



ระบบประมูลสินค้าออนไลน์
ELECTRONIC AUCTION



นายกิตติพงษ์ ดีหนู
นายจักรกฤษณ์ อุทัยศรี
นายเดชพล ถึงลาภ

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

พ.ศ. 2554

ระบบประมวลสินค้าออนไลน์



นายกิตติพิชญ์ ดีหนู
นายจักรกฤษณ์ อุทัยศรี
นายเดชพล ถังลาก

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

พ.ศ. 2554

ELECTRONIC AUCTION

MR. KITTIPEET DEENU

MR. JAKKRIT UTHAIRASAMEE

MR. DETTSPHON TUENGLAB



THIS PROJECT SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE BACHELOR DEGREE OF ENGINEERING
DEPARTMENT OF COMPUTER ENGINEERING
FACULTY OF ENGINEERING
RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY THANYABURI
YEAR 2011

หัวข้อปริญญานิพนธ์ ระบบประมวลสินค้าออนไลน์
นักศึกษา นาย กิตติพิชญ์ ดีหนู
นาย จักรกฤษณ์ อุทัยรัมย์
นาย เศรษฐพล ถึงลาก
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เดชรัชต์ ใจถวิล

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ธัญบุรี อนุมัติให้ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต

.....หัวหน้าภาควิชาฯ
(อาจารย์มานิช ประชา)

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(อาจารย์มานิช ประชา)

.....กรรมการ
(อาจารย์เจษฎา อรุณฤกษ์)

.....กรรมการ
(อาจารย์สมรรถชัย จันทร์ตัน)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์เดชรัชต์ ใจถวิล)

ลิขสิทธิ์ของภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อปริญญานิพนธ์	ระบบประมูลสินค้าออนไลน์	
นักศึกษา	นายกิตติพิชญ์ ดีหนู	รหัส 115130462003-2
	นายจักรกฤษณ์ อุทัยรัมย์	รหัส 115130462006-5
	นายเดชพล ถึงลาก	รหัส 115130462022-2
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เดชรินทร์ ใจถวิล	
ปีการศึกษา	2554	

บทคัดย่อ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการนำเสนอ “ระบบ ประมูลสินค้าออนไลน์ ” จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้นำแนวคิดของระบบ ธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) มาประยุกต์ใช้กับการประมูลสินค้า เพื่อที่จะได้ครอบคลุมธุรกิจเชิงพาณิชย์ ในทุกด้าน โดยทั้งผู้เปิดประมูล และผู้เข้าร่วมการประมูล สามารถเข้าใช้งานระบบได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านทางระบบ Internet

วิธีการดำเนินงาน “ระบบประมูลสินค้าออนไลน์ ” นี้จะต้องดำเนินการศึกษาเนื้อหาในด้านระบบธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ศึกษาการเขียน โปรแกรม ศึกษาระบบฐานข้อมูล และทำการออกแบบระบบฐานข้อมูลของระบบ ประมูลสินค้าออนไลน์ ทั้งหมด แล้วจึงทดสอบการทำงาน of ระบบ ประมูลสินค้าออนไลน์ ทั้งหมดเพื่อหาข้อผิดพลาดที่จะต้องทำการปรับปรุงแก้ไขระบบประมูลสินค้าออนไลน์

จากการทำงานสามารถสรุปผลของงานโดย ผู้ใช้สามารถสมัครสมาชิกได้ และทำการเปิดประมูลสินค้าได้ นอกจากนั้นยังสามารถ ฝากขายสินค้าเขียนบทความ และใช้ระบบเว็บบอร์ด ในระบบประมูลสินค้าออนไลน์ได้

คำสำคัญ E-Auction ระบบประมูล ประมูลสินค้า ประมูลออนไลน์

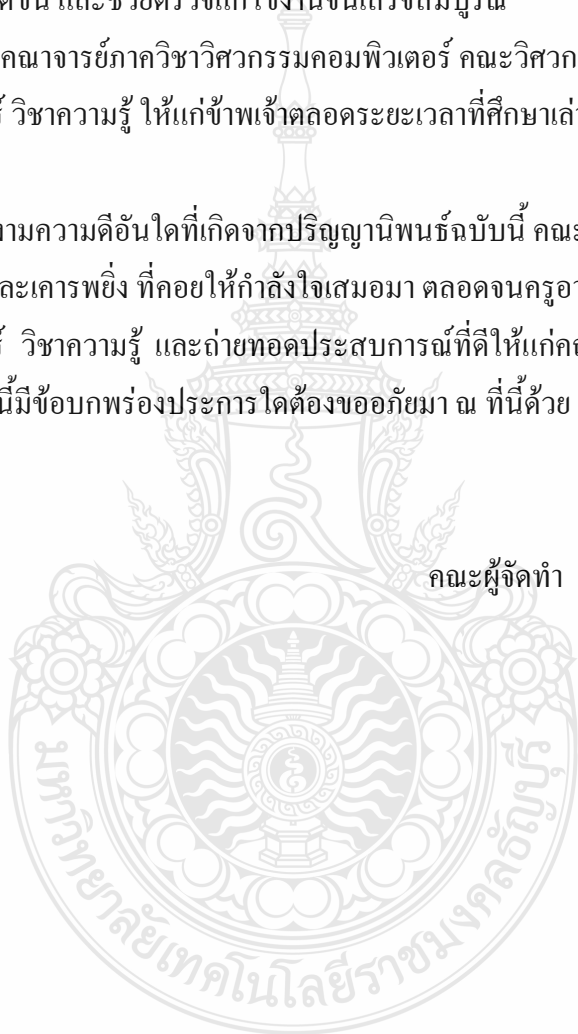
กิตติกรรมประกาศ

โครงการ “ระบบประเมินสินค้าออนไลน์” นี้สำเร็จด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาจากหลายฝ่าย ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งในความกรุณาของ อาจารย์ เดชรัชต์ ใจถวิล อาจารย์ที่ปรึกษา โครงการนี้ที่ช่วยให้คำแนะนำ และให้คำปรึกษา ตลอดจนแนวความคิดต่างๆ รวมทั้งช่วยเหลือ ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และช่วยตรวจแก้ไขงานจนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณ คณาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ ทุกท่าน ที่ได้ ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ให้แก่ข้าพเจ้าตลอดระยะเวลาที่ศึกษาเล่าเรียน และให้คำแนะนำที่ ดีมาตลอด

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ คณะผู้จัดทำขอมอบให้กับบิดา มารดาซึ่งเป็นที่รัก และเคารพยิ่ง ที่คอยให้กำลังใจเสมอมา ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่คณะผู้จัดทำ หากการจัด ทำ ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีข้อบกพร่องประการใดต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขต	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 นิยามคำศัพท์	4
2.2 ทฤษฎี Apache	5
2.3 ทฤษฎี HTTP (Hypertext Transfer Protocol)	6
2.4 ทฤษฎี HTML5 (Hypertext Transfer Protocol 5)	8
2.5 ทฤษฎี AJAX (Asynchronous JavaScript And XML)	12
2.6 ทฤษฎี JavaScript	13
2.7 ทฤษฎี jQuery	17
2.8 ทฤษฎี PHP (Hypertext Preprocessor)	18
2.9 ทฤษฎี MySQL	21
บทที่ 3 วิธีดำเนินงาน	26
3.1 แผนการดำเนินงาน	26
3.2 การออกแบบ / เครื่องมือ	27
3.3 ขั้นตอนการสร้าง / ขั้นตอนการดำเนินงาน	39
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	85
4.1 ผลการดำเนินงานของระบบประมวลสินค้ำออนไลน์	85

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.2 การทดสอบการใช้งานระบบประมวลสินค้าออนไลน์	86
4.3 สรุปการดำเนินงาน	112
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	113
5.1 สรุปโครงการ	113
5.2 ข้อเสนอแนะ	114
5.3 อุปสรรคในการทำงาน	114
บรรณานุกรม	115
ภาคผนวก ก	116
ประวัติผู้จัดทำปริญญาานิพนธ์	117



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ตาราง Persons SELECT	22
2.2	ตาราง Persons INSERT INTO	22
2.3	ตาราง Persons UPDATE	23
2.4	ตาราง Persons DELETE	23
2.5	ตารางการเปรียบเทียบนิพจน์ทางคณิตศาสตร์	23
2.6	ตารางการเปรียบเทียบนิพจน์ทางคณิตศาสตร์ (ต่อ)	24
2.7	ตารางProduct ORDER BY	24
2.8	ตาราง Original Table BETWEEN	25
3.1	ตารางแผนการดำเนินงานของโครงการ	26
3.2	ตารางแสดงระบบสมาชิก	39
3.3	ตารางแสดงฟิลด์ในตาราง member	41
3.4	ตารางแสดงฟิลด์ในตาราง member (ต่อ)	42
3.5	ตารางแสดงเพจต่างๆของระบบประมูลสินค้า	51
3.6	ตารางแสดงระบบสินค้าประมูล	52
3.7	ตาราง auction_catagory เก็บประเภทของการประมูล	53
3.8	ตาราง auctioning ใช้เก็บข้อมูลการประมูลสินค้า	53
3.9	ตารางแสดงระบบฝากขายสินค้า	58
3.10	ตาราง selltable เก็บข้อมูลสินค้าฝากขาย	59
3.11	ตาราง selltable เก็บข้อมูลสินค้าฝากขาย (ต่อ)	60
3.12	ตาราง guestbook เก็บข้อมูลสมุดเยี่ยมชม	60
3.13	ตารางแสดงการสร้างระบบเว็บบอร์ด	73
3.14	ตารางแสดง question เก็บข้อมูลสินค้าฝากขาย	74
3.15	ตารางแสดง answer เก็บข้อมูลคำตอบ	75
4.1	ผลการทดสอบการสมัครสมาชิก จำนวน 10 คน	91
4.2	ผลการทดสอบการเข้าสู่ระบบ โดยใช้รหัสผ่านที่ถูกต้อง จำนวน 10 คน	94
4.3	ผลการทดสอบการเข้าสู่ระบบ โดยใช้รหัสผ่านที่ไม่ถูกต้อง จำนวน 10 คน	94
4.4	ผลการทดสอบการแก้ไขข้อมูลของสมาชิก จำนวน 10 คน	98
4.5	ผลการทดสอบการเปลี่ยนรหัสผ่านของสมาชิก จำนวน 10 คน	100

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.6	ผลการทดสอบการเปิดประมูลสินค้าของสมาชิก จำนวน 5 คน	104
4.7	ผลการทดสอบการประมูลสินค้าของสมาชิก จำนวน 5 คน	104
4.8	ผลการทดสอบการประมูลสินค้าของสมาชิก จำนวน 5 คน (ต่อ)	105
4.9	ผลการทดสอบการฝากขายสินค้า จำนวน 5 คน	107



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
2.1	รูปแบบการทำงานของ HTTP (Hypertext Transfer Protocol)	7
2.2	รูปแบบการใช้ div	8
2.3	รูปแบบที่ไม่ใช้ div	8
2.4	ตัวอย่าง HTML5 แบบที่ใช้ div	9
2.5	โค้ดตัวอย่าง HTML5 แบบที่ใช้ div	9
2.6	ตัวอย่าง HTML5 แบบไม่ใช้ div	10
2.7	โค้ดตัวอย่าง HTML5 แบบไม่ใช้ div	10
2.8	ตัวอย่างชื่อตัวแปรที่ถูกต้อง	15
2.9	รูปแบบของเลขยกกำลัง	16
2.10	ตัวอย่างโปรแกรม PHP	19
3.1	แผนผังเว็บไซต์	27
3.2	ส่วนของผู้ดูแลระบบ	28
3.3	เมนูสมาชิก	29
3.4	ส่วนแสดงผลหลักของเว็บ	30
3.5	เมนูด้านบน	31
3.6	โมเดลความสัมพันธ์ของระบบสมาชิก	32
3.7	โมเดลความสัมพันธ์ของระบบประมูลสินค้า	33
3.8	โมเดลความสัมพันธ์ของระบบฝากขายสินค้า	34
3.9	โมเดลความสัมพันธ์ของระบบกระดานถาม-ตอบ	34
3.10	แผนงานของระบบสมาชิก	35
3.11	แผนงานของระบบประมูลสินค้า	36
3.12	แผนงานของระบบฝากขายสินค้า	37
3.13	แผนงานของระบบกระดานถาม-ตอบ	38
3.14	การเชื่อมโยงของระบบสมาชิก	40
3.15	โครงสร้างตาราง member	43
3.16	การสร้าง Register_form.php	45
3.17	การสร้าง forgot_password_form.php ส่วนลืมรหัสผ่าน	46

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.18	การสร้าง แสดงการสร้าง login.php	47
3.19	การสร้าง forgot_password_form.php ส่วน login	47
3.20	การสร้าง profile_data.php	48
3.21	การสร้าง change_profile_form.php	49
3.22	หน้า change_avata.php	50
3.23	การเชื่อมโยงของระบบประมูลสินค้า	51
3.24	การสร้าง post_form.php	54
3.25	การสร้างหมวดหมู่สินค้าที่จะแสดงในหน้าแรก	55
3.26	หน้าหลักของการประมูล auction.php	56
3.27	หน้า auction_show.php	56
3.26	หน้า Auction_room.php	57
3.29	การเชื่อมต่อกันระหว่างเพจต่างๆ ในระบบฝากขายสินค้า	59
3.30	หน้า product_show.php	61
3.31	ข้อมูลที่กรอกในการกรอกข้อมูลสินค้าฝากขาย	62
3.32	หน้า Post_Sell.php	63
3.33	หน้า Product_Sell.php	64
3.34	หน้า Edit_Product.php	65
3.35	หน้า Product_Sell.php ในส่วนของสมุดเยี่ยมชม	66
3.36	การทำงานของหน้าข้อมูลสินค้า (product_show.php)	67
3.37	การทำงานของหน้ากรอกข้อมูลสินค้าฝากขาย (Post_Sell.php)	68
3.38	ส่วนแสดงสินค้าฝากขาย (Product_Sell.php)	69
3.39	ส่วนแสดงความคิดเห็นของสมุดเยี่ยมชม (Product_Sell.php)	70
3.40	ส่วนของแก้ไขข้อมูลสินค้า (Edit_Product.php)	72
3.41	คำสั่งเรียกค่ามาแสดงใน TextBox	73
3.42	เพจต่างๆในระบบเว็บบอร์ด	74
3.43	หน้า main_webboard.php	75
3.44	เพจ new_topic.php	76

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.45	หน้า topic_details.php ส่วนของหัวข้อกระทู้	77
3.46	หน้า topic_details.php ส่วนของกระดานตอบคำถาม	77
3.47	หน้า passdel_topic.php	78
3.48	หน้า passdel_answer.php	79
3.49	ตำแหน่งการวางโปรแกรมหน้าเว็บบอร์ด (main_webboard.php)	80
3.50	ตำแหน่งการกรอกข้อมูลตั้งกระทู้ (new_topic.php)	81
3.51	ตำแหน่งแสดงข้อมูลกระทู้ (topic_details.php)	82
3.52	ตำแหน่งข้อมูลคำตอบ (topic_details.php)	83
4.1	การทดสอบหน้าหลักของเว็บ (index.php)	86
4.2	การทดสอบแบบฟอร์มสมัครสมาชิก	87
4.3	การทดสอบแบบฟอร์มการสมัครสมาชิก	88
4.4	การทดสอบความผิดพลาดในการสมัครสมาชิก	89
4.5	การทดสอบความถูกต้องในการสมัครสมาชิก	89
4.6	การทดสอบการสมัครสมาชิก	90
4.7	การทดสอบอีเมลที่ระบบส่งลิงค์ยืนยันการสมัครสมาชิกมาให้	90
4.8	การทดสอบเข้าสู่ระบบสมาชิก	92
4.9	การทดสอบข้อความต้อนรับเมื่อเข้าสู่ระบบถูกต้อง	92
4.10	การทดสอบข้อความต้อนรับเมื่อเข้าสู่ระบบผิดพลาด	93
4.11	การทดสอบสถานะ การเข้าสู่ระบบ	93
4.12	การทดสอบหน้าโปรไฟล์ส่วนตัว	95
4.13	การทดสอบเมนูสมาชิก	96
4.14	การทดสอบรายละเอียดข้อมูลส่วนตัว	96
4.15	การทดสอบแก้ไขข้อมูลส่วนตัว	97
4.16	การทดสอบข้อความเมื่อแก้ไขข้อมูลส่วนตัวเสร็จสิ้น	97
4.17	การทดสอบเปลี่ยนรูปภาพประจำตัว	98
4.18	การทดสอบการเลือกขอบเขตภาพประจำตัว	99
4.19	การทดสอบเปลี่ยนพาสเวิร์ด	99

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.20	การทดสอบเปิดประมูลสินค้า	101
4.21	การทดสอบแบบฟอร์มเปิดประมูลสินค้า	101
4.22	ตัวอย่างการกรอกแบบฟอร์มเปิดประมูลสินค้า	102
4.23	ตัวอย่างผลการทดสอบกรอกแบบฟอร์ม	103
4.24	ผลการทดสอบเปิดประมูลสินค้า	103
4.25	การทดสอบแบบฟอร์มฝากขายสินค้า	106
4.26	การทดสอบกรอกแบบฟอร์มฝากขายสินค้า	106
4.27	การทดสอบการแสดงสินค้าฝากขาย	107
4.28	การทดสอบดูรายละเอียดสินค้าฝากขาย	107
4.29	การทดสอบแสดงความคิดเห็นสินค้าฝากขาย	108
4.30	การทดสอบใช้งานในส่วนของเว็บบอร์ด	108
4.31	การทดสอบตั้งกระทู้ใหม่	109
4.32	การทดสอบกระทู้ที่ตั้งไว้	109
4.33	การทดสอบการตอบกระทู้	110
4.34	การทดสอบการเขียนบทความ	111
4.35	การทดสอบแสดงผลบทความ และระบบ FACEBOOK COMMENT	111

บทที่ 1

บทนำ

โครงการ ระบบ ประมูลสินค้าออนไลน์ นี้ เป็นโครงการที่ได้นำแนวคิดของระบบ ธุรกิจ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) มาประยุกต์ใช้กับการประมูลสินค้า เพื่อที่จะได้ครอบคลุม ธุรกิจเชิงพาณิชย์ในทุกด้าน โดยทั้งผู้เปิดประมูล และผู้เข้าร่วมการประมูล สามารถเข้าใช้งานระบบ ได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

การประมูล มีมานานในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ ถ้าพูดถึงคำว่าประมูลคนส่วนใหญ่จะนึกถึงภาพของพ่อค้านำสินค้ามาแสดง และ จัดเวทีให้ผู้สนใจซื้อเข้ามาดูสินค้า และทำการเสนอราคาแข่งกัน เมื่อผู้ใดเสนอราคาที่ต่ำที่สุดก็จะได้รับสิทธิ์ในการซื้อสินค้าชิ้นดังกล่าวไปทันที ซึ่งนั่นคือคำว่า Auction หรือ ประมูล ซึ่งเป็นความคุ้นเคย และเข้าใจเช่นเดียวกันทั่วโลก เมื่อรูปแบบการประมูลขายแพร่หลายไปตามพื้นที่ต่างๆทั่วโลก ก็เกิดการคัดแปลงกฎระเบียบการประมูลให้เข้ากับความต้องการ ความเคยชินของผู้ซื้อผู้ขาย

มาจนถึงปัจจุบันในยุคสารสนเทศขยายตัวไปทั่วโลกก็ได้มีการนำเอาระบบประมูลมาดัดแปลงให้กลายเป็น Software เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารอื่นๆได้จึงเกิด Software ชนิดต่างๆเลียนแบบการประมูลที่บรรพบุรุษยุคสมัยก่อนได้สร้าง และกำหนดกฎเกณฑ์ไว้ซึ่งผู้ใช้สามารถเลือกชนิด Software ที่ตนเองต้องการนำไปจัดประมูล ก็ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จในการจัดประมูล E-Auction มากทีเดียว

ระบบประมูลสินค้าออนไลน์ (E-Auction) เกิดจากแนวคิดที่ต้องการรวบรวมผู้ซื้อ และผู้ขายทั่วโลกให้มาทำการประมูลซื้อขายสินค้าผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำสินค้าทุกชนิดมาประกาศขายได้ ไม่ว่าจะเป็นสินค้าใหม่ สินค้ามือสอง สินค้าหายาก หรือของสะสม เป็นต้น (ยกเว้นการขายสินค้าที่ผิดกฎหมาย) จุดเด่นของระบบประมูลสินค้าออนไลน์ คือ มีความสะดวก ง่าย ประหยัดเวลา เพราะสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตลอด 24 ชั่วโมง และค้นหาสินค้าที่ต้องการได้อย่างง่ายดาย นอกจากนี้ยังช่วยสร้างจุดเปลี่ยนในเรื่องของราคาสินค้า ซึ่งผู้ซื้อ และผู้ขายสามารถซื้อขายสินค้านั้นๆ ได้ในราคาที่ทั้ง 2 ฝ่ายพึงพอใจ

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อพัฒนาระบบ E-Auction

1.2.2 เพื่อให้ทุกคนทั่วโลกสามารถเปิดประมูลและเข้าร่วมการประมูลได้

1.2.3 เพื่อให้การจัดประมูลมีความโปร่งใส และสามารถตรวจสอบได้

1.2.4 เพื่อนำความรู้ที่ได้ในการศึกษาไป ประยุกต์ ใช้ในการออกแบบพัฒนาโปรแกรม แอปพลิเคชัน ของระบบประมูลต่อไป

1.3 ขอบเขตของโครงการ

โครงการระบบ ประมูลสินค้าออนไลน์ เป็นระบบที่สามารถทำงานได้บน Web Based Application ซึ่งประกอบด้วยขอบเขตการทำงาน ดังนี้

1.3.1 ระบบสมัครสมาชิก

- 1) สามารถสมัครสมาชิก, เข้าสู่ระบบสมาชิก และแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้
- 2) มีระบบส่ง Email แจ้งข่าวสารไปยังสมาชิก
- 3) มีการจัดระดับความน่าเชื่อถือของสมาชิก
- 4) สามารถเก็บข้อมูลการใช้งานระบบของสมาชิกได้

1.3.2 ระบบประมูลสินค้า

- 1) มีแบบฟอร์มในการกรอกข้อมูลสินค้าเพื่อเปิดประมูล
- 2) มีเวลานับถอยหลังในขณะที่ทำการประมูล
- 3) มีหน้าต่างสนทนาในห้องประมูล เพื่อให้ผู้เข้าร่วมการประมูล และผู้เปิดประมูล สามารถคุยกันได้

- 4) สามารถเก็บข้อมูลทั้งหมดลงในฐานข้อมูล MySQL ได้
- 5) สามารถแจ้งผลการประมูล รายละเอียดการชำระค่าสินค้า ไปยัง Email ได้
- 6) สามารถเก็บผลการประมูลเข้าสู่ประวัติการประมูลของสมาชิกได้

1.3.3 ระบบฝากขายสินค้า

- 1) มีแบบฟอร์มในการกรอกข้อมูลสินค้า เพื่อทำการฝากขายสินค้า
- 2) สามารถกำหนดระยะเวลาที่ให้สินค้าอยู่ในระบบ
- 3) มีระบบแสดงความคิดเห็น ในสินค้าที่ฝากขาย
- 4) สามารถแจ้งไปยังผู้ฝากขาย ผ่าน Email ได้เมื่อมีผู้สนใจซื้อสินค้า

1.3.4 ระบบกระดานถามตอบ

- 1) เพื่อให้สมาชิกเข้ามาสอบถามปัญหาการใช้งานระบบ
- 2) สมาชิกสามารถตั้งกระทู้ในกระดานถามตอบได้
- 3) สมาชิกสามารถแสดงความคิดเห็นในกระดานถามตอบได้

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 เพิ่มโอกาสให้ทุกคนทั่วโลกได้มีโอกาสเข้าร่วมการประมูล และทำการเปิดประมูลได้
- 1.4.2 เป็นเครื่องมือ ในการต่อรองราคาที่มีประสิทธิภาพ
- 1.4.3 มีความโปร่งใส สามารถตรวจสอบได้
- 1.4.4 กระบวนการทุกขั้นตอน ในการประมูล สามารถทำได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ



บทที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ก่อนจะเข้าสู่การวิเคราะห์ระบบงานเดิมในบทนี้จะ ทำการอธิบายถึงทฤษฎีของการประมูลสินค้าออนไลน์ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (E-Auction) อีกทั้งกล่าวถึงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องที่ผ่านมาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน โดยจะอธิบายถึงรายละเอียดความสำคัญและอธิบาย ถึงหลักการดำเนินงานที่สำคัญต่างๆ ดังนี้

ระบบประมูลสินค้าด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (E-Auction) เป็นระบบสารสนเทศที่สนับสนุนการให้บริการที่เกี่ยวข้องในกิจกรรมการจัดซื้อจัดจ้าง เช่น การตกลงราคา การสอบราคา การประกวดราคา และการจัดซื้อแบบออนไลน์ รวมถึงการลงทะเบียนบริษัทผู้ค้า จัดซื้อที่เป็น Web Based Application เพื่อให้ระบบการจัดซื้อจัดจ้าง มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น กล่าวคือ ใช้ระยะเวลาจัดหาพัสดุน้อยลง และได้พัสดุที่มีคุณภาพ ในราคาที่เหมาะสม รวมทั้งเพิ่มความโปร่งใสของกระบวนการจัดหาและสามารถติดตามตรวจสอบกระบวนการทำงานได้

2.1 นิยามคำศัพท์

การประมูล (Auction) หมายถึง การเสนอซื้อเสนอขาย สินค้า หรือบริการ ระหว่างผู้ซื้อกับผู้ขาย (อาจมีมากกว่า 1 คน) ที่เข้ามาแข่งขันกันเสนอราคาในช่วงเวลาที่กำหนด

การประมูลอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Auction : E-Auction) หมายถึง การเสนอซื้อเสนอขายสินค้า หรือบริการ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ระหว่างผู้ซื้อ อกับผู้ขาย (อาจมีมากกว่า 1 คน) ที่เข้ามาแข่งขันกันเสนอราคาในช่วงเวลาที่กำหนด

ผู้เสนอซื้อ หมายถึง ผู้ที่เอาสินค้ามาให้กับระบบทำการประมูล

ผู้เสนอขาย หมายถึง ผู้เข้าร่วมการประมูล ผู้เสนอขายสินค้า หรือผู้ประมูล

ลูกค้า หมายถึง ผู้ซื้อ เช่น ผู้ขายปลีกเป็นลูกค้าของผู้ขายส่ง ผู้อุดหนุนในเชิงธุรกิจ เช่น ลูกค้าของธนาคาร

ผู้ดูแลระบบ หมายถึง ผู้ที่ทำการติดต่อ หรือสื่อสารกับผู้ที่จะมาทำการประมูล

การสมัครสมาชิก หมายถึง เป็นกระบวนการที่สร้างขึ้นเพื่อจะได้เป็นสมาชิกของระบบ และจะได้มีสิทธิ์ในการซื้อสินค้า หรือใช้บริการของทางระบบได้

การให้บริการ หมายถึง เป็นกระบวนการการให้บริการของระบบที่ให้บริการแก่สมาชิก หรือลูกค้า

สินค้า หมายถึง สิ่งของที่ซื้อขายกันตามท้องตลาดเพื่อแลกมาซึ่งเงินตราเช่นร้านนี้มีสินค้า นานาชนิด

การแจ้งจ่าย ชำระเงิน หมายถึง กระบวนการส่งมอบ หรือโอนสื่อการ ชำระเงินที่เกิดขึ้น ระหว่างสมาชิก หรือลูกค้ากับร้านค้า หรือองค์กรอ้างอิงจาก : (<http://www.fpo.go.th/>)

การจ่าย ชำระเงิน หมายถึง กระบวนการ ชำระเงินที่เกิดขึ้นระหว่างร้านค้า หรือองค์กรกับ ตัวแทนจำหน่าย

รายงาน หมายถึง เอกสารที่แสดงผลลัพธ์จากการทำงาน

ข้อมูล หมายถึง กลุ่มตัวอักษรที่เมื่อ นำมารวมกันแล้วมีความ หมายอย่างใดอย่างหนึ่ง และมีความสำคัญควรค่าแก่การจัดเก็บเพื่อ นำไปใช้ใน โอกาสต่อๆ ไป ข้อมูลมักเป็นข้อความที่อธิบายถึง สิ่งใดสิ่งหนึ่งอาจเป็นตัวอักษรตัวเลข หรือสัญลักษณ์ใดๆ ที่สามารถ นำ ไปประมวลผลด้วย คอมพิวเตอร์ได้ (ทักษิณาสวนานนท์, และฐานิสราเกียรติบริม , บทความข้อมูล . กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2546.)

2.2 ทฤษฎี Apache

Apache ที่ทำหน้าที่เป็น Web server ที่มีผู้ใช้ทั่วโลกมากกว่า 60% มีหน้าที่ในการจัดเก็บ Homepage และส่ง Homepage ไปยัง Browser ที่มีการเรียกเข้า ไปยัง Web server ที่เก็บ Homepage นั้นอยู่ใน ปัจจุบันจัดได้ว่า Apache เป็น Web server ที่มีความน่าเชื่อถือมากซึ่งสามารถหามา Download ได้จากเว็บไซต์ www.apache.org

Apache พัฒนามาจาก HTTPD Web server ที่มีกลุ่มผู้พัฒนาอยู่ก่อนแล้วโดยร็อบแม็คคูล (Rob McCool) ที่ NCSA (National Center for Supercomputing Applications) มหาวิทยาลัย อิลลินอยส์เออร์แบนาแชมเปญส์สหรัฐอเมริกาแต่หลังจากที่แม็คคูลออกจาก NCS และหันไปให้ความสนใจกับโครงการอื่นๆ มากกว่าทำให้ HTTPD Web server ถูกปล่อยทิ้งไม่มีผู้พัฒนาต่อแต่ เนื่องจากเป็น ซอฟต์แวร์ที่อยู่ภายใต้ลิขสิทธิ์ คือ ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะนำเอาซอร์สโค้ดไปพัฒนาต่อได้ ทำให้มีผู้ใช้กลุ่มหนึ่งได้ ทำการพัฒนาโปรแกรมขึ้นมาเพื่ออุดช่องโหว่ที่มีอยู่เดิม (Patch) และยังสามารถรวบรวมเอาข้อมูลการพัฒนา และการแก้ไขต่างๆ แต่ข้อมูลเหล่านี้อยู่ตามที่แตกต่างกัน ไม่ได้รวมอยู่ในที่เดียวกันจนในที่สุดไบอันบีเลนดอร์ฟ (Brian Behlendorf) ได้สร้างจดหมายกลุ่ม (Mailing list) ขึ้นมาเพื่อนำเอาข้อมูลเหล่านี้เข้าไว้เป็นกลุ่มเดียวกันเพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลเหล่านี้ได้ง่ายยิ่งขึ้น และในที่สุดกลุ่มผู้พัฒนาได้เรียกตัวเองว่า Apache group และได้ปล่อยซอฟต์แวร์ HTTPD Web Server ที่พัฒนาโดยการนำเอา Patch หลายๆ ตัวที่ผู้ใช้ได้พัฒนาขึ้นเพื่อปรับปรุงการทำงานของ ซอฟต์แวร์ตัวเดิมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 Apache ได้รับความนิยมขึ้นเรื่อยๆ

จนปัจจุบันได้รับความนิยมเป็นอันดับหนึ่งมีผู้ใช้งานอยู่ประมาณ 65% ของ Web server ที่ให้บริการอยู่ทั้งหมด

การที่ Apache เป็นซอฟต์แวร์ที่อยู่ในลักษณะของ Open Source ที่เปิดให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าร่วมพัฒนาส่วนต่างๆ ของ Apache ได้ซึ่งทำให้เกิดเป็น โมดูลที่เกิดประโยชน์มากมาย เช่น mod_perl, mod_python และ mod_php ซึ่งเป็นโมดูลที่ทำให้ Apache สามารถใช้ประโยชน์และทำงานร่วมกับภาษาอื่นได้แทนที่จะเป็นเพียง Server ที่ให้บริการเพียงแค่ HTML อย่างเดียวนอกจากนี้ Apache เองยังมีความสามารถอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งจะยกตัวอย่าง เช่น การยืนยันตัวตนบุคคล (mod_auth, mod_access, mod_digest) หรือเพิ่มความปลอดภัยในการสื่อสารผ่านโปรโตคอล HTTPS (mod_ssl) นอกจากนี้ก็ยังมีโมดูลอื่นๆ ที่ได้รับความนิยมใช้ เช่น mod_vhost ทำให้สามารถสร้าง Host เสมือน `www.sample.com`, `wiki.sample.com`, `mail.sample.com` หรือ `www.ilovewiki.org` ภายในเครื่องเดียวกันได้ หรือ mod_rewrite เป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ URL ของเว็บนั้นอ่านง่ายขึ้น

2.3 ทฤษฎี HTTP (Hypertext Transfer Protocol)

ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext Transfer Protocol : HTTP) ใช้สำหรับการส่งเอกสาร Hypertext ที่ถูกเขียนด้วยภาษา HTML จากเครื่องหนึ่งไปแสดงบนเว็บเบราว์เซอร์ในคอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่ง

2.3.1 กฎเกณฑ์การส่งไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext Transport Protocol : HTTP)

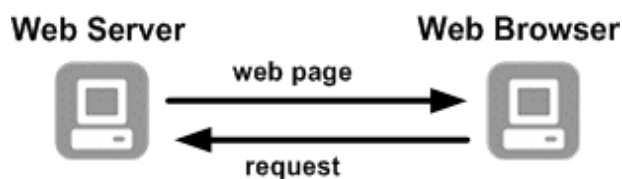
ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext Transport Protocol : HTTP) เป็นมาตรฐานอินเทอร์เน็ตที่กำหนดขึ้นมาไว้ใช้สนับสนุนการแลกเปลี่ยนข้อมูลบนเวิลด์ไวด์เว็บ (WWW) โดยการกำหนดที่ตั้งทรัพยากรที่สอดคล้องกัน (Uniform Resource Locators : URLs) และวิธีการใช้ในการสืบค้นข้อมูลที่ใดก็ได้ในอินเทอร์เน็ต โดยไม่เพียงแต่เอกสารในเว็บเท่านั้น แต่รวมถึงแฟ้มที่เข้าถึงได้ในกฎเกณฑ์การถ่ายโอนแฟ้ม (File Transfer Protocol : FTP) กลุ่มอภิปรายในยูสเน็ตและรายการเลือกในโกเฟอร์ (Gopher) ด้วย นอกจากนี้กฎเกณฑ์การส่งไฮเปอร์เท็กซ์ยังให้ผู้เขียนในเว็บสามารถฝังจุดเชื่อมโยงหลายมิติ (Hyperlink) ในเอกสารในเว็บได้อีกด้วย เมื่อคลิกแล้ว จุดเชื่อมโยงจะเริ่มกระบวนการถ่ายโอนข้อมูลซึ่งเข้าถึงและค้นคืนเอกสารให้โดยที่ผู้ใช้ไม่ต้องทำอะไรยุ่งยากเลย (หรือกล่าวได้ว่าไม่จำเป็นต้องทราบว่าเอกสารนั้นมาจากที่ใด หรือเข้าถึงได้อย่างไร) กล่าวอย่างสั้นๆ คือ กฎเกณฑ์การส่งไฮเปอร์เท็กซ์ได้วางรากฐานสำหรับการเข้าถึง อินเทอร์เน็ตอย่างโปร่งใสเข้าใจได้ง่ายมากนั่นเอง

