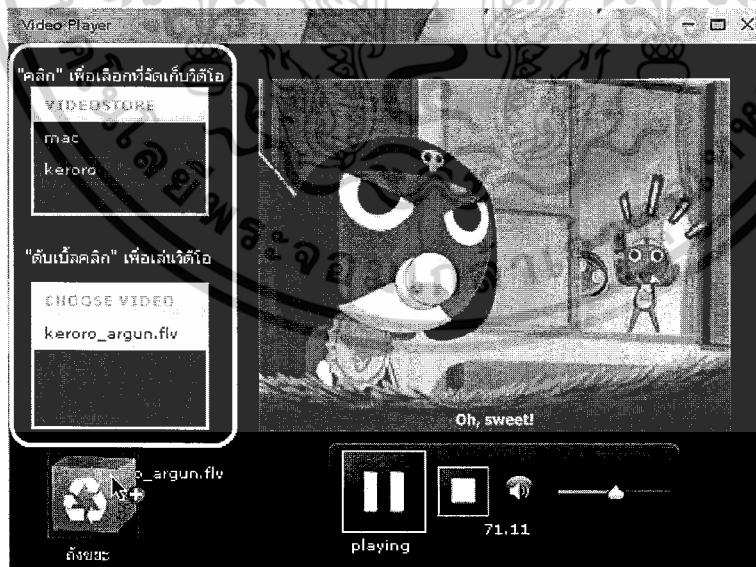
เมื่อผู้ใช้งานต้องการเล่นวิดีโอ ผู้ใช้ต้องคลิกเลือกที่จัดเก็บวิดีโอ (VIDEOSTORE) ระบบจะแสดงรายชื่อวิดีโอที่จัดเก็บอยู่ภายในที่จัดเก็บวิดีโอในตารางคำกริยาด้านล่าง จากนั้นผู้ใช้งานต้องดับเบิลคลิกที่ชื่อวิดีโอที่ต้องการ ระบบจะแสดงวิดีโอที่ได้เลือกทางด้านขวามือ ดังรูปที่ 4.32 โดยผู้ใช้งานสามารถควบคุมการเล่นของวิดีโอได้โดยส่วนควบคุมที่ประกอบด้วย ปุ่มเล่น/หยุดวิดีโอชั่วคราว, ปุ่มหยุดวิดีโอ, สไลด์บาร์ในการปรับเสียง โดยที่ปุ่มเล่นวิดีโอจะเป็นแบบ toggle เพื่อให้สะดวกในการใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.32 การแสดงวิดีโอ

เมื่อผู้ใช้งานต้องการลบวิดีโอ สามารถทำได้โดยการลากชื่อวิดีโอจากตารางค่ากริดด้านล่าง เช่นเดียวกับการลบบทความ ดังรูปที่ 4.33 เมื่อยืนยันการลบวิดีโอแล้ว วิดีโอจะถูกลบออกจากระบบ แต่วิดีโอยังแสดงอยู่ ตามระบบการแสดงผลวิดีโอทั่วไป และผู้ใช้งานสามารถลบที่จัดเก็บได้ด้วยวิธีเดียวกับการลบวิดีโอ โดยที่วิดีโอภายในที่จัดเก็บวิดีโอทั้งหมดถูกลบไปด้วย



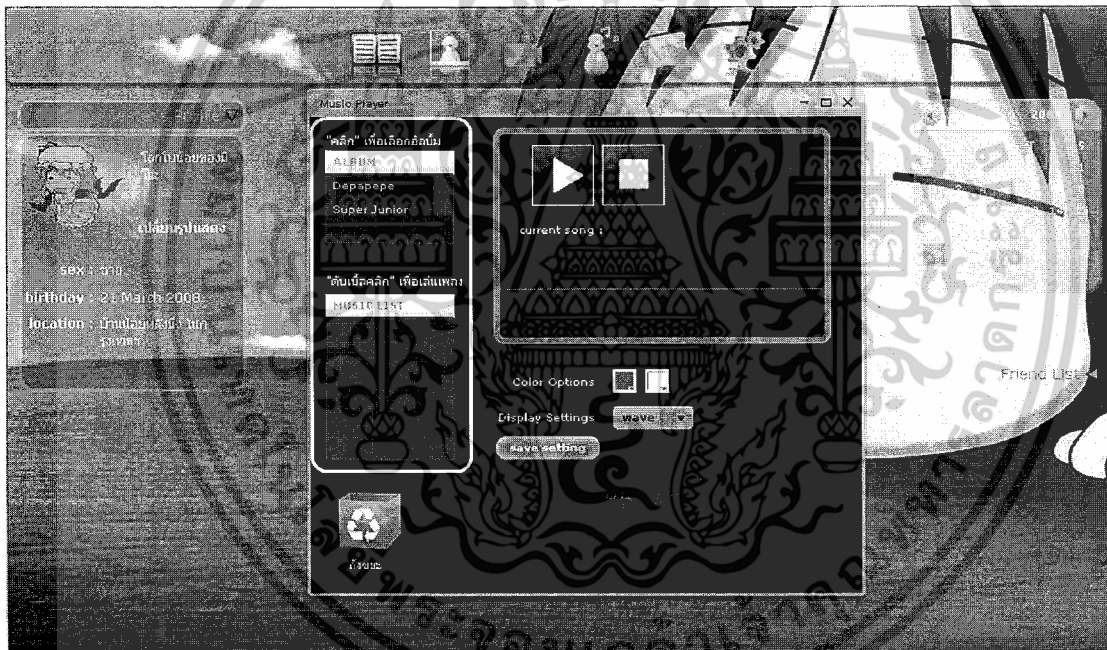
รูปที่ 4.33 ลบวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.7 การพัฒนาส่วนเพลง

การพัฒนาส่วนเพลงเป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของเล่นเพลง (Play Music) และส่วนของจัดการเพลง (Manage Music) ส่วนของการจัดการเพลงนั้น ได้มีการนำแอสซันสคริปต์ ชื่อ MP3 Player จากเว็บ [http://labs.flexcoders.nl/samples/MP3 Player/version0.0.3/srcview/index.html](http://labs.flexcoders.nl/samples/MP3%20Player/version0.0.3/srcview/index.html) มาใช้ในการควบคุมการเล่นเพลง และแอสซันสคริปต์ ชื่อ Visualization จาก <http://lab.benstucki.net/archives/visualizationexplorer/srcview> มาใช้ในการแสดงคลื่นเสียงขณะเล่นเพลง โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับค่าการแสดงคลื่นเสียงได้

เมื่อผู้ใช้ต้องการใช้งานส่วนเพลง ต้องทำการเปิดหน้าต่างเพลง จากการคลิกที่สัญลักษณ์ค้นฟังเพลงทางด้านบนของหน้าจอเดสก์ทอป จะปรากฏหน้าต่างเพลง ดังรูปที่ 4.34



รูปที่ 4.34 หน้าต่างเพลง

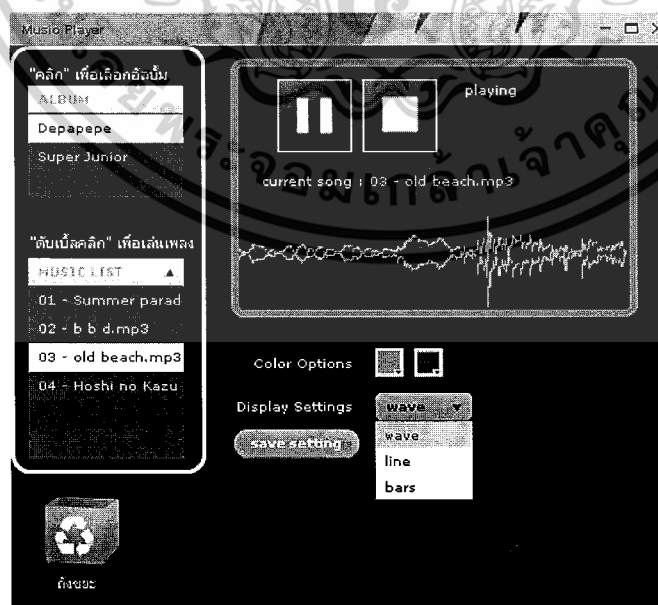
เมื่อผู้ใช้ต้องการเล่นเพลง ผู้ใช้ต้องคลิกเลือกอัลบั้มเพลง (ALBUM) ระบบจะแสดงรายชื่อเพลงที่จัดเก็บอยู่ในอัลบั้มในตารางลำดับทางด้านล่าง จากนั้นผู้ใช้ต้องดับเบิลคลิกที่ชื่อเพลงที่ต้องการเล่น ระบบจะเล่นเพลงที่ได้เลือกและแสดงคลื่นเสียงของเพลง ดังรูปที่ 4.35 โดยผู้ใช้สามารถควบคุมการเล่นของเพลงได้โดยส่วนควบคุมที่ประกอบด้วย ปุ่มเล่น/หยุดเพลงชั่วคราว, ปุ่มหยุดเพลง โดยที่ปุ่มเล่นเพลงจะเป็นแบบ toggle เพื่อให้สะดวกในการใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.35 เล่นเพลง