2.3.2 การทำงานของ HTTP โพรโตคอล

การทำงานของกฎเกณฑ์การส่งไฮเปอร์เท็กซ์นั้นมีหน้าที่ที่จะต้องกำหนดว่าข้อมูลจะเป็นไปในรูปแบบไหนและข้อมูลจะส่งไปอย่างไรอีกทั้งยังต้องกำหนดด้วยว่าเว็บที่ให้บริการ (Web server) และเว็บเบราว์เซอร์ มีหน้าที่รับผิดชอบคำสั่งทั้งหมดอย่างไร ตัวอย่างเช่นเมื่อใส่รหัสที่ตั้งทรัพยากร (Uniform Resource Locator : URL) ลงในเครื่องมือช่วยเรียกดูเพื่อสั่งให้เว็บเบราว์เซอร์ค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตตามรหัสค้นหาที่กำหนดซึ่งเมื่อทำดังนี้ เว็บเบราว์เซอร์ก็จะส่งคำร้องขอตามกฎเกณฑ์การส่งไฮเปอร์เท็กซ์นั้นไปที่ Web server เมื่อ Web server รับการร้องขอนั้นมาก็จะทำการประมวลผล และส่งข้อมูลกลับมาเป็นในรูปแบบของเอกสาร (Web page) เมื่อเว็บเบราว์เซอร์ได้รับข้อมูลกลับมาจะนำมาสร้างเป็นรูปแบบเอกสารนำเสนอต่อผู้ใช้ซึ่งมาตรฐานในการกำหนดและควบคุมว่าเอกสารเป็นรูปแบบไหน คือ รูปแบบที่ใช้แสดงผลแบบเอกสารเว็บ (HTML) ซึ่งจะควบคุมทั้งหมดว่าเอกสารนั้นเป็นไปในรูปแบบไหน และจะถูกจัดแสดงอย่างไร

กฎเกณฑ์การส่งไฮเปอร์เท็กซ์นั้นเป็นแบบที่ไม่มีการเก็บสถานะของเก่าไว้เลยแต่ละคำร้องขอที่ถูกส่งโดยกฎเกณฑ์การส่งแบบไฮเปอร์เท็กซ์นั้นถูกนำไปใช้งานอย่างอิสระ นั่นจึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ยากในการนำมาปรับใช้กับระบบคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่เก็บเอกสารเว็บเพื่อให้ผู้อื่นนำไปใช้เพราะมันเป็นการยากที่จะปรับปรุงให้มันสามารถที่จะตอบสนองความต้องการที่ผู้ใช้ร้องขอเข้ามาได้อย่างชาญฉลาดเพราะข้อจำกัดของกฎเกณฑ์การส่งไฮเปอร์เท็กซ์นี้จึงทำให้เกิดเทคโนโลยีมากมาย เพื่อกำจัดข้อจำกัดเหล่านี้ให้หมดไป เช่น การใช้อุปกรณ์เพิ่มเติมให้กับเว็บ หรือ ฝั่งภาษาคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก ไว้กับเอกสารเว็บซึ่งสิ่งเหล่านี้มีความสามารถในการรองรับความต้องการที่ผู้ใช้ร้องขอได้มากกว่า

หากจะเปรียบเทียบกฎเกณฑ์การส่งไฮเปอร์เท็กซ์กับ กฎเกณฑ์การถ่ายโอนแฟ้ม ความแตกต่าง คือ กฎเกณฑ์การส่งไฮเปอร์เท็กซ์เป็นการสื่อสารทางเดียวเพียงแค่ถ่ายโอนเนื้อหาของเอกสารเว็บมายังเว็บเบราว์เซอร์ เช่น Internet Explorer เพื่อที่จะนำมาดูซึ่งต่างกับกฎเกณฑ์การถ่ายโอนข้อมูลซึ่งเป็นแบบสื่อสารสองทางระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งกับเครื่องคอมพิวเตอร์ และจัดเก็บข้อมูลลงในสื่อบันทึก



รูปที่ 2.1 รูปแบบการทำงานของ HTTP (Hypertext Transfer Protocol)

2.4 ทฤษฎี HTML5 (Hypertext Transfer Protocol 5)

HTML5 เป็นภาษาที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นภาษามาร์กอัปสำหรับ WWW รุ่นต่อไปของ HTML ถูกพัฒนาขึ้นในปี 2004 โดยกลุ่ม WHATWG(The Web Hypertext Application Technology Working Group) โดยเรียกชื่อว่า Web applications 1.0 โดยกราฟต์แรกได้ปรากฏออกมาเมื่อ 22 มกราคม พ.ศ. 2551

โดย HTML5 จะช่วยลดการใช้พวกปลั๊กอินพิเศษอย่างพวก Adobe Flash, Microsoft Silverlight, Apache Pivot และ Sun JavaFX HTML5 มาพร้อมกับองค์ประกอบ และคุณลักษณะใหม่ๆ ที่แสดงให้เห็นการใช้งานต่างๆ ไปของเว็บไซต์ต่างๆ ในปัจจุบัน หรือพูดง่าย ๆ คือ เอามาแทนที่ตัวเดิมๆ ที่เคยใช้กันอย่างเช่น div และ span ตัวอย่างเช่น ปกติถ้าจะสร้างเมนูบาร์ก็จะใช้

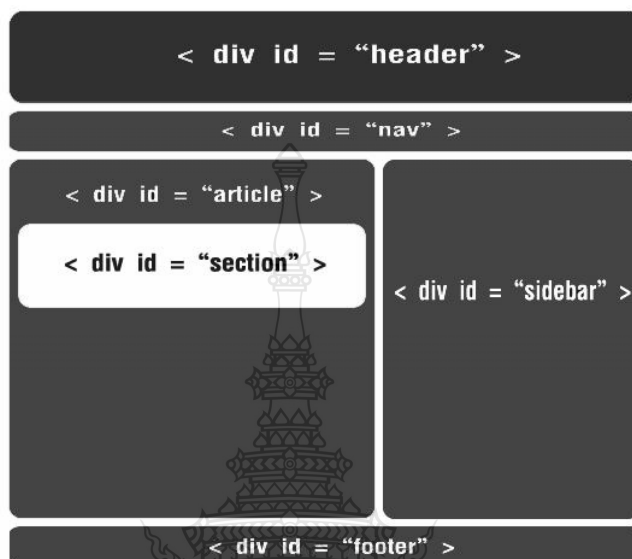
```
<div id="nav">
<ul>
<li>Home</li>
<li>Contact Us</li>
<li>About Us</li>
</ul>
</div>
```

รูปที่ 2.2 แสดงรูปแบบการใช้ div

```
<nav>
<ul>
<li>Home</li>
<li>Contact Us</li>
<li>About Us</li>
</ul>
</nav>
```

รูปที่ 2.3 รูปแบบที่ไม่ใช้ div

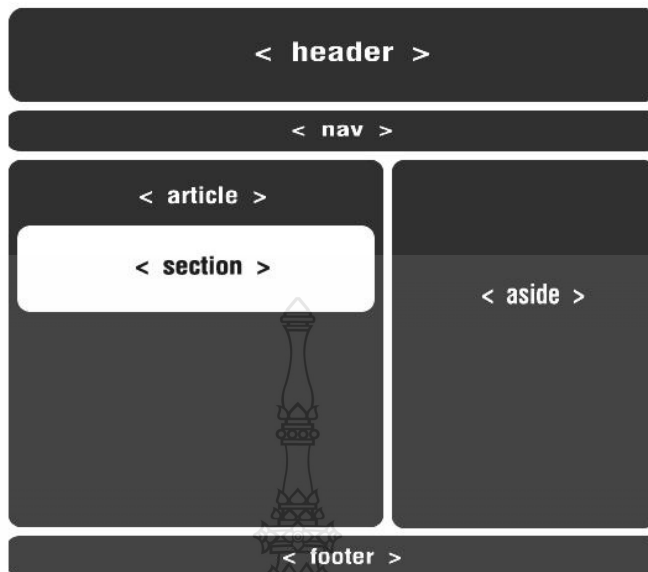
แล้วก็มีตัวอื่นอีก คือ Header, Section, Article, Aside และ Footer ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ ที่เคยใช้ และได้พวก Search Engine ให้ความสำคัญ อย่างเช่น Title, h1 ถึง h6, p เป็นต้น ก็ยังคงใช้อยู่



รูปที่ 2.4 HTML5 แบบที่ใช้ div

```
<body>
<div id="header">
<h1>HTML 5</h1>
<p>By ofebia</p>
</div>
<div id="nav">
<ul>
<li>Home</li>
<li>Contact Us</li>
<li>About Us</li>
</ul>
</div>
<div id="content">
<span id="entry">
<h1>A - Z : Chapter 1</h1>
<p>abcdefghijklmnopqrstuvwxy</p>
</span>
</div>
<div id="sidebar">
<h1>Archives</h1>
<ul>
<li>ABC</li>
<li>abc</li>
<li>123</li>
</ul>
</div>
<div id="footer">© 2010 web.ofebai</div>
</body>
```

รูปที่ 2.5 โค้ดตัวอย่าง HTML5 แบบที่ใช้ div



รูปที่ 2.6 ตัวอย่าง HTML5 แบบไม่ใช้ div

```

<body>
<header>
<h1>HTML 5</h1>
<p>By ofebia</p>
</header>
<nav>
<ul>
<li>Home</li>
<li>Contact Us</li>
<li>About Us</li>
</ul>
</nav>
<article>
<section>
<h1>A - Z : Chapter 1</h1>
<p>abcdefghijklmnopqrstuvwxy</p>
</section>
</article>
<aside>
<h1>Archives</h1>
<ul>
<li>ABC</li>
<li>123</li>
<li>abc</li>
</ul>
</aside>
<footer>© 2010 web.ofebai</footer>
</body>

```

รูปที่ 2.7 โค้ดตัวอย่าง HTML5 แบบไม่ใช้ div

แล้วก็มีแท็กจำพวก Video, Audio และอื่นๆ ที่ทำให้เว็บไซต์ของเรามีความหมายที่เข้าใจง่าย สำหรับพวก Search Engine สามารถทำให้รู้ได้ว่าใครพูดอะไร อันไหนคือรูปภาพ อันไหนคือหัวข้อหลักของเว็บไซต์แล้วนอ กจากนี้ยังทำให้หน้าเว็บไซต์ต่าง ๆ มีมาตรฐานที่เหมือนกันไม่เหมือนรูปแบบเก่าที่ขึ้นอยู่กับผู้พัฒนาเว็บไซต์จะสร้างขึ้น

ความสามารถเด่นๆ ของ HTML5 คือ

- Semantic Markup : โค้ดเป็นระเบียบทำให้ Search Engine เก็บข้อมูลได้ง่าย
- Form Enhancement : เพิ่มประสิทธิภาพของฟอร์ม
- เสียง / วิดีโอ : หลายคนอาจจะได้ยินเรื่องที่ว่า HTML5 Video จะมาแทน Flash Video (.flv)
- Canvas : เอาไว้วาดรูป ตกแต่งรูปซึ่งว่ากันว่าอาจมาแทนการวาดรูปในแฟลช (Adobe Flash)
- ContentEditable : สามารถคลิกบนข้อความในเว็บเพื่อแก้ไขได้จากตรงนั้นเลย
- Drag and Drop : ลากของมาวาง
- Persistent Data Storage : การเก็บข้อมูลบนเครื่องผู้ใช้ซึ่งสามารถเก็บได้ถึงระดับฐานข้อมูลเลยทีเดียว

ความแตกต่างระหว่าง HTML5 กับ HTML คือ

- Doctype เขียนง่ายขึ้นปกติตอนเขียน HTML เวอร์ชันเก่าต้องขึ้น `<!DOCTYPE` แล้วก็ตามด้วยรายละเอียดยาว ๆ แต่พอเป็น HTML5 แล้ว จะเขียนแบบไม่มีกำหนดเวอร์ชันเพื่อให้นำไปใช้ได้กับเวอร์ชันอื่นๆ ในอนาคตโดยเขียนแค่สั้น ๆ แบบนี้ : `<!DOCTYPE html>`
- การกำหนดภาษาทำได้ง่ายขึ้นเมื่อก่อนจะต้องเขียน `xmlns` หรือ `xml:lang` ในแท็ก `<html>` เพื่อกำหนดภาษาของหน้าแต่สำหรับ HTML5 จะเหลือแค่นี้ : `<html lang="en">`
- การกำหนดชุดตัวอักษรทำได้ง่ายขึ้นเมื่อก่อนจะต้องเขียนแท็ก `meta` ยาวๆ เพื่อกำหนด Character Set เป็น UTF-8 แต่ตอนนี้เราสามารถกำหนดโดยเขียนแค่นี้ : `<meta charset="utf-8" />`
- ไม่ต้องมี “/” สำหรับแท็กเดี่ยวแล้วแท็กเดี่ยวหมายถึงแท็กที่ไม่มีแท็กปิด เช่น ``, `<input>`, `
` ซึ่งจะต่างกับแท็กที่เป็นแท็กเปิดปิดอย่าง `<div>` `</div>`, ```` โดยถ้าเป็นเมื่อก่อน แท็กเดี่ยวจะบังคับให้มี “/” ปิดท้าย

เช่น `` หรือ `
` แต่ใน HTML5 นี้แท็กเดี่ยวไม่จำเป็นต้องมี “/” ปิดท้ายแล้ว

- แท็กบางส่วนจะไม่รองรับใน HTML5 แล้วแท็กต่างๆบางส่วนของแท็กจะถูกตัดทิ้งไป โดยมีดังนี้ (บางแท็กเรายังไม่เคยใช้กันเลยครับและบางแท็กสามารถใช้ CSS แทนได้): `<acronym>`, `<applet>`, `<basefont>`, `<big>`, `<center>`, `<dir>`, `<frame>`, `<frameset>`, `<noframes>`, `<s>`, `<strike>`, `<tt>`, `<u>` และ `<xmp>`

2.5 การใช้งาน AJAX (Asynchronous JavaScriptAndXML)

AJAX นี้มันย่อมาจาก Asynchronous JavaScript And XML คือ เป็นเทคนิคหนึ่งที่จะทำให้เว็บสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้เร็วขึ้นเพราะว่าเทคนิค AJAX นี้ใช้ JavaScript เป็นตัวส่งข้อมูลไปประมวลผลที่ฝั่ง Server และรับข้อมูลผลลัพธ์กลับมาแสดงที่ฝั่ง Client คือ ประมวลผลเสร็จ มันก็เอาผลลัพธ์มาแสดงที่หน้าเว็บเลย โดยไม่ต้อง Refresh ใหม่

AJAX จึงไม่ใช่เทคโนโลยีในตัวของมันเอง แต่ว่าเป็นการนำเทคโนโลยีหลายๆ ตัวมารวมกัน เช่น JavaScript, DHTML, XML, Css, Dom และ XMLHttpRequest, Ajax Engine ทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่าง Client และ Server ฉะนั้นเมื่อ Client มี Request แทนที่จะส่ง HTTP Request ไปยัง Server โดยตรง Client จะส่ง JavaScript call ไปยัง Ajax Engine เพื่อโหลดข้อมูลที่ User ต้องการ และหาก Ajax Engine ต้องการข้อมูลเพิ่มเติมในการตอบสนองต่อ User Ajax Engine จะส่ง Request ไปยัง Server โดยใช้ XML

การ์เรตได้กล่าวถึงเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เป็นส่วนประกอบของ Ajax ซึ่งได้แก่

- HTML/XHTML เป็นภาษาในการจัดแสดงข้อมูล
- CSS เป็นรูปแบบการจัดแต่ง XHTML
- Document Object Model (DOM) สำหรับ dynamic display and interaction
- XML เป็นรูปแบบการแลกเปลี่ยน data
- XSLT สำหรับ แปลง XML เป็น XHTML
- XMLHttpRequest สำหรับ asynchronous data retrieval
- JavaScript เป็นภาษาในการใช้งาน Ajax engine

ข้อดีของ AJAX

- ตอบสนองต่อผู้ใช้ได้อย่างรวดเร็วเนื่องจากการ Update แบบบางส่วน
- ผู้ใช้ไม่ต้องหยุดรอคอยการประมวลผลของ Server เนื่องจากการติดต่อแบบ Asynchronous

- รองรับกับเบราว์เซอร์หลักๆที่สามารถใช้ JavaScript ได้
- ทำให้การประมวลผลที่ Server มีความรวดเร็วขึ้นเนื่องจากการประมวลผลที่ Server ลดลง
- ไม่ต้องทำการติดตั้ง หรือใช้ Plugs-in
- ไม่ยึดติดกับ Platform หรือภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม
- เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ไม่ได้เป็นของนักพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันคนใดนั้น คือ ทุกคนมีสิทธิ์เข้ามาพัฒนาแอปพลิเคชันตัวนี้

2.6 ทฤษฎี JavaScript

JavaScript ไม่ใช่ Java JavaScript ไม่ใช่ HTML JavaScript เป็นภาษาสคริปต์เชิงวัตถุ หรือเรียกว่า อ็อบเจกต์โอเรียนเตด (Object Oriented Programming) ที่มีเป้าหมายในการออกแบบ และพัฒนาโปรแกรมในระบบอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้เขียนด้วยภาษา HTML สามารถทำงานข้ามแพลตฟอร์มได้ โดยทำงานร่วมกับภาษา HTML และภาษา Java ได้ทั้งทางฝั่งไคลเอนต์ (Client) และทางฝั่งเซิร์ฟเวอร์ (Server)

JavaScript คือ ภาษายุคใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดย เน็ตสเคปคอมมิวนิเคชันส์ (Netscape Communications Corporation) โดยใช้ชื่อว่า Live Script ออกมาพร้อมกับ Netscape Navigator 2.0 เพื่อใช้สร้างเว็บเพจโดยติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์แบบ Live Wire ต่อมาเน็ตสเคปจึงได้ร่วมมือกับบริษัท ซันไมโครซิสเต็มส์ ปรับปรุงระบบของเบราว์เซอร์เพื่อให้สามารถติดต่อใช้งานกับภาษาจาวาได้และได้ปรับปรุง LiveScript ใหม่เมื่อปี 2538 แล้วตั้งชื่อใหม่ว่า JavaScript

JavaScript สามารถทำให้การสร้างเว็บเพจมีลูกเล่นต่างๆ มากมาย และยังสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้อย่างทันที เช่น การใช้เมาส์คลิก หรือการกรอกข้อความในฟอร์ม เป็นต้น

2.6.1 Dynamic HTML (DHTML)

เป็นเทคนิคที่ช่วยเพิ่มความสามารถให้ Browser สามารถทำการโต้ตอบการผู้ใช้งานเองได้ โดยไม่ต้องจำเป็นต้องไปขอข้อมูลจาก Web Server ทุกครั้งไปเป็นตัวเลือกที่จะให้ผู้ใช้งานเว็บเพจให้มีภาพเคลื่อนไหวมากขึ้น และตอบสนองผู้ใช้แบบ Interactive มากกว่า HTML เวอร์ชันก่อน ส่วนใหญ่ของ Dynamic HTML ได้รับการระบุใน HTML 4.0 ตัวอย่างของเพจ Dynamic HTML

- 1) สี่ตัวอักษรของหัวข้อเปลี่ยนเมื่อเมาส์เคลื่อนผ่าน
- 2) ยินยอมให้ผู้ใช้ในการ Drag and drop ภาพไปยังที่อื่นบนเว็บเพจ Dynamic HTML ยอมให้เอกสารสามารถดู และทำงานเหมือนโปรแกรมประยุกต์บน Desktop หรือมัลติมีเดีย

ซึ่งวิธีการสร้างเป็นแบบ DHTML จะเป็นการใช้เทคโนโลยีของ JavaScript และ Cascading Style Sheets เหล่านี้ช่วยในการกำหนดค่าต่างๆ ของความสูงความกว้าง หรือตำแหน่งของส่วนต่างๆ ซึ่งอยู่บนเว็บเพจ หรืออาจจะเป็นการรับข้อมูล User Interface ได้ด้วย JavaScript ก็เป็นได้

3) กฎเกณฑ์สำคัญที่ทำให้ JavaScript Accessible

- ถ้าเป็นไปได้ไม่ควรใช้ JavaScript เพราะเป็นการทำงานทางฝั่ง Client ควรเลือกใช้ Script ที่ทำงานทางฝั่ง Server จะดีกว่า
- จัดเตรียมข้อมูลที่มีความหมายเหมือนกับ การใช้ JavaScript ไว้ในส่วน of `<noscript>` เพื่อแสดงในกรณีที่ Browser ไม่สนับสนุน JavaScript
- อย่าเขียน JavaScript ที่รับ Input จาก Mouse ได้เพียงอย่างเดียวควรเพิ่มฟังก์ชันการรับ Input จาก Keyboard ด้วย
- อย่าเขียน JavaScript ให้มีการ Redirect
- หากมีการสร้าง link ด้วย JavaScript ให้เพิ่มชื่อ URL จริงของ link ที่สร้างด้วยตัวอย่าง (``)
- หลีกเลี่ยงการสร้าง Popup Windows
- แจ้งเตือนผู้ใช้งานล่วงหน้าก่อนจะเปิด Windows ใหม่
- ให้ระวังการเปลี่ยนตำแหน่งโฟกัสของ Object ต่างๆ โดยที่ผู้ใช้ไม่ได้เป็นผู้เปลี่ยนเอง

JavaScript ก็เหมือนภาษาที่ใช้เขียน โปรแกรมทั่วไปตรงที่มีตัวแปรสำหรับเก็บค่า จากส่วนหนึ่งของ Program แล้วก็เอาไปใช้ในส่วนอื่นๆ ได้ตัวแปร คือ ชื่อที่เรากำหนดขึ้นมาสำหรับเก็บค่า อย่างเช่นเราอาจกำหนดตัวแปรชื่อว่า `imageName` เพื่อไปเก็บชื่อไฟล์ภาพฯ หนึ่ง หรือ อาจกำหนดให้ `Amount` ไปเก็บจำนวนเต็ม เป็นต้น

2.6.2 การตั้งชื่อตัวแปร

ชื่อของตัวแปรใน JavaScript สามารถขึ้นต้นด้วยตัวอักษรใหญ่ A-Z ตัวอักษรเล็ก (a-z) และเครื่องหมาย_ตามด้วย ตัวอักษร ตัวเลข หรือ เครื่องหมาย _ ก็ได้ตัวอย่างชื่อตัวแปรที่ถูกต้อง ดังรูปที่ 2.8

```

orderNumber2
_456
SUM
Image32
Amount_Click

```

รูปที่ 2.8 ตัวอย่างชื่อตัวแปรที่ถูกต้อง

ชื่อควรจำชื่อตัวแปรใน JavaScript จะเข้มงวดในการใช้ตัวอักษรใหญ่ หรือเล็กด้วย (case sensitive) เช่น Sum SUMsum จะถือว่าเป็นตัวแปรเดียวกัน

2.6.3 ชนิดของตัวแปร

สิ่งที่ต่างจาก Java และภาษาบางภาษา คือ ผู้ใช้ภาษา JavaScript ไม่จำเป็นต้องกำหนดชนิดของตัวแปร ซึ่ง JavaScript จะสามารถรู้ได้เองว่าในการนำตัวแปรไปใช้นั้น ผู้ใช้ต้องการให้มันเป็นตัวแปรชนิดไหน เช่น ถ้ากำหนดให้ตัวแปร Ahha มีค่าเป็น 1 ตัวแปร Ahha อาจจะทำให้ค่าเป็น True ได้ ถ้าผู้ใช้ ใช้มันไปในทาง ตรรกะ หรืออาจจะเป็น 1.0000 ก็ได้แต่ความสามารถแบบนี้ก็เปรียบเสมือนดาบ 2 คม ในแง่หนึ่งผู้ใช้สามารถใช้ตัวแปรได้อย่างอิสระ เพราะไม่มีข้อจำกัดในด้านชนิดตัวแปร และในอีกแง่หนึ่ง ผู้ใช้ต้องจำได้ว่าตัวแปรของผู้ใช้จะเป็นชนิดไหนในแต่ละขั้นตอนของการคำนวณ

JavaScript สนับสนุนการใช้ตัวแปรเก็บค่าข้อมูล 4 ชนิด คือ

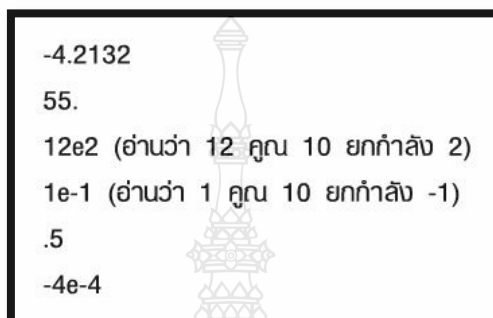
- Integer คือ เลขจำนวนเต็ม
- Floating-point numbers คือ เลขจำนวนจริง
- Logic or boolean values คือ ตรรกะ(มีค่าแค่ถูกกับผิด)
- String คือ ข้อความ

1) ตัวแปรชนิดตัวเลข : Integer and Floating-Point

ในการทำงานกับตัวเลข JavaScript สามารถสนับสนุนได้ทั้ง Integer และ Float โดยทั้ง 2 ชนิด สามารถแปลงไปหากันได้โดยอัตโนมัติ

ตัวแปร Integer ใน JavaScript จะอยู่ในรูปของเลขฐานได้ 3 ฐาน คือ 10, 8 และ 16

ฐาน 10 โดยปกติแล้วตัวเลขที่ใช้ใน JavaScript จะเป็นเลขฐาน 10 อยู่แล้วฐาน 8 จะมีเลขโดดอยู่แค่ 8 ตัว คือ 0-7 การเขียนเลขฐาน 8 จะใช้ 0 นำหน้าฐาน 16 จะมีเลขโดดอยู่ 16 ตัว คือ 0-9 และใช้ A-F แทน 10 - 15 การเขียนเลขฐาน 16 จะใช้ 0x นำหน้า ส่วน Float จะใช้กับ เลขทศนิยม หรือเลขที่มีค่ามากๆ และน้อยมากๆ จนต้องเขียนในรูปของเลขยกกำลัง ดังรูปที่ 2.9



รูปที่ 2.9 รูปแบบของเลขยกกำลัง

2) ตัวแปรชนิดตรรกะ : Logical Values

ตัวแปรชนิด JavaScript มีความสามารถในการเปลี่ยนชนิดตัวแปรโดยอัตโนมัติ ค่าตัวแปรชนิดที่เป็น ตรรกะ คือ True และ False จะถูกแทนที่ด้วยค่าอื่นทันทีถ้า ถูกเอามาใช้แบบ เลขจำนวนเต็ม

3) ตัวแปรชนิดข้อความ : String

ตัวแปรหลักอีกตัวหนึ่งก็คือ String หรือข้อความ การใส่ค่าตัวแปร String ใน JavaScript ใช้เครื่องหมาย " หรือ ' คร่อม ข้อความนั้น เช่น "Hello String", 'I am String' ปัญหาก็จะ เกิดตรงที่ว่าถ้า ต้องการเขียนเครื่องหมาย ' หรือ " ใน String ก็มีทางแก้ 2 วิธี วิธีแรกคือ ถ้า ต้องการแสดง ' ก็เลี้ยงไปใช้ " เป็นตัวคร่อม เช่น "What's New" ถ้าต้องการแสดงทั้ง 2 ตัวพร้อมๆ กันต้องใช้สัญลักษณ์พิเศษมาแทน (คล้ายกับการใช้ < มาแทน < ใน HTML) ซึ่งจะใช้ \" แทนตัว " และ \' แทนตัว ' นอกจากนี้ JavaScript ยังมีสัญลักษณ์พิเศษที่สำคัญอีก 2 ตัว คือ \n ขึ้นบรรทัดใหม่ และ \t tab

JavaScript ทำอะไรได้บ้าง

- JavaScript ทำให้สามารถเขียนโปรแกรมแบบง่ายๆ ได้ โดยไม่ต้องพึ่งภาษาอื่น เช่น PHP เน้นว่าแบบง่ายๆ โดยส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบของการแสดงผลมากกว่า
- JavaScript มีคำสั่งที่ตอบสนองกับผู้ใช้งาน เช่น เมื่อผู้ใช้คลิกที่ปุ่ม หรือ Checkbox ก็สามารถสั่งให้เปิดหน้าต่างใหม่ได้ ทำให้เว็บไซต์ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานมากขึ้น คือ ข้อดีของ JavaScript ที่ทำให้เว็บไซต์หลายเว็บ เช่น Google Map นำไปใช้งาน
- JavaScript สามารถเขียน หรือเปลี่ยนแปลง HTML Element ได้นั้น ก็สามารถเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแสดงผลของเว็บไซต์ได้นั่นเอง ทำให้เมนูต่างๆ ในเว็บไซต์สามารถเลื่อนขึ้นลงได้ หรือหน้าแสดงเนื้อหาสามารถซ่อนหรือแสดงเนื้อหาได้แบบง่ายๆ
- JavaScript สามารถใช้ตรวจสอบข้อมูลได้ เมื่อ มีการกรอกข้อมูลบางเว็บไซต์ เช่น Email เมื่อกรอกข้อมูลผิดจะมีหน้าต่างฟ้องขึ้นมาว่ากรอกผิด หรือลืมกรอกอะไรบางอย่าง ส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดใช้ JavaScript ตรวจสอบ
- JavaScript สามารถใช้ในการตรวจสอบผู้ใช้ได้ เช่น ตรวจสอบว่าผู้ใช้ ใช้เว็บเบราว์เซอร์อะไร
- JavaScript สร้าง Cookies (เก็บข้อมูลของผู้ใช้ในคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้เอง) ได้

2.7 ทฤษฎี jQuery

jQuery คือ JavaScript Library ที่บรรจุเอา Function และคำสั่งต่างๆ ที่ทำให้ไม่ต้องมาเขียนเองใหม่ทั้งหมดตั้งแต่ต้น นักพัฒนาสามารถที่จะเขียน Ajax ได้แบบง่ายๆ เพียง Codeไม่กี่บรรทัด หรือจะเขียน Javascript เพื่อคลิก Event (เหตุการณ์) ต่างๆ ที่ต้องการ เช่น การ Click, Rollover, Mouse

2.7.1 คุณสมบัติของ jQuery

jQuery มีความสามารถทำอะไรได้ครอบคลุมหลากหลายมีความยืดหยุ่นทำได้หลายอย่างมากมาย

- ความสามารถในการทำงานแบบ Ajax
- การสร้าง Animation ได้แบบง่ายๆ ไม่ว่าจะทำรูปให้เคลื่อนที่ หรือ DIV เช่น เอา Mouse จับ DIV ลากไปมา
- ความสามารถในการ Binds หรือการผูก หรือจับ Function ที่เขียนขึ้นให้ทำงานร่วมกับ Function อื่นๆ
- สามารถจัดการกับ Css (style sheet) ของ Element นั้นๆ ได้
- ค้นหา Element ที่ต้องการ และจัดการเพิ่ม หรือลบ Attributes ที่ต้องการ
- ทำ Effect ต่างๆ กับ Element ที่เราต้องการ เช่น การ Hide DIV ที่ต้องการ
- การดัก Event (เหตุการณ์) ต่างๆ

jQuery นั้นมี Plugin มากหลายเลยที่สามารถนำมาใช้ในงานได้ ประโยชน์จาก jQuery Plugin เช่น Plugin สำหรับการเช็ค Form เช็ค Email ว่ารูปแบบถูกต้องหรือไม่ หรือ Plugin ปฏิทินใช้สำหรับให้ User คลิกเลือกวันที่เอาโดยไม่ต้องกรอกเอง หรือไม่ว่าจะเป็นการดึงเอาข้อมูล XML, JSON, TEXT

2.8 ทฤษฎี PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP เป็นคำย่อจาก Hypertext Preprocessor คือ ภาษาคอมพิวเตอร์ แบบ Open Source ที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ในการจัดทำเว็บ และสามารถประมวลผลออกมาเป็นรูปแบบ HTML

การพัฒนาเว็บไซต์ ด้วย PHP จะเป็นลักษณะของ Server-side script คือในทุกๆ ครั้งก่อนที่เครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งให้บริการเป็น Web Server จะส่งหน้าเว็บเพจที่เขียนด้วย PHP ให้จะทำการประมวลผลตามคำสั่งที่มีอยู่ให้เสร็จเสียก่อน แล้วจึงค่อยส่งผลลัพธ์ที่ได้ให้เว็บเบราว์เซอร์


```

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
  <head>
    <title>Example</title>
  </head>
  <body>
    <form method="POST" action="index.php">
      <input type="text" size="20" maxlength="20" name="txtname" value="">
      <input type="Submit" name="Send" value="Send" >
    </form>
    <?php echo "Hi, I'm a $txtname script!";?>
  </body>
</html>

```

รูปที่ 2.10 ตัวอย่างโปรแกรม PHP

จากรูปที่ 2.10 ข้อสังเกตของความแตกต่างในการเขียนสคริปต์ PHP กับภาษาอื่นๆ เช่น Perl หรือ C คือ แทนที่จะเขียนคำสั่งหลายๆ คำสั่งเพื่อแสดงผล HTML จะสามารถเขียนสคริปต์ HTML ควบคู่กับสคริปต์ PHP ได้ (จากตัวอย่างจะเป็นการส่งค่าข้อความที่อยู่ใน Textbox จากฟอร์มเมื่อมีการคลิกปุ่ม Send มาแสดงผลผ่านตัวแปรที่ชื่อ \$txtname โดยเมื่อไม่มีการส่งข้อความหน้าเว็บเพจ จะแสดงผลคำว่า Hi, I'm a script! แต่ในกรณีที่มีการพิมพ์ข้อความลงไป ใน Textbox ยกตัวอย่างเช่น พิมพ์คำว่า PHP แล้วคลิกปุ่ม Send หน้าเว็บเพจจะแสดงผลคำว่า Hi, I'm a PHP script!) ภาษา PHP จะใช้แท็กเริ่มและจบคลุมภาษา PHP เพื่อให้ได้เริ่มใช้ภาษา และออกจากการใช้ภาษา PHP

สิ่งที่ทำให้ PHP แตกต่างจากภาษา Client-side script เช่น Javascript คือ การที่ PHP ประมวลผลบน Server ถ้ามีสคริปต์ที่คล้ายกันบน Server แล้ว Client ที่เปิดจะได้รับผลที่เหมือนกัน และไม่มีทางประมวลผลผิดพลาดอย่างแน่นอน สามารถทำแม้กระทั่ง เปลี่ยนไฟล์ HTML แล้วมาเขียนด้วย PHP แทน ผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์ จะไม่มีทางรู้ได้เลยว่ามันไม่เหมือนกัน

อย่างไรก็ตาม หลักๆ ของ PHP แล้ว อยู่ที่การเขียนสคริปต์ ประมวลผลบน Server ซึ่งหมายความว่าสามารถทำอะไรก็ได้ที่โปรแกรม CGI อื่นๆ ทำได้ เช่น การรับข้อมูลจากฟอร์มสร้างเนื้อหาแบบโต้ตอบได้หรือการส่ง และรับ Cookie แต่ PHP ยังทำได้มากกว่านั้น

การประมวลผลตามบรรทัดคำสั่ง (Command line scripting) สามารถสร้างสคริปต์ PHP โดยไม่ต้องผ่าน Server หรือ Browser เพียงต้องการตัวประมวลผล PHP (PHP parser) เท่านั้นเอง ในการใช้รูปแบบนี้อาจเปรียบเทียบกับ Cron (บนระบบปฏิบัติการ Unix หรือ Linux) หรือ Task scheduler (บนระบบปฏิบัติการ Windows) สคริปต์เหล่านี้ยังสามารถใช้ในแบบ Simple Text Processing Tasks

สร้างโปรแกรมประยุกต์ (Writing desktop applications) แน่นอนว่า PHP ไม่ใช่ภาษาที่ดีที่สุดที่ใช้เขียนโปรแกรมประยุกต์แบบ Windows แต่ถ้าวัด PHP มากขึ้น และอยากใช้ความสามารถ PHP ในรูปแบบของการประมวลผลบนเครื่อง (Client-side applications) ก็สามารถใช้ PHP-GTK เพื่อเขียนโปรแกรม อีกทั้งยังสามารถสร้างโปรแกรมแบบข้ามระบบ (Cross-platform) โดยที่ PHP-GTK นั้นไม่ได้รวมอยู่ในตัวหลักของตัวติดตั้ง

PHP สามารถใช้ในระบบปฏิบัติการหลักๆ ได้ทั้งหมด รวมถึง Linux Unix หลายๆ ตัว (รวมถึง HP-UX Solaris และ OpenBSD), Microsoft Windows, Mac OS X, RISC OS และอื่นๆ อีกหลายตัว PHP ยังรองรับใน Web Server เกือบทุกตัวแล้วอีกด้วย ในที่นี้รวมถึง Apache, Microsoft Internet Information Server (IIS), Personal Web Serverscape และ iPlanet Servers O'Reilly Website Pro Server, Caudium Xitami OmniHTTPd และอื่นๆ อีกมากมาย สำหรับส่วนหลักของ PHP ยังมี Module ในการรองรับ CGI มาตรฐาน ซึ่ง PHP สามารถทำงานเป็นตัวประมวลผล CGI ด้วย