จากตารางแสดงรายชื่อเพลงและอัลบั้ม ผู้ใช้สามารถเรียงรายชื่อเพลงและอัลบั้มตามตัวเลขหรือตัวอักษรได้ โดยการคลิกที่หัวตาราง และผู้ใช้สามารถปรับค่าการแสดงผลคลื่นเสียง ได้แก่ สีสันและรูปแบบ โดยการปรับสีสันนั้น ได้แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ สีเส้นขอบและสีภายใน โดยใช้คัลเลอร์พิกเจอร์ (Color Picker) ในการเลือกสีที่ต้องการ ซึ่งมีทูลทิป (tooltip) กำกับทั้ง 2 ส่วน ส่วนการปรับรูปแบบ ผู้ใช้สามารถปรับการแสดงผลได้ 3รูปแบบคือ แบบคลื่น, แบบเส้นและแบบแท่ง ดังรูปที่ 4.36 และ รูปที่ 4.37



รูปที่ 4.36 ปรับแต่งคลื่นเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.37 แสดงผลแบบแท่ง

ในการปรับแต่งการแสดงผลของคลื่นเสียงผู้ใช้สามารถบันทึกการตั้งค่า จากการกดปุ่ม “save setting” และเมื่อผู้ใช้ต้องการลบเพลง สามารถทำได้โดยการลากชื่อเพลงจากรายชื่อด้านล่าง ดังรูปที่ 4.38 เมื่อยืนยันการลบเพลงแล้ว เพลงจะถูกลบออกจากระบบ แต่เพลงยังสามารถเล่นได้อยู่ และผู้ใช้สามารถลบที่จัดเก็บได้ด้วยวิธีเดียวกับการลบวิดีโอ โดยที่วิดีโอภายในที่จัดเก็บวิดีโอทั้งหมดถูกลบไปด้วย



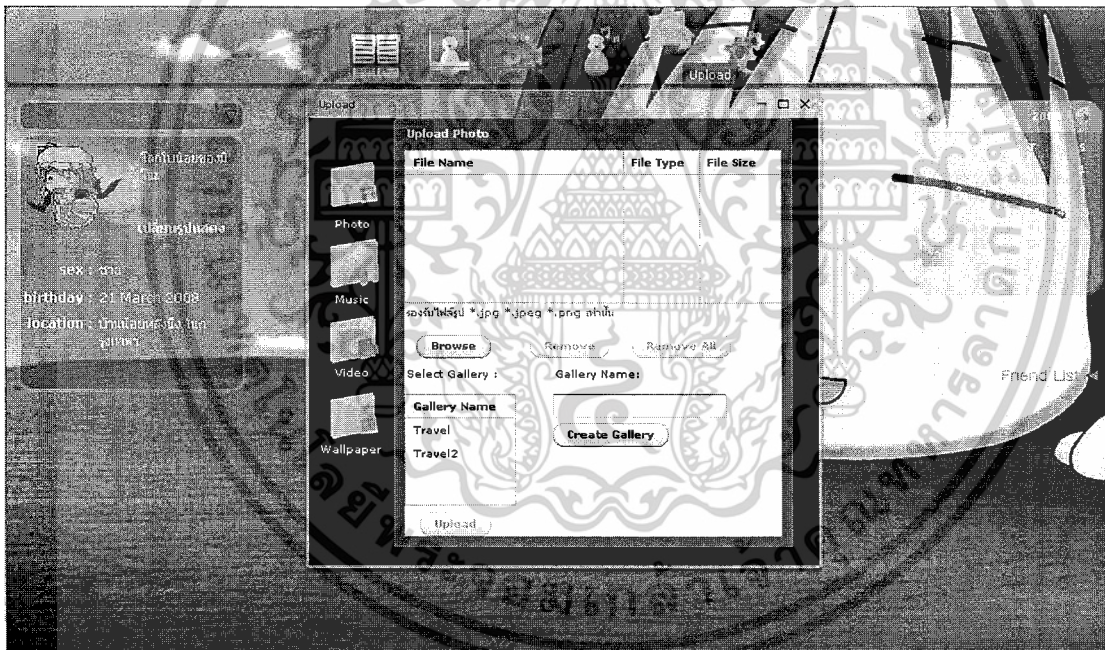
รูปที่ 4.38 ลบเพลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8 การพัฒนาส่วนอัปโหลด

การพัฒนาส่วนอัปโหลดเป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของอัปโหลดสื่อ (Upload Media) โดยได้แบ่งแยกการอัปโหลดออกเป็นส่วนๆ ตามประเภทของไฟล์ที่อัปโหลด และการอัปโหลดไฟล์แต่ละส่วนนั้นไฟล์ที่อัปโหลดจะถูกแสดงในส่วนที่แตกต่างกัน ซึ่งได้มีการใช้คลาสไฟล์ฟิวเตอร์ (FileFilter) ของแอคชันสคริปต์ ในการคัดกรองไฟล์ที่อัปโหลดตามที่ระบบได้กำหนด

ส่วนอัปโหลดจะเป็นส่วนผู้ที่เป็นเจ้าของบล็อกใช้ได้เท่านั้น โดยเมื่อผู้ใช้ต้องการใช้งานส่วนอัปโหลด ต้องทำการเปิดหน้าต่างอัปโหลด จากการคลิกที่สัญลักษณ์อัปโหลดทางด้านบนของหน้าจอเดสก์ทอป จะปรากฏหน้าต่างอัปโหลด ซึ่งแบ่งประเภทการอัปโหลดตามแถบทางด้านซ้าย ดังรูปที่ 4.39