ด้วยเหตุที่ PHP มีอิสรภาพในการเลือกระบบปฏิบัติการ และ Web Server นอกจากนี้ยังสามารถใช้สร้างโปรแกรม หรือสร้างโปรแกรมเชิงวัตถุ (OOP) หรือสร้างโปรแกรมที่รวมทั้งสองอย่างเข้าด้วยกัน แม้ว่าความสามารถของคำสั่ง OOP มาตรฐานในเวอร์ชันนี้ยังไม่สมบูรณ์ แต่ตัว Library ทั้งหลายของโปรแกรม และตัวโปรแกรมประยุกต์ (รวมถึง PEAR Library) ได้ถูกเขียนขึ้นโดยใช้รูปแบบการเขียนแบบ OOP เท่านั้น

ด้วย PHP จะไม่ถูกจำกัดในการแสดงผลแบบ HTML ความสามารถของ PHP ยังรวมถึงการแสดงผลทางด้านภาพไฟล์ PDF และแม้กระทั่ง Flash movie (โดยใช้ Libswf และ Ming) ก็ยังสามารถสร้างได้ยังสามารถแสดงผลไฟล์ข้อความง่ายๆ อย่าง XHTML และไฟล์ XML ต่างๆ PHP สามารถสร้างไฟล์เหล่านี้เอง และเก็บให้อยู่ในระบบไฟล์สร้างฟอร์มโต้ตอบผ่าน Server-side

หนึ่งในความสามารถหลัก และความสามารถที่เป็นจุดเด่นของ PHP คือ ความสามารถในการติดต่อกับ ฐานข้อมูล ซึ่งสามารถเขียนเว็บเพจที่ติดต่อกับฐานข้อมูลได้อย่างง่ายดายซึ่งฐานข้อมูลที่รองรับมีดังนี้ Adabas D, dBase, Empress, FilePro (read-only), Hyperwave, IBM DB2, Informix, Ingres, InterBase, FrontBase, mSQL, Direct MS-SQL, MySQL, ODBC, Oracle (OCI7 and OCI8), Ovrimos, PostgreSQL, SQLite, Solid, Sybase, Velocis และ Unix dbm

PHP ยังคงโครงสร้างของฐานข้อมูลแบบ DBX ทำให้สามารถใช้ร่วมกับฐานข้อมูลอะไรก็ได้ที่รองรับรูปแบบนี้ และ PHP ยังรองรับ ODBC (ODBC: Open Database Connection) ทำให้สามารถเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลต่างๆ ที่รองรับมาตรฐานโลกนี้ได้

PHP ยังสามารถรองรับการสื่อสารกับการบริการในโปรโตคอลอื่นๆ เช่น LDA, PIM, APSN, MPN, NTP, POP3, HTTP, COM (บน Windows) และอื่นๆ อีกมากมาย สามารถเปิด Socket บนเครือข่ายโดยตรง และตอบโต้โดยใช้โปรโตคอลใดๆ ก็ได้ PHP มีการรองรับสำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลแบบ WDDX Complex กับ Web Programming อื่นๆ ทั่วไปในส่วน Interconnection PHP มีการรองรับสำหรับ Java objects ให้เปลี่ยนมันเป็น PHP object แล้วใช้งาน ยังสามารถใช้รูปแบบ CORBA เพื่อเข้าสู่ Remote object ได้เช่นกัน

PHP มีความสามารถอย่างมากในการทำงานประมวลผลข้อความ จาก POSIX Extended หรือรูปแบบ Perl ทั่วไป เพื่อแปลงเป็นเอกสาร XML ในการแปลงและเข้าสู่เอกสาร XML รองรับมาตรฐาน SAX และ DOM สามารถใช้รูปแบบ XSLT นั้น เพื่อแปลงเอกสาร XML

เมื่อใช้ PHP ในการทำการค้าอิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) สามารถหา Cybercash payment, CyberMUT, VeriSign Payflow Pro และ CCVS functions เพื่อใช้ในการสร้างโปรแกรมทำธุรกรรมทางการเงิน

สุดท้ายยังมีรูปแบบต่างๆ อีกหลายรูปแบบที่น่าสนใจ เช่น mmoGoSearch ฟังก์ชัน Search Engine ฟังก์ชัน IRC gateway รูปแบบการบีบอัดหลายๆ รูปแบบ (gzipbz2) Calendar conversion ฟังก์ชันการแปล และอื่นๆ อีกมากมาย

2.9 ทฤษฎี MySQL

MySQL อ่านว่า มาช-เอส-คิว-แอล หรือ MY-ESS-QUE-ELL MySQL เป็นโปรแกรมบริหารจัดการฐานข้อมูล หรือเรียกว่า Database Management System ซึ่งมักจะใช้คำย่อเป็น DBMS (ฐานข้อมูล คือ การรวบรวมเอาข้อมูลต่างๆ เช่น รายการสินค้า, ข้อมูลนักศึกษาเป็นต้นมาเก็บเอาไว้ ส่วนการบริหารจัดการข้อมูล คือ การจัดเก็บ, การเรียกค้น, การเพิ่ม, การแก้ไข หรือการทำลายข้อมูล โดยในที่นี้ MySQL คือ โปรแกรมที่จะทำหน้าที่บริหารการจัดการฐานข้อมูลนั่นเอง)

MySQL ทำงานในลักษณะฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database Management System : RDBMS) คำว่าฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ คือ ฐานข้อมูลที่แยกข้อมูลไปเก็บไว้ในหน่วยย่อยซึ่งเรียกว่า ตารางข้อมูล (table) และข้อมูลในแต่ละตารางก็จะถูกแยกด้วยเขตข้อมูล (field) การที่เราจะเข้าไปจัดการกับข้อมูลต้องอาศัยภาษาคอมพิวเตอร์ที่เรียกกันว่า SQL ซึ่งย่อมาจาก Structured Query Language ชื่อ MySQL ก็คือให้ทราบว่ามีความเกี่ยวข้องกับภาษา SQL อยู่แล้วดังนั้น MySQL จึงทำงานตามคำสั่งภาษา SQL ได้อันเป็นไปตามมาตรฐานของโปรแกรมทางด้านฐานข้อมูลในยุคนี้ที่ต้องมีความสามารถรองรับคำสั่งที่เป็นภาษา SQL

2.9.1 โครงสร้าง SQL

1) SELECT

```
SELECT LastName, FirstName FROM Persons;
```

ตารางที่ 2.1 ตาราง Persons SELECT

LastName	FirstName	Address	City
Hansen	Ola	Timoteivn 10	Timoteivn 10
Svendson	Tove	Borgvn 23	Borgvn 23
Pettersen	Kari	Storgt 20	Storgt 20

2) INSERT INTO

```
INSERT INTO Persons (LastName, Address) VALUES ('Rasmussen', 'Storgt 67');
```

ตารางที่ 2.2 ตาราง Persons INSERT INTO

LastName	FirstName	Address	City
Pettersen	Kari	Storgt 20	Stavanger
Hetland	Camilla	Hagabakka 24	Sandnes
Rasmussen		Storgt 67	

3) UPDATE

```
UPDATE table_name
```

```
SET column_name = new_value WHERE column_name = some_value;
```

ตารางที่ 2.3 ตาราง PersonsUPDATE

LastName	FirstName	Address	City
Nilsen	Fred	Kirkegt 56	Stavanger
Rasmussen		Storgt 67	

4) DELETE

```
DELETE FROM table_name WHERE column_name = some_value;
```

ตารางที่ 2.4 ตาราง Persons DELETE

LastName	FirstName	Address	City
Nilsen	Fred	Kirkegt 56	Stavanger
Rasmussen	Nina	Stien 12	Stavanger

5) WHERE

```
SELECT column FROM table WHERE column operator value;
```

ตารางที่ 2.5 ตารางการเปรียบเทียบนิพจน์ทางคณิตศาสตร์

Operator	Description
=	Equal
<>	Not equal

ตารางที่ 2.6 ตารางการเปรียบเทียบนิพจน์ทางคณิตศาสตร์ (ต่อ)

Operator	Description
>	Greater than
<	Less than
>=	Greater than or equal
<=	Less than or equal
BETWEEN	Between an inclusive range
LIKE	Search for a pattern
IN	If you know the exact value you want to return for at least one of the columns

6) ORDER BY

SELECT Company, OrderNumber FROM Orders ORDER BY Company;

ตารางที่ 2.7 ตาราง Product ORDER BY

Company	OrderNumber
ABC Shop	5678
Sega	3412
W3Schools	6798
W3Schools	2312

7) BETWEEN

SELECT FirstName, Address, City FROM table Original WHERE salary
Between 10000 and 20000;

ตารางที่ 2.8 ตาราง Original Table BETWEEN

FirstName	Address	salary
Ola	Timoteivn 10	10,000
Anna	Neset 18	15,000
Kari	Storgt 20	20,000



บทที่ 3
วิธีการดำเนินงาน

รายละเอียดขั้นตอนการวิเคราะห์ และออกแบบในการสร้างระบบประมูลสินค้าออนไลน์ ได้นำทฤษฎี และแนวคิดต่างๆจากการที่ ได้ศึกษามาแล้วในบทที่สอง มาประยุกต์ใช้งาน โดยมี ขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 แผนการดำเนินงาน

แสดงผลการดำเนินงานโดยเทียบระหว่างแผนงานที่ได้วางไว้กับการดำเนินงานจริง

ตารางที่ 3.1 ตารางแผนการดำเนินงานของโครงการ

หัวข้อการดำเนินงาน	การดำเนินงาน						
	พ.ศ. 2554						
	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.
ศึกษารวบรวมข้อมูล	←---→	→					
ศึกษาการใช้งานโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง	←---→	→					
วิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบระบบงาน	←---→	→					
ออกแบบฐานข้อมูล		←---→	→				
สร้างระบบ		←---→	→				
พัฒนาระบบ				←---→	→		
ทดสอบระบบ				←---→	→		
แก้ไขระบบ				←---→	→		
จัดทำรูปเล่มปริญญานิพนธ์						←---→	→

←---→ แสดงแผนการดำเนินงาน

←→ แสดงการดำเนินงานจริง

3.2 การออกแบบ / เครื่องมือ



รูปที่ 3.1 แผนผังเว็บไซต์

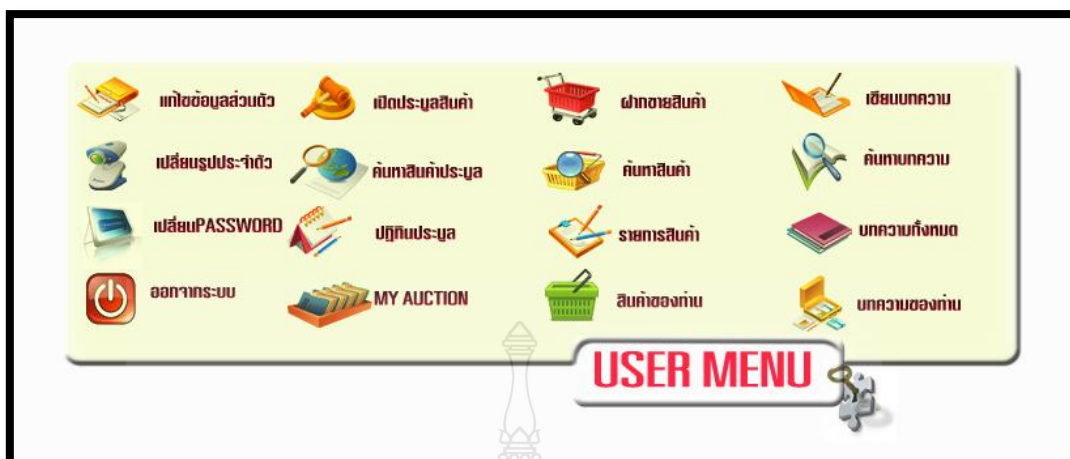
ในส่วนของการออกแบบจากรูปที่ 3.1 แผนผังเว็บไซต์จะมีส่วนที่ต้องออกแบบ 4 ส่วนใหญ่ ได้แก่ ส่วนของผู้ดูแลระบบ (Administration) ส่วนของระบบสมาชิก (User control) ส่วนของระบบหลักของเว็บ (Main) และส่วนของการบริการช่วยเหลือต่างๆ มีรายละเอียดการออกแบบ ดังนี้



รูปที่ 3.2 ส่วนของผู้ดูแลระบบ

3.2.1 ส่วนของผู้ดูแลระบบ (Administration) เป็นส่วนที่จะจัดการข้อมูลทั้งหมดของเว็บไซต์ โดยจะต้องเข้าสู่ระบบในนาม ผู้ดูแลระบบ เพื่อที่จะได้เข้ามา จัดการดูแลเว็บไซต์ ซึ่งจะประกอบด้วยเมนูต่างๆ ดังนี้

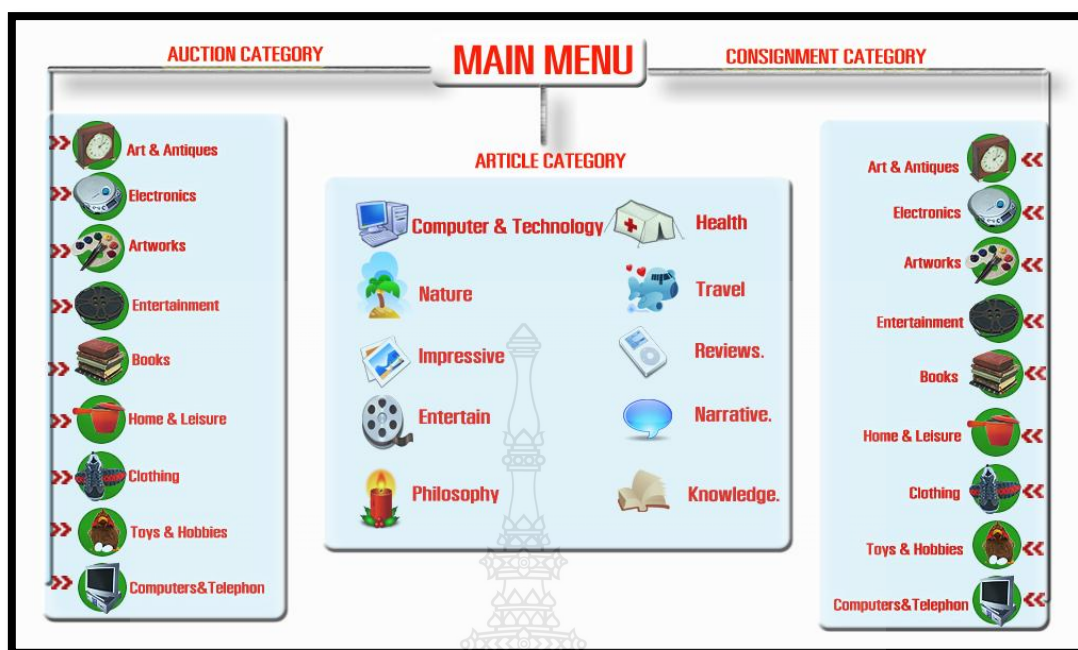
- 1) แก้ไขข้อมูลเว็บ เป็นส่วนที่จะใช้แก้ไขข้อมูล ต่างๆ ของเว็บ
- 2) แก้ไขดูแลระบบสมาชิก คือ ส่วนที่ทำหน้าที่ดูแลส่วนของระบบสมาชิก
- 3) ระบบความปลอดภัย คือ ส่วนที่จะทำหน้าที่ดูแลสอดส่อง เว็บไซต์
- 4) ดูแลไม่ให้เว็บล่ม แสดงรายละเอียดการทำงานของ Server ว่าปกติหรือไม่
- 5) จัดการระบบประมูล คอยดูแลจัดการให้ระบบประมูลทำงานอย่างถูกต้อง
- 6) ตรวจสอบรายการประมูล ว่าเป็นไปตามกฎระเบียบหรือไม่
- 7) จัดการปฏิทินการประมูล สร้าง และจัดการปฏิทินการประมูล
- 8) จัดการหมวดหมู่การประมูล จัดการการประมูลให้ถูกต้องตามหมวดหมู่
- 9) จัดการระบบฝากขาย คอยดูแลจัดการให้ระบบฝากขายทำงานอย่างถูกต้อง
- 10) ตรวจสอบรายการสินค้าฝากขาย สอดรายการสินค้า ว่าเป็นไปตามกฎระเบียบหรือไม่
- 11) แก้ไขรายละเอียดสินค้า หากมีคำที่ไม่ควร หรือภาษาที่ไม่สุภาพ
- 12) จัดการหมวดหมู่สินค้าฝากขาย คอยดูแลจัดการให้สินค้าตรงตามหมวดหมู่



รูปที่ 3.3 เมนูสมาชิก

3.2.2 ส่วนของระบบสมาชิก ซึ่งผู้ใช้งานต้องสมัครเป็นสมาชิกก่อนถึงจะเข้าใช้งานส่วนนี้ได้แบ่งออกเป็นเมนูต่างๆ ดังนี้

- 1) แก้ไขข้อมูลส่วนตัว สมาชิกสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของตนเองได้
- 2) เปลี่ยนรูปประจำตัว สมาชิกสามารถเปลี่ยนรูปแทนตัวเองได้
- 3) เปลี่ยน PASSWORD สมาชิกสามารถเปลี่ยน Password ในการ Login ได้
- 4) ออกจากระบบ กดปุ่มนี้เพื่อออกจากระบบสมาชิก
- 5) เปิดประมูลสินค้า กดเพื่อเปิดประมูลสินค้า
- 6) ค้นหาสินค้าประมูล สมาชิกสามารถค้นหาสินค้าได้
- 7) ปฏิทินการประมูล สมาชิกสามารถดูรายการประมูลในวันและเวลา ต่างๆ ได้
- 8) MY AUCTION เมนูแสดงสินค้าประมูลของสมาชิก
- 9) ฝากขายสินค้า สมาชิกสามารถนำสินค้ามาฝากขายกับทางเว็บได้ผ่านเมนูนี้
- 10) ค้นหาสินค้า สมาชิกสามารถค้นหาสินค้าฝากขายได้
- 11) รายการสินค้า สมาชิกสามารถดูรายการสินค้าทั้งหมดได้
- 12) สินค้าของท่าน สมาชิกสามารถดูสินค้าที่ตนเองนำมาฝากขายกับเว็บได้
- 13) เขียนบทความ สมาชิกสามารถเขียนบทความได้
- 14) ค้นหาบทความ สมาชิกสามารถค้นหาบทความได้
- 15) บทความทั้งหมด แสดงบทความทั้งหมดของสมาชิก
- 16) บทความของท่าน ดูและแก้ไขบทความที่สมาชิกเขียนไว้



รูปที่ 3.4 ส่วนแสดงผลหลักของเว็บ

3.2.3 ส่วนแสดงผลหลักของเว็บ แบ่งออกเป็นสามส่วนใหญ่ๆ คือ

ระบบประมูลสินค้า แสดงผลให้ผู้ใช้งาน ทุกคนสามารถดูได้ แต่ไม่สามารถเปิดประมูลสินค้าและเข้าร่วมการประมูลสินค้าได้ ผู้ใช้งานต้องสมัครสมาชิกก่อนเท่านั้น จึงจะเปิดประมูลได้

ระบบฝากขายสินค้า แสดงผลให้ผู้ใช้งานทุกคนสามารถดูได้ แต่ไม่สามารถนำสินค้ามาฝากขายได้เนื่องจากเปิดให้สมาชิกเท่านั้น ที่สามารถนำสินค้ามาฝากขายกับระบบ

ระบบบทความ ผู้ใช้งานทุกคนสามารถเข้ามาอ่านบทความได้ แต่สมาชิกเท่านั้นที่สามารถแสดงความคิดเห็นบนบทความ หรือสามารถเขียนบทความใหม่ได้

ซึ่งระบบทั้งหมดจะแบ่งเป็นหมวดหมู่ชัดเจน ผู้ใช้งานสามารถเลือกหมวดหมู่ที่ตนสนใจเพื่อที่จะเข้าไปประมูลสินค้า เลือกซื้อสินค้าฝากขาย หรือเลือกอ่านบทความที่ตนเองสนใจ ได้ถูกต้องตามหมวดหมู่ของสินค้า และบทความนั้นๆ ทั้งนี้ จะมีการแสดงผลที่หน้าแรก และหน้าหลักของแต่ละระบบ โดยมีการควบคุม และดูแลอย่างถี่ถ้วนจากผู้ดูแลระบบ



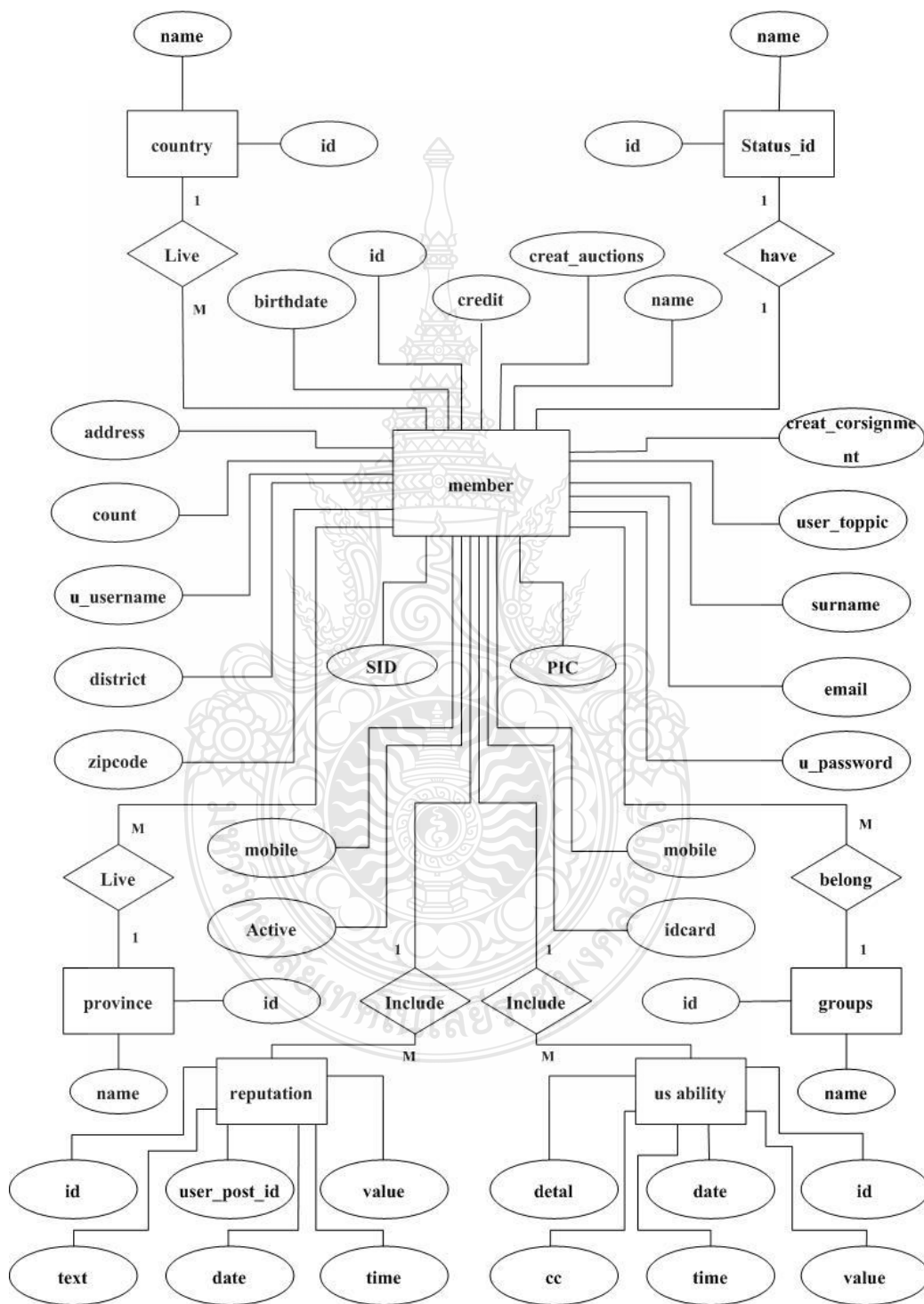
รูปที่ 3.5 เมื่อด้านบน

3.2.4 ส่วนของเมนูช่วยเหลือเพิ่มเติม อยู่ทางด้านบนของเว็บ หรือที่เรียกว่า Top Menu นั้นเองเมนูนี้มีหน้าที่ช่วยเหลือสมาชิก ในการใช้งานเว็บ และเป็นเมนูที่มีอยู่ทุกหน้าของการใช้งาน ประกอบด้วย 5 ส่วนหลัก คือ

- 1) HOME ใช้ในการกลับสู่หน้าแรก
- 2) REGISTER ใช้ในการสมัครสมาชิก (กรณีเข้าสู่ระบบแล้ว เมนูนี้จะเปลี่ยนเป็น PROFILE เพื่อเข้าสู่หน้าเมนูสมาชิก)
- 3) SERVICES ใช้ในการรวบรวมลิงค์ระบบต่างๆของเว็บ และบริการต่างๆ
- 4) WEBBOARD ใช้ในการแจ้งและสอบถาม ปัญหาการใช้งานเว็บ
- 5) CONTACT ติดต่อโดยตรงกับผู้จัดทำเว็บ

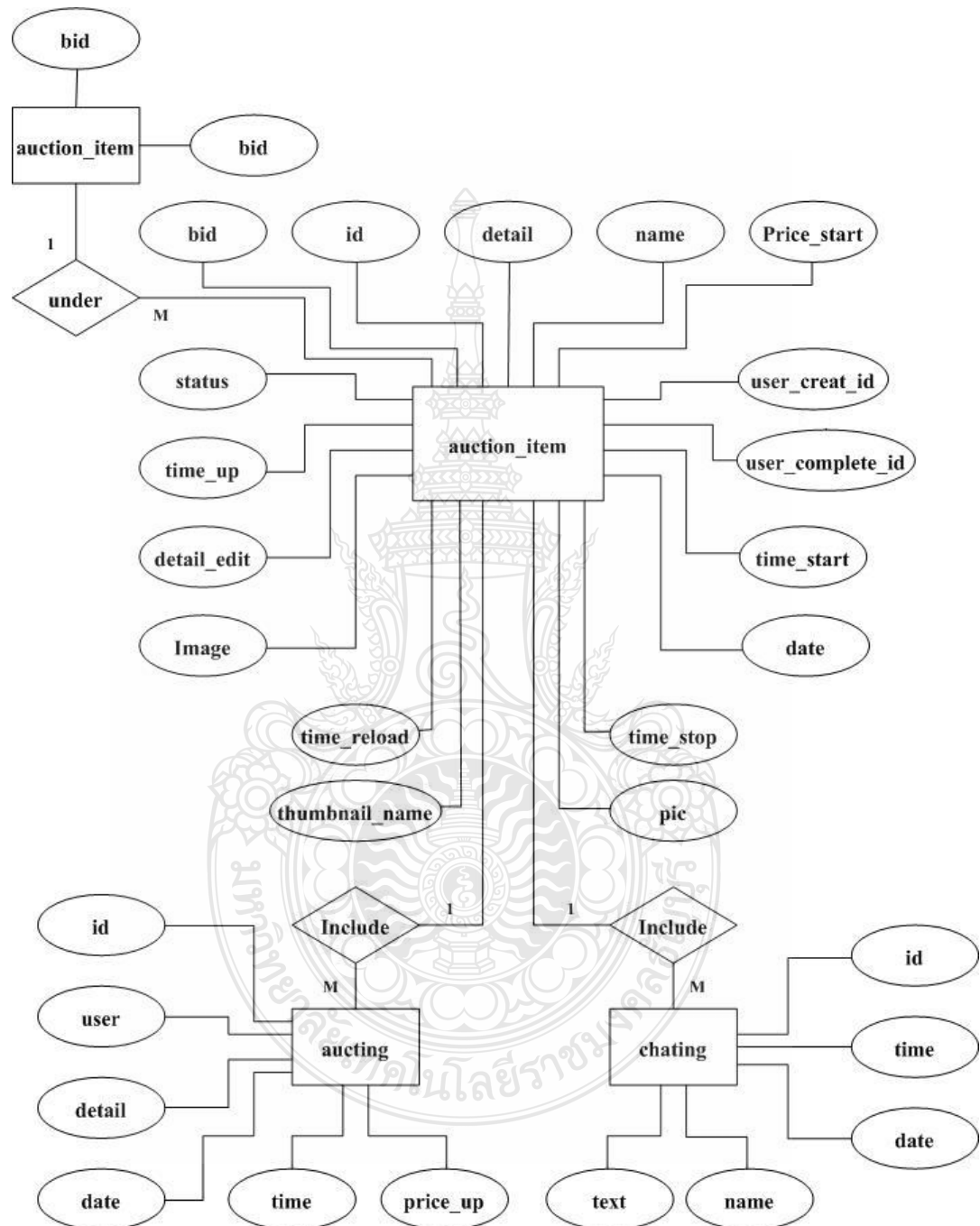
3.2.5 โมเดลความสัมพันธ์ของระบบประมูลสินค้าออนไลน์ แบ่งเป็น 4 ส่วน คือ

1) โมเดลความสัมพันธ์ของระบบสมาชิก



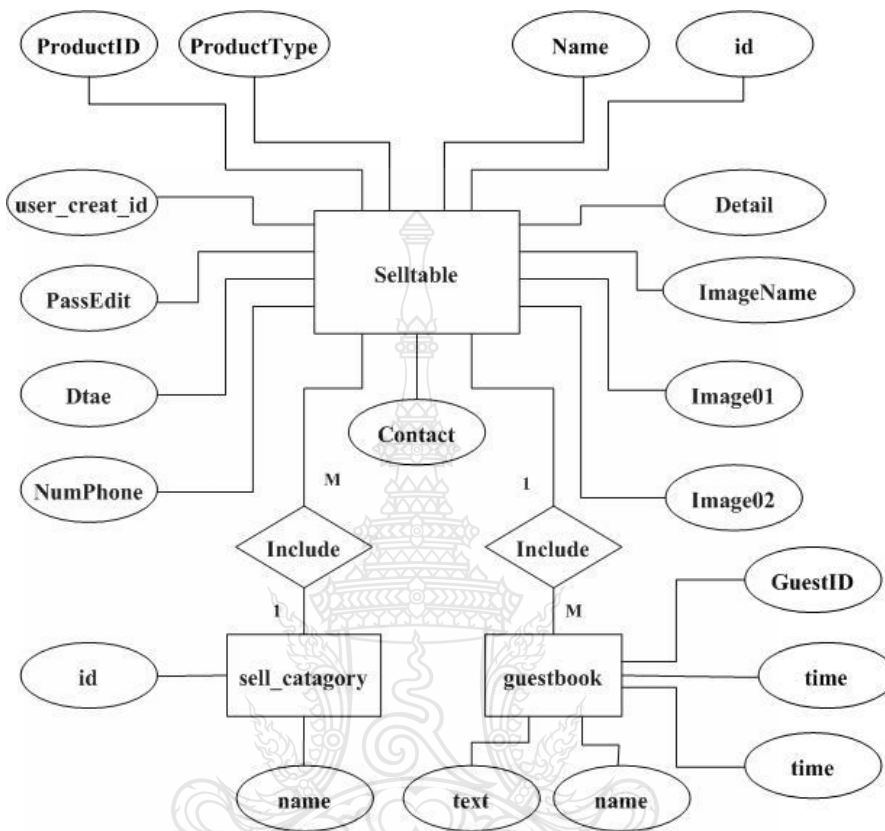
รูปที่ 3.6 โมเดลความสัมพันธ์ของระบบสมาชิก

2) โมเดลความสัมพันธ์ของระบบประมูลสินค้า



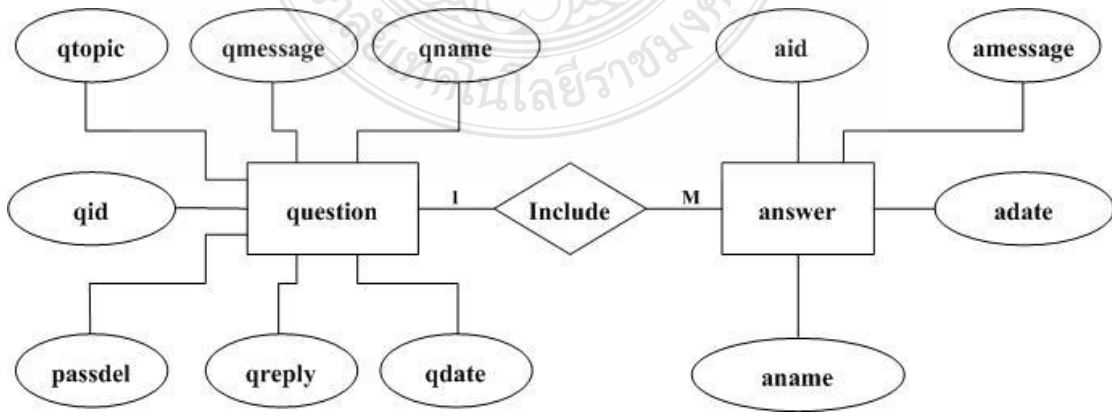
รูปที่ 3.7 โมเดลความสัมพันธ์ของระบบประมูลสินค้า

3) โมเดลความสัมพันธ์ของระบบฝากขายสินค้า



รูปที่ 3.8 โมเดลความสัมพันธ์ของระบบฝากขายสินค้า

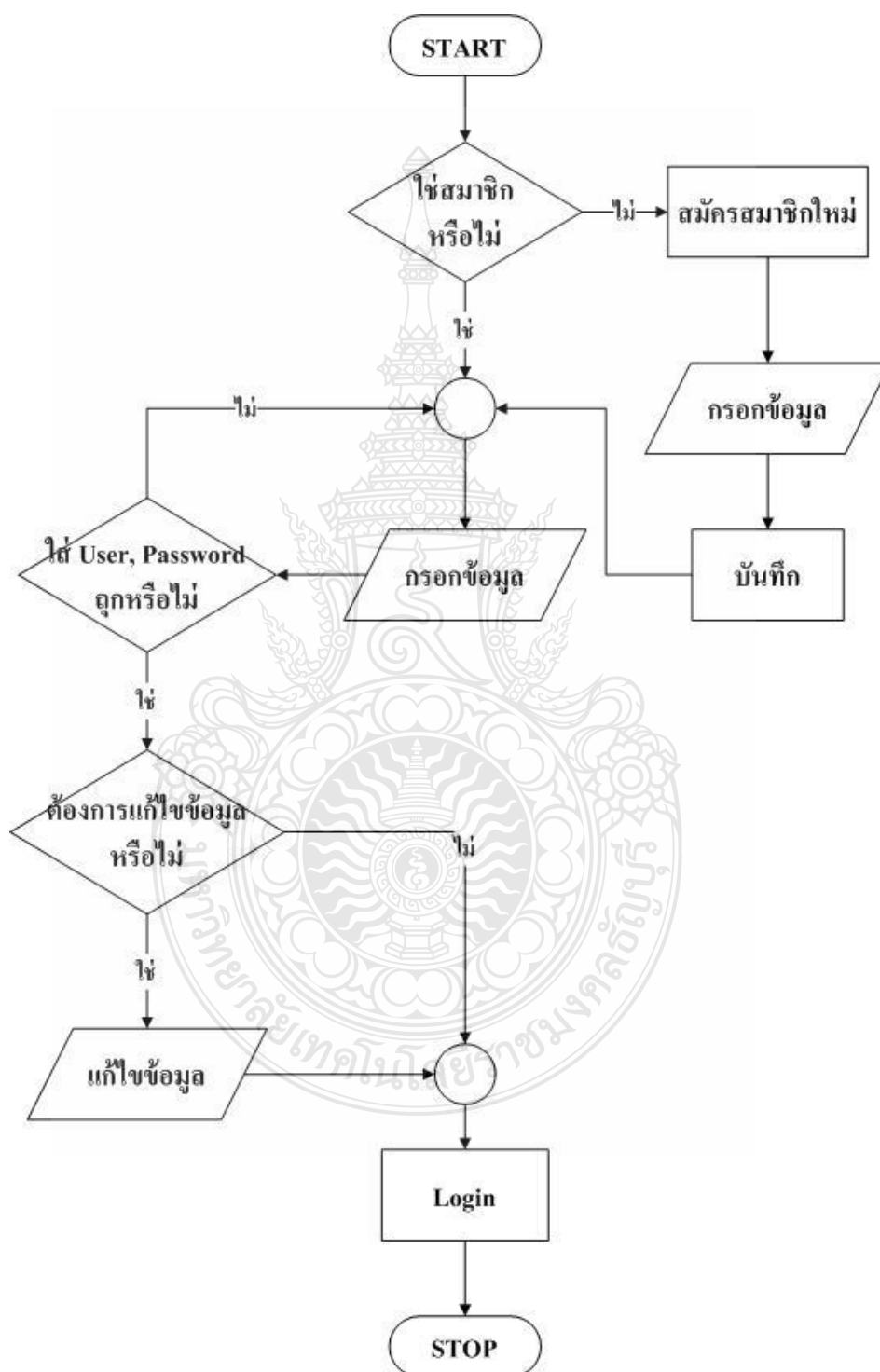
4) โมเดลความสัมพันธ์ของระบบกระดานถาม-ตอบ