รูปที่ 4.39 หน้าต่างอัปโหลด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

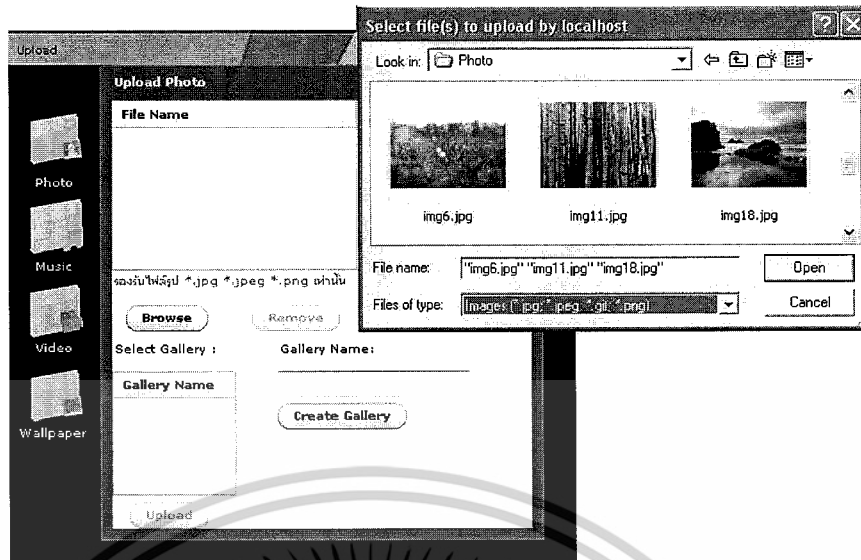
4.8.1 อัปโหลดรูปภาพ

การอัปโหลดรูปภาพทำได้โดย การคลิกที่รูปสัญลักษณ์อัปโหลดรูปภาพ โดยมีลาเบลกำกับว่า “Photo” เมื่อคลิกแล้วจะปรากฏพาเนลทางด้านขวา ดังรูปที่ 4.40 เมื่อผู้ใช้ต้องการเลือกไฟล์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ ให้กดปุ่ม “Browse” เมื่อกดปุ่มจะปรากฏหน้าต่างการเลือกไฟล์ โดยการเลือกไฟล์นั้น ระบบจะคัดกรองเฉพาะไฟล์รูป .jpg , .jpeg, .png ดังรูปที่ 4.41 และเมื่อผู้ใช้เลือกไฟล์ที่ต้องการแล้วกดปุ่ม “Open” ระบบจะแสดงไฟล์ที่ผู้ใช้ได้เลือกพร้อมชนิดและขนาดไฟล์ในตาราง และผู้ใช้สามารถที่จะเลือกไฟล์ที่ไม่ต้องการอัปโหลดได้ จากการกดปุ่ม “Remove” หรือปุ่ม “Remove All” ดังรูปที่ 4.42



รูปที่ 4.40 หน้าจออัปโหลดรูปภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



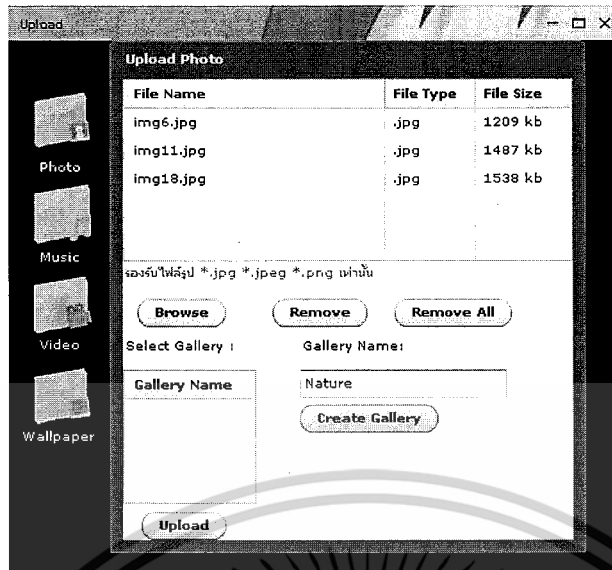
รูปที่ 4.41 การเลือกไฟล์รูปภาพ



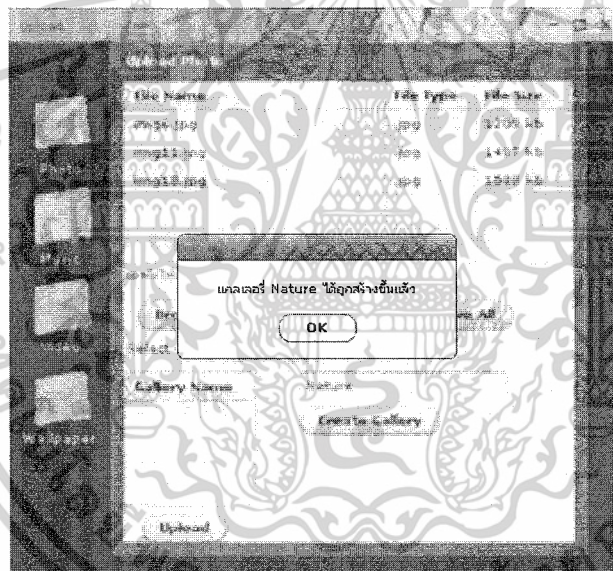
รูปที่ 4.42 รายชื่อรูปภาพที่เลือก

หลังจากที่ผู้ใช้ได้เลือกรูปภาพที่ต้องการ ผู้ใช้จำเป็นต้องเลือกแกลเลอรีที่จะจัดเก็บรูปภาพ ซึ่งเกิดจากการสร้างแกลเลอรี โดยการกรอกชื่อแกลเลอรีในช่องกรอกข้อมูล แล้วกดปุ่ม “Create Gallery” ดังรูปที่ 4.43 ระบบจะขึ้นข้อความแจ้งให้ผู้ใช้ทราบว่าแกลเลอรีได้ถูกสร้างขึ้นแล้ว ดังรูปที่ 4.44 และระบบจะแสดงแกลเลอรีที่ถูกสร้างในตารางแกลเลอรีทางด้านล่าง ดังรูปที่ 4.45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

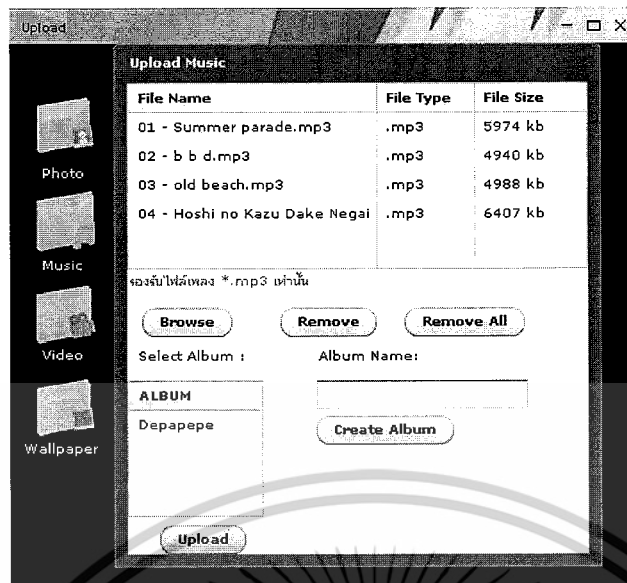


รูปที่ 4.43 กำหนดชื่อแกลเลอรี



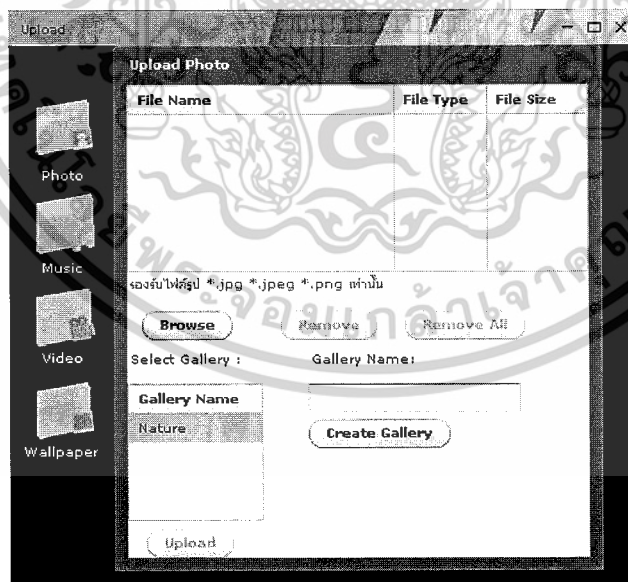
รูปที่ 4.44 แจ้งการสร้างแกลเลอรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.45 หลังสร้างแกลเลอรี

หลังจากผู้ใช้ได้เลือกแกลเลอรีที่จะอัปโหลดรูปภาพไปจัดเก็บแล้ว ผู้ใช้ต้องกดปุ่ม “Upload” ทางด้านล่าง ระบบจะจัดเก็บไฟล์รูปภาพที่ผู้ใช้อัปโหลดตามที่ได้ระบุแกลเลอรีการ จัดเก็บ โดยรายชื่อของไฟล์จะค่อยๆหายไปทีละไฟล์จนหายไปทั้งหมด และปุ่ม “Upload” จะไม่สามารถกดได้ เพื่อให้ผู้ใช้ทราบว่าไฟล์ได้ถูกอัปโหลดให้สู่ระบบแล้ว ดังรูป 4.46



รูปที่ 4.46 รูปภาพถูกอัปโหลดแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8.2 อัฟโหลดเพลง

การอัฟโหลดเพลง จะมีส่วนติดต่อผู้ใช้และการทำงานคล้ายคลึงกับการอัฟโหลดรูปภาพ ดังรูปที่ 4.47 แต่ในส่วนของการเลือกไฟล์เพลง ระบบจะคัดกรองแสดงเฉพาะไฟล์เพลง .mp3 เท่านั้น ดังรูปที่ 4.48



รูปที่ 4.47 หน้าจออัฟโหลดเพลง



รูปที่ 4.48 การเลือกไฟล์เพลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8.3 อัปโหลดวิดีโอ

การอัปโหลดวิดีโอ จะมีส่วนติดต่อผู้ใช้และการทำงานคล้ายคลึงกับการอัปโหลดรูปภาพ ดังรูปที่ 4.49 แต่ในส่วนของการเลือกไฟล์วิดีโอ ระบบจะคัดกรองแสดงเฉพาะไฟล์เพลง .flv เท่านั้น ดังรูปที่ 4.50



รูปที่ 4.49 หน้าจออัปโหลดวิดีโอ

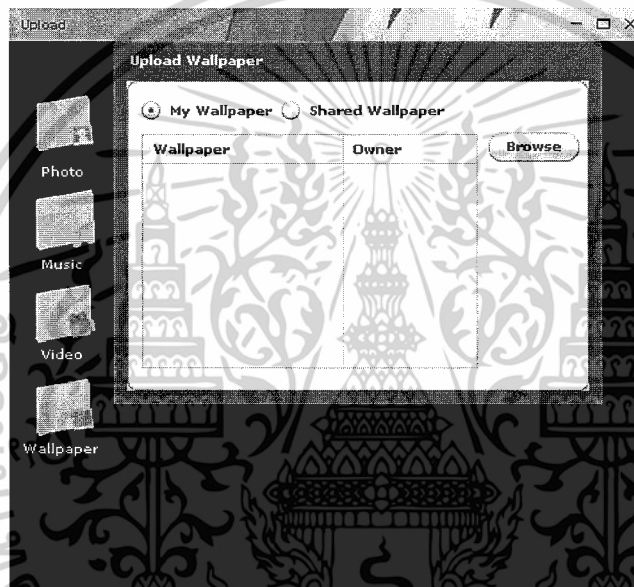


รูปที่ 4.50 การเลือกไฟล์วิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

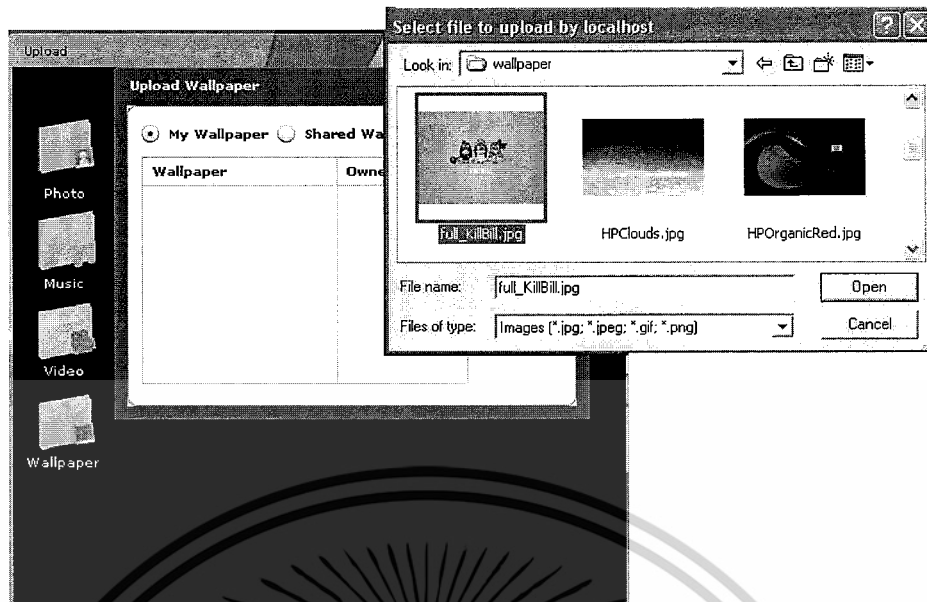
4.8.4 อัปโหลดวอลเปเปอร์

การอัปโหลดวอลเปเปอร์ จะมีส่วนติดต่อผู้ใช้และลักษณะการทำงานที่แตกต่างจากการอัปโหลดข้างต้น คือผู้ใช้จะสามารถอัปโหลดได้ที่ละไฟล์ และไม่มีการสร้างที่จัดเก็บไฟล์จากผู้ใช้ โดยระบบได้แบ่งวอลเปเปอร์ออกเป็น 2 ส่วนคือวอลเปเปอร์ของผู้ใช้ และวอลเปเปอร์ที่ได้มีการแบ่งปันไว้ให้กับระบบ โดยใช้ RadioButton เพื่อแยกการแสดงทั้ง 2 ส่วนออกจากกัน ดังรูปที่ 4.51 เมื่อผู้ใช้ต้องการเลือกรูปภาพวอลเปเปอร์ที่จะอัปโหลด สามารถทำได้โดยการกดปุ่ม “Browse” ทางด้านขวา ระบบจะแสดงหน้าต่างการเลือกไฟล์โดยที่จะคัดกรองเฉพาะไฟล์รูปภาพ .jpg, .jpeg, .png เท่านั้น ดังรูปที่ 4.52



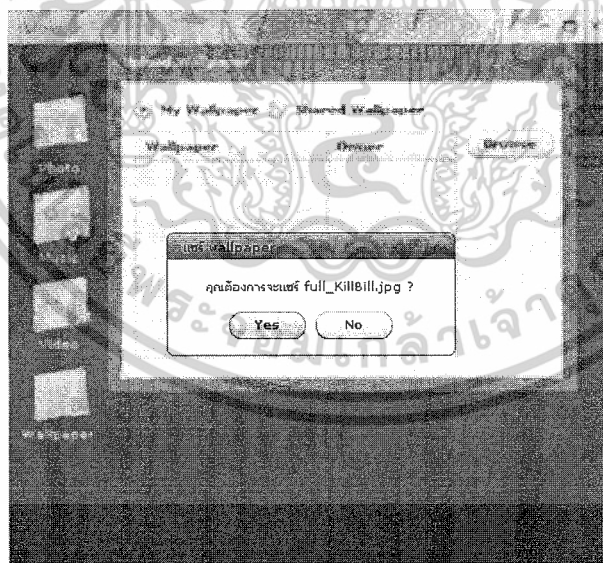
รูปที่ 4.51 หน้าจออัปโหลดวอลเปเปอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.52 เลือกไฟล์รูปภาพวอลเปเปอร์

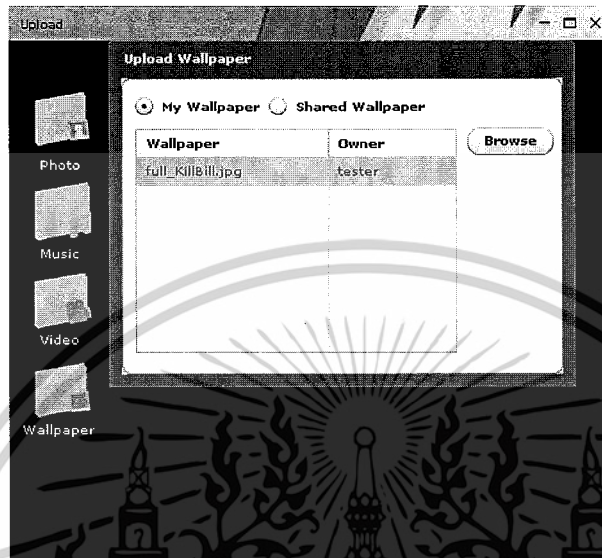
เมื่อผู้ใช้ได้เลือกรูปภาพวอลเปเปอร์แล้ว ระบบจะแจ้งข้อความว่าผู้ใช้ต้องการจะแบ่งปันไฟล์วอลเปเปอร์ที่ได้อัปโหลดให้ผู้ใช้คนอื่น ได้ใช้หรือไม่ ดังรูปที่ 4.53 ถ้าผู้ใช้ต้องการแบ่งปันจะต้องกดปุ่ม “Yes” แต่ถ้าไม่ต้องการแบ่งปันให้กดปุ่ม “No”