รูปที่ 3.9 โมเดลความสัมพันธ์ของระบบกระดานถาม-ตอบ

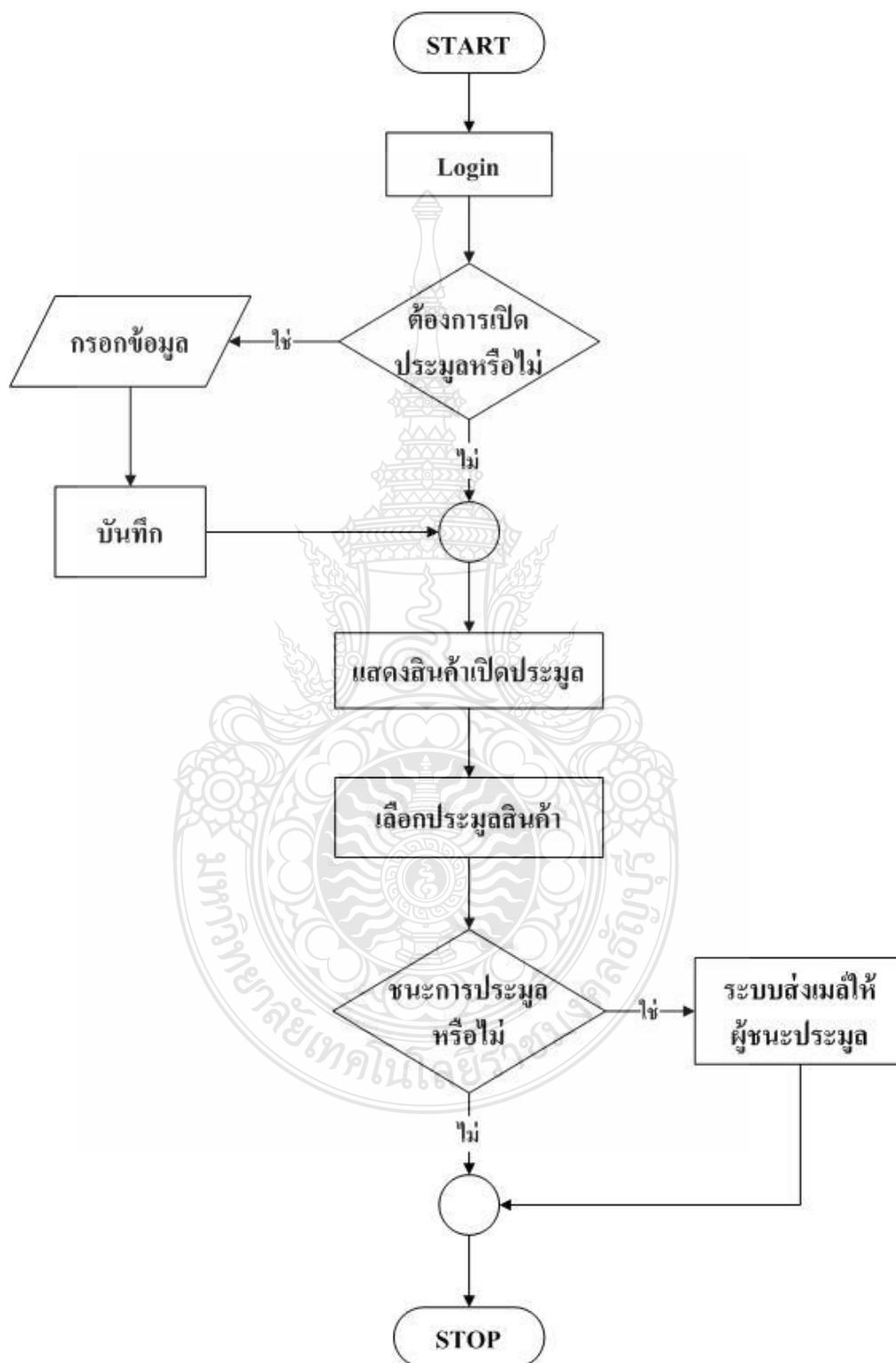
3.2.6 ระบบประมวลสินค้าออนไลน์วางแผนงานให้มีการดำเนินงาน 4 ระบบหลักๆ คือ

1) ระบบสมาชิก โดยมีแผนงานดังรูปที่ 3.10



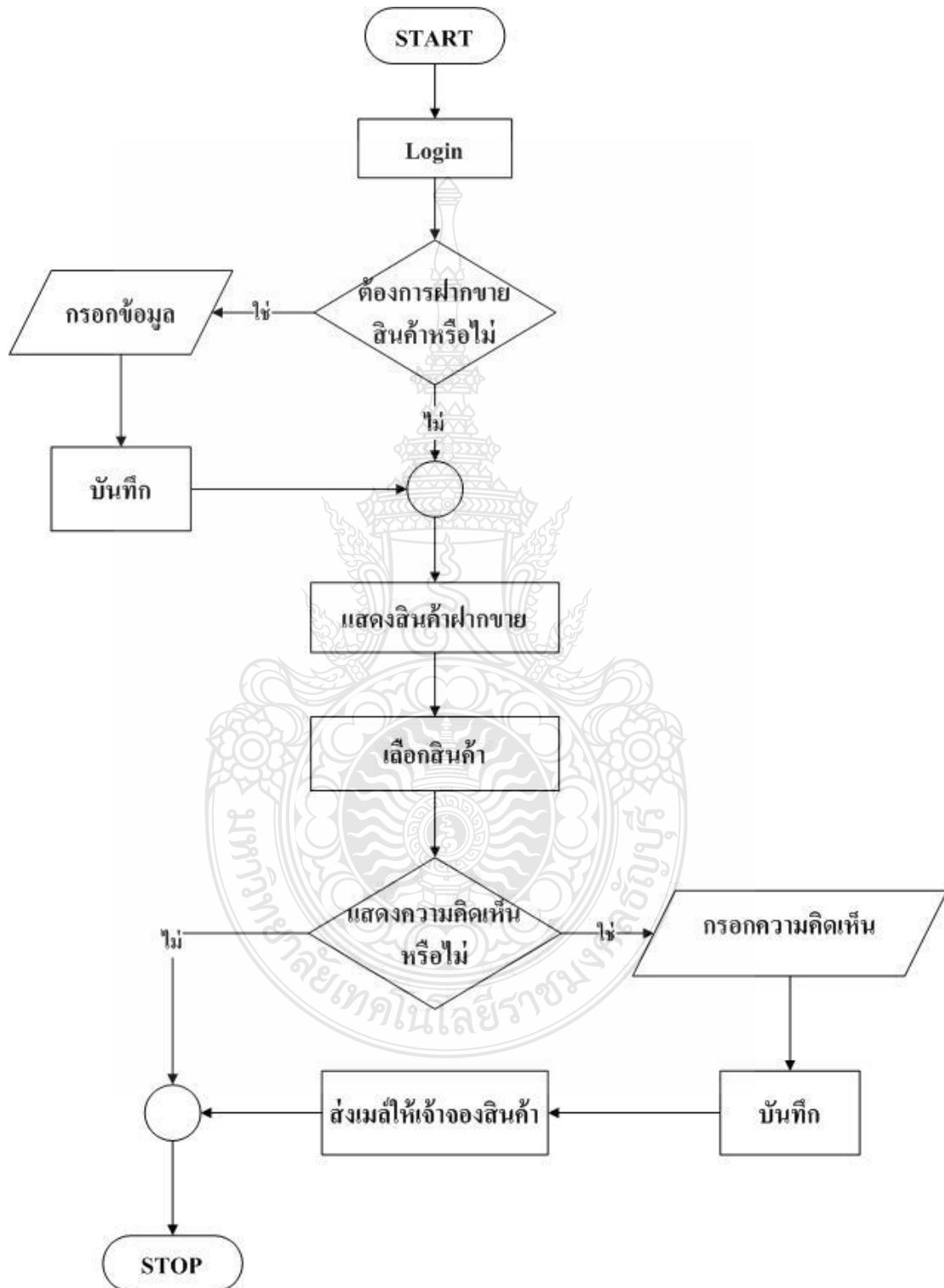
รูปที่ 3.10 แผนงานของระบบสมาชิก

2) ระบบประมูลสินค้า โดยมีแผนงาน ดังรูปที่ 3.11



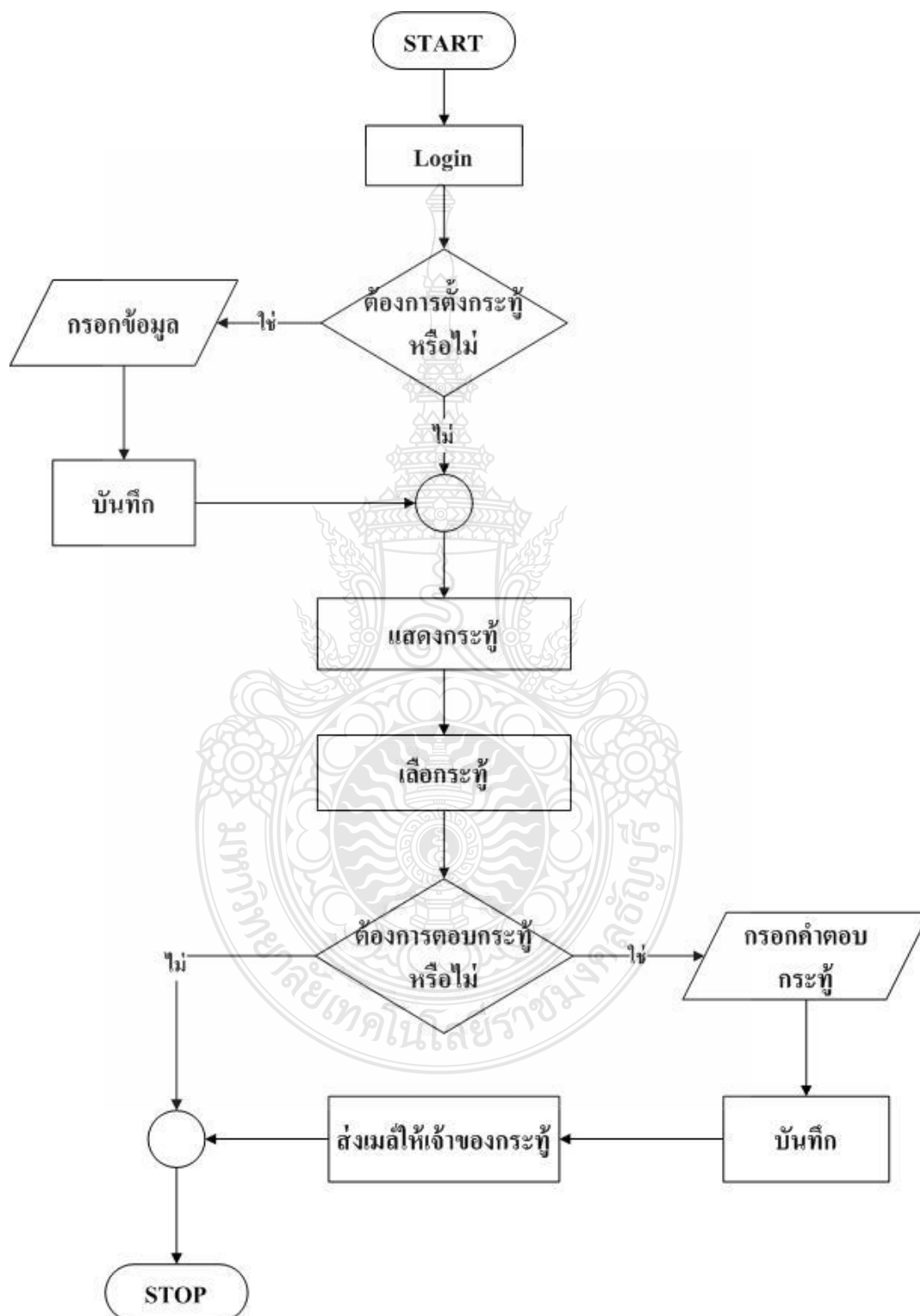
รูปที่ 3.11 แผนงานของระบบประมูลสินค้า

3) ระบบฝากขายสินค้า โดยมีแผนงาน ดังรูปที่ 3.12



รูปที่ 3.12 แผนงานของระบบฝากขายสินค้า

4) ระบบกระดานถาม-ตอบ โดยมีแผนงาน ดังรูปที่ 3.13



รูปที่ 3.13 แผนงานของระบบกระดานถาม-ตอบ

3.3 ขั้นตอนการสร้าง / ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการสร้างจะเป็นการนำในส่วนของกรออกแบบนำมาสร้างตามที่ได้ออกแบบไว้โดยภายในขั้นตอนการสร้างจะแบ่งออกเป็นทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ การสร้างชุดควบคุมหลักการสร้างชุดควบคุมป้ายชื่อ และการสร้างเว็บ

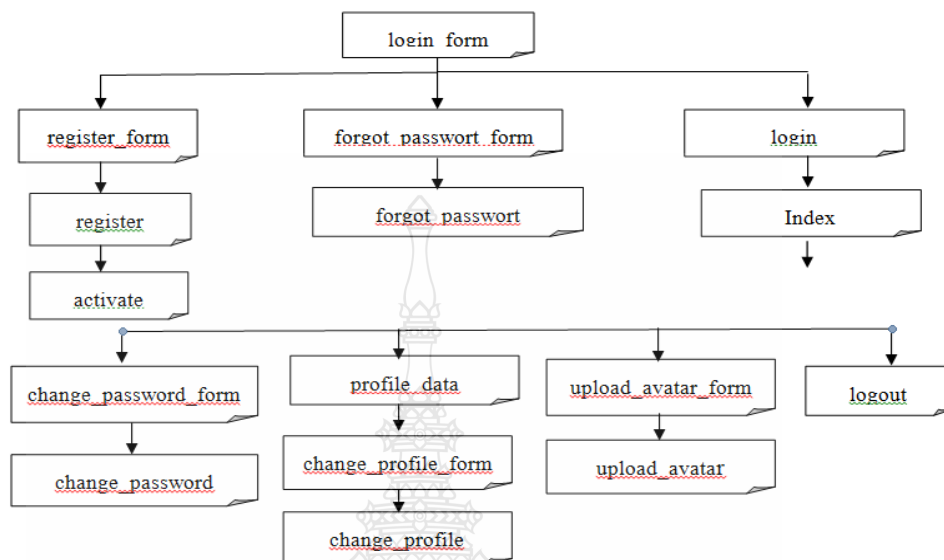
3.3.1 การสร้างส่วนของระบบสมาชิก

ระบบสมาชิกถือเป็นโครงสร้างหลักของระบบทั้งหมด ซึ่งการจะดำเนินการใดๆ ในเว็บจำเป็นต้องดำเนินการสมัครสมาชิก และเข้าสู่ระบบสมาชิกก่อนทั้งสิ้น จึงนับเป็นระบบที่สำคัญเป็นอันดับแรกที่จะสร้าง

ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงระบบสมาชิก

หน้าที่	เพจที่เกี่ยวข้อง
สมัครสมาชิก	register_form.php,register.php
เปิดใช้บัญชี	activate.php
ลืมรหัสผ่าน	forgot_passwort_form.php, forgot_password.php
ลงชื่อเข้าใช้	login_form.php, login.php
หน้าแรก	Index.php
เปลี่ยนรหัสผ่าน	change_password_form.php, change_password.php
เปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว	change_profile_form.php, change_profile.php
ลงชื่อออก	logout.php

ระบบสมาชิกหน้าต่างๆในระบบจะเชื่อมโยงกัน แสดงดังรูปที่ 3.14



รูปที่ 3.14 การเชื่อมโยงของระบบสมาชิก

1) การทำงานของระบบเริ่มจากที่ผู้ใช้อกรอกข้อมูล ลงการสมัครเป็นสมาชิกลงในแบบฟอร์มหน้า login_form.php ซึ่งเมื่อ Submit แล้วก็จะไปเรียก register.php อย่างไรก็ตามหลังจากที่ผู้ใช้สมัครแล้วจะยังไม่สามารถลงชื่อเข้าใช้ (login) ได้ทันที เพราะระบบจะส่ง ลิงค์สำหรับเปิดใช้ไปทางอีเมลก่อน (ลิงค์ไปที่ activate.php) เมื่อผู้ใช้คลิก ลิงค์ ระบบก็จะเปิดให้ใช้บริการ หลังจากเปิดใช้บริการผ่านอีเมลแล้ว ผู้ใช้สามารถลงชื่อเข้าใช้ได้ ที่ login_form.php ในกรณีที่ลืมรหัสผ่าน forget_password_form.php ระบบก็จะส่งรหัสผ่านไปในอีเมลที่ท่านสมัครสมาชิก ในกรณีที่ลงชื่อเข้าใช้ได้สำเร็จระบบจะไปที่ index.php ผู้ใช้สามารถเข้าไปยังหน้า user_profile.php เพื่อใช้งานเมนูต่างๆของระบบสมาชิกซึ่งจะมี เมนูเปลี่ยนรหัสผ่าน (change_password_form.php), เปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว (change_profile_form.php) และเปลี่ยนรูปประจำตัว (profile_avata.php)

2) ฐานข้อมูลระบบสมาชิกใช้ฐานข้อมูลเพื่อบันทึกข้อมูลสมาชิกลงในตาราง member เก็บข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิก ตารางนี้มีทั้งหมด 32 ฟیلด์ ดังนี้

ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงฟیلด์ในตาราง member

ชื่อฟیلด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
Id	Int	หมายเลขสมาชิก (หลัก)	PK , auto_increment
u_username	varchar(255)	ชื่อบัญชีสมาชิก	unique
u_password	varchar(255)	รหัสผ่าน	
Email	varchar(255)	อีเมลล์สมาชิก	unique
credit	int	เครดิต (คะแนนสมาชิก)	
count	int	จิตพิสัย (ค่าชม)	
UserID	int	หมายเลขสมาชิก (รอง)	
SID	varchar(255)	คีย์ที่ใช้ยืนยันการสมัครสมาชิก	
Active	enum('Yes', 'No')	แสดงว่าสมาชิกยืนยันผ่าน Email แล้วหรือยัง Yes = ยืนยัน Emailแล้ว No = ยังไม่ได้ยืนยัน	
Status_id	Enum ('online', 'offline')	ระบุว่า สมาชิกกำลัง online อยู่ใน ระบบหรือไม่	
user_toppic	Varchar (255)	กำหนดสถานะส่วนตัวของสมาชิก	
creat_consignme nt	Enum ('Yes', 'No')	ความสามารถในการฝากขายสินค้า	
creat_auctions	Enum ('Yes', 'No')	ความสามารถในการเปิดประมูล	
Name	Varchar (255)	ชื่อ	
Surname	Varchar (255)	นามสกุล	
Idcard	Varchar (255)	รหัสประจำตัวประชาชน	
Gender	Enum ('m', 'f')	เพศ	

ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงฟิลด์ในตาราง member (ต่อ)

ชื่อฟิลด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
date_birthdate	Varchar (255)	วันเกิด	
month_birthdate	Varchar (255)	เดือนเกิด	
year_birthdate	Varchar (255)	ปีเกิด	
address1	Varchar (255)	ที่อยู่หนึ่ง	
address2	Varchar (255)	ที่อยู่สอง	
District	Varchar (255)	อำเภอ	
Country	Varchar (255)	จังหวัด	
Province	Varchar (255)	ประเทศ	
Zipcode	Varchar (255)	รหัสไปรษณีย์	
Mobile	Varchar (255)	เบอร์โทรศัพท์มือถือ	
Homephone	Varchar (255)	เบอร์โทรศัพท์บ้าน	
Officephone	Varchar (255)	เบอร์โทรศัพท์ที่ทำงาน	
Create	Date	วันที่สมัครสมาชิก	
file_name	Varchar (255)	ชื่อไฟล์รูปส่วนตัว (ขนาดใหญ่)	
thumbnail_name	Varchar (255)	ชื่อไฟล์รูปส่วนตัว (ขนาดเล็ก)	

เมื่อสร้างเสร็จ จะได้ ดังรูปที่ 3.15

	ฟิลด์	ชนิด	การเรียงลำดับ	แอดทริบิวต์	ว่างเปล่า (null)	ค่าปริยาย	เพิ่มเติม	กระทำการ
<input type="checkbox"/>	id	int(11)			ไม่		auto_increment	     
<input type="checkbox"/>	credit	varchar(255)	utf8_unicode_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	creat_auctions	enum('Yes', 'No')	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	user_toppic	varchar(255)	utf8_unicode_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	creat_consignment	varchar(255)	utf8_unicode_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	email	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	u_password	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	name	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	surname	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	idcard	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	gender	enum('m', 'f')	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	date_birthdate	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	month_birthdate	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	year_birthdate	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	address1	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	address2	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	district	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	country	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	province	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	zipcode	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	mobile	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	homephone	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	officephone	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	create	date			ไม่			     
<input type="checkbox"/>	count	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	u_username	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	Status_id	int(11)			ไม่			     
<input type="checkbox"/>	SID	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	Active	enum('Yes', 'No')	utf8_general_ci		ไม่	No		     
<input type="checkbox"/>	file_name	varchar(255)	utf8_unicode_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	thumbnail_name	varchar(255)	utf8_unicode_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	UserID	int(11)			ไม่			     

รูปที่ 3.15 โครงสร้างตาราง member

3) ขั้นตอนการทำงานในส่วนที่เป็นสคริปต์ ในระบบสมาชิก ฟังก์ชันต่างๆ จะแบ่งออกเป็นสองส่วนแยกจากกันเป็นสองไฟล์ ดังนี้

- ส่วนที่เป็นสคริปต์ล้วนๆ ส่วนนี้เขียนก่อน <html> และมีขั้นตอน คือ รับอินพุท และเตรียมตัวแปร รับค่าที่ส่งมาจาก POST หรือ GET มาเก็บไว้ในตัวแปร และกำหนดค่าเริ่มต้นให้กับตัวแปรอื่นๆ ตรวจสอบอินพุท ตรวจสอบค่าที่รับมาว่า ผู้ใช้ลืมกรอกอะไรหรือไม่ หรือว่ากรอกผิดรูปแบบ เช่น ถ้า Email ก็ควรจะมีเครื่องหมาย @ แล้วตามด้วยเว็บไซต์ประมวลผล เช่น ติดต่อกับฐานข้อมูล หรือส่งอีเมล เก็บผลการทำงาน โดยเก็บไว้ในตัวแปรเพื่อแสดงผลในส่วนถัดไป
- ส่วนที่เป็น <!DOCTYPE> และ <html> รับข้อมูลจากผู้ใช้แสดง ฟอรั่มรับข้อมูลต่างๆจากผู้ใช้งาน แสดงผลการทำงาน โดยนำผลลัพธ์ที่เก็บไว้มาเขียนรวมกับโค้ด HTML

4) ลำดับการสร้างระบบสมาชิก ประกอบด้วยเพจ จำนวน 17 เพจ ดังนี้

- Register_form.php แบบฟอร์มสำหรับลงทะเบียน สำหรับเพจนี้ใช้ Dreamweaver สร้างฟอร์ม โดยกำหนด method="post" และมีการเช็ค Email และ Username ว่าซ้ำกันหรือไม่ โดยการใช้ AJAX มาช่วยในการเช็ค



ที่อยู่ Email *	<input type="text"/>
ยืนยันที่อยู่ Email	<input type="text"/>
ชื่อผู้ใช้ *	<input type="text"/>
รหัสผ่าน *	<input type="text"/>
ยืนยันรหัสผ่าน *	<input type="text"/>
ชื่อ-นามสกุล *	<input type="text"/>
ประเภทข้อมูล	<input checked="" type="radio"/> บัตรประจำตัวประชาชน <input type="radio"/> หนังสือเดินทาง
หมายเลขบัตรประชาชน/หนังสือเดินทาง *	<input type="text"/>
เพศ *	<input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง กรุณาระบุเพศด้วยคำ
วัน เดือน ปี เกิด *	วัน 10 <input type="text"/> เดือน พฤศจิกายน <input type="text"/> ปี 2543 <input type="text"/>
ที่อยู่ 1 *	<input type="text"/>
ที่อยู่ 2	<input type="text"/>
อำเภอ *	<input type="text"/>
ประเทศที่คุณถือสัญชาติ *	Thailand <input type="text"/>
จังหวัด *	== โปรดเลือกจังหวัด == <input type="text"/>
รหัสไปรษณีย์ *	<input type="text"/>
โทรศัพท์มือถือ *	<input type="text"/>
โทรศัพท์บ้าน	<input type="text"/>
เลือกประเภทสินค้าที่คุณสนใจ	-กรุณาเลือก- <input type="text"/>
เลือกประเภทบทความที่คุณสนใจ	-กรุณาเลือก- <input type="text"/>

รูปที่ 3.16 การสร้าง Register_form.php

- Register.php ทำหน้าที่บันทึกข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกลงในฐานข้อมูล หลังจากกรอกแบบฟอร์มจากหน้า Register_form.php และกด ปุ่ม สมัครสมาชิก แล้วฟอร์มจะส่งข้อมูลมา เป็นรูปแบบ \$_POST ซึ่งในส่วนแรกของเพจนี้ คือ การรับค่า \$_POST จากฟอร์มแล้วเอามาเก็บลงใน ตัวแปรต่างๆ เมื่อรับข้อมูลมาแล้วก็ให้ตรวจสอบว่ามีข้อมูลครบหมดทุกข้อมูลหรือไม่ และ เมื่อตรวจสอบข้อมูลแล้ว ก็ให้ทำการเก็บข้อมูลทั้งหมดลงในฐานข้อมูล และส่งอีเมลไปยังสมาชิกเพื่อ ยืนยันการสมัครสมาชิก
- Activate.php เพจนี้ใช้สำหรับ เปิดให้บริการ ผู้ใช้ที่เพิ่งสมัครสมาชิกจะได้รับอีเมลที่มีลิงค์มายังเพจนี้ ในลิงค์จะมีพารามิเตอร์ชื่อบัญชี และรหัส โดยที่รหัสในที่นี้หมายถึงรหัสที่เกิดจากการสุ่มขึ้นไม่ใช่รหัสผ่าน ที่สมาชิกกรอกไปตอน

สมัคร เมื่อผู้ใช้คลิกลิงก์ก็จะเรียกเพจนี้ และเพจนี้ก็จะนำบัญชี uid และรหัส sid มาตรวจสอบกับฐานข้อมูลว่ามีอยู่จริง หรือไม่ ถ้าตรงกับฐานข้อมูลสมาชิกคนไหน ก็จะไป Update ในฟิลด์ส่วนของ Active ให้เป็น Yes ซึ่งจากเดิมตั้งไว้เป็น No

- forgot_password_form.php ฟอรั่มลืมรหัสผ่าน เป็นฟอรั่มให้กรอก อีเมลที่ใช้ในการสมัครสมาชิก เพื่อขอให้ระบบส่งรหัสผ่านไปทางอีเมล

ลืมรหัสผ่าน?..

กรุณาใส่ Email ที่ท่านกำหนดตอนสมัครสมาชิก

[หน้าแรก](#)

รูปที่ 3.17 การสร้าง forgot_password_form.php ส่วนลืมรหัสผ่าน

- forgot_password.php เรียกใช้โดย forgot_password_form.php หลังจากกดปุ่มตกลง
- login_form.php เป็นฟอรั่มให้กรอกเพื่อ login เข้าสู่ระบบ สามารถนำไปวางไว้ตรงส่วนใดของเว็บก็ได้ รูปแบบฟอรั่ม จะมีช่องให้กรอก Username, Password และรหัสลับ ซึ่งรหัสลับจะเกิดจากฟังก์ชันการสุ่ม ตัวเลขและตัวอักษร มาแสดงเป็นรูปภาพ และให้พิมพ์ตัวเลข และตัวอักษรในรูปภาพ ให้ถูกต้อง ถ้าพิมพ์ไม่ถูกต้องจะไม่สามารถเข้าสู่ระบบได้เป็นการ กันแสปม (Spam) เข้ามาก่อนระบบ

รูปที่ 3.18 การสร้าง login.php

- login.php เรียกใช้โดย login_form หลังกดปุ่ม login โดย นำค่าที่ส่งจากแบบฟอร์มหน้าที่แล้ว มาเก็บไว้ในตัวแปร \$u_username และ \$u_password เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับฐานข้อมูล ถ้าข้อมูลตรงกับฐานข้อมูล ก็ให้นำค่าของ username และ id ไปเก็บไว้ใน SESSION โดยใช้คำสั่ง \$_SESSION

รูปที่ 3.19 การสร้าง forgot_password_form.php ส่วน login


- change_password_form.php แบบฟอร์มสำหรับเปลี่ยน รหัสผ่าน โดยมี Text box ให้กรอกสามช่อง คือ ช่องสำหรับใส่รหัสผ่านเดิม ช่องสำหรับใส่รหัสผ่านใหม่ และช่องสำหรับยืนยันรหัสผ่านใหม่
- Reset_password.php ในส่วนแรกจะเป็นส่วนของการรับค่ามาจากฟอร์ม มาเก็บไว้ในตัวแปร ในส่วนที่สองจะเป็นการเช็คค่าในตัวแปรว่าถูกต้องหรือไม่ และทำการเปลี่ยนข้อมูลพาสเวิร์ด ในฐานข้อมูล โดยเช็คจากค่า session ซึ่งหมายความว่าต้องเข้าสู่ระบบสมาชิกก่อนเท่านั้นจึงจะเปลี่ยนพาสเวิร์ดได้
- profile_data.php จากรูปที่ 3.20 เป็นหน้าแสดงข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก โดยจะเรียกข้อมูลมาจากฐานข้อมูล ซึ่งสมาชิกสามารถ แก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ โดยการกดปุ่มแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

ข้อมูลส่วนตัว	
ชื่อ-นามสกุล *	php php
หมายเลขบัตรประชาชน/หนังสือเดินทาง *	php
เพศ *	php
วัน เดือน ปี เกิด *	php
ที่อยู่ 1 *	php
ที่อยู่ 2	php
อำเภอ *	php
ประเทศที่คุณถือสัญชาติ *	php
จังหวัด *	php
รหัสไปรษณีย์ *	php
โทรศัพท์มือถือ *	php
โทรศัพท์บ้าน	php
แก้ไขข้อมูล	


รูปที่ 3.20 การสร้าง profile_data.php

- change_profile_form.php เป็นฟอร์มการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว ซึ่งข้อมูลเดิม จะมีปรากฏอยู่ในฟอร์มอยู่แล้ว สามารถ แก้ไข ข้อมูลส่วนตัวได้ และ ผู้ใช้ต้อง ใส่รหัสผ่าน เพื่อยืนยันการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

แก้ไขข้อมูล

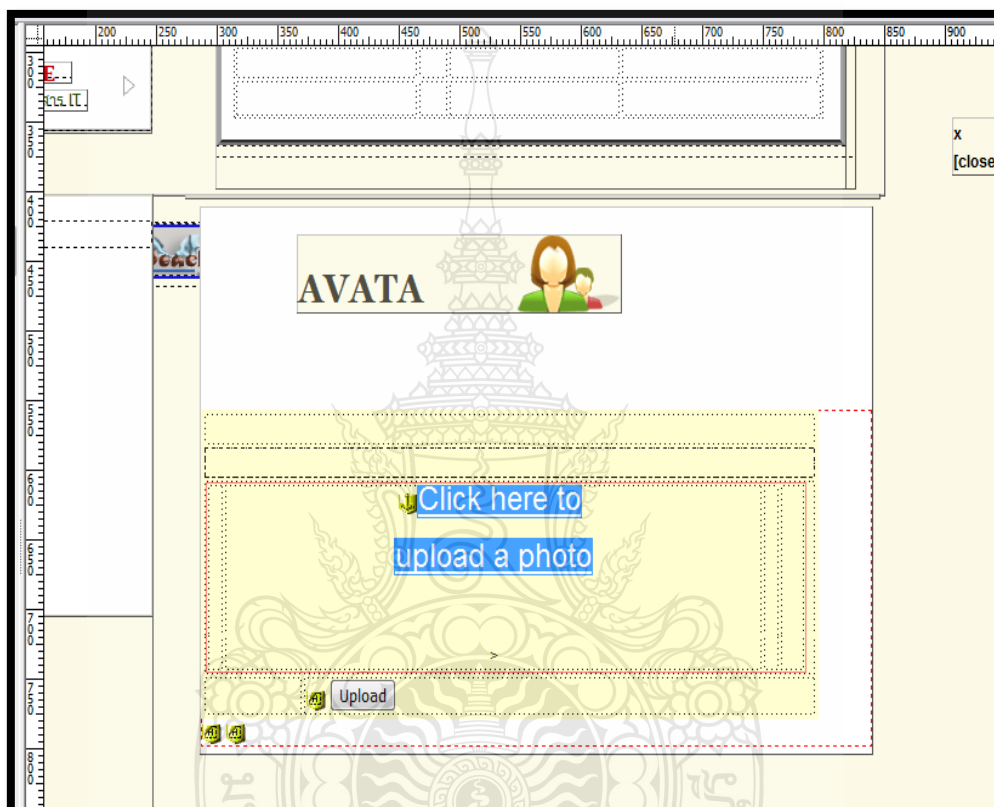


ที่อยู่ Email *	<input type="text" value="<? echo \$email ; ?>"/>	
ชื่อผู้ใช้ *	<input type="text" value="<? echo \$u_username ;"/>	
ชื่อ-นามสกุล *	<input type="text" value="<? echo \$name ; ?>"/>	<input type="text" value="<? echo \$surname ; ?>"/>
หมายเลขบัตรประชาชน/หนังสือเดินทาง *	<input type="text" value="<? echo \$idcard ; ?>"/>	
เพศ *	<input checked="" type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง	
วัน เดือน ปี เกิด *	วัน <input type="text" value="10"/>	เดือน <input type="text" value="พฤศจิกายน"/> ปี <input type="text" value="2543"/>
ที่อยู่ 1 *	<input type="text" value="<? echo \$address1 ; ?>"/>	
ที่อยู่ 2	<input type="text" value="<? echo \$address2 ; ?>"/>	
อำเภอ *	<input type="text" value="<? echo \$district ; ?>"/>	
ประเทศที่คนถือสัญชาติ *	<input type="text" value="Thailand"/>	
จังหวัด *	<input type="text" value="โปรดเลือกจังหวัด"/>	
รหัสไปรษณีย์ *	<input type="text" value="<? echo \$zipcode ; ?>"/>	
โทรศัพท์มือถือ *	<input type="text" value="<? echo \$mobile ; ?>"/>	
โทรศัพท์บ้าน	<input type="text" value="<? echo \$homephone ;"/>	
กรุณาใส่รหัสผ่านเพื่อยืนยันการแก้ไขข้อมูล *	<input type="password"/>	



รูปที่ 3.21 การสร้าง change_profile_form.php

- `change_profile.php` ส่วนแรกรับค่าจากฟอร์ม เก็บค่าทั้งหมดมาไว้ในตัวแปร ส่วนที่สอง ตรวจสอบ และอัปเดตค่าในฐานข้อมูล
- `change_avata.php` เปลี่ยนรูปแทนตัวสมาชิก โดยใช้ AJAX ช่วยในการอัปโหลดรูปไปยัง Server