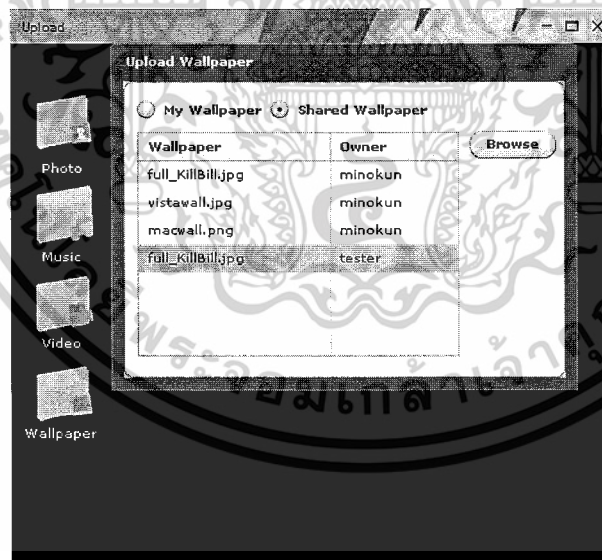
รูปที่ 4.53 การแบ่งปันวอลเปเปอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้าผู้ใช้ไม่ต้องการแบ่งปันวอลเปเปอร์ที่อัปโหลด ไฟล์รูปภาพวอลเปเปอร์จะถูกแสดงไว้ในส่วนวอลเปเปอร์ของผู้ใช้ ดังรูปที่ 4.54 แต่ถ้าผู้ใช้เลือกที่จะแบ่งปัน ไฟล์รูปภาพจะถูกแสดงทั้งในส่วนวอลเปเปอร์ของผู้ใช้และส่วนวอลเปเปอร์ที่ได้มีการแบ่งปัน ดังรูปที่ 4.54 และรูปที่ 4.55



รูปที่ 4.54 แสดงไฟล์วอลเปเปอร์ของผู้ใช้



รูปที่ 4.55 แสดงไฟล์วอลเปเปอร์ที่มีการแบ่งปัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.9 การพัฒนาส่วนตั้งค่า

การพัฒนาส่วนตั้งค่าเป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของปรับแต่งคุณลักษณะบล็อก (Edit Blog) จะเป็นการตั้งค่าในส่วนการแสดงผลของบล็อก โดยได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆคือ หน้าต่างตั้งค่าและส่วนการตั้งค่ารูปภาพส่วนตัว

4.9.1 ส่วนหน้าต่างตั้งค่า

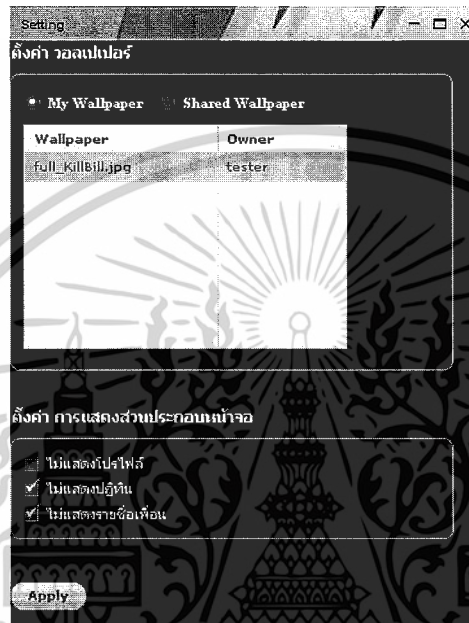
ส่วนตั้งค่าจะเป็นส่วนผู้ที่เป็นเจ้าของบล็อกใช้ได้เท่านั้น จะประกอบด้วยการตั้งค่าวอลเปเปอร์และการตั้งค่าการแสดงผลส่วนประกอบของหน้าจอ โดยเมื่อผู้ใช้ต้องการใช้งานส่วนตั้งค่า ต้องทำการเปิดหน้าต่างตั้งค่าจากการคลิกที่สัญลักษณ์ฟันเฟืองทางด้านบนของหน้าจอเดสก์ทอป จะปรากฏหน้าต่างตั้งค่า ดังรูปที่ 4.56



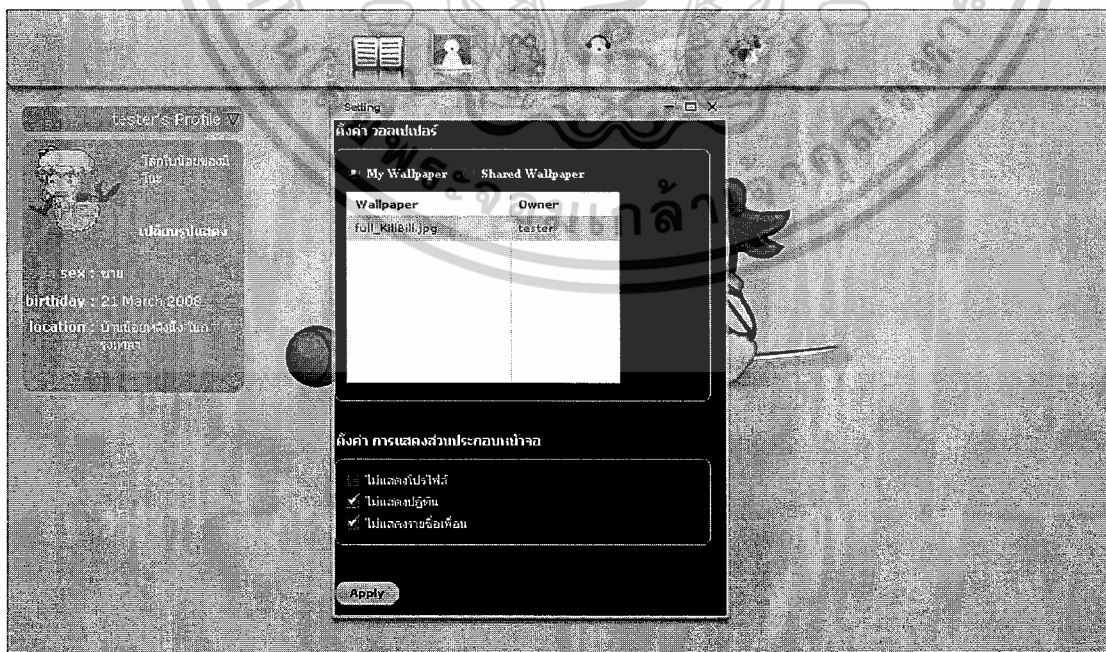
รูปที่ 4.56 หน้าต่างตั้งค่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนการตั้งค่าวอลเปเปอร์ ผู้ใช้สามารถตั้งค่าวอลเปเปอร์โดยการเลือกวอลเปเปอร์ ซึ่งมี 2 ส่วนคือ วอลเปเปอร์ที่ผู้ใช้ได้อัพโหลดไว้และวอลเปเปอร์ที่ผู้ใช้ได้แบ่งปันไว้ และส่วนการตั้งค่าส่วนการส่วนประกอบของหน้าจอ ที่ผู้ใช้สามารถจะตั้งค่าได้ว่า จะแสดงส่วนประกอบนั้นหรือไม่ โดยประกอบด้วยโปรไฟล์, ปฏิทินและรายชื่อเพื่อน ดังรูปที่ 4.57 และเมื่อผู้ใช้กดปุ่ม “Apply” ระบบจะแสดงผลตามที่ผู้ใช้ได้ตั้งค่าไว้ ดังรูปที่ 4.58



รูปที่ 4.57 ตั้งค่าวอลเปเปอร์และการแสดงส่วนประกอบหน้าจอ

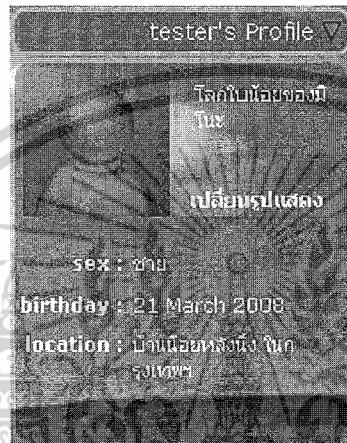


รูปที่ 4.58 หลังการตั้งค่าวอลเปเปอร์

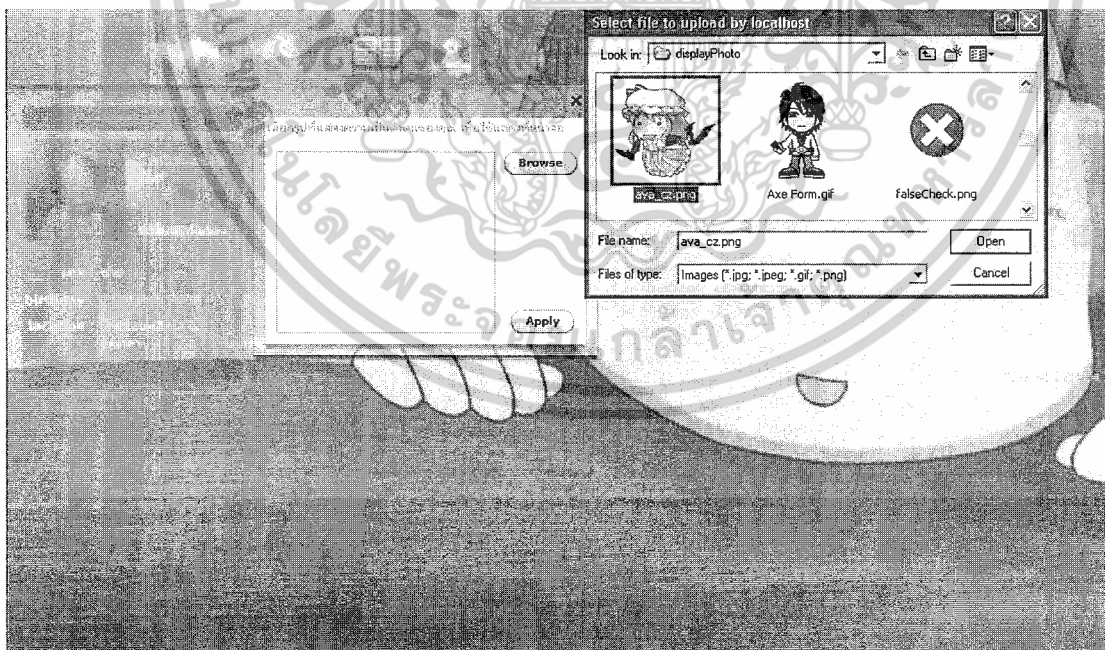
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.9.2 ส่วนการตั้งค่ารูปภาพส่วนตัว

ส่วนการตั้งค่ารูปภาพส่วนตัวจะเป็นส่วนผู้ที่เป็นเจ้าของบล็อกใช้ได้เท่านั้น เมื่อผู้ใช้ต้องการเปลี่ยนรูปภาพส่วนตัวที่แสดงในส่วนของโปรไฟล์ ผู้ใช้ต้องกดปุ่ม “เปลี่ยนรูปแสดง” ในส่วนของโปรไฟล์ ดังรูปที่ 4.59 หลังจากกดปุ่มระบบจะแสดงหน้าต่างให้ผู้ใช้เลือกไฟล์รูปภาพที่ได้ให้กับระบบไว้ก่อนหน้าในส่วนของไทม์ลิสต์ ถ้ายังไม่มีผู้ใช้ต้องกดปุ่ม “Browse” ระบบจะแสดงหน้าต่างการเลือกรูปภาพที่จะนำมาแสดงเป็นรูปภาพส่วนตัว ดังรูปที่ 4.60



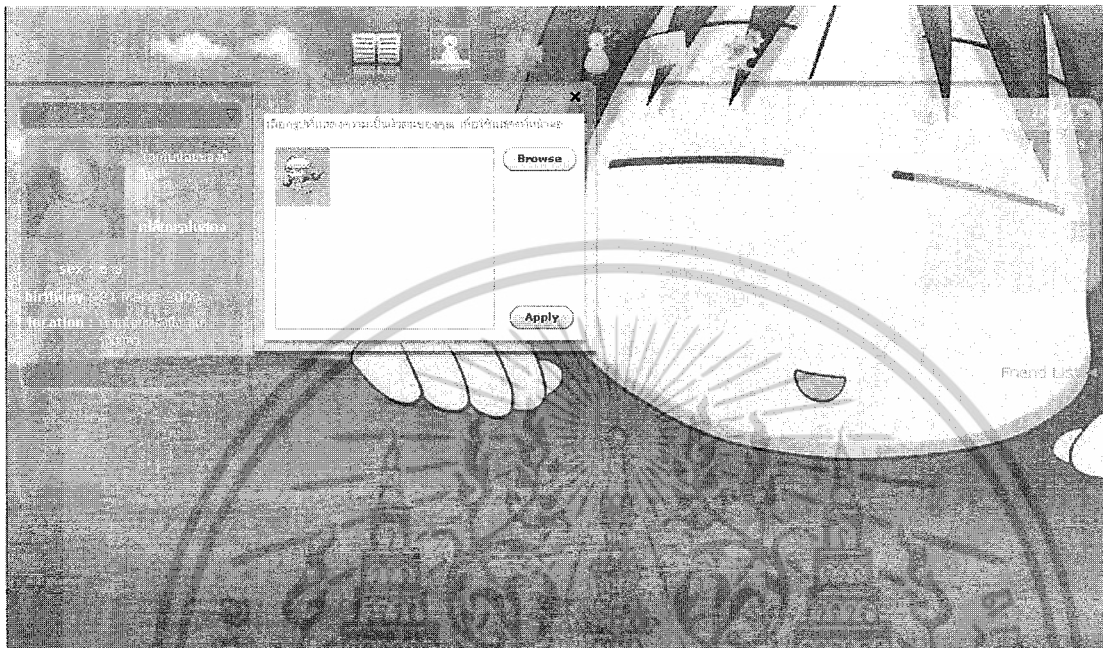
รูปที่ 4.59 ตั้งค่ารูปส่วนตัว



รูปที่ 4.60 เลือกไฟล์รูปภาพส่วนตัวจากคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อผู้ใช้เลือกรูปภาพเสร็จสิ้น ระบบจะแสดงรูปที่ได้เลือกไว้ขนาดเล็กในส่วนของไทม์ลิสต์ ผู้ใช้ต้องเลือกรูปภาพจากไทม์ลิสต์เพื่อใช้รูปนั้นเป็นรูปภาพส่วนตัว แล้วกดปุ่ม “Apply” ดังรูปที่ 4.61 ระบบจะแสดงรูปภาพที่ได้เลือก ไว้ในรูปภาพส่วนตัวในส่วนของโปรไฟล์ ดังรูปที่ 4.62