รูปที่ 3.22 หน้า `change_avata.php`

- `change_avata_complets.php` เรียกใช้โดย `change_avata.php` เพื่อเก็บข้อมูลลงในฐานข้อมูล
- `Logout.php` ออกจากระบบสมาชิกเมื่อกดปุ่ม `logout` จะเรียกเพจนี้ขึ้นมา ซึ่งเพจนี้มีหน้าที่เคลียค่าใน Session ทั้งหมด

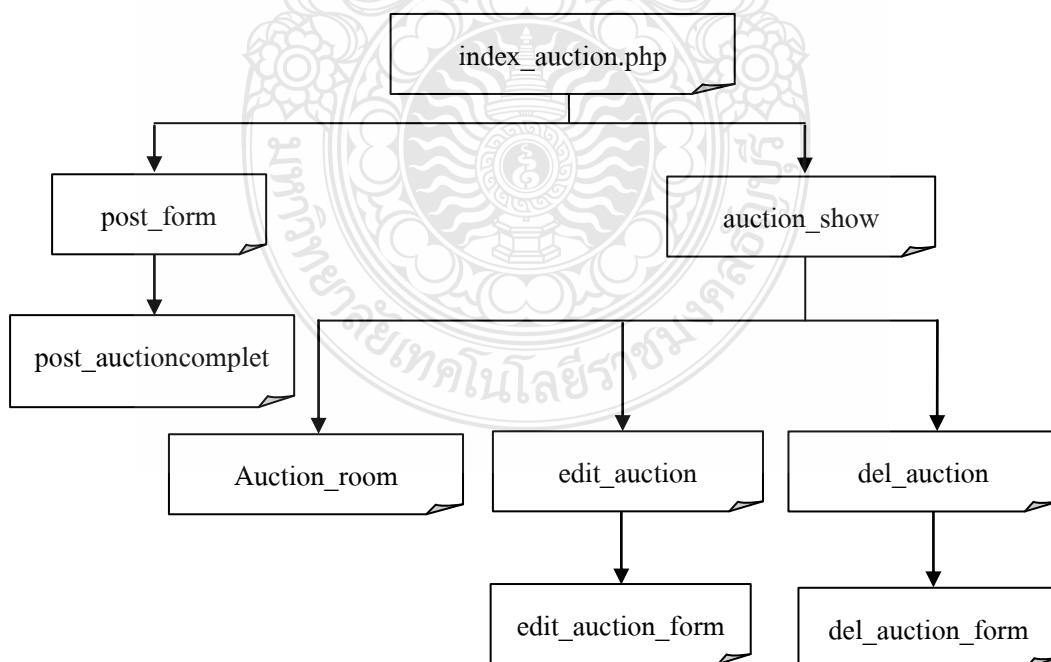
3.3.2 การสร้างระบบประมูลสินค้าออนไลน์

ระบบประมูลสินค้า เป็นระบบที่เปิดให้สมาชิกเข้ามาประมูลสินค้ากันภายในระบบ ซึ่งจะประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 3.5 ตารางแสดงเพจต่างๆ ของระบบประมูลสินค้า

หน้าที่	เพจที่เกี่ยวข้อง
หน้าหลักประมูลสินค้า	index_auction.php
เปิดประมูล	post_form.php, post_auctioncomplet.php
แสดงสินค้าประมูล	auction.php
รายละเอียดสินค้าประมูล	auction_show.php
แก้ไขสินค้าประมูล	change_auction_form.php, change_auction.php
ลบการประมูล	del_auction_form.php, del_auction.php

เพจต่างๆ ในระบบจะเชื่อมโยงกันแสดงดังรูปที่ 3.23



รูปที่ 3.23 การเชื่อมโยงของระบบประมูลสินค้า

1) การทำงานเริ่มจากที่ผู้ใช้กรอกข้อมูลเพื่อเปิดประมูลใน post_form.php ซึ่งจะเรียกใช้งานเพจ post_auctioncomplet.php ขึ้นมาเพื่อทำการบันทึกลงในฐานข้อมูลการประมูล ผู้ใช้งานสามารถดูสินค้าทั้งหมดได้ในหน้า auction_show.php เข้าไป หน้าประมูลสินค้าได้ที่ auction_room.php แก้ไขได้ที่ edit_auction_form.php และลบสินค้าได้ที่ del_auction.php

2) ฐานข้อมูลระบบประมูลสินค้าออนไลน์ ใช้ฐานข้อมูลเพื่อบันทึกข้อมูลการประมูลลงในตาราง auction_item, auction_catagory และตาราง auctioning ตาราง auction_item เก็บข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าประมูลตารางนี้มีทั้งหมด 18 ฟیلด์ ดังนี้

ตารางที่ 3.6 ตารางแสดงระบบสินค้าประมูล

ชื่อฟیلด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
id	Int	หมายเลขประมูล	PK, auto_increment
name	Varchar (255)	ชื่อการประมูล	
catagory_id	int(11)	ประเภทของการประมูล	
bid	Varchar (255)	ราคาที่เพิ่มขึ้นเมื่อกดประมูล	
price_start	Int	ราคาเริ่มต้นประมูล	
price_stop	Int	ราคาสิ้นสุดการประมูล	
user_creat_id	Int	Id ของผู้เปิดประมูล	
user_complete_id	Int	Id ของผู้ที่ชนะการประมูล	
time_up	Datetime	เวลาที่เปิดประมูล	
time_start	Datetime	เวลาเริ่มประมูล	
detail_edit	Varchar (255)	รายละเอียดการประมูล	
date	Date	วันที่ประมูล	
time_stop	Datetime	เวลาที่ประมูลสำเร็จ	
file_name	Varchar (255)	ชื่อรูปสินค้า	
thumbnail_name	Varchar (255)	ชื่อรูปสินค้าขนาดเล็ก	
aucting_id	Int (11)	Id รายงานการประมูล	
time_reload	Int (11)	เวลาที่เพิ่มขึ้นเมื่อกดประมูล	

ตารางที่ 3.7 ตาราง auction_catagory เก็บประเภทของการประมูล

ชื่อฟิลด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
id	Int (11)	หมายเลขประเภท	PK, auto_increment
name	Varchar(255)	ชื่อประเภท	
id_ac	Int (11)	บอกว่าเป็นการ ประมูล	

ตารางที่ 3.8 ตาราง aucting ใช้เก็บข้อมูลการประมูลสินค้า

ชื่อฟิลด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
id	Int	หมายเลขประมูล	PK, auto_increment
user	Varchar (255)	ผู้ประมูล	
auction_id	Varchar (255)	หมายเลขสินค้า ประมูล	
time	Varchar (255)	เวลาที่ประมูล	
detel	Varchar (255)	รายละเอียด	
price_up	Int (11)	ราคาที่ประมูล	

- post_form.php หน้าเปิดประมูลสินค้าซึ่งจะมีรายละเอียด ดังรูปที่ 3.24

เปิดประมูลสินค้า

ชื่อสินค้า

ประเภท เริ่มประมูล

เวลาเริ่ม เวลาสิ้นสุด

ราคาเริ่มต้น ราคาขั้นต่ำเพิ่ม

คลิกเพื่อใส่ รูปของสินค้า

รูปสินค้า

รายละเอียดสินค้า

B **/** **U** **S** **≡** **≡** **←** **↑** **↓** **M** **←** **↻** **🌐**

A **A**

ผู้เปิดประมูล : **

8 ๙ = กรอกผลลัพธ์ตามภาพปรากฏ** (ถ้าผลลัพธ์ติดลบให้ใส่เครื่องหมายลบด้วย)

รูปที่ 3.24 การสร้าง post_form.php

การแสดงผลในหน้าแรก index.php โดยจะแสดงส่วนนี้ในหน้าแรก เพื่อบอกว่ามีสินค้าประมูลอยู่เท่าไรในแต่ละหมวดหมู่ และสามารถกดเข้าไปเพื่อดูสินค้าในแต่ละหมวดหมู่ได้



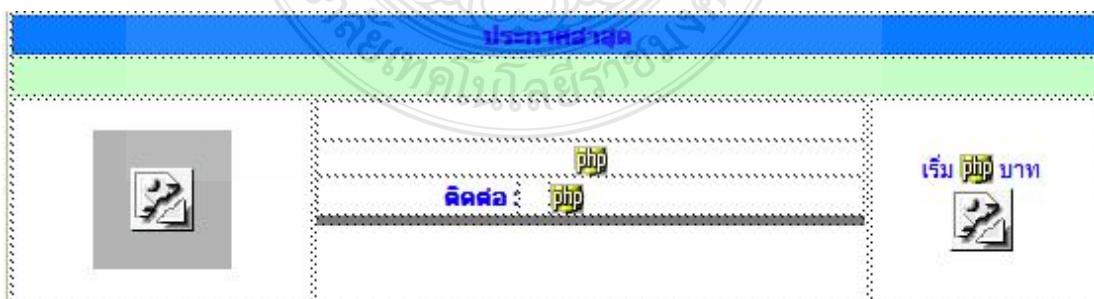
รูปที่ 3.25 การสร้างหมวดหมู่สินค้าที่จะแสดงในหน้าแรก

- auction.php แสดงรายละเอียด หน้าหลักของการประมูลสินค้า โดยการแบ่งสินค้าออกเป็นหมวดหมู่อย่างชัดเจน และมีการบอกส่วนประกอบย่อยของแต่ละหมวดหมู่ว่าควรจะเป็นสินค้าชนิดใดบ้างเพื่อเป็นการจัดประเภทของสินค้าให้ง่ายต่อการค้นหา และแบ่งหมวดหมู่ชัดเจน ผู้ใช้งานสามารถเข้ามาดูสินค้าประมูลได้จากเมนูหน้าแรก ซึ่งจะมีการออกแบบ ดังรูปที่ 3.26



รูปที่ 3.26 หน้าหลักของการประมูล auction.php

- auction_show.php เป็นหน้าที่แสดงรายการประมูล



รูปที่ 3.27 หน้า auction_show.php

- Auction_room.php แสดงส่วนของห้องประมูล



รูปที่ 3.28 หน้า Auction_room.php

เป็นส่วนแสดงห้องประมูล ซึ่งจะแสดงเวลาที่เหลือในการประมูล และนับถอยหลังไปเรื่อยๆ นอกจากนี้ยังมีระบบ Chat และปุ่มในการกดประมูลสินค้า เพื่อให้สมาชิกเข้าร่วมประมูลสินค้ากัน ในระบบ จะใช้ JAVASCRIPT ในการนับถอยหลังเวลาประมูล และเมื่อหมดเวลา คนที่กดประมูลคนสุดท้าย

จะเป็นผู้ได้รับสินค้าไป โดยจะทำการส่งรายละเอียดการชำระค่าสินค้าพร้อม
ด้วยช่องทางการ รับส่งสินค้าไปยัง อีเมลล์ของสมาชิกท่านที่ปิดประมูล และท่าน
ที่ชนะการประมูล โดย JAVASCRIPT ที่ใช้นับถอยหลังเวลาการประมูล

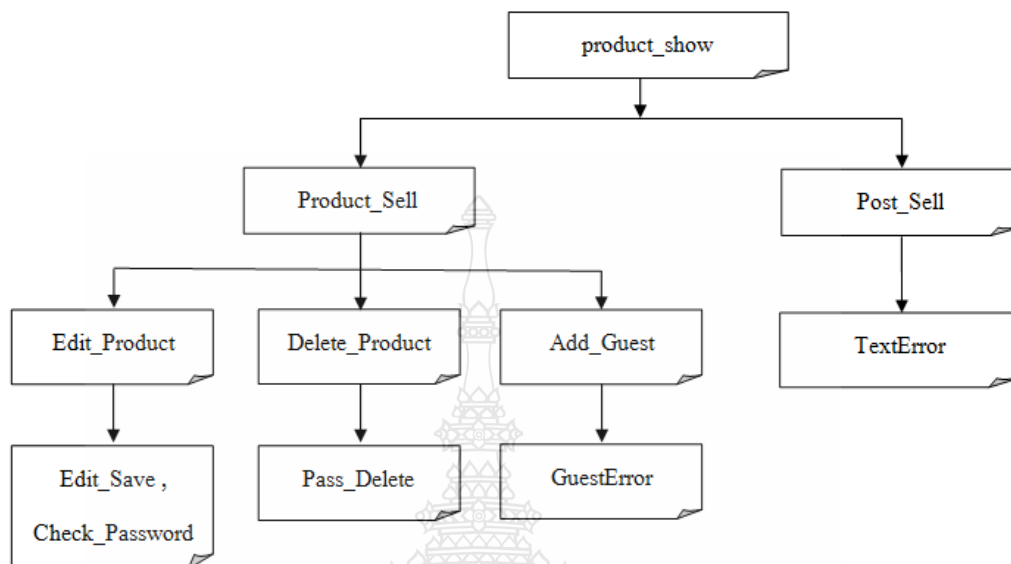
3.3.3 การสร้างระบบฝากขายสินค้า

เป็นระบบที่เปิดให้สมาชิกรนำสินค้ามาฝากขายกับทางเว็บ ซึ่งสมาชิกท่านนั้นที่จะมีสิทธิ
ในการฝากขายสินค้า ส่วนผู้ใช้งานทั่วไป สามารถเปิดดูเพื่อหาสินค้าที่ต้องการและติดต่อไปยัง
สมาชิกที่โพสต์ฝากขายสินค้าโดยตรง

ตารางที่ 3.9 ตารางแสดงระบบฝากขายสินค้า

หน้าที่	เพจที่เกี่ยวข้อง
แสดงสินค้าที่ฝากขาย	product_show.php
โพสต์สินค้าฝากขาย	Post_Sell.php, Add_Sell.php
แสดงรายละเอียดสินค้าฝากขาย	Product_Sell.php
แก้ไขข้อมูลสินค้าฝากขาย	Edit_Product.php, Edit_Save.php, Check_Password.php
ลบข้อมูลสินค้าฝากขาย	Delete_Product.php, Pass_Delete.php
สมุดเยี่ยมชมสินค้าฝากขาย	Product_Sell.php, Add_Guest.php
ตรวจสอบการกรอกข้อมูล โพสต์สินค้าฝากขายไม่ถูกต้อง	TextError.php
ตรวจสอบการกรอกข้อมูลสมุด เยี่ยมชมสินค้าฝากขาย	GuestError.php

ระบบฝากขายสินค้าหน้าต่างๆ ในระบบจะเชื่อมโยงกัน แสดงดังรูปที่ 3.29



รูปที่ 3.29 การเชื่อมต่อกันระหว่างเพจต่างๆ ในระบบฝากขายสินค้า

1) ฐานข้อมูล ระบบฝากขายสินค้าใช้ฐานข้อมูลเพื่อบันทึกข้อมูลสินค้าและสมุดเยี่ยมชมในตาราง selltable ตารางนี้มีทั้งหมด 14 ฟิลด์ และ guestbook ตารางนี้มีทั้งหมด 6 ฟิลด์

ตารางที่ 3.10 ตาราง selltable เก็บข้อมูลสินค้าฝากขาย

ชื่อฟิลด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
ProductID	Int (6)	รหัสสินค้า	PK, auto_increment
Name	Varchar (100)	ชื่อสินค้า	
Price	Double	ราคาสินค้า	
Detail	Text	รายละเอียดของสินค้า	
ImageName	Varchar (100)	ชื่อที่อยู่ที่เก็บรูปนี้ไว้บน Server	
Image01	Varchar (100)	ชื่อที่อยู่ที่เก็บรูปนี้ไว้บน Server	

ตารางที่ 3.11 ตาราง selltable เก็บข้อมูลสินค้าฝากขาย (ต่อ)

ชื่อฟิลด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
Image02	Varchar (100)	ชื่อที่อยู่ที่เกี่ยวข้องกับรูปนี้ไว้บน Server	
Catalog	Int (11)	ประเภทสินค้า	
ProductType	Varchar (100)	ชนิดสินค้า	
Contact	Varchar (100)	ชื่อผู้ขายสินค้า	
NumPhone	Varchar (100)	เบอร์โทรศัพท์ผู้ขายสินค้า	
Email	Varchar (100)	Email ผู้ขายสินค้า	
Date	Date	วันที่ตั้งขายสินค้า	
PassEdit	Varchar (100)	Password สำหรับการแก้ไขข้อมูลสินค้า และลบสินค้า	




ตารางที่ 3.12 ตาราง guestbook เก็บข้อมูลสมุดเยี่ยมชม

ชื่อฟิลด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
GuestID	Int (6)	รหัสข้อความ	PK, auto_increment
ProductID	Int (6)	รหัสสินค้าฝากขาย	PK
Text	Text	ข้อความแสดงความ ความคิดเห็น	
Name	Varchar (100)	ชื่อผู้แสดงความ ความคิดเห็น	
DateGuest	Varchar (10)	วันที่แสดงความ ความคิดเห็น	
TimeGuest	Time	เวลาที่แสดงความ ความคิดเห็น	

2) การทำงานของระบบฝากขาย จะทำงานโดยการที่สมาชิกต้องเข้าสู่ระบบเพื่อที่จะทำการฝากขายสินค้า และเมื่อฝากขายแล้ว สินค้าจะอยู่ในระบบฝากขายตามระยะเวลาที่กำหนด

3) การแสดงสินค้าที่ฝากขาย การทำงานของระบบฝากขายเริ่มจากระบบทำการเปิดเพจ product_show.php ขึ้นมาเพื่อแสดงข้อมูลสินค้าฝากขาย โดยแสดงข้อมูลดังนี้ รหัสสินค้า , รูปภาพ, รายละเอียดสินค้า, ชนิดสินค้า และราคาสินค้า โดยจะเรียงลำดับตามรหัสสินค้า ก่อน- หลัง แต่ถ้าไม่มีสินค้าฝากขายอยู่ในระบบก็จะไม่มีข้อมูลของสินค้าฝากขายแสดงขึ้นมา ใน เพจ product_show.php นี้มีปุ่มสำหรับโพสต์ฝากขายสินค้า และลิงค์สำหรับเข้าไปดูข้อมูลของสินค้าฝากขายที่ผู้ใช้งานสนใจ ที่ข้อความในส่วนขงรายละเอียดของสินค้าฝากขาย

แสดงข้อมูลสินค้า

รหัสสินค้า	รูปภาพ	รายละเอียด	ชนิดสินค้า	ราคา
30		<p>ขายชุดพวงกุญแจ Onepiece</p> <p>ติดต่อ : Monkey D Luffy โทร : 0874521358 Email : Onepiece_Key@hotmail.com</p>	เกมส์ / ของเล่น	350 บาท
31		<p>IPhone 4 สภาพ 90% ราคาถูก</p> <p>ติดต่อ : Atome Pt โทร : 0895264585 Email : -</p>	คอมพิวเตอร์	14500 บาท
32		<p>NoteBook Lenovo Y460 สภาพดี</p> <p>ติดต่อ : Bowling_RMUTT โทร : 0847817728 Email : xloger@hotmail.com</p>	คอมพิวเตอร์	28000 บาท

POST

รูปที่ 3.30 หน้า product_show.php

4) การ โฟสต์ฝากขายสินค้าในระบบฝากขาย เมื่อทำการกดปุ่ม POST ในเพจ product_show.php แล้วระบบจะ ลิงค์ไปยังเพจ Post_Sell.php ในเพจนี้ประกอบด้วยช่องกรอกข้อมูล และปุ่มตกลงสำหรับยืนยันการ โฟสต์ข้อมูล และปุ่ม Reset ข้อมูลที่กรอกไว้ในกรอกข้อมูลสินค้าฝากขายจำเป็นต้องกรอกข้อมูล ดังรูปที่ 3.31




- หัวข้อประกาศขาย / ชื่อสินค้า
- ประเภทสินค้า
- ทิวทัศน์สินค้า
- ราคาสินค้า
- รายละเอียดสินค้า
- รูปภาพหลักของสินค้า และรูปภาพประกอบ 2 ภาพ
- ชื่อผู้ขาย
- เบอร์โทรศัพท์ของผู้ขาย
- Email ของผู้ขาย
- Password สำหรับใช้ในการแก้ไขข้อมูล และลบสินค้า

รูปที่ 3.31 ข้อมูลที่กรอกในการกรอกข้อมูลสินค้าฝากขาย

หลังจากกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้วจึงสามารถกดปุ่มตกลงเพื่อยืนยันการ โฟสต์ฝากขายข้อมูลสินค้าเข้าในระบบได้ หรือถ้าผู้ใช้กรอกข้อมูลผิด สามารถกดปุ่ม Reset เพื่อกรอกข้อมูลใหม่ได้ เมื่อกดปุ่มตกลงระบบจะทำการตรวจสอบข้อมูลว่าข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการ โฟสต์ฝากขายสินค้ามีการกรอกข้อมูลครบถ้วนหรือไม่ ถ้าไม่ระบบจะทำการ Return เพจเพื่อให้ท่านกรอกข้อมูลใหม่โดยใช้ Add_Sell.php เข้ามาตรวจสอบและส่งไปยัง เพจ TextError.php แต่ถ้าการกรอกข้อมูลครบถ้วนระบบจะทำการบันทึกข้อมูลโดยผ่าน เพจ Add_Sell.php เข้าสู่ฐานข้อมูล และกลับไปยัง เพจ product_show.php เพื่อแสดงสินค้าที่ผู้ใช้ฝากขายให้ผู้ใช้เห็น

ฝากขายสินค้า

หัวข้อประกาศขาย/ชื่อสินค้า	<input type="text"/>	* กรุณาใส่ข้อมูล
ระยะเวลา	15 วัน	
ประเภท	-กรุณาลือก-	
หมวดหมู่	คอมพิวเตอร์	
ราคา	<input type="text"/>	* กรุณาใส่ตัวเลข 0-9
รายละเอียด	<div style="text-align: center;"></div>	
รูปหลัก	<input type="text"/>	Browse... * กรุณาใส่รูปภาพ
รูปประกอบ 1	<input type="text"/>	Browse...
รูปประกอบ 2	<input type="text"/>	Browse...
สนใจติดต่อ	<?=\$_SESSION["u_user"]	* กรุณาใส่ข้อมูล
เบอร์โทรศัพท์	<input type="text"/>	* กรุณาใส่ข้อมูล
E-Mail	<?=\$_objResult["email"]	
Password สำหรับลบ / แก้ไข	<input type="text"/>	* กรุณาดัง Password ของท่าน
<input type="button" value="ตกลง"/> <input type="button" value="Reset"/>		

รูปที่ 3.32 หน้า Post_Sell.php


5) การแสดงรายละเอียดสินค้าฝากขาย ในการแสดงสินค้าฝากขายอย่างละเอียดในแต่ละสินค้านั้น จะแสดงอยู่ใน เพจ Product_Sell.php โดยในหน้านี้เป็น ลิงค์มาจากการกดข้อความ รายละเอียดของสินค้านั้นๆ จาก เพจ product_show.php ซึ่งมีข้อมูลดังนี้ รูปภาพประกอบ , รหัสสินค้า, ชื่อสินค้า, รายละเอียดสินค้า, ประเภทสินค้า, ราคาสินค้า, ชื่อผู้ขาย, เบอร์โทรศัพท์ผู้ขาย , Emailผู้ขาย , วันที่ลงรายการ และมีปุ่ม 3 ปุ่ม คือ ปุ่มกลับหน้าหลัก โดยจะกลับไป เพจ product_show.php ปุ่มแก้ไขข้อมูลเพื่อเข้าไปแก้ไขข้อมูลสินค้า และปุ่มลบข้อมูลเพื่อลบสินค้าออกจากระบบ ในเพจ Product_Sell.php นี้ยังมี GuestBook เป็นสมุดเยี่ยมชมสินค้าเพื่อให้ผู้ที่ต้องการซื้อสินค้า และผู้ขายสินค้าสามารถตกลงซื้อขายกันได้ภายใน เพจนั้นๆ เพจนี้ผู้โพสต์ฝากขายสินค้า

สามารถทำการแก้ไขข้อมูลสินค้าและลบสินค้าออกจากระบบได้ โดยการใส่ Password ลบข้อมูล และแก้ไข ข้อมูลที่ตนเองตั้งไว้ตอน โพสต์ฝากขาย สินค้า ส่วนผู้ใช้ที่เข้าชมสินค้าสามารถแสดงความคิดเห็นผ่าน GuestBook ได้

ขายชุดพวงกุญแจ Onepiece

รหัสสินค้า : 57
 ชื่อสินค้า : ขายชุดพวงกุญแจ Onepiece
 รายละเอียด : พวงกุญแจวันพีซมีหลายแบบครับ
 ประเภทสินค้า : เกมส / ของเล่น
 ราคา : 350 บาท

สนใจติดต่อ : xloger
 โทรศัพท์ : 0874521358
 Email : 321798@chaiyo.com
 ระยะเวลา : 5 วัน
 วันที่ลงรายการ : 27/09/2554



www.TOYGAME2005.COM

แสดงความคิดเห็น

จาก : xloger

ข้อความ :

รูปที่ 3.33 หน้า Product_Sell.php

6) การแก้ไขข้อมูลสินค้าในระบบฝากขาย การแก้ไขข้อมูลของสินค้าเป็นการกด ลิงค์ จากเพจ Product_Sell.php เพื่อมายังเพจ Edit_Product.php โดยภายในตัวเพจประกอบด้วย การแสดง ข้อมูลเก่าของสินค้าเพื่อให้แก้ไข ซึ่งข้อมูลที่สามารถแก้ไขได้ คือ ชื่อหัวข้อประกาศขาย / ชื่อสินค้า, ประเภทสินค้า , หมวดหมู่สินค้า , ราคาสินค้า , รายละเอียดสินค้า , ชื่อผู้ขาย , เบอร์โทรศัพท์ ผู้ขาย,

Email ผู้ขาย และมีปุ่ม 2 ปุ่ม คือ ปุ่ม Edit เพื่อยืนยันการแก้ไข และปุ่ม Reset เพื่อคืนค่าเดิมของ ข้อมูลสินค้าในระบบ เมื่อแก้ไขข้อมูล และใส่ Password สำหรับแก้ไขข้อมูลแล้วกดปุ่ม Edit ระบบ จะทำการส่งค่าไปยัง เพจ Edit_Save.php เพื่อตรวจสอบ Password ที่ถูกต้องถ้า Password ถูกต้อง ระบบจะทำการ Update ข้อมูลใหม่ แต่ถ้า Password ผิดพลาดระบบจะทำการแจ้งเตือนรหัสผ่านไม่ ถูกต้อง

รหัสสินค้า : 31

หัวข้อประกาศ : iPhone 4 สภาพ 90% ราคาถูก

ขาย/ชื่อสินค้า : *

ประเภท : ทั่วโลก

หมวดหมู่ : คอมพิวเตอร์

ราคา : 14500 *

รายละเอียด :
 ขายครับ!! iPhone4 16GB สีดำ เครื่องUS สภาพเครื่อง 90% ปุ่มโฮมแน่น หัส
 สีน
 นิดทีลมแบบใสหน้า + หลัง ลงแอปแท้ไว้มากมายหลายรายการ เครื่องเจอแล้ว
 นะครับ ^^
 อาศัยการใช้งาน ค่าตัวไม่เกิน 3 เดือนครับ
 อุปกรณ์ .. ครบยกกล่อง เป็นของแท้ทุกชิ้น หูฟังปรับระดับเสียงได้
 ราคา .. 14500 บาท ถ้าไม่ต่อแถมเคส + บับเปิ้ล
 สะดวก .. ปากน้ำ สำโรง บางนา ปทุม อ่อนนุช หรือตามคลอง

รูปหลัก :

รูปประกอบ 1 :

รูปประกอบ 2 :

สนใจติดต่อ : Atome Pt *

เบอร์โทรศัพท์ : 0895264585 *

Email : *

ใส่ Password
 แก้ไข :

Edit Reset

รูปที่ 3.34 หน้า Edit_Product.php

7) การแสดงความคิดเห็นในสมุดเยี่ยมชมสินค้าใน เพจ Product_Sell.php มีกระดาน สำหรับแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสินค้า หรือจะใช้ในการติดต่อซื้อขายก็ได้โดยจะมีช่องสำหรับใส่ ชื่อผู้แสดงความคิดเห็น กับช่องสำหรับกรอกข้อความ และมีปุ่มตกลงสำหรับยืนยันการแสดงควา มความคิดเห็น เมื่อทำการกดปุ่มตกลง ระบบจะทำการส่งข้อมูลที่ผู้ใช้กรอกไปยัง เพจ Add_Guest.php เพื่อ ทำการเพิ่มความคิ ดเห็นของผู้ใช้เข้าสู่ฐานข้อมูล และมีการตรวจสอบข้อมูลว่าผู้ใช้กรอกข้อมูล

ครบถ้วนหรือไม่ ถ้าไม่ระบบจะทำการเรียก เพจ GuestError.php เพื่อแจ้งกลับผู้ใช้งานว่ารอกข้อมูลไม่ถูกต้อง

กระดานข้อความ	
ชื่อ xloger	สหายยย
	วันที่ 30/08/2554 เวลา 11:26:58
จาก :	
ข้อความ :	
ตกลง	

รูปที่ 3.35 หน้า Product_Sell.php ในส่วนของสมุดเยี่ยมชม

8) กระบวนการทำงานของระบบฝากขายสินค้า

- product_show.php เริ่มต้นโดยการเปิดเพจ product_show.php ซึ่งเป็นหน้าโชว์สินค้าที่ฝากขายทั้งหมด โดยระบบ จะทำการเชื่อมต่อฐานข้อมูล MySQL ในส่วนของตารางแสดงข้อมูลใช้คำสั่ง while(mysql_fetch_array()) ของ PHP ปิดหัวปิดท้ายตาราง เพื่อให้เกิดการวน loop แสดงข้อมูลทั้งหมดออกมาหน้าเพจ และในส่วนของตารางที่ใช้ภาษา HTML ในการเขียนจะต้องแทรกคำสั่ง <?=\$objResult["ชื่อคอลัมน์"];?> ในตารางเพื่อระบุตำแหน่งให้ข้อมูลใดแสดงที่จุดใด ดังรูปที่ 3.36

แสดงข้อมูลสินค้า

รหัสสินค้า	รูปภาพ	รายละเอียด	ชนิดสินค้า	ราคา
1	2	<div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <div style="text-align: right;">3</div> <div>ติดต่อ</div> <div>โทร 4</div> <div>โทร 5</div> <div>Email 6</div> </div>	7	8 บาท

POST

1. <?=\$objResult["ProductID"];?>
2. <?=\$objResult["ImageName"];?>
3. <?=\$objResult["Name"];?>
4. <?=\$objResult["Contact"];?>
5. <?=\$objResult["NumPhone"];?>
6. <?=\$objResult["Email"];?>
7. <?=\$objResult["ProductType"];?>
8. <?=\$objResult["Price"];?>

รูปที่ 3.36 การทำงานหน้าข้อมูลสินค้า (product_show.php)

- Post_Sell.php และ Add_Sell.php เริ่มต้นการทำงาน โดยการกดปุ่ม POST จากเพจ product_show.php มายังเพจ Post_Sell.php ซึ่งเพจนี้มีแบบฟอร์มสำหรับให้กรอกข้อมูลสินค้าฝากขาย ยที่ผู้ใช้ต้องการฝากขายกับระบบ โดยระบบจะทำการรับข้อมูลจากที่ ผู้ใช้กรอกข้อมูลลงในแบบฟอร์ม และส่งค่าไปยัง เพจ Add_Sell.php โดยรูปแบบการส่งค่าในฟอร์มเป็นแบบ \$_Post โดยระบบจะรับข้อมูลจากแบบฟอร์ม ตามรูปที่ 3.37 เมื่อทำการส่งข้อมูลไปยัง เพจ Add_Sell.php โดยการกดปุ่มตกลง ระบบจะทำการเชื่อมต่อฐานข้อมูล และทำการตรวจเช็คความผิดพลาดของการกรอกข้อมูลจากค่า \$_Post ที่ได้รับมาจากฟอร์มกรอกข้อมูลหลังจากตรวจสอบข้อมูล เรียบร้อยแล้ว จึงทำการเก็บค่าจาก \$_Post ของฟอร์มไปไว้ในตัวแปรต่างๆ เมื่อทำการเก็บค่าไว้ในตัวแปร เรียบร้อยจึงทำการ INSERT ค่าในตัวแปรทั้งหมดไว้ในฐานข้อมูล และยุติการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล

หัวข้อประกาศขาย/ชื่อสินค้า : 1 *กรณใส่ข้อมูล

ประเภท : 2

หมวดหมู่ : 3

ราคา : 4 *กรณใส่ข้อมูล

รายละเอียด : 5

รูปหลัก : Browse~ *กร

รูปประกอบ 1 : Browse~ 6

รูปประกอบ 2 : Browse~

สนใจติดต่อ : 7 *กรณใส่ข้อมูล

เบอร์โทรศัพท์ : 8 *กรณใส่ข้อมูล

E-Mail : 9

Password สำหรับลบ / แก้ไข : 10 *กรณตั้ง Password ของท่าน

1. หัวข้อประกาศขาย / ชื่อสินค้า
2. ประเภทสินค้า
3. หมวดหมูสินค้า
4. ราคาสินค้า
5. รายละเอียดสินค้า
6. รูปภาพหลักของสินค้า และรูปภาพประกอบ 2 ภาพ
7. ชื่อผู้ขาย
8. เบอร์โทรศัพท์ของผู้ขาย
9. Email ของผู้ขาย
10. Password สำหรับใช้ในการแก้ไขข้อมูล และลบสินค้า

รูปที่ 3.37 การทำงานหน้ากรอกข้อมูลสินค้าฝากขาย (Post_Sell.php)

- Product_Sell.php และ Add_Guest.php เริ่มทำงานเมื่อคลิกที่ข้อความที่เป็นหัวข้อของเพจ product_show.php จะไปยังเพจ Product_Sell.php เป็นเพจที่แสดงข้อมูลสินค้า และแสดงความคิดเห็นของสมาชิกผู้เยี่ยมชมสินค้า ในส่วนของการแสดงข้อมูลสินค้าจะแสดงภาพและรายละเอียดต่างๆของสินค้าฝากขายนั้นๆ ส่วนของสมาชิกผู้เยี่ยมชมสินค้าจะแสดงชื่อผู้เยี่ยมชม และข้อความแสดงความคิดเห็น กระบวนการทำงานของระบบ บนนี้เริ่มจากการเชื่อมต่อฐานข้อมูลเพื่อเรียกข้อมูลออกมาแสดง ในส่วนของการแสดงข้อมูลใช้ภาษา HTML ในการเขียนแสดงข้อมูล และดึงข้อมูลจากภาษา PHP ขึ้นมาแสดงยังเพจ โดยการดึงข้อมูลในฐานข้อมูลสินค้าใช้คำสั่ง `<?=$objResult["ชื่อคอลัมน์"]?>` และการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลสมาชิกเป็นการดึงข้อมูลมาแสดงทั้งหมดจึงต้องใช้คำสั่ง `while($objResult1 = mysql_fetch_array($objQuery1))` ปิดหัว ปิดท้ายตารางที่เขียนด้วยภาษา HTML ส่วนของตารางที่ใช้ภาษา HTML ในการ

เขียนจะต้องแทรกคำสั่ง `<?=$objResult["ชื่อคอลัมน์"];?>` ในตารางเพื่อระบุตำแหน่งให้ข้อมูลใดแสดงที่จุดใด ดังรูปที่ 3.38

The image shows a web form for product details. The form is divided into three main sections: three image placeholders at the top, a table of product details, and a form for contact information at the bottom. The PHP code snippets are numbered 1 through 12, corresponding to the fields in the form.