รูปที่ 4.61 เลือกรูปภาพส่วนตัว



รูปที่ 4.62 หลังจากเลือกรูปภาพส่วนตัว

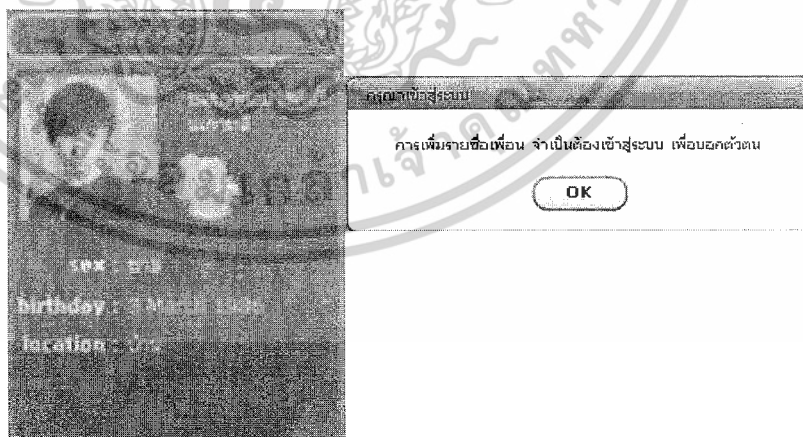
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.10 การพัฒนาส่วนเพิ่มเพื่อน

การพัฒนาส่วนเพิ่มเพื่อนเป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของเพิ่มเพื่อน (Add Friend) เป็นการให้เจ้าของบล็อกได้เพิ่มรายชื่อเพื่อนของตัวเอง เพื่อสะดวกในการเข้าถึง บล็อกของเพื่อน โดยเมื่อผู้ใช้เข้าไปยังบล็อกผู้อื่น ในส่วนของโปรไฟล์จะมีปุ่มเพิ่มเพื่อน ดังรูปที่ 4.63 โดยการกดปุ่มเพื่อนนั้นจำเป็นที่ผู้ใช้จะต้องเข้าสู่ระบบก่อน ถ้าผู้ใช้ไม่เข้าสู่ระบบ ระบบจะ แสดงข้อความเตือนว่าจำเป็นต้องเข้าสู่ระบบ ดังรูปที่ 4.64 แต่ถ้าเข้าสู่ระบบแล้ว ระบบจะแสดง ข้อความว่าได้เพิ่มเจ้าของบล็อกในรายชื่อเพื่อนแล้ว เพื่อเป็นการแจ้งให้ผู้ใช้ได้ทราบ ดังรูปที่ 4.65

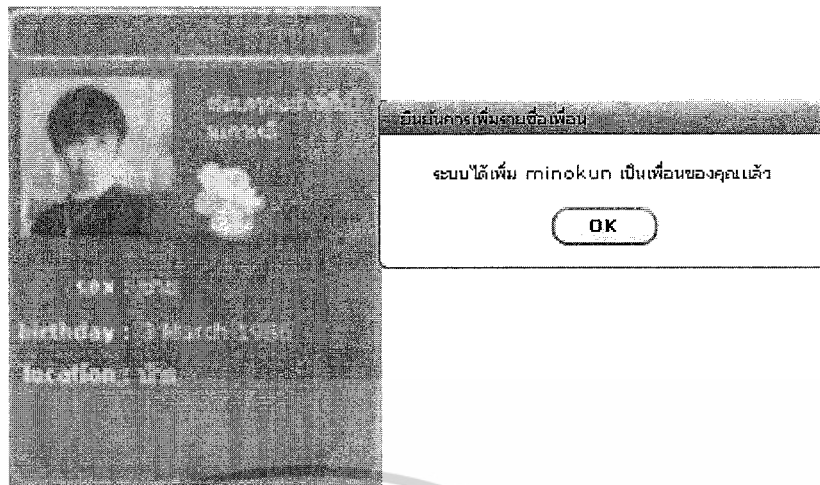


รูปที่ 4.63 โปรไฟล์ในบล็อกผู้อื่น



รูปที่ 4.64 เพิ่มเพื่อนขณะยังไม่เข้าสู่ระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.65 เพิ่มเพื่อนหลังเข้าสู่ระบบ

หลังจากที่ผู้ใช้ได้เพิ่มเพื่อนแล้ว ชื่อของเจ้าของบล็อกจะถูกจัดเก็บไว้ในรายชื่อเพื่อน (Friend List) ในบล็อกของผู้ใช้ เมื่อผู้ใช้เข้าบล็อกตัวเองจะปรากฏชื่อเพื่อนที่ได้เพิ่มไปในส่วนของรายชื่อเพื่อน ดังรูปที่ 4.66



รูปที่ 4.66 หลังเพิ่มเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.11 การพัฒนาส่วนค้นหาบทความ

การพัฒนาส่วนค้นหาบทความเป็นการพัฒนาการทำงานมาจากยูสเคส ในส่วนของค้นหาบทความ (Search Article) จะเป็นการค้นหาบทความทั้งหมดที่อยู่ภายในระบบ โดยได้ใช้เช็คบ็อกซ์ (CheckBox) ในการเลือกประเภทของบทความ และใช้คอมโบบ็อกซ์ (ComboBox) ในการเลือกวิธีการในการค้นหาบทความ ซึ่งแบ่งเป็น 2 วิธี คือการค้นหาโดยคำสำคัญควบคู่กับประเภท และการค้นหาโดยใช้แท็ก ซึ่งการค้นหาทั้ง 2 ประเภทนั้นจะเป็นการค้นหาแบบโต้ตอบทันทีทุกครั้งที่พิมพ์ตัวอักษร จึงไม่มีปุ่มในการกดค้นหา ดังรูปที่ 4.67



รูปที่ 4.67 หน้าจอค้นหา

4.11.1 ค้นหาแบบประเภท

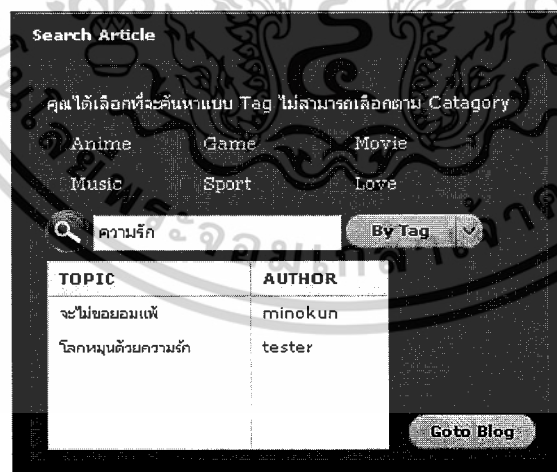
การค้นหาแบบประเภท ผู้ใช้ต้องกรอกคำสำคัญที่ผู้ใช้งานต้องการ และผู้ใช้ต้องเลือกที่จะค้นหาตามประเภทใด ผู้ใช้สามารถเลือกมากกว่าหนึ่งประเภทได้หรือไม่เลือกเลยก็ได้ ดังรูปที่ 4.68 โดยถ้าผู้ใช้ไม่เลือกประเภทใดเลย ระบบจะทำการค้นหาบทความในทุกประเภท ผลของการค่านั้นระบบจะแสดงในส่วนของหัวข้อบทความและชื่อของผู้ที่เขียน ถ้าผู้ใช้ต้องการอ่านรายละเอียดของบทความ ให้เลือกที่บทความแล้วกดปุ่ม “Goto Blog” เพื่อไปยังบล็อกของผู้เขียนบทความ



รูปที่ 4.68 ค้นหาแบบประเภท

4.11.2 ค้นหาแบบแท็ก

การค้นหาแบบแท็ก ผู้ใช้ต้องเลือกการค้นหาแบบแท็กจากคอมโบบ็อกซ์ ระบบจะแสดงข้อความว่าเป็นการค้นหาแบบแท็กจะไม่สามารถเลือกประเภทได้ หลังจากนั้นผู้ใช้ต้องกรอกข้อความแท็กในช่องกรอกข้อมูล โดยระบบจะค้นหาบทความจากแท็กที่ได้ถูกกำหนดตอนที่เขียนบทความ และแสดงผลการค้นหาโดยแสดงส่วนของหัวข้อบทความและชื่อของผู้ที่เขียน ถ้าผู้ใช้ต้องการอ่านรายละเอียดของบทความ ให้เลือกที่บทความแล้วกดปุ่ม "Goto Blog" เพื่อไปยังบล็อกของผู้เขียนบทความ



รูปที่ 4.69 ค้นหาแบบแท็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.12 การพัฒนาส่วนหน้าต่าง