รหัสสินค้า	php 4
ชื่อสินค้า	php 5
รายละเอียด	php 6
ประเภทสินค้า	php 7
ราคา	php บาท 8
สนใจติดต่อ	php 9
โทรศัพท์	php 10
Email	php 11
วันที่ลงรายการ	php 12

Buttons: กลับหน้าแรก, แก้ไขข้อมูล, ลบข้อมูล

```

1. <?=$objResult["ImageName"];?>
2. <?=$objResult["Image01"];?>
3. <?=$objResult["Image02"];?>
4. <?=$objResult["ProductID"];?>
5. <?=$objResult["Name"];?>
6. <?=$objResult["Detail"];?>
7. <?=$objResult["ProductType"];?>
8. <?=$objResult["Price"];?>
9. <?=$objResult["Contact"];?>
10. <?=$objResult["NumPhone"];?>
11. <?=$objResult["Email"];?>
12. <? function displaydate($date) {
    $date_array=explode("-", $date);
    $y=$date_array[0]+543;
    $m=$date_array[1];
    $d=$date_array[2];
    $displaydate="$d/$m/$y";
    return $displaydate;
}
    $date = date($objResult["Date"]);
    echo displaydate($date);
    ?>

```

รูปที่ 3.38 ส่วนแสดงสินค้าฝากขาย (Product_Sell.php)

ในส่วนของสมุดเยี่ยมชมนั้นทำหน้าที่แสดงข้อมูลที่เป็นข้อความทั้งหมดเฉพาะของสินค้านั้น โดยการยึดจากรหัสของสินค้าที่ เพจได้รับมานำไปค้นหาใน

ฐานข้อมูล และแสดงออกมาเป็นตารางแสดงข้อมูลของสมุดเยี่ยมชม โดยต้องใช้คำสั่ง `while(mysql_fetch_array())` ของภาษา PHP ปิดหัวปิดท้ายตารางเพื่อให้เกิดการวน loop แสดงข้อมูลทั้งหมดออกมา ยังเพจ และในตารางที่เขียนด้วยภาษา HTML จะต้องแทรกคำสั่ง `<?=$objResult1["ชื่อคอลัมน์"];?>` ในตารางเพื่อระบุตำแหน่งให้ข้อมูลใดแสดงที่จุดใด ดังรูปที่ 3.39 การแสดงความคิดเห็นบนกระดาน ข้อความของสมุดเยี่ยมชม ทำได้โดยการกรอกชื่อผู้แสดงความคิดเห็น และข้อความลงในฟอร์มที่เพจจัดไว้ให้ เมื่อกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว จึงกดปุ่ม ตกลง เพื่อแสดงความคิดเห็นบนสมุดเยี่ยมชม ระบบจะทำการส่งข้อมูลจากฟอร์มออกไปแบบ `$_Post` ไปยังเพจ `Add_Guest.php` กระบวนการทำงานของ `Add_Guest.php` เริ่มจากการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล จากนั้นรับค่าจากฟอร์มมาเก็บไว้ในตัวแปรแต่ละตัวทั้งหมด และตรวจสอบความผิดพลาดของการกรอกข้อมูลว่าว่างเปล่าหรือไม่ ตัวแปรที่เก็บจะเก็บค่า ชื่อผู้แสดงความคิดเห็น , ข้อความแสดงความคิดเห็น , วันที่ที่แสดงความคิดเห็น และเวลาที่แสดงความคิดเห็น หลังจากเก็บค่าต่างๆไว้ในตัวแปรเรียบร้อยแล้ว ระบบจะทำการ INSERT ข้อมูลในตัวแปรลงในฐานข้อมูลสมุดเยี่ยมชม

กระดานข้อความ	
ชื่อ <code>php</code> 1	<code>php</code> 2
วันที่ <code>php</code> เวลา <code>php</code> 3 4	
จาก	<code><?=\$id;?></code>
ข้อความ	<input type="text"/>
ตกลง	

1. `<?=$objResult1["Name"];?>`
2. `<?=$objResult1["Text"];?>`
3. `<?=$objResult1["DateGuest"];?>`
4. `<?=$objResult1["TimeGuest"];?>`

รูปที่ 3.39 ส่วนแสดงความคิดเห็นของสมุดเยี่ยมชม (Product_Sell.php)

- Edit_Product.php และ Edit_Save.php การแก้ไขข้อมูลสินค้าฝากขายนั้นมีกระบวนการโดย เริ่มจากการกดปุ่ม แก้ไขข้อมูล จากเพจ Product_Sell.php ระบบจะทำการส่งค่า id ที่เป็นรหัสสินค้าไปในรูปแบบ ของ \$_Get ไปยังเพจ Edit_Product.php เพื่อให้เพจ Edit_Product.php ใช้ค่า id ในการเรียกข้อมูลจากฐานข้อมูลมาแก้ไขได้ โดยเริ่มจากการเชื่อมต่อฐานข้อมูลเพื่อเรียกข้อมูลสินค้าออกมาโดยอ้างจากค่า id ที่ได้รับมาจากฟอร์มของเพจ Product_Sell.php และดึงข้อมูลออกมาจากฐานข้อมูลโดยอ้างจากรหัสสินค้าหลังจากนั้น ระบบจะทำการดึงข้อมูลมาใส่ไว้ในฟอร์มใน เพจ Edit_Product.php ที่เขียนด้วยภาษา HTML เพื่อให้ผู้ใช้สามารถแก้ไขข้อมูลในแบบฟอร์มได้ คล้ายๆกับการ โปสต์สินค้าใหม่ โดยใน Textbox ของฟอร์มแต่ละอัน จะต้องกำหนดคุณสมบัติเป็น value="<?=\$objResult["ชื่อคอลัมน์"]"; ดังรูปที่ 3.40 หลังจากแก้ไขข้อมูลแล้ว ให้ใส่ Password ลงใน TextBox การใส่ Password เพื่อเป็นตัวยืนยันว่าเป็นผู้ โปสต์สินค้านี้จริงหรือไม่ จากนั้นกดปุ่ม Edit เพื่อแก้ไขข้อมูลโดยระบบจะส่งข้อมูลที่แก้ไขออกไปเป็นแบบ \$_Post ไปยังเพจ Edit_Save.php กระบวนการทำงานของเพจ Edit_Save.php เริ่มจากการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล และเก็บค่า \$_Post ที่ได้จากฟอร์มของเพจ Edit_Product.php ไปไว้ในตัวแปรต่างๆ จากนั้นทำการตรวจสอบ Password ในตัวแปร \$Pass กับ Password ว่าตรงกันหรือไม่ ถ้าตรงกันระบบจะทำการ Update ข้อมูลที่แก้ไข แต่ถ้าไม่ตรงกันระบบจะแจ้งว่ารหัสผ่านไม่ถูกต้อง

รหัสสินค้า	<?=\$objResult["ProductID"];>	1	1. value="<?=\$objResult["ProductID"];>
หัวข้อประกาศขาย/ชื่อสินค้า	<?=\$objResult["Name"];?>	2	2. value="<?=\$objResult["Name"];>
ประเภท	รูปโลก		3. value="<?=\$objResult["Price"];>
หมวดหมู่	เสื้อผ้า / เสื้อชั้น / รองเท้า		4. <?=\$objResult["Detail"];?>
ราคา	<?=\$objResult["Price"]; * 3	3	5. <? if(file_exists("pictures/" . \$objResult["ImageName"]))(
รายละเอียด		4	?>
			<imgsrc="<? echo "pictures/" . \$objResult["ImageName"]; ?>"
			alt="" width="100" height="100" />
			<?) ?>
รูปหลัก		5	6. <? if(file_exists("pictures/" . \$objResult["ImageName"]))(
			?>
			<imgsrc="<? echo "pictures/" . \$objResult["Image01"]; ?>"
			alt="" width="100" height="100" />
			<?) ?>
รูปประกอบ 1		6	7. <? if(file_exists("pictures/" . \$objResult["ImageName"]))(
			?>
			<imgsrc="<? echo "pictures/" . \$objResult["Image02"]; ?>"
			alt="" width="100" height="100" />
			<?) ?>
รูปประกอบ 2		7	8. value="<?=\$objResult["Contact"] ;
สนใจติดต่อ	<?=\$objResult["Contact"] * 8	8	9. value="<?=\$objResult["NumPhone"] ;
เบอร์โทรศัพท์	<?=\$objResult["NumPh"] * 9	9	10. value="<?=\$objResult["Email"] ;
Email	<?=\$objResult["Email"] * 10	10	
ใส่ Password ใหม่			
	Edit Reset		

รูปที่ 3.40 ส่วนของแก้ไขข้อมูลสินค้า (Edit_Product.php)

- Pass_Delete.php และ Delete_Product.php เริ่มการทำงานจากการกดปุ่มลบข้อมูลที่เพจ Product_Sell.php ระบบจะทำการส่งค่าใน DelID ไปในรูปแบบของ \$_Get ไปยังเพจ Pass_Delete.php เพื่อให้เพจ Pass_Delete.php ใช้ DelID ในการเรียกชื่อรูปภาพหลัก และภาพประกอบอีก 2 ภาพ มาไว้ในฟอร์มเพื่อเตรียมส่งไปให้ เพจ Delete_Product.php เพื่อใช้ในการลบรูปภาพออกจาก Server หลังจากการตรวจสอบ Password ถูกต้องกระบวนการดังกล่าวเริ่มจากการเชื่อมต่อฐานข้อมูลจากนั้นเก็บค่าที่ได้มาจากรูปแบบ \$_Get ไว้ในตัวแปรเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับ Password ที่รับเข้ามาใหม่จากนั้นเก็บค่า ID และเก็บชื่อรูปภาพทั้ง 3 รูปไว้ในฟอร์มโดยใส่ไว้ใน Textbox ที่ Hidden เอาไว้ 3 Textbox ดังรูปที่ 3.37 ในเพจ Pass_Delete.php หลังจากใส่ Password และกด

ปุ่ม Delete ระบบจะส่งค่าที่อยู่ในฟอร์มและ Password ที่ได้รับทั้งหมดไปยังเพจ Delete_Product.php ในรูปแบบของ Post และเมื่อระบบส่งค่ามายังเพจ Delete_Product.php กระบวนการลบข้อมูลสินค้าจะเริ่มจากการเชื่อมกับฐานข้อมูลจากนั้นเก็บค่า Post ที่ได้จากฟอร์มในเพจ Pass_Delete.php ไปไว้ในตัวแปรใหม่ และตรวจเช็ค Password ที่รับมาใหม่กับ Password ในฐานข้อมูลว่าตรงกันหรือไม่ ถ้าตรงกันระบบจะทำการลบรูปภาพ สามภาพใน Server ออกก่อนด้วยคำสั่ง unlink("ที่อยู่ของรูปภาพ"); และทำการลบข้อมูลสินค้าในฐานข้อมูลโดยยึดจากค่าใน \$DelID ตรงกับค่า ProductID ที่เป็น Primary Key ในฐานข้อมูล แต่ถ้า Password ไม่ตรงกัน ระบบจะทำการแจ้งว่ารหัสผ่านไม่ถูกต้อง

```
value="<?=$objResult["ProductID"];?>
value="<?=$objResult["ImageName "];?>
value="<?=$objResult["Image01"];?>
value="<?=$objResult["Image02"];?>
```

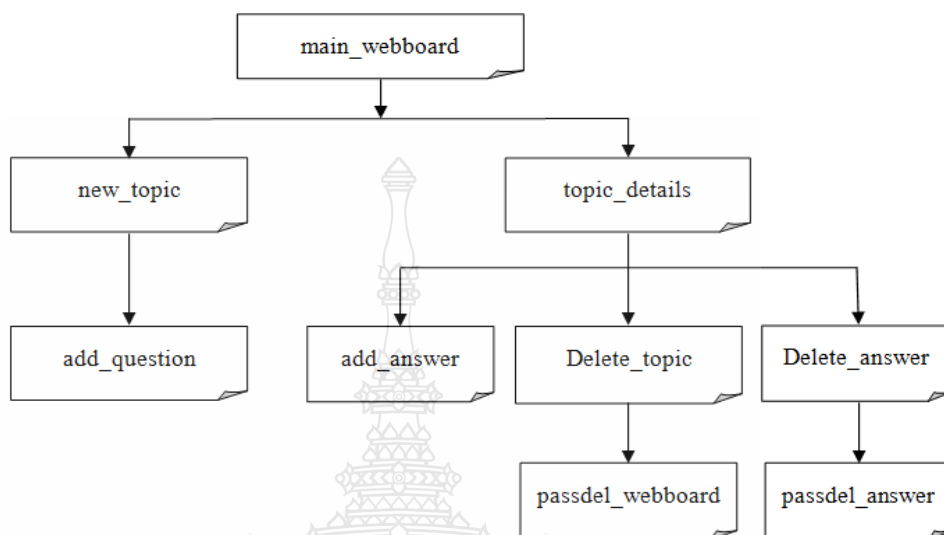
รูปที่ 3.41 คำสั่งเรียกค่ามาแสดงใน TextBox

3.3.4 การสร้างระบบเว็บบอร์ด ใช้สำหรับสมาชิกมา โพสต์แจ้งปัญหา หรือแสดงความคิดเห็นเพื่อที่ผู้ดูแลระบบ หรือผู้ที่รู้มาตอบคำถาม ได้ โดยจะอยู่ที่ Top Menu

ตารางที่ 3.13 ตารางแสดงการสร้างระบบเว็บบอร์ด

หน้าที่	เพจที่เกี่ยวข้อง
แสดงกระทู้คำถาม	main_webboard.php
ตั้งกระทู้คำถาม	new_topic.php , add_question.php
แสดงรายละเอียดกระทู้	topic_details.php
ตอบคำถามกระทู้	add_answer.php
ลบกระทู้คำถาม	Delete_topic.php , passdel_webboard.php
ลบคำตอบกระทู้	Delete_answer.php , passdel_answer.php
เชื่อมต่อฐานข้อมูล	config.inc.php

เพจต่างๆในระบบจะเชื่อมโยงกัน ดังรูปที่ 3.42



รูปที่ 3.42 เพจต่างๆในระบบเว็บบอร์ด

1) ฐานข้อมูลระบบเว็บบอร์ดใช้ฐานข้อมูลเพื่อบันทึกข้อมูลกระทู้คำถาม และคำตอบในตาราง question มีทั้งหมด 7 ฟیلด์ และ answer มีทั้งหมด 5 ฟیلด์

ตารางที่ 3.14 ตารางแสดง question เก็บข้อมูลกระทู้

ชื่อฟิลด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
qid	Int (4)	รหัสกระทู้	PK, auto_increment
qtopic	Text	หัวข้อกระทู้	
qmessage	Longtext	ข้อความในกระทู้	
qname	Varchar (20)	ชื่อผู้ตั้งกระทู้	
qdate	Varchar (20)	วันที่ตั้งกระทู้	
qreply	Int (4)	จำนวนผู้ตอบกระทู้	
passdel	Varchar (12)	Password สำหรับลบกระทู้	

ตารางที่ 3.15 ตารางแสดง answer เก็บข้อมูลสินค้าฝากขาย

ชื่อฟิลด์	ชนิด	คำอธิบาย	หมายเหตุ
aid	Int (4)	รหัสคำตอบ	PK, auto_increment
qid	Int (4)	รหัสกระทู้	PK
aname	Varchar (20)	ชื่อผู้ตอบ	
amessage	Longtext	คำตอบ	
adate	Varchar (20)	วันที่ตอบคำถาม	

2) การทำงานของระบบเว็บบอร์ด การแสดงกระทู้คำถามการทำงานของระบบเว็บบอร์ด เริ่มจากระบบทำการเปิด เพจ main_webboard.php ขึ้นมาเพื่อแสดงกระทู้คำถามทั้งหมดที่มีผู้ใช้นั้นๆ โพสต์ไว้ หรือยังไม่มีก็ตาม ในเพจนี้จะแสดงรายละเอียดของกระทู้ ดังนี้ ลำดับกระทู้, ชื่อกระทู้, ชื่อผู้โพสต์กระทู้, วันที่โพสต์กระทู้ และจำนวนผู้ตอบกระทู้ นอกจากนั้นยังมีปุ่มตั้งกระทู้ เพื่อให้ผู้ใช้ตั้งกระทู้ใหม่ได้

Webboard				
ลำดับ	กระทู้	โบน	วันที่	ตอบ
11	มาฟังเพลงเพราะๆกันเถอะ	Xloger	16-September-2011	1
10	ระบบประมวลสินค้าใช้อย่างไร	อิทธิพล	16-September-2011	4
8	อะไรเอ่ย	คน	04-September-2011	3

ตั้งกระทู้

รูปที่ 3.43 หน้า main_webboard.php

3) การตั้งกระทู้คำถาม ต้องกดปุ่มตั้งกระทู้จากเพจ main_webboard.php เพื่อลิงค์ไปยังเพจ new_topic.php เพื่อกรอกข้อมูลในการตั้งกระทู้คำถาม โดยข้อมูลที่จำเป็นต้องกรอกคือ หัวข้อกระทู้, รายละเอียดกระทู้, ชื่อผู้โพสต์กระทู้ และรหัสสำหรับลบบกระทู้ หลังจากกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้วใน เพจนี้จะมีปุ่มอยู่ 2 ปุ่ม คือ ปุ่มตั้งกระทู้ใหม่เพื่อตั้งกระทู้คำถามที่ผู้ใช้กรอกข้อมูลไป และปุ่มลบใหม่เพื่อลบข้อมูลที่ผู้ใช้กรอกไป หลังจากกดปุ่มตั้งกระทู้ใหม่ระบบจะ ส่งข้อมูลไปยังเพจ add_question.php เพื่อทำการตรวจสอบการกรอกข้อมูลที่ถูกต้อง และบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูล และกลับไปยังเพจ main_webboard.php เพื่อแสดงกระทู้ใหม่ที่ผู้ใช้สร้าง

ตั้งกระทู้ใหม่

หัวข้อ :

รายละเอียด :

ชื่อ :

รหัสสำหรับลบ :

รูปที่ 3.44 เพจ new_topic.php

4) การแสดงรายละเอียดของกระทู้คำถาม เป็นการเปิด เพจจากการกด ลิงค์จากข้อความรายละเอียดของ เพจ main_webboard.php เมื่อผู้ใช้กดแล้ว ระบบจะเปิด เพจ topic_details.php โดยการดึงข้อมูลทั้งหมดของกระทู้คำถามนั้นจากฐานข้อมูลขึ้นมาแสดง โดยแสดงรายละเอียดดังนี้ หัวข้อกระทู้, รายละเอียดกระทู้, ชื่อผู้โพสต์ และวันที่โพสต์ นอกจากนั้นยังแสดงคำตอบของกระทู้ด้านล่าง

เรื่อง : ระบบประมวลสินค้าใช้อย่างไร

รายละเอียด : อยากรู้การใช้ระบบประมวลหน่อยครับ ว่ามันใช้อย่างไร

โดย : อัธพล
วันที่ : 16-September-2011

[ลบ](#)

รูปที่ 3.45 หน้า topic_details.php ส่วนของหัวข้อกระทู้

คำตอบ

ทำการสมัครสมาชิกก่อนครับ จึงจะร่วมประมวลได้ วิธีการประมวลก็แคกดปุ่มประมวลสินค้านั้นๆ ก่อนหมดเวลาเลยครับ

โดย : Admin **วันที่ :** 16-September-2011

[ลบ](#)

แล้วจะฝากของเข้าร่วมประมวลยังไงครับ

โดย : อัธพล **วันที่ :** 16-September-2011

[ลบ](#)

ก็ต้องส่งประวัติตัวเอง บัตรประชาชนมาให้ทางเวปมาสเตอร์ครับ เพื่อให้สิทธิในการเปิดประมวลครับ

โดย : Admin **วันที่ :** 16-September-2011

[ลบ](#)

ชื่อ :

คำตอบ :

รูปที่ 3.46 หน้า topic_details.php ส่วนของกระดานตอบคำถาม

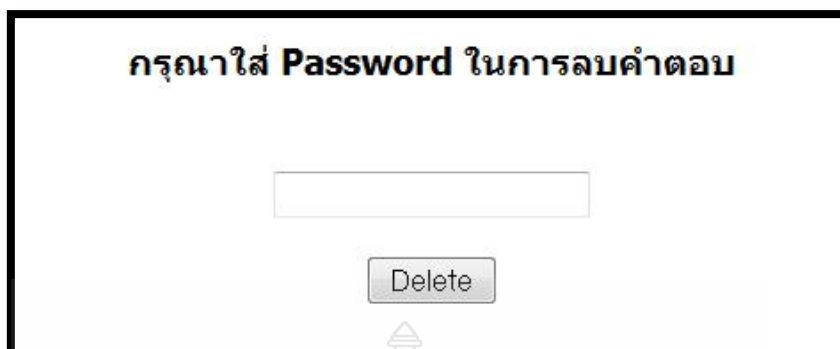
5) การโพสต์ตอบคำถามในกระทู้ การโพสต์ตอบคำถามนั้นมีแบบฟอร์มสำหรับกรอกข้อมูลอยู่ที่ เพจ `topic_details.php` ซึ่งสามารถกรอกข้อมูลได้เลย โดยต้องกรอกชื่อผู้ตอบคำถาม และคำตอบลงในแบบฟอร์ม นอกจากนี้ยังมีปุ่มอีก 3 ปุ่ม คือ ปุ่มตอบคำถามสำหรับ โพสต์คำตอบ โดยการส่งข้อมูลไปยัง เพจ `add_answer.php` เพื่อบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูล และกลับมายัง เพจ `topic_details.php` เพื่อแสดงคำตอบที่ผู้ใช้ตอบไป ส่วนปุ่ม Reset เพื่อดำข้อมูลที่กรอกไป และปุ่มกลับหน้าแรกเพื่อกลับไป เพจ `main_webboard.php` จะเห็นได้ดังรูปที่ 3.46

6) การลบกระทู้คำถาม และการลบคำตอบ การลบกระทู้คำถามสามารถลบได้ใน เพจ `topic_details.php` โดยการกดปุ่มลบ ระบบจะลิงค์ไปยัง เพจ `passdel_webboard.php` ในเพจนี้ระบบจะให้ผู้ใช้ใส่รหัสสำหรับลบข้อมูลโดยผู้โพสต์กระทู้เท่านั้นที่รู้รหัสลบกระทู้นี้ หลังจากใส่รหัสและกดปุ่ม Delete ระบบจะทำการส่งข้อมูลไปยัง เพจ `Delete_topic.php` เพื่อลบกระทู้นี้ออกจากฐานข้อมูล และกลับไปยัง เพจ `main_webboard.php`

การลบคำตอบทำโดยวิธีการเช่นเดียวกับการลบกระทู้คำถาม แต่เพียงเลือกกดคำว่า “ลบ” ที่คำตอบที่ผู้ใช้ต้องการลบ ระบบจะลิงค์ไปยัง เพจ `passdel_answer.php` ในเพจนี้ระบบจะให้ผู้ใช้ใส่รหัสสำหรับลบข้อมูลโดยผู้โพสต์กระทู้เท่านั้นที่รู้รหัสลบคำตอบนี้ หลังจากใส่รหัสและกดปุ่ม Delete ระบบจะทำการส่งข้อมูลไปยัง เพจ `Delete_answer.php` เพื่อลบคำตอบนี้ออกจากฐานข้อมูล และกลับไปยัง เพจ `topic_details.php` จะเห็นว่าคำตอบที่ลบนั้นหายไปเรียบร้อยแล้ว

กรุณาใส่ Password ในการลบกระทู้






รูปที่ 3.47 หน้า `passdel_topic.php`



รูปที่ 3.48 หน้า passdel_answer.php

7) กระบวนการทำงานของระบบเว็บบอร์ด

- config.inc.php และ main_webboard.php เริ่มต้น โดยทำการเปิดเพจหลักของระบบ คือ เพจ main_product.php ซึ่งเป็นหน้าโชว์กระทู้คำถามทั้งหมดที่มีผู้ตั้งไว้ โดยระบบทำการเชื่อมต่อฐานข้อมูล MySQL โดย include config.inc.php มาใช้งาน ใน config.inc.php มีคำสั่งในการเชื่อมต่อฐานข้อมูลเมื่อทำการเชื่อมต่อฐานข้อมูลโดยการใช้คำสั่ง include config.inc.php จากนั้นระบบจะทำงานในเพจ main_webboard.php ต่อ โดยการเรียกข้อมูลในฐานข้อมูลออกมาแสดงยังตารางที่เขียนแสดงผลไว้ด้วยภาษา HTML ในส่วนของตารางแสดงข้อมูลใช้คำสั่ง while(mysql_fetch_array()) ของ PHP ปิดหัวปิดท้ายตารางเพื่อให้เกิดการวน loop แสดงข้อมูลทั้งหมดออกมาหน้า เพจ และในส่วนของตารางที่ใช้ภาษา HTML ในการเขียนจะต้องแทรกคำสั่ง `<?=$objResult["ชื่อคอลัมน์"];?>` ในตารางเพื่อระบุตำแหน่งให้ข้อมูลใดแสดงที่จุดใด

Webboard				
ลำดับ	กระทู้	โดย	วันที่	ตอบ
 1	 2	 3	 4	 5

ตั้งกระทู้

1. `<?=$objResult["qid"];?>`
2. `<?=$objResult["qtopic"];?>`
3. `<?=$objResult["qname"];?>`
4. `<?=$objResult["qdate"];?>`
5. `<?=$objResult["qreply"];?>`

รูปที่ 3.49 ตำแหน่งการวางโปรแกรมหน้าเว็บบอร์ด (main_webboard.php)

- new_topic.php และ add_question.php เริ่มโดยการกดปุ่มตั้งกระทู้จาก เพจ main_webboard.php มายังเพจ new_topic.php ซึ่งเพจนี้มีแบบฟอร์มสำหรับการตั้งกระทู้คำถาม โดยระบบจะทำการรับข้อมูล จากผู้ใช้กรอกข้อมูลลงในฟอร์ม และส่งค่าไปยัง เพจ add_question.php โดยรูปแบบการส่งค่าในแบบฟอร์มเป็นแบบ \$ Post โดยระบบจะรับข้อมูลจากแบบฟอร์ม ดังรูปที่ 3.50 เมื่อทำการส่งข้อมูลไปยัง เพจ add_question.php โดยการกดปุ่มตั้งกระทู้ใหม่ ระบบจะทำการเชื่อมต่อฐานข้อมูลโดยการ include config.inc.php จากนั้นทำการตรวจเช็คความผิดพลาดของการกรอกข้อมูลจากค่า \$ _Post ที่ได้รับมาจากฟอร์มกรอกข้อมูล และทำการเก็บค่าจาก \$ _Post ของฟอร์มไปไว้ในตัวแปรต่างๆเมื่อทำการเก็บค่าไว้ในตัวแปรเรียบร้อยแล้วจึงทำการ INSERT ค่าในตัวแปรทั้งหมดไว้ในฐานข้อมูล และยุติการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล

ตั้งกระทู้ใหม่

หัวข้อ :

รายละเอียด :

ชื่อ :

รหัสสำหรับลบ :

1. หัวข้อกระทู้
2. รายละเอียดของกระทู้
3. ชื่อผู้ตั้งกระทู้
4. รหัสสำหรับลบกระทู้

รูปที่ 3.50 ตำแหน่งการกรอกข้อมูลตั้งกระทู้ (new_topic.php)

- topic_details.php และ add_answer.php เริ่มทำงานเมื่อคลิกที่ข้อความที่เป็นหัวข้อของเพจ main_webboard.php จะไปยังเพจ topic_details.php ซึ่งเป็นเพจที่แสดงข้อมูลกระทู้คำถาม และแสดงคำตอบของกระทู้นั้น ในส่วนของการแสดงข้อมูลกระทู้จะแสดงรายละเอียดของกระทู้ , ชื่อผู้ตั้งกระทู้ และวันที่ตั้งกระทู้ ส่วนของกล่องแสดงคำตอบจะแสดงชื่อผู้ตอบ และคำตอบ กระบวนการทำงานของระบบนี้เริ่มจากการเชื่อมต่อฐานข้อมูล โดยการ include config.inc.php เพื่อเรียกข้อมูลออกมาแสดงในส่วนของการแสดงข้อมูลใช้ภาษา HTML ในการเขียนแสดงข้อมูล และดึงข้อมูลจากภาษา PHP ขึ้นมาแสดงยังเพจโดยการดึงข้อมูลในฐานข้อมูลเว็บบอร์ด จะใช้คำสั่ง `<?=$ObjResult["ชื่อคอลัมน์"]?;>` และการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลแสดงความคิดเห็นเป็นการดึงข้อมูลมาแสดงทั้งหมดจึงต้องใช้คำสั่ง `while($ObjResult1 = mysql_fetch_array($ObjQuery1))` ปิดหัวปิดท้ายตารางที่เขียนด้วยภาษา HTML ส่วนของตารางที่ใช้ภาษา HTML ในการเขียนจะต้องแทรกคำสั่ง `<?=$ObjResult["ชื่อคอลัมน์"]?;>` ในตารางเพื่อระบุตำแหน่งให้ข้อมูลใดแสดงที่จุดใด ดังรูปที่ 3.51



รูปที่ 3.51 ตำแหน่งแสดงข้อมูลกระทู้ (topic_details.php)

ในส่วนของกล่องแสดงคำตอบ จะทำหน้าที่แสดงข้อมูลที่เป็นคำตอบทั้งหมด เฉพาะของกระทู้คำถามนั้น โดยการยึดจากรหัสของกระทู้ที่ เพจ ได้รับมานำไป ค้นหาในฐานข้อมูล และแสดงออกยังตารางแสดงข้อมูลของกล่องแสดงคำตอบ ต้องใช้คำสั่ง `while(mysql_fetch_array())` ของภาษา PHP ปิดหัวปิดท้ายตาราง เพื่อให้เกิดการวน loop แสดงข้อมูลทั้งหมดออกมา ยังเพจ และในตารางที่เขียน ด้วยภาษา HTML จะต้องแทรกคำสั่ง `<?=$objResult1[\"ชื่อคอลัมน์\"]?>` ใน ตารางเพื่อระบุตำแหน่งให้ข้อมูลใดแสดงที่จุดใดดังรูปที่ 3.52 การแสดงคำตอบ บนกระดานข้อความ ทำได้โดยการกรอกชื่อผู้ตอบ และคำตอบลงในฟอร์มที่ เพจจัดไว้ให้เมื่อกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้วจึงกดปุ่มตอบคำถาม เพื่อแสดงคำตอบบน กระดานข้อความ ระบบจะทำการส่งข้อมูลจากฟอร์มออกไปแบบ `$_POST` ไปยัง เพจ `add_answer.php` กระบวนการการทำงานของ `add_answer.php` เริ่มจากการ เชื่อมต่อกับฐานข้อมูล โดยการ `include config.onc.php` จากนั้นรับค่าจากจาก ฟอร์มมาเก็บไว้ในตัวแปรแต่ละตัวทั้งหมด และตรวจสอบความผิดพลาดของ การกรอกข้อมูลว่าว่างเปล่าหรือไม่ ตัวแปรที่เก็บจะเก็บค่า ชื่อผู้ตอบ, คำตอบ และวันที่ที่แสดงคำตอบหลังจากเก็บค่าต่างๆไว้ในตัวแปรเรียบร้อยแล้ว ระบบ จะทำการ INSERT ข้อมูลในตัวแปรลงในฐานข้อมูลคำตอบ

คำตอบ

php 1

โดย: php 2 วันที่: php 3 ลบ

ชื่อ: _____

คำตอบ: _____

1. <?=\$objResult1["amessage"];>
2. <?=\$objResult1["aname"];>
3. <?=\$objResult1["adate"];>

<? =

รูปที่ 3.52 ตำแหน่งข้อมูลคำตอบ (topic_details.php)

- passdel_webboard.php และ Delete_topic.php เริ่มการทำงานจากการกดปุ่มลบที่เพจ topic_details.php ในส่วนของกระทู้คำถาม ระบบจะทำการส่ง delid ในรูปแบบของ Get ไปยังเพจ passdel_webboard.php มาไว้ในฟอร์มเพื่อเตรียมส่งไปให้เพจ Delete_topic.php เพื่อใช้ในการลบกระทู้คำถาม หลังจากการตรวจสอบ Password ถูกต้อง กระบวนการดังกล่าวเริ่มจากการเชื่อมต่องานข้อมูลจากนั้นเก็บค่าที่ได้มาจากรูปแบบของ \$_GET ไว้ในตัวแปรเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับ Password ที่รับเข้ามาใหม่ ดังนั้น เพจ passdel_webboard.php จะต้องส่งค่า delid ที่เป็นรหัสของกระทู้คำถามกับ Password ใหม่ที่รับเข้ามาจากฟอร์มกรอกรับ Password ส่งไปยังเพจ Delete_topic.php ในรูปแบบของ \$_POST เพื่อใช้ในการลบกระทู้คำถาม และคำตอบในกระทู้คำถามนั้นทั้งหมด กระบวนการทำงานของเพจ Delete_topic.php เริ่มจากการเชื่อมต่องานข้อมูลจากนั้นเก็บค่า \$_POST ที่ได้จากฟอร์ม ในเพจ passdel_webboard.php ไปไว้ในตัวแปรใหม่ และตรวจสอบ Password ที่รับมาใหม่กับ Password ในฐานข้อมูลว่าตรงกันหรือไม่ ถ้าตรงกันระบบจะทำการลบข้อมูลกระทู้คำถาม และคำตอบของกระทู้คำถามนั้นในฐานข้อมูลโดยยึดจากค่าใน \$delid ตรงกับค่า qid ที่เป็น

Primary Key ในฐานข้อมูลแต่ถ้า Password ไม่ตรงกัน ระบบจะทำการแจ้งว่าไม่สามารถลบกระทู้

- passdel_answer.php และ Delete_answer.php เริ่มการทำงานจากการกดปุ่ม ลบ ที่เพจ topic_details.php ในส่วนของกล่องแสดงคำตอบ ระบบจะทำการส่ง delaid ไปในรูปแบบของ \$_Get ส่งไปยังเพจ passdel_webboard.php มาไว้ในฟอร์มเพื่อเตรียมส่งไปให้ เพจ Delete_answer.php เพื่อใช้ในการลบคำตอบ หลังจากการตรวจสอบ Password ถูกต้อง กระบวนการดังกล่าวเริ่มจากการเชื่อมต่อฐานข้อมูลจากนั้นเก็บค่าที่ได้มาจากรูปแบบ \$_Get ไว้ในตัวแปรเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับ Password ที่รับเข้ามาใหม่ ดังนั้นเพจ passdel_answer.php จะต้องส่งค่า delaid ที่เป็นรหัสของคำตอบ กับ Password ใหม่ที่รับเข้ามาจากฟอร์มกรอกรับ Password ส่งไปยังเพจ Delete_answer.php ในรูปแบบของ \$_Post เพื่อใช้ในการลบคำตอบในกระทู้คำถามนั้นเพียงคำตอบเดียว กระบวนการทำงานของเพจ Delete_answer.php เริ่มจากการเชื่อมต่อฐานข้อมูลจากนั้นเก็บค่า \$_Post ที่ได้จากฟอร์มใน เพจ passdel_answer.php ไปไว้ในตัวแปรใหม่และตรวจสอบ Password ที่รับมาใหม่กับ Password ในฐานข้อมูลว่าตรงกันหรือไม่ ถ้าตรงกันระบบจะทำการลบคำตอบของกระทู้คำถามนั้นในฐานข้อมูลโดยยึดจากค่าใน \$delaid ตรงกับค่า aid ที่เป็น Primary Key ในฐานข้อมูล แต่ถ้า Password ไม่ตรงกัน ระบบจะทำการแจ้งว่าไม่สามารถลบคำตอบได้

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

การทดสอบการใช้งานเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาระบบ ประมูลสินค้าออนไลน์ และอยู่ในหลักการ SDLC เพราะเมื่อมีการวิเคราะห์ วางแผนกำหนดขอบเขต ออกแบบ และทดสอบการทำงาน ของระบบ ประมูลสินค้าออนไลน์ แล้ว ก็จะสามารถสรุปผลการใช้งานของระบบ ประมูลสินค้าออนไลน์ ได้ว่ามีความ ประสบผลสำเร็จ หรือต้องปรับปรุงแก้ไขอย่างไรบ้าง ซึ่งใน ระบบ ประมูลสินค้าออนไลน์นั้นมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

4.1 ผลการดำเนินงานของระบบประมูลสินค้าออนไลน์

แบ่งการทำงานของระบบประมูลสินค้าออกเป็น 3 ระดับ คือ

4.1.1 ระดับผู้ใช้งานทั่วไป

ในระดับ ผู้ใช้งานทั่วไป คือ ผู้ที่เข้ามา อ่านข่าวสาร หรือใช้บริการต่างๆของเว็บ จะสามารถใช้งานระบบได้แค่บางส่วน คือ การอ่านบทความข่าวสาร การดูประกาศฝากขายสินค้า การดูสินค้าประมูล แต่ไม่มีสิทธิ์ในการเปิด และเข้าร่วมประมูลสินค้า ไม่มีสิทธิ์ในการฝาก และดูรายละเอียดสินค้าฝากขาย

4.1.2 ระดับสมาชิก

ในระดับ สมาชิกผู้ใช้งานจะต้องสมัครเป็นสมาชิกโดยการเข้าไปที่ เมนูสมัครสมาชิก เมื่อสมัครสมาชิกแล้ว ผู้ใช้งานสามารถเข้าสู่ระบบสมาชิกเพื่อใช้งานระบบ โดยมีสิทธิ์ใช้งานระบบ ได้ทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการเปิดประมูลสินค้า เข้าร่วมการประมูล นำสินค้ามาฝากขาย ดูรายละเอียดสินค้าฝากขาย เขียนบทความ ดูบทความทั้งหมด แต่จะจำกัดปริมาณขึ้นอยู่กับระดับเครดิตของสมาชิกแต่ละคน

4.1.3 ระดับผู้ดูแลระบบ

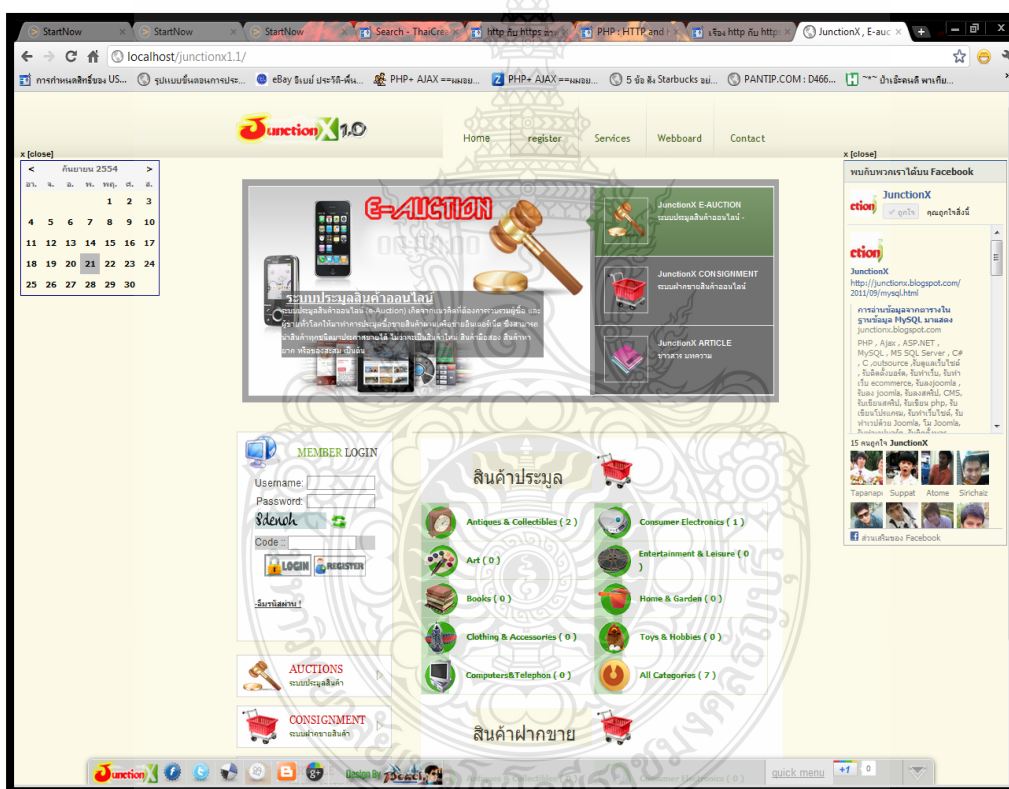
ในระดับผู้ดูแลระบบ สามารถทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบ เพื่อจัดการกับระบบทั้งหมด ได้ โดยมีเมนูซอฟต์แวร์การใช้งานต่างๆ ไว้มากมายเพื่อจัดการกับส่วนต่างๆของ เว็บ อีกทั้งยังมีเมนูติดต่อกับคอนโทรลพาเนลของเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่เว็บให้บริการ

4.2 การทดสอบการใช้งานระบบประมูลสินค้าออนไลน์

การทดสอบการใช้งาน ระบบประมูลสินค้าออนไลน์ มีผลการดำเนินงานตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

4.2.1 หน้าหลักของเว็บ

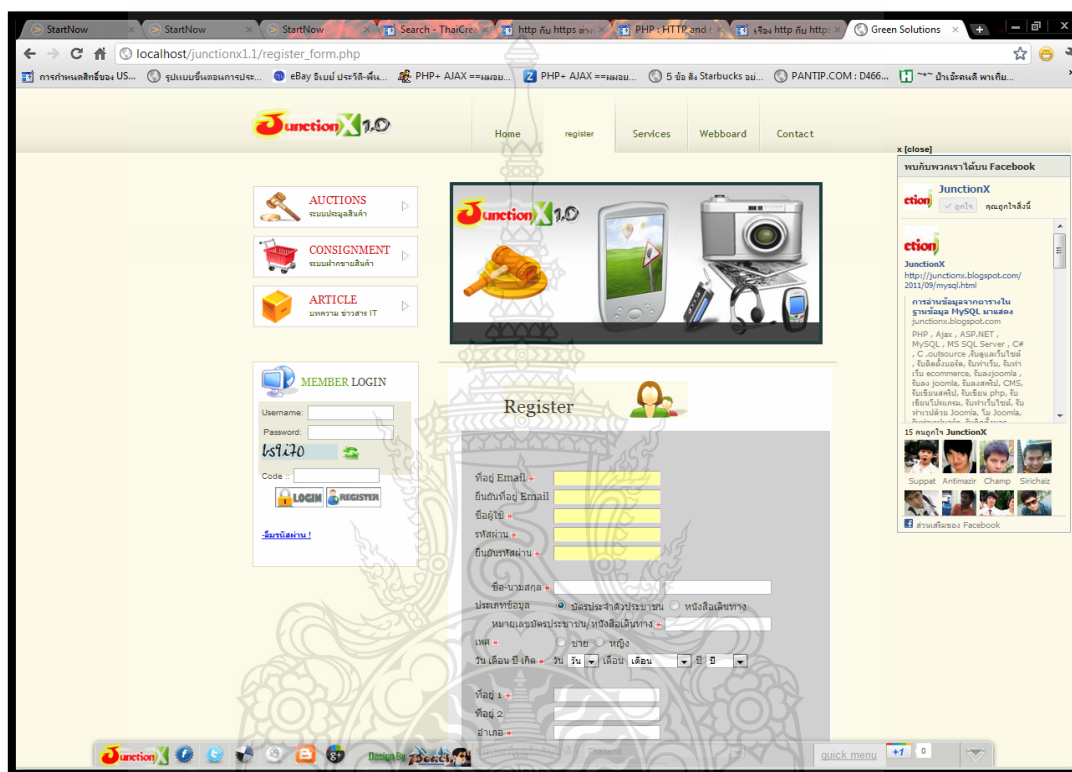
การเข้าสู่หน้าแรกของระบบทั้งหมดดังรูปที่ 4.1 ในหน้านี้จะมีสี่ส่วน คือ ส่วนของเมนูด้านบน ส่วนของเมนูด้านข้าง ส่วนของการแสดงเนื้อหาตรงกลาง และส่วนประกอบอื่นๆ หน้าหลักจะเป็นหน้าที่มีลิงค์เชื่อมต่อไปยังส่วนต่างๆ ของระบบ และมีลิงค์ข่าวสารจากระบบ เพื่ออัปเดตให้ผู้ใช้งานได้ทราบ ซึ่งการทดสอบการใช้งานสามารถแสดงผลได้ดี ใช้งานได้ทุกอย่าง



รูปที่ 4.1 การทดสอบหน้าหลักของเว็บ (index.php)

4.2.2 หน้าสมัครสมาชิก (register)

การสมัครสมาชิกเพื่อใช้งานระบบ เข้ามาใช้ งาน ดังรูปที่ 4.2 ได้โดยการเลือกที่ เมนู ด้านบนสุดของเว็บลำดับที่สอง ชื่อว่า register เมื่อคลิกที่เม นูจะเข้ามาสู่หน้าสมัครสมาชิก ซึ่งจะมี แบบฟอร์มการสมัครสมาชิกให้กรอกรายละเอียด ดังรูปที่ 4.3



รูปที่ 4.2 การทดสอบแบบฟอร์มสมัครสมาชิก

The image shows a web registration form titled "Register" with a small icon of a woman and child. The form contains the following fields and options:

- ที่อยู่ Email *
- ยืนยันที่อยู่ Email
- ชื่อผู้ใช้ *
- รหัสผ่าน *
- ยืนยันรหัสผ่าน *
- ชื่อ-นามสกุล *
- ประเภทข้อมูล บัตรประจำตัวประชาชน หนังสือเดินทาง
- หมายเลขบัตรประชาชน/หนังสือเดินทาง *
- เพศ * ชาย หญิง
- วัน เดือน ปี เกิด * วัน [dropdown] เดือน [dropdown] ปี [dropdown]
- ที่อยู่ 1 *
- ที่อยู่ 2
- อำเภอ *
- ประเทศที่คุณถือสัญชาติ * Thailand [dropdown]
- จังหวัด * == โปรดเลือกจังหวัด == [dropdown]
- รหัสไปรษณีย์ *
- โทรศัพท์มือถือ *
- โทรศัพท์บ้าน

At the bottom of the form is a button labeled "REGISTER" with a small icon of a person.

รูปที่ 4.3 การทดสอบแบบฟอร์มการสมัครสมาชิก

จากรูปที่ 4.3 แสดงแบบฟอร์มการสมัครสมาชิก โดยจะมีช่องให้กรอกรายละเอียดต่างๆ ถ้ากรอกไม่ถูกต้อง จะมีคำเตือนมาเตือนในพื้นที่ว่างหลังช่อง โดยช่องสีเหลือง คือ ข้อมูลสำคัญที่ต้องกรอก และมีการเช็คความถูกต้องของข้อมูล ส่วนช่องสีขาว คือ ข้อมูลทั่วไปของสมาชิก ทั้งนี้สมาชิกควรที่จะกรอกข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วนทุกช่องเพื่อสิทธิ์ และประโยชน์ของสมาชิก โดยถ้าหากสมาชิกกรอกข้อมูลช่องสีเหลือง ไม่ถูกต้อง ระบบจะแจ้งเตือน และไม่ยอมให้สมัครสมาชิก ดังรูปที่ 4.4 และถ้าข้อมูลทั้งหมดถูกต้องระบบจะแจ้งว่าถูกต้อง ดังรูปที่ 4.5

| | | |
|---------------------|-------------|-------------------------------|
| ที่อยู่ Email * | ggggg | ✗ กรุณากรอก email ให้ถูกต้อง |
| ยืนยันที่อยู่ Email | | ✗ กรุณากรอก email อีกครั้ง |
| ชื่อผู้ใช้ * | junctionaof | ✗ username นี้มีผู้ใช้งานแล้ว |
| รหัสผ่าน * | | ✗ กรุณากรอก password |
| ยืนยันรหัสผ่าน * | | ✗ กรุณากรอก password อีกครั้ง |

รูปที่ 4.4 การทดสอบความผิดพลาดในการสมัครสมาชิก

| | | |
|---------------------|-----------------------|----------------------------------|
| ที่อยู่ Email * | kittipeet@hotmail.com | ✓ email นี้ สามารถใช้งานได้ ครับ |
| ยืนยันที่อยู่ Email | kittipeet@hotmail.com | ✓ |
| ชื่อผู้ใช้ * | peach | ✓ username นี้ ใช้งานได้ |
| รหัสผ่าน * | | ✓ |
| ยืนยันรหัสผ่าน * | | ✓ |

รูปที่ 4.5 การทดสอบความถูกต้องในการสมัครสมาชิก

จากรูปที่ 4.4 และ 4.5 แสดงการตรวจเช็คความถูกต้องของ การสมัครสมาชิก โดย ที่อยู่ Email จะต้องกรอกรูปแบบ Email ที่ถูกต้องจึงจะผ่าน และต้องไม่ซ้ำ กับ Email ที่มีอยู่แล้วในระบบ และต้องยืนยัน Email เดิมอีกครั้งเพื่อแน่ใจว่าไม่ได้พิมพ์ผิด ชื่อผู้ใช้ก็เช่นเดียวกัน ต้องไม่ซ้ำกับชื่อ ผู้ใช้ที่มีอยู่แล้วในระบบ ตามด้วยรหัสผ่านอีกสองครั้ง

MEMBER LOGIN

Username:

Password:

Code:

[ลืมรหัสผ่าน!](#)

Register

ที่อยู่ Email + ✓ email นี้ สามารถใช้งานได้ ครับ

ยืนยันที่อยู่ Email ✓

ชื่อผู้ใช้ + ✓ username นี้ ใช้งานได้

รหัสผ่าน + ✓

ยืนยันรหัสผ่าน + ✓

ชื่อ-นามสกุล +

ประเภทข้อมูล บัตรประจำตัวประชาชน หนังสือเดินทาง

หมายเลขบัตรประชาชน/หนังสือเดินทาง +

เพศ + ชาย หญิง

วัน เดือน ปี เกิด + วัน เดือน ปี

ที่อยู่ 1 +

ที่อยู่ 2

อำเภอ

ประเทศที่คุณถือสัญชาติ +

จังหวัด +

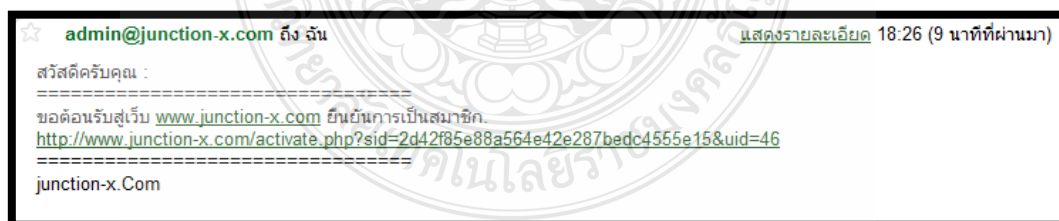
รหัสไปรษณีย์ +

โทรศัพท์มือถือ +

โทรศัพท์บ้าน

รูปที่ 4.6 การทดสอบการสมัครสมาชิก

จากรูปที่ 4.6 แสดงการกรอกข้อมูลการสมัครสมาชิกครบ เสร็จแล้วทำการกดปุ่มตรง REGISTER จากนั้นระบบจะบันทึกข้อมูลลงฐานข้อมูล และส่งลิงค์ยืนยันการสมัครสมาชิก ไปยังอีเมลที่ใช้สมัคร ดังแสดงในรูปที่ 4.7 เมื่อคลิกลิงค์ยืนยันแล้ว สมาชิกก็สามารถเข้าสู่ระบบเพื่อใช้งาน ส่วนต่างๆของเว็บได้ต่อไป



รูปที่ 4.7 การทดสอบอีเมลที่ระบบส่งลิงค์ยืนยันการสมัครสมาชิกมาให้

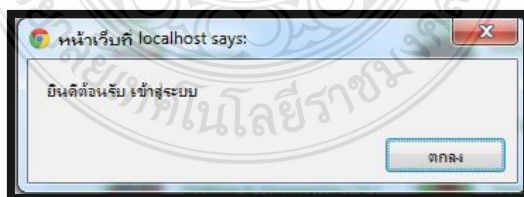
ตารางที่ 4.1 ผลการทดสอบการสมัครสมาชิก จำนวน 10 คน

| ครั้งที่ | ชื่อ User | Email | SID | ผลลัพธ์ |
|---------------------------|------------|---------------------------|--------------------------------------|---------|
| 1 | aragon_k20 | aragon_k20@hotmail.com | 6f7da78bda17b1f9c
a6a386b8971bfc7 | ✓ |
| 2 | wariswong | kaquinova@hotmail.com | 97c91352fb381c12
98734add5cdd3aaf | ✓ |
| 3 | Kittikorn | hlan_tom@hotmail.com | 45744ba7682f1d9b
b36d68fa240f8553 | ✓ |
| 4 | sakunphot | chijaez@gmail.com | b1d3451db9aa7f2f0
23968f7c473e022 | ✓ |
| 5 | Deow | pitsanupotajan@gmail.com | fdbdf24e412a13c81
ebcd38772677f35 | ✓ |
| 6 | kittipeet | Junctionaof@hotmail.com | 189169428e6c0864
126d18c8d3b979aa | ✓ |
| 7 | dragon | peachaof.dragon@gmail.com | df62ee672d27637c8
82ff7210c7b7240 | ✓ |
| 8 | anabiz | anabiz@hotmail.com | 5b9be48730750e26
afcc599ecda7fa80 | ✓ |
| 9 | narapj | nnp_j@hotmail.com | 5b9be48730750e26
afcc599ecda7fa80 | ✓ |
| 10 | Bowling | xloger@hotmail.com | 5b9be48730750e26
afcc599ecda7fa80 | ✓ |
| ผลรวมความถูกต้องของข้อมูล | | | | 100 % |

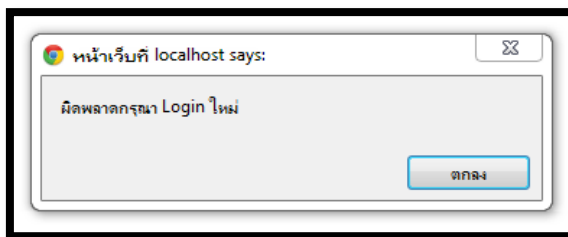
4.2.3 การเข้าสู่ระบบ ในระดับสมาชิก

แบบฟอร์มการเข้าสู่ระบบ ดังรูปที่ 4.8 ซึ่งจะมียู่ออยู่ในทุกๆหน้า หากยังไม่ได้เข้าสู่ระบบ สามารถกรอก Username และ Password เพื่อเข้าสู่ระบบ และมีการเช็คว่าเป็นผู้ใช้งานจริงๆ ไม่ใช่ SPAM โดยการกรอกรหัสภาพ ซึ่งจะปรากฏขึ้นด้านล่าง ช่องให้กรอก พาสเวิร์ด ให้ใส่รหัสให้ตรงกับรูปภาพ ในช่อง Code แล้วกด Login เพื่อเข้าสู่ระบบได้ หากการเข้าสู่ระบบของท่านถูกต้อง จะมี POPUP ขึ้นมา ดังรูปที่ 4.9 แต่ถ้าผิดพลาดระบบจะแจ้งเตือน ดังรูปที่ 4.10

รูปที่ 4.8 การทดสอบเข้าสู่ระบบสมาชิก



รูปที่ 4.9 การทดสอบข้อความต้อนรับเมื่อเข้าสู่ระบบถูกต้อง



รูปที่ 4.10 การทดสอบข้อความต้อนรับเมื่อเข้าสู่ระบบผิดพลาด



รูปที่ 4.11 การทดสอบสถานะ การเข้าสู่ระบบ

จากรูปที่ 4.11 เมื่อข้อมูลการเข้าสู่ระบบถูกต้อง รหัสลับตรงกับรูปภาพ ระบบจะขึ้น POPUP ข้อความยินดีต้อนรับเข้าสู่ระบบ เมื่อ กดตกลง ระบบจะนำท่านไปยังหน้า โปรไฟล์ส่วนตัว ดังรูปที่ 4.6 เมื่อใช้งานส่วนต่างๆต่อไป และแบบฟอร์มเข้าสู่ระบบจะเปลี่ยนมาเป็นแบบฟอร์มแสดงสถานะ การเข้าสู่ระบบแทน ดังรูปที่ 4.11 แต่ถ้ากรอก Username ผิด หรือ Password ผิด หรือ รหัสลับไม่ตรงกับภาพ ระบบจะแจ้งเตือน ดังรูปที่ 4.10 และพาท่านกลับไป Login ใหม่

ตารางที่ 4.2 ผลการทดสอบการเข้าสู่ระบบ โดยใช้รหัสผ่านที่ถูกต้อง จำนวน 10 คน

| ครั้งที่ | ชื่อ User | Password | ชื่อ – นามสกุล | ผลลัพธ์ |
|---------------------------|------------|--------------|--------------------------|---------|
| 1 | aragon_k20 | 201230 | อาจณรงค์ เกิดผล | ✓ |
| 2 | wariswong | 115130462021 | วริศวงษ์ วสุรัตน์รัชกุล | ✓ |
| 3 | Kittikorn | kittikorn51 | Kittikorn Sukchan | ✓ |
| 4 | sakunphot | 039327954 | สกุลพจน์ ยิ้มขลิบ | ✓ |
| 5 | Deow | pit3128 | Pitsanu Potajan | ✓ |
| 6 | kittipeet | l6fmujiyd | กิตติพีชญ์ ดีหนู | ✓ |
| 7 | dragon | l6fmujiyd | กิตติพีชญ์ ดีหนู | ✓ |
| 8 | anabiz | 123456789 | ภูริวัฒน์ เลิศวิริยะปิติ | ✓ |
| 9 | narapj | 123456 | นราทิพย์ ปงใจ | ✓ |
| 10 | Bowling | 1234 | จักรกฤษณ์ อุทัยรัมย์ | ✓ |
| ผลรวมความถูกต้องของข้อมูล | | | | 100 % |

ตารางที่ 4.3 ผลการทดสอบการเข้าสู่ระบบ โดยใช้รหัสผ่านที่ไม่ถูกต้อง จำนวน 10 คน

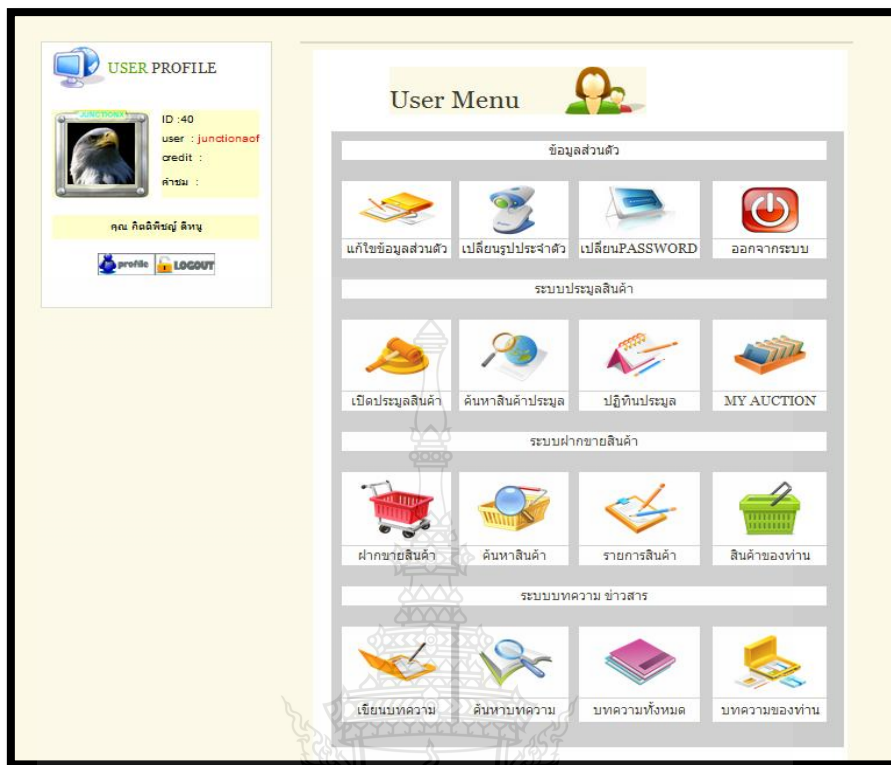
| ครั้งที่ | ชื่อ User | Password | ชื่อ – นามสกุล | ผลลัพธ์ |
|---------------------------|------------|----------------|--------------------------|---------|
| 1 | aragon_k20 | 201123 | อาจณรงค์ เกิดผล | ✗ |
| 2 | wariswong | 115130462021-7 | วริศวงษ์ วสุรัตน์รัชกุล | ✗ |
| 3 | Kittikorn | kotikorn52 | Kittikorn Sukchan | ✗ |
| 4 | sakunphot | จ-ต-/ตถก | สกุลพจน์ ยิ้มขลิบ | ✗ |
| 5 | Deow | pot3127 | Pitsanu Potajan | ✗ |
| 6 | kittipeet | สุดที่รัก | กิตติพีชญ์ ดีหนู | ✗ |
| 7 | dragon | l6fmujiydd | กิตติพีชญ์ ดีหนู | ✗ |
| 8 | anabiz | /-ภถึคต | ภูริวัฒน์ เลิศวิริยะปิติ | ✗ |
| 9 | narapj | /-ภถึ | นราทิพย์ ปงใจ | ✗ |
| 10 | Bowling | 123456 | จักรกฤษณ์ อุทัยรัมย์ | ✗ |
| ผลรวมความผิดพลาดของข้อมูล | | | | 100 % |



รูปที่ 4.12 การทดสอบหน้าโปรไฟล์ส่วนตัว

จากรูปที่ 4.12 เป็นหน้าโปรไฟล์ ซึ่ง ประกอบด้วยข้อมูลของ USER และ User Menu ซึ่งสมาชิกสามารถทำทุกอย่างได้ผ่านทางเมนูนี้ โดยเมนูนี้แบ่งออกเป็นสี่ส่วน ได้แก่

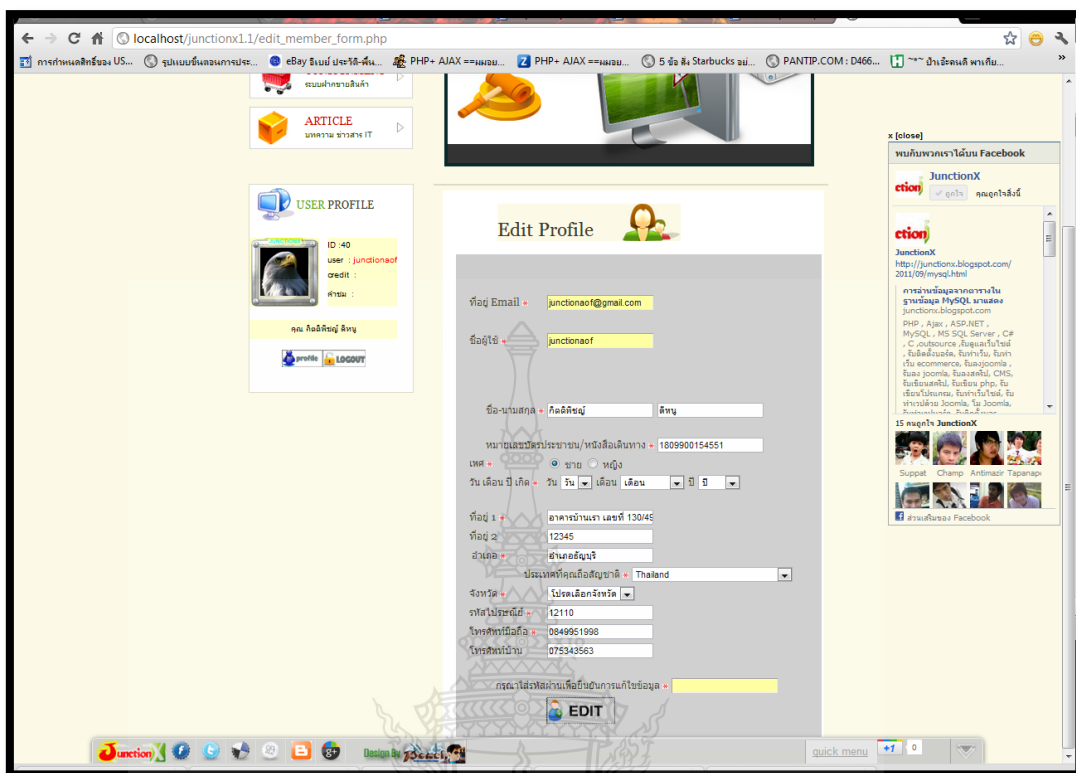
- 1) ส่วนของข้อมูลส่วนตัว สมาชิก สามารถแก้ไข ข้อมูลส่วนตัว เปลี่ยนรูปประจำตัว เปลี่ยน Password และออกจากระบบสมาชิกได้
- 2) ส่วนของระบบประมูลสินค้า สมาชิกสามารถเปิดประมูลสินค้า ค้นหาสินค้า ประมูล ปฏิทินการประมูล และค้นหาการประมูลของตนเองได้ผ่านทางเมนูนี้
- 3) ส่วนของ ระบบประมูลสินค้าออนไลน์ สามารถ เปิดประมูลสินค้า ค้นหาสินค้า ประมูล ดูปฏิทินการประมูล และดูสินค้าประมูลที่ตนเองเปิดไว้ได้
- 4) ส่วนของระบบฝากขายสินค้า สามารถนำสินค้ามาฝากขาย ค้นหาสินค้าฝากขาย ดูรายการสินค้าฝากขายทั้งหมด และดูสินค้าฝากขายของตนเองได้
- 5) ส่วนของระบบบทความข่าวสาร สามารถ เขียนบทความ ค้นหาบทความ บทความทั้งหมด สามารถลบ และแก้ไขบทความที่ตนเองเคยเขียนได้



รูปที่ 4.13 การทดสอบเมนูสมาชิก

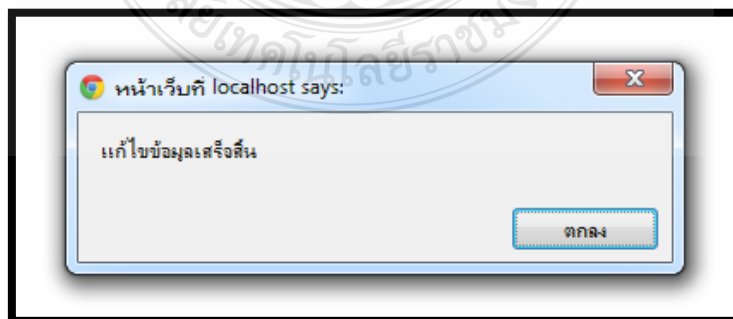


รูปที่ 4.14 การทดสอบดูรายละเอียดข้อมูลส่วนตัว



รูปที่ 4.15 การทดสอบแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

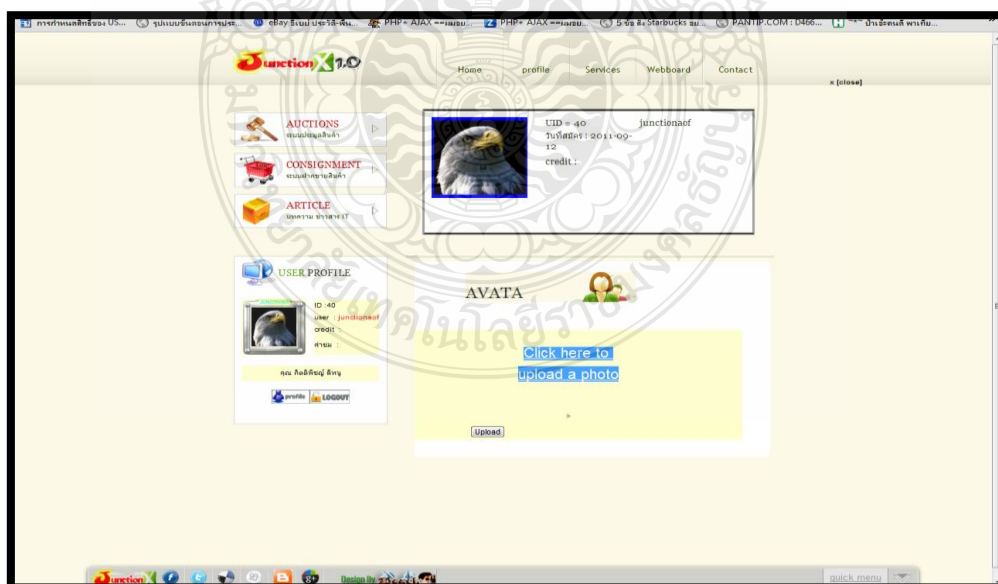
เมื่อสมาชิกกดปุ่ม แก้ไขข้อมูลส่วนตัว ระบบจะแสดงข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก ถ้าต้องการจะแก้ไขก็ให้คลิกที่แก้ไขข้อมูลส่วนตัว ระบบก็จะแสดงฟอร์มให้แก้ไขข้อมูลส่วนตัว ซึ่งจะคล้ายกับฟอร์มสมัครสมาชิก แต่สิ่งที่แก้ไขไม่ได้ คือ ชื่อสมาชิก และอีเมล เมื่อคลิกปุ่ม Edit จะมี POPUP แสดงข้อความว่าแก้ไขข้อมูลเสร็จสิ้น ดังรูปที่ 4.16



รูปที่ 4.16 การทดสอบข้อความเมื่อแก้ไขข้อมูลส่วนตัวเสร็จสิ้น

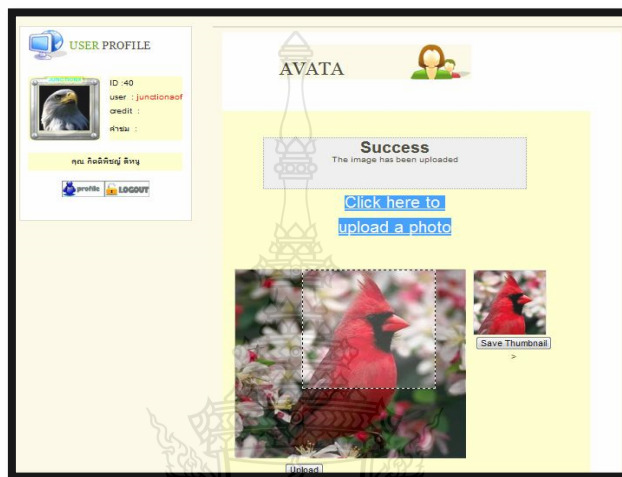
ตารางที่ 4.4 ผลการทดสอบการแก้ไขข้อมูลของสมาชิก จำนวน 10 คน

| ครั้งที่ | ชื่อ User | แสดงข้อมูลเดิม | แก้ไขข้อมูลใหม่ | ผลลัพธ์ |
|---------------------------|------------|--------------------|---|---------|
| 1 | aragon_k20 | Tel. 0845256541 | Tel. 0876729415 | ✓ |
| 2 | wariswong | เพศ.ญ | เพศ.ช | ✓ |
| 3 | Kittikorn | สัญชาติ Korea | สัญชาติ Thailand | ✓ |
| 4 | sakunphot | Tel. 039548562 | Tel. 039327954 | ✓ |
| 5 | Deow | จังหวัด ปทุมธานี | จังหวัด อุบลราชธานี | ✓ |
| 6 | kittipect | 199/158 ม.3 | อาคารบ้านเรา เลขที่
130/49 หมู่ 4 ซอย บัญชา-
ปราชณี | ✓ |
| 7 | dragon | วันเกิด 17/07/2535 | วันเกิด 08/05/2530 | ✓ |
| 8 | anabiz | สัญชาติ Indea | สัญชาติ Thailand | ✓ |
| 9 | narapj | จังหวัด ปทุมธานี | จังหวัด เชียงราย | ✓ |
| 10 | Bowling | Tel. 085478524 | Tel. 0847817728 | ✓ |
| ผลรวมความถูกต้องของข้อมูล | | | | 100 % |