การพัฒนาส่วนหน้าต่าง ได้มีการนำคอมโพเนนท์ flexmdi จาก <http://code.google.com/p/flexmdi> มาใช้ในการแสดงหน้าต่างการทำงาน ทำให้การทำงานของระบบมีความคล้ายคลึงเดสก์ทอป เนื่องจากหน้าต่างทำงานสามารถที่จะย่อ, ขยายและปรับขนาดของหน้าต่างได้ มีการจัดเรียงรูปแบบเมื่อเปิดหลายหน้าต่าง โดยการคลิกขวาที่หน้าต่างที่เปิดอยู่ เช่น Cascade, Auto Arrange, Auto Arrange Fill เป็นต้น ดังรูปที่ 4.70, รูปที่ 4.71 และรูปที่ 4.72



รูปที่ 4.70 การจัดเรียงหน้าต่างแบบ Cascade

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.71 การจัดเรียงหน้าต่างแบบ Auto Arrange



รูปที่ 4.72 การจัดเรียงหน้าต่างแบบ Auto Arrange Fill

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปการพัฒนาโครงการ

5.1 สรุปโครงการ

ในการดำเนินงานภายใต้โครงการ ฮาจิเมะ : เว็บถือรูปแบบเดสก์ทอปโดยใช้เทคโนโลยีเฟล็กซ์ ผู้พัฒนาได้เก็บข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ แล้วนำมาสร้างแผนภาพยูสเคส หลังจากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ระบบ เพื่อออกแบบคลาส ฐานข้อมูล และส่วนติดต่อผู้ใช้งานที่จำเป็นต้องมีในระบบ จากนั้นได้ศึกษาเทคโนโลยีโคบี้เฟล็กซ์เพื่อนำมาใช้สร้างส่วนติดต่อผู้ใช้งาน ส่วนการทำงานและติดต่อกับฐานข้อมูลได้ใช้เทคโนโลยีจาวา โดยส่วนติดต่อผู้ใช้งานกับส่วนการทำงานนั้นเชื่อมต่อสื่อสารกันด้วยเว็บเซอร์วิส ซึ่งจากการดำเนินงาน สามารถสรุปการทำงานของระบบที่พัฒนา ได้ดังนี้

1. ได้พัฒนาการทำงานส่วนการเข้าใช้ระบบให้สามารถสมัครสมาชิกและเข้าสู่ระบบ
2. ได้พัฒนาการทำงานส่วนการจัดการบทความของระบบให้สามารถเขียนบทความ แสดงบทความ และลบบทความที่เขียน
3. ได้พัฒนาการทำงานส่วนการจัดการข้อแสดงความคิดเห็นของระบบให้สามารถเขียนข้อแสดงความคิดเห็น แสดงข้อแสดงความคิดเห็น และลบข้อแสดงความคิดเห็น
4. ได้พัฒนาการทำงานส่วนอัปโหลดสื่อของระบบ ให้สามารถอัปโหลดรูปภาพ เพลง และวิดีโอ เพื่อจัดเก็บเข้าสู่ระบบ โดยส่วนการใช้งานและส่วนจัดเก็บได้แยกออกตามประเภทของสื่อ
5. ได้พัฒนาการทำงานส่วนการจัดการรูปภาพของระบบ ให้สามารถแสดงรูปภาพตามที่ได้อัปโหลดไว้
6. ได้พัฒนาการทำงานส่วนการจัดการวิดีโอของระบบ ให้สามารถแสดงวิดีโอตามที่ได้อัปโหลดไว้
7. ได้พัฒนาการทำงานส่วนการจัดการเพลงของระบบ ให้สามารถเล่นเพลงตามที่ได้อัปโหลดไว้
8. ได้พัฒนาการทำงานส่วนการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของระบบ ให้สามารถเปลี่ยนแปลงวอลเปเปอร์ โดยสามารถเลือกใช้วอลเปเปอร์ที่ผู้ใช้อื่นได้แบ่งปันไว้กับระบบ
9. ได้พัฒนาการทำงานส่วนการจัดการการแจ้งเตือนต่างของระบบ ให้สามารถย่อ ขยาย และจัดเรียงหน้าต่างที่เปิดอยู่
10. ได้พัฒนาส่วนการค้นหาคำของระบบ ให้สามารถค้นหาคำตามแท็กหรือ

ประเภทของบทความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ปัญหาที่พบในการพัฒนาโครงการงานและแนวทางในการแก้ไข

ปัญหาที่พบ :

1. ไม่สามารถเปิดหน้าต่างเว็บเบราว์เซอร์ที่แสดงหน้าจอบล็อกส่วนตัวของผู้ใช้ขึ้นมาใหม่ได้ เนื่องจากมีปัญหาในการส่งข้อมูลที่ใช้ในการแสดงหน้าจอบล็อกส่วนตัว
2. การนำเวลาที่เว็บเซิร์ฟเวอร์ส่งมาแสดงผลบนส่วนติดต่อผู้ใช้งานที่สร้างขึ้นจากเฟล็กซ์ จะเร็วกว่าเวลาตามความเป็นจริง 7 ชั่วโมง

แนวทางในการแก้ไข :

1. สร้างหน้าเอสทีเอ็มแอลอาร์รับข้อมูลหน้าจอบล็อกส่วนตัวที่ระบบส่งมา
2. ให้เฟล็กซ์ส่งเวลาเป็น String แล้วไป Cast เป็น DateTime ในฝั่งเว็บเซิร์ฟเวอร์ หรือ อีกวิธีก่อนแสดงผลเวลาให้ใช้ฟังก์ชัน ToUTCString ในเฟล็กซ์ปรับเวลาให้เป็นไปตามความเป็นจริง

5.3 แนวทางการพัฒนาโครงการงานในอนาคต

ผู้พัฒนามุ่งหวังที่จะพัฒนาเว็บบล็อกรูปแบบเดสก์ทอปให้ผู้ใช้เกิดประสบการณ์การใช้งานที่ดีขึ้น โดยพัฒนาให้เป็นเดสก์ทอปแอปพลิเคชันอย่างเต็มรูปแบบ อาทิเช่น การเรียกใช้งานเว็บบล็อกโดยไม่ต้องผ่านเว็บเบราว์เซอร์ การใช้งานมีการตอบสนองที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นเนื่องจากการประมวลผลการทำงานและการแสดงผลจะกระทำที่ฝั่งของผู้ใช้

บรรณานุกรม

อาจารย์ธนิศา เครือไวศยวรรณ. **SOA and Web Service**. [Online]. Available:

http://www.thaijavadev.com/soa/articles/soa_webservice.pdf.

Anatole Tartakovsky, Dr. Victor Rasputnis and Yakov Fain. **Rich Internet Applications with adobe flex & java**. New Jersey: SYS-CON Media. 2007.

Ben Elmore, Jeff Tapper, James Talbot, Matt Boles, and Mike Labriola. **Adobe Flex 2 Training from the Source**. California: Adobe Press. 2007.

Chafic Kazoun and Joey Lott. **Programming Flex 2**. California: O'Reilly. 2007.

Charles E. Brown. **The Essential Guide to Flex2 with ActionScript 3.0**. California: Apress. 2007.

Darron Schall Joey Lott and Keith Peters. **ActionScript 3.0 Cookbook**. California: O'Reilly. 2006.

Patrick Peak and Nick Heudeker. **Hibernate Quickly**. Greenwich, CT: Manning. 2006.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อผู้เขียน นาย ธนารักษ์ ภาวนานันท์

วันเดือนปีเกิด 6 กุมภาพันธ์ 2529

สถานที่เกิด กรุงเทพมหานคร

ประวัติการศึกษา

ศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา

ปีการศึกษา 2544

ศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิตสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะ

เทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2547

ชื่อผู้เขียน นาย ปฐม เตชะโสภณมณี

วันเดือนปีเกิด 23 กันยายน 2528

สถานที่เกิด กรุงเทพมหานคร

ประวัติการศึกษา

ศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวชิรธรรมสาธิต

ปีการศึกษา 2544

ศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิตสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะ

เทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2547

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้