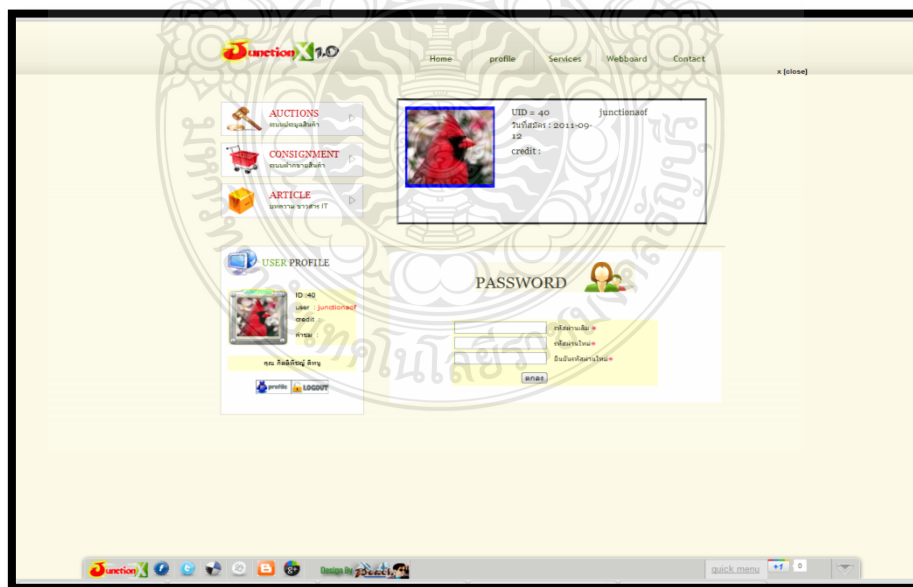


รูปที่ 4.17 การทดสอบเปลี่ยนรูปภาพประจำตัว

จากรูปที่ 4.17 แสดงหน้าเปลี่ยนรูปภาพแสดงตัว โดยการคลิกที่ลิงค์ เพื่อเรียกไฟล์รูปภาพจากเครื่องของคุณอัปโหลดไปยังเว็บ โดยเมื่อกดอัปโหลดแล้ว จะเป็นดังรูปที่ 4.18 ให้ทำการ Crop รูปภาพ เพื่อใช้โชว์เป็นภาพขนาดเล็กแทนตัวคุณ โดยการคลิกเมาส์ค้างแล้วลากกำหนดขอบเขตในการ Crop เสร็จแล้วให้กดปุ่ม Save Thumbnail ตามด้วยกดปุ่ม Upload



รูปที่ 4.18 การทดสอบการเลือกขอบเขตภาพประจำตัว



รูปที่ 4.19 การทดสอบเปลี่ยนพาสเวิร์ด

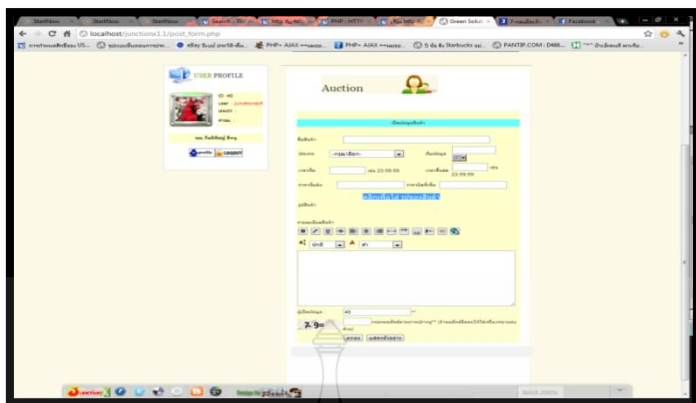
จากรูปที่ 4.19 แสดงการเปลี่ยนพาสเวิร์ด โดยต้องใส่ พาสเวิร์ดเดิม และใส่พาสเวิร์ดใหม่สองครั้งเพื่อยืนยันการเปลี่ยนหากเปลี่ยนเสร็จสิ้นจะมี POPUP ขึ้นมาแจ้งเตือนว่าทำการเปลี่ยนพาสเวิร์ดเรียบร้อยแล้ว

ตารางที่ 4.5 ผลการทดสอบการเปลี่ยนรหัสผ่านของสมาชิก จำนวน 10 คน

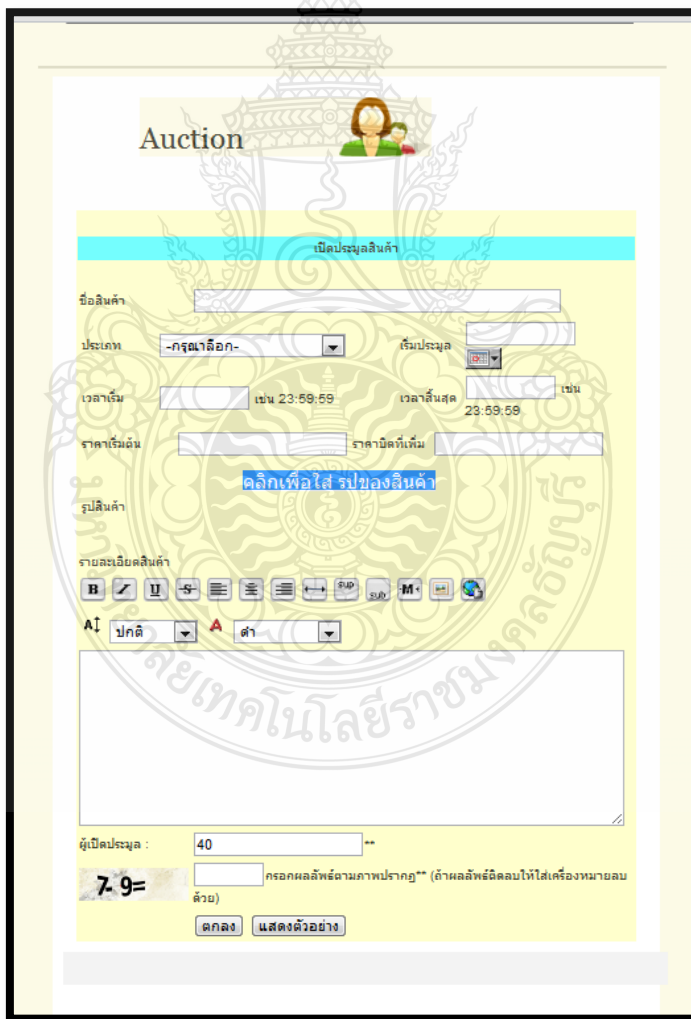
| ครั้งที่ | ชื่อ User | รหัสผ่านเดิม | รหัสผ่านใหม่ | ผลลัพธ์ |
|---------------------------|------------|--------------|--------------|---------|
| 1 | aragon_k20 | aragon | 201230 | ✓ |
| 2 | wariswong | kit1234 | 115130462021 | ✓ |
| 3 | Kittikorn | tompt | kittikorn51 | ✓ |
| 4 | sakunphot | jaeza | 039327954 | ✓ |
| 5 | Deow | iloveiphone | pit3128 | ✓ |
| 6 | kittipeet | 1234 | l6fmujyid | ✓ |
| 7 | dragon | dragon | l6fmujyid | ✓ |
| 8 | anabiz | 51346cpe | 123456789 | ✓ |
| 9 | narapj | narapj | 123456 | ✓ |
| 10 | Bowling | rmutt | 1234 | ✓ |
| ผลรวมความถูกต้องของข้อมูล | | | | 100 % |

4.2.4 การเปิดระบบประมูล

เมื่อสมาชิกคลิกเลือกเมนูประมูลสินค้า จะไปยังแบบฟอร์มเพื่อเปิดประมูลสินค้า ดังรูปที่ 4.21 โดยสมาชิกต้องกรอกข้อมูลให้ครบถ้วนเพื่อผลประโยชน์ของสมาชิกเอง โดยตัวอย่างการทดสอบกรอกข้อมูลเปิดประมูลสินค้าเป็น ดังรูปที่ 4.22



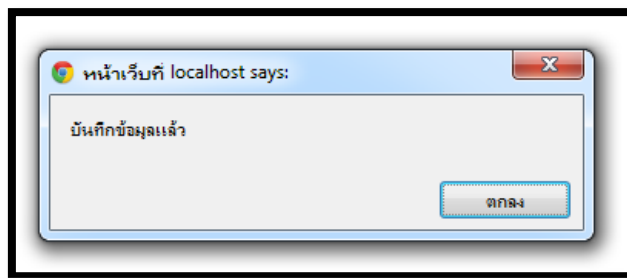
รูปที่ 4.20 การทดสอบเปิดประมูลสินค้า



รูปที่ 4.21 การทดสอบแบบฟอร์มเปิดประมูลสินค้า



รูปที่ 4.22 ตัวอย่างการกรอกแบบฟอร์มเปิดประมูลสินค้า



รูปที่ 4.23 ตัวอย่างผลการทดสอบกรอกแบบฟอร์ม

เมื่อทำการกรอกข้อมูลเสร็จสิ้น และกดปุ่มตกลง ระบบจะทำการบันทึกข้อมูลสินค้า
 ประมูลและแสดงผล ดังรูปที่ 4.24



รูปที่ 4.24 ผลการเปิดประมูลสินค้า

ตารางที่ 4.6 ผลการทดสอบการเปิดประมูลสินค้าของสมาชิก จำนวน 5 คน

| ครั้งที่ | ชื่อ User | สินค้าเปิดประมูล | วันที่-เวลา
เริ่มต้น | วันที่-เวลา
สิ้นสุด | ผลลัพธ์ |
|---------------------------|-------------|----------------------------|-------------------------|------------------------|---------|
| 1 | anabiz | คอมพิวเตอร์
ครบเซต แรงๆ | 2011-09-25
09:00:00 | 2011-09-26
00:26:59 | ✓ |
| 2 | dragon | Acer
2.5Inch_Slim | 2011-09-25
17:00:00 | 2011-09-02
20:26:00 | ✓ |
| 3 | junctionaof | Samsung Galaxy
S2 | 2011-10-01
05:00:00 | 2011-10-01
08:43:50 | ✓ |
| 4 | narapj | LG Optimus EX
SU880 | 2011-10-01
08:30:00 | 2011-10-01
08:30:00 | ✓ |
| 5 | Deow | PHILIPS 31 นิ้ว | 2011-10-02
04:00:00 | 2011-10-02
05:25:00 | ✓ |
| ผลรวมความถูกต้องของข้อมูล | | | | | 100 % |

จากนี้เป็นการทดสอบระบบประมูลสินค้า โดยการเปิดประมูลสินค้าที่ชื่อ Casio G-Shock Limited รุ่น G-312RL-4ADR เริ่มต้นที่ราคา 3,500 บาท และมีบิตการเพิ่ม ราคาครั้งละ 100 บาท โดยเริ่มเปิดประมูลในวันที่ 01/10/2011 ตั้งแต่เวลา 19:00:00 – 19:30:00 เป็นเวลา 30 นาที ซึ่งมีผลการทดสอบ ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 ผลการทดสอบการประมูลสินค้าของสมาชิก จำนวน 5 คน

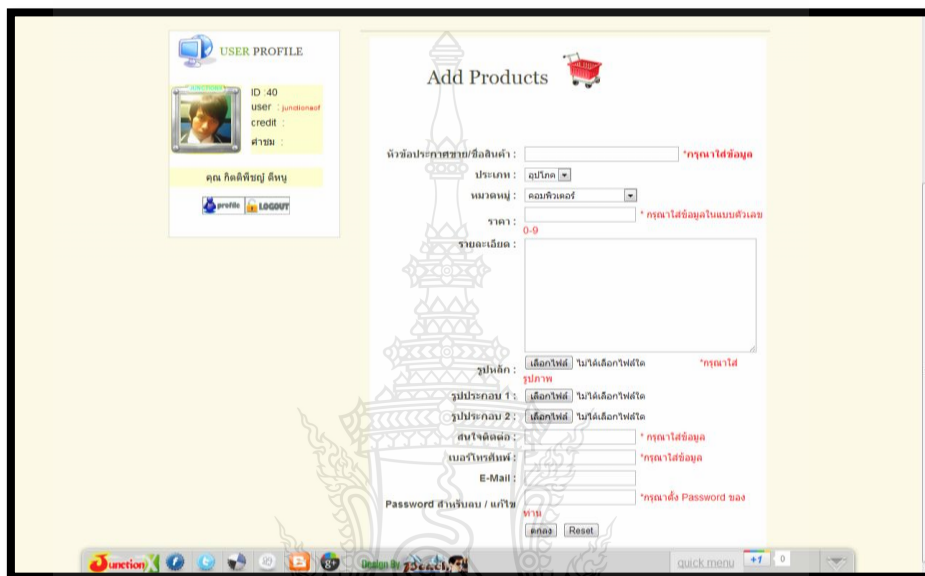
| ครั้งที่ | ชื่อ User | ชื่อสินค้าประมูล | เวลาที่กด
ประมูลสินค้า | ราคาการ
ประมูล | ผลลัพธ์ |
|----------|-----------|--|---------------------------|-------------------|---------|
| 1 | Bowling | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:01:47 | 3600 | ✓ |
| 2 | dragon | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:03:24 | 3700 | ✓ |

ตารางที่ 4.8 ผลการทดสอบการประมูลสินค้าของสมาชิก จำนวน 5 คน (ต่อ)

| ครั้งที่ | ชื่อ User | ชื่อสินค้าประมูล | เวลาที่กด
ประมูลสินค้า | ราคาการ
ประมูล | ผลลัพธ์ |
|---------------------------|-------------|--|---------------------------|-------------------|---------|
| 3 | junctionaof | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:04:52 | 3800 | ✓ |
| 4 | Bowling | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:08:35 | 3900 | ✓ |
| 5 | Deow | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:09:41 | 4000 | ✓ |
| 6 | dragon | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:11:57 | 4100 | ✓ |
| 7 | Bowling | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:15:13 | 4200 | ✓ |
| 8 | xloger | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:20:44 | 4300 | ✓ |
| 9 | junctionaof | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:25:59 | 4400 | ✓ |
| 10 | Bowling | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:28:20 | 4500 | ✓ |
| 11 | dragon | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:29:24 | 4600 | ✓ |
| 12 | xloger | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:29:32 | 4700 | ✓ |
| 13 | Bowling | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:29:49 | 4800 | ✓ |
| 14 | junctionaof | Casio G-Shock Limited
รุ่น G-312RL-4ADR | 19:29:50 | 4900 | ✓ |
| ผลรวมความถูกต้องของข้อมูล | | | | | 100 % |

4.2.5 การฝากขายสินค้า

เมื่อสมาชิกเลือกเมนูฝากขายสินค้า ก็จะมีแบบฟอร์มฝากขายสินค้า ดังรูปที่ 4.25 เมื่อทำการกรอกข้อมูลครบ ดังรูปที่ 4.26 แล้วกดตกลง ระบบจะจัดเก็บข้อมูลของท่านลงในฐานข้อมูลสินค้าฝากขาย



รูปที่ 4.25 การทดสอบแบบฟอร์มฝากขายสินค้า



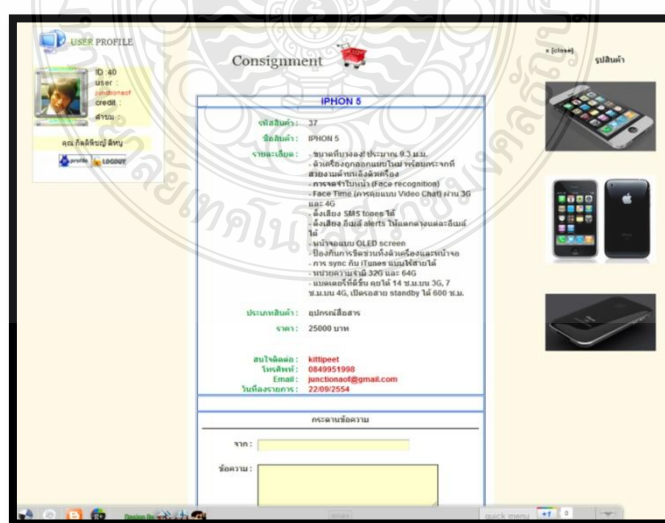
รูปที่ 4.26 การทดสอบกรอกแบบฟอร์มฝากขายสินค้า



รูปที่ 4.27 การทดสอบการแสดงผลสินค้าฝากขาย

ตารางที่ 4.9 ผลการทดสอบการฝากขายสินค้า จำนวน 5 คน

| ครั้งที่ | ชื่อ User | สินค้าฝากขาย | วันที่ลงรายการ | ระยะเวลา | ผลลัพธ์ |
|---------------------------|-----------|--------------------------|----------------|----------|---------|
| 1 | Bowling | แจ็กเก็ตสูททีเทามีสูด | 28/09/2554 | 3 วัน | ✓ |
| 2 | Kittikorn | ขายกล่องใส่แว่นตา LEVI'S | 29/09/2554 | 7 วัน | ✓ |
| 3 | puangtong | iPhone4 | 29/09/2554 | 15 วัน | ✓ |
| 4 | xloger | ขายชุดพวงกุญแจ Onepiece | 30/09/2554 | 7 วัน | ✓ |
| 5 | narapj | กางเกงยีนส์ดำ | 1/01/2554 | 30 วัน | ✓ |
| ผลรวมความถูกต้องของข้อมูล | | | | | 100 % |



รูปที่ 4.28 การทดสอบดูรายละเอียดสินค้าฝากขาย

จากรูปที่ 4.28 เป็นหน้าแสดงรายละเอียดสินค้าน้ำฝากขาย ซึ่งด้านล่างสุดจะมี ช่องให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวสินค้าได้ ดังรูปที่ 4.29 เป็นการทดสอบการแสดงความคิดเห็น

รูปที่ 4.29 การทดสอบแสดงความคิดเห็นสินค้าฝากขาย

4.2.6 การตั้งกระทู้ในระบบเว็บบอร์ด

เว็บบอร์ด หรือกระดานสนทนา คือ ส่วนที่ใช้สำหรับสอบถามปัญหา การใช้งานต่างๆ ของเว็บ โดยสมาชิกสามารถ เข้ามาเปิดกระทู้ได้ โดยกดเข้าไปที่ เมนู Webboard ตรงเมนูด้านบน เมื่อเข้ามาแล้วจะเป็นดังรูปที่ 4.30



รูปที่ 4.30 การทดสอบใช้งานในส่วนของเว็บบอร์ด

เมื่อทำการกดปุ่มตั้งกระทู้ ระบบจะให้ทำการกรอกแบบฟอร์มของกระทู้ ดังรูปที่ 4.31 ให้ทำการกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน และกดปุ่มตั้งกระทู้ใหม่จะได้กระทู้ ดังรูปที่ 4.32



รูปที่ 4.31 การทดสอบตั้งกระทู้ใหม่



รูปที่ 4.32 การทดสอบกระทู้ที่ตั้งไว้

ต่อไปเป็นการทดสอบการตอบกระทู้ โดยในกระทู้จะมีฟอร์มสำหรับตอบกระทู้อยู่ด้านล่าง ดังรูปที่ 4.33 โดยสามารถกรอกคำตอบ และกดปุ่มตอบคำถามได้

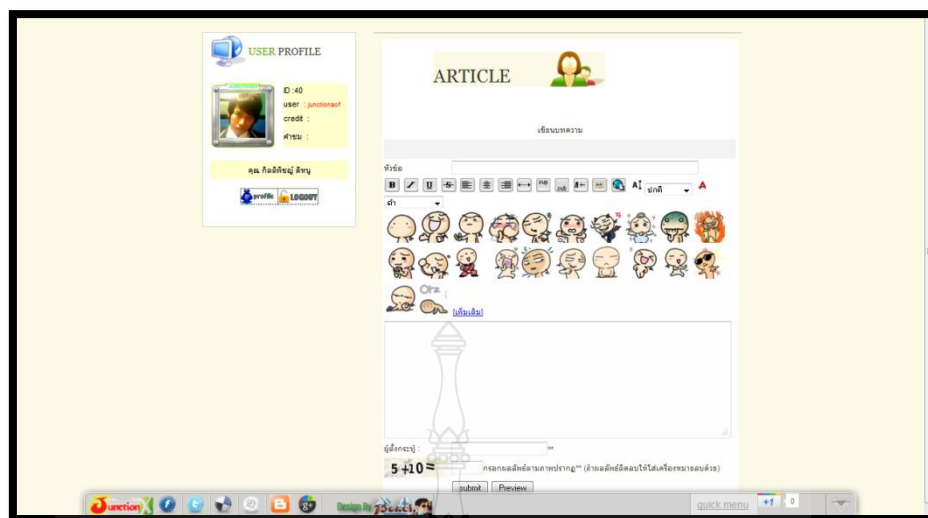
The screenshot shows a forum interface with the following elements:

- TOPIC** header with a shopping cart icon.
- เรื่อง : สอบถามเกี่ยวกับ การประมูล** (Topic: Question about Auction)
- รายละเอียด :** ประมูลได้จริงแล้ว จะต้องติดต่อใครครับ (Details: Auction is real, who should I contact?)
- โดย :** ทัช (By: Tach)
- วันที่ :** 22-September-2011
- คำตอบ** (Answers) section:
- ติดต่อคนขายเลยครับ** (Contact the seller directly)
- โดย :** โบนิ่ง (By: Boning)
- วันที่ :** 22-September-2011
- ใช่ๆ ติดต่อคนขาย** (Yes, contact the seller)
- โดย :** Admin (By: Admin)
- วันที่ :** 22-September-2011
- ชื่อ :** (Name field)
- คำตอบ :** (Answer text area)
- ตอบคำถาม** (Submit Answer) button
- Reset** button
- กลับหน้าแรก** (Return to Home) button

รูปที่ 4.33 การทดสอบการตอบกระทู้

4.2.6 การเขียนบทความในระบบบทความ

สมาชิกสามารถเข้าไปเขียนบทความได้โดย กดปุ่ม ARTICLE ที่อยู่ด้านซ้ายของเว็บ เมื่อเข้ามาในระบบบทความจะแสดงหน้าต่าง ดังรูปที่ 4.34 จะมีแบบฟอร์มให้กรอกบทความ เมื่อกรอกเรียบร้อยแล้วให้กดปุ่ม Submit ระบบจะแสดงบทความที่สมาชิกกรอก ดังรูปที่ 4.35



รูปที่ 4.34 การทดสอบการเขียนบทความ



รูปที่ 4.35 การทดสอบแสดงผลบทความ และระบบ FACEBOOK COMMENT

4.3 สรุปผลการดำเนินงาน

จากขั้นตอนการวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาโครงการ จนได้ดำเนินการจัดทำเป็น Web Pages จนแล้วเสร็จที่ผ่านกา ทดสอบ และทดลองใช้งานแล้ว ผลปรากฏ ว่าการทำงานของระบบ เป็นไปตามที่ได้กำหนดขอบเขต และออกแบบไว้ และมีส่วนประกอบบางส่วนที่ไม่ได้กำหนด ขอบเขตไว้แต่เมื่อได้ดำเนินการจัดทำแล้วได้นำเข้ามาเป็นส่วนประกอบใน Web Pages ด้วยเพื่อ เพิ่มความน่าสนใจ และเป็นทางเลือกให้กับผู้ใช้ระบบอีกทางหนึ่ง รวมถึงอำนวยความสะดวกให้กับ ผู้ใช้งานระบบ



บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

ระบบนี้จัดทำขึ้นเพื่อ ที่ต้องการรวบรวมผู้ซื้อ และผู้ขายทั่วโลกให้มาทำการประมูลซื้อขายสินค้าผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำสินค้าทุกชนิดมาประกาศขายได้ ไม่ว่าจะเป็นสินค้าใหม่ สินค้ามือสอง สินค้าหายาก หรือของสะสม เป็นต้น (ยกเว้นการขายสินค้าที่ผิดกฎหมาย) จุดเด่นของระบบประมูลสินค้าออนไลน์ คือ มีความสะดวก ประหยัดเวลา เพราะสามารถเลือกซื้อสินค้าได้ตลอด 24 ชั่วโมง และค้นหาสินค้าที่ต้องการได้อย่างง่ายดาย นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างจุดเปลี่ยนในเรื่องของราคาสินค้า ซึ่งผู้ซื้อ และผู้ขายสามารถซื้อขายสินค้านั้นๆ ได้ในราคาที่ทั้ง 2 ฝ่ายพึงพอใจ โดย จัดทำอยู่ภายใต้พื้นฐานของ Web 2.0 มีการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆเพื่อที่จะทำให้การใช้งานสะดวกมากขึ้น

5.1 สรุปผลโครงการ

จากการทำงานสามารถสรุปผลของงานได้ ดังนี้

5.1.1 ทุกคนสามารถสมัครเป็นสมาชิกได้ มีการยืนยันการสมัครสมาชิกผ่าน อีเมล และเมื่อยืนยันแล้วสามารถล็อกอินเข้าสู่ระบบสมาชิกได้

5.1.2 สมาชิกสามารถเปิดประมูล ค้นหาการประมูล เข้าร่วมการประมูล ลบ และ แก้ไขการประมูลของตนเองได้

5.1.3 สมาชิกสามารถ นำสินค้ามาฝากขาย ค้นหาสินค้า ลบ และแก้ไขสินค้าฝากขายของตนเองได้

5.1.4 สมาชิกสามารถ เขียนบทความ ค้นหาบทความ อ่านบทความ ลบ และแก้ไขบทความของตนเองได้

5.1.5 สมาชิกสามารถตั้งกระทู้ และโพสต์แสดงความคิดเห็นบนกระทู้ ในเว็บบอร์ดได้

5.1.6 ผู้ดูแลระบบสามารถตรวจสอบ ลบ และระงับการใช้งาน สมาชิกทั้งหมดได้

5.1.7 ผู้ดูแลระบบสามารถตรวจสอบ ลบ และระงับการประมูล ได้

5.1.8 ผู้ดูแลระบบสามารถตรวจสอบ ลบ และระงับสินค้าฝากขายได้

5.1.9 ผู้ดูแลระบบสามารถตรวจสอบ ลบ และแก้ไขบทความได้

5.2 ข้อเสนอแนะ

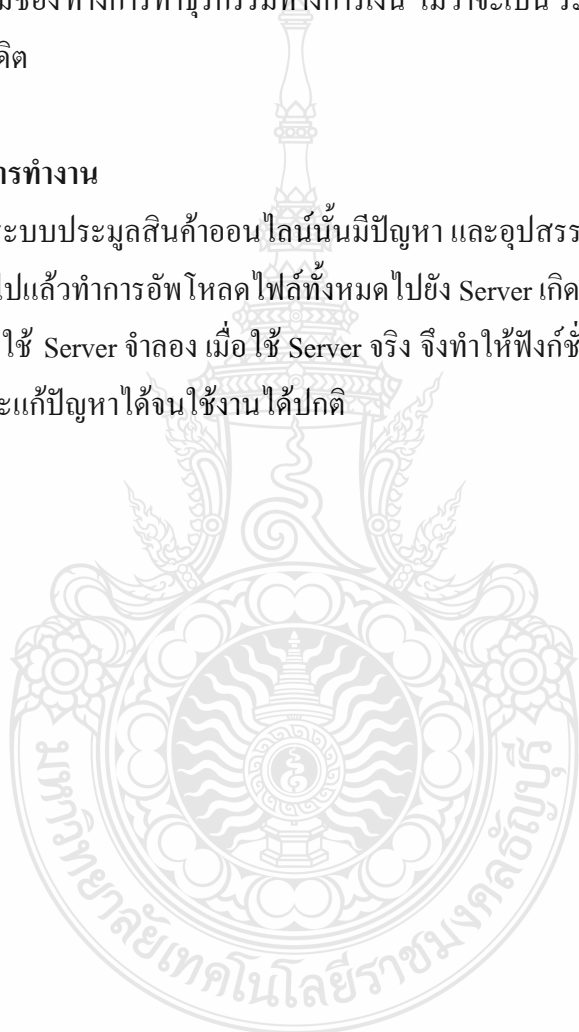
กรณีที่ต้องการพัฒนาระบบประมุขสินค้าออนไลน์ต่อขั้นสิ่งที่สามารถสามารถทำการพัฒนาได้แก่

5.2.1 การทำระบบความปลอดภัยของเว็บ HTTPS เพื่อที่จะทำให้การส่งถ่ายข้อมูลปลอดภัยมากขึ้น โดยใช้โปรโตคอล SSL (Secure Socket Layer) ในการรับส่ง

5.2.2 การเพิ่มช่องทางการทำธุรกรรมทางการเงิน ไม่ว่าจะเป็น ระบบ PayPal, True money หรือการหักบัตรเครดิต

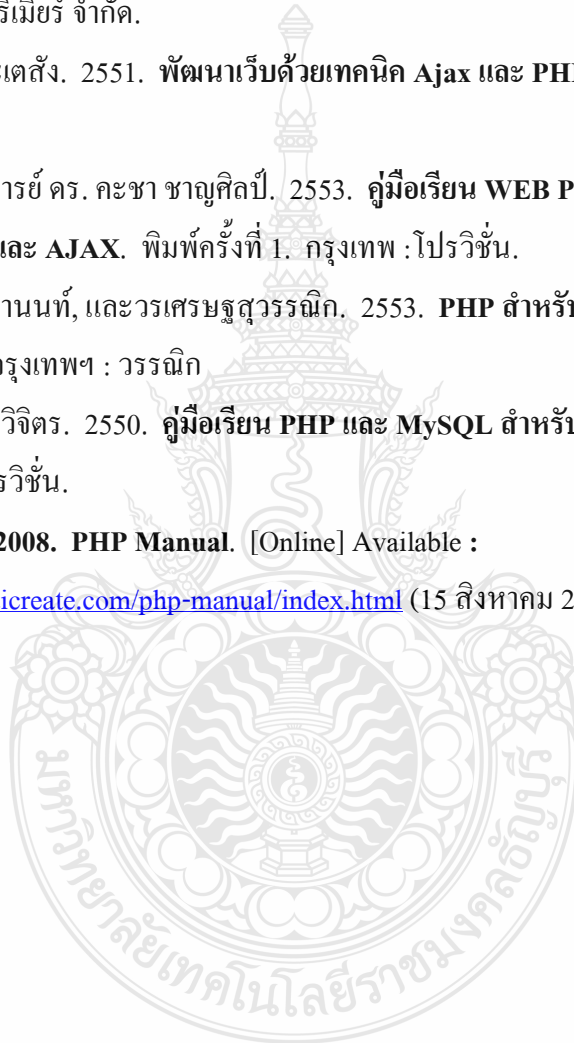
5.3 อุปสรรคในการทำงาน

ในการจัดทำระบบประมุขสินค้าออนไลน์นั้นมีปัญหา และอุปสรรคในการทำงาน คือ เมื่อทำการเขียนโปรแกรมไปแล้วทำการอัปโหลดไฟล์ทั้งหมดไปยัง Server เกิด Bug จำนวนมาก เนื่องจากขณะเขียนโปรแกรมใช้ Server จำลอง เมื่อใช้ Server จริง จึงทำให้ฟังก์ชันบางอย่างทำงานผิดพลาด ต้องใช้เวลานานจึงจะแก้ปัญหาได้จนใช้งานได้ปกติ



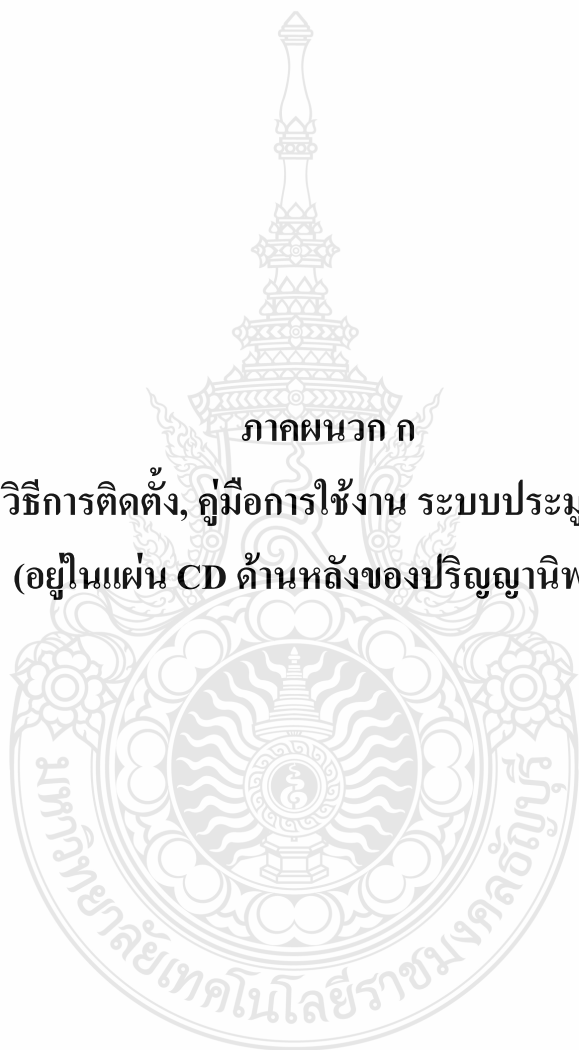
บรรณานุกรม

- [1] สมศักดิ์ โชคชัยชุกติกุล. 2550. **Insight PHP ฉบับสมบูรณ์**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.
- [2] อนรรฆนงค์ คุณมณี. 2553. **Basic & workshop PHP + AJAX**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : บริษัท ไอดีซีพีริเมียร์ จำกัด.
- [3] บัญชา ปะสีสะเตสัง. 2551. **พัฒนาเว็บด้วยเทคนิค Ajax และ PHP**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเกชั่น.
- [4] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คชา ชาญศิลป์. 2553. **คู่มือเรียน WEB Programming ด้วย PHP,MySQL และ AJAX**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.
- [5] ทศพล ธนะทิพานนท์, และวรเศรษฐสุวรรณิก. 2553. **PHP สำหรับงาน E-Commerce**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : วรณิก
- [6] พร้อมเลิศ หล่อวิจิตร. 2550. **คู่มือเรียน PHP และ MySQL สำหรับผู้เริ่มต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.
- [7] Philip Olson. 2008. **PHP Manual**. [Online] Available : <http://www.thaicreate.com/php-manual/index.html> (15 สิงหาคม 2551).



ภาคผนวก ก

ซอร์สโค้ด, วิธีการติดตั้ง, คู่มือการใช้งาน ระบบประมวลสินค้าออนไลน์
(อยู่ในแผ่น CD ด้านหลังของปฏิญานิพนธ์)



ประวัติผู้จัดทำปริณิษานิพนธ์



ประวัติผู้จัดทำปริญญาานิพนธ์

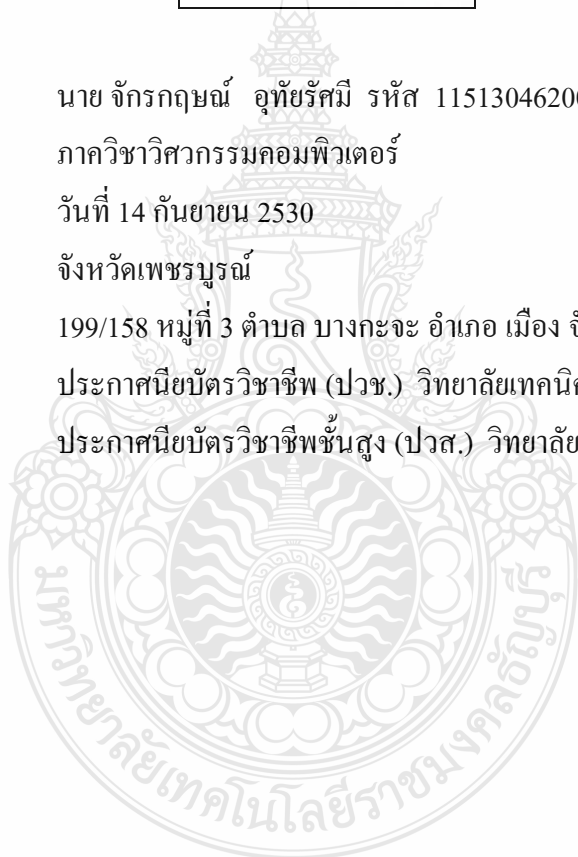


| | |
|-------------------|--|
| ชื่อ | นาย กิตติพิชญ์ คีหนุ รหัส 115130462003-2 |
| สาขาวิชา/ภาควิชา | ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ |
| วัน-เดือน-ปี เกิด | วันที่ 8 พฤษภาคม 2530 |
| สถานที่เกิด | จังหวัดนครศรีธรรมราช |
| ที่อยู่ | 432/3 หมู่ที่ 15 ตำบล ร่อนพิบูลย์ อำเภอ ร่อนพิบูลย์ จังหวัด
นครศรีธรรมราช 80130 |
| ประวัติการศึกษา | ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยเทคนิคนครศรีธรรมราช 2548
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคนครศรีธรรมราช
2550 |

ประวัติผู้จัดทำปริยฐานิพนธ์



| | |
|-------------------|---|
| ชื่อ | นาย จักรกฤษณ์ อุทัยรัมย์ รหัส 115130462006-5 |
| สาขาวิชา/ภาควิชา | ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ |
| วัน-เดือน-ปี เกิด | วันที่ 14 กันยายน 2530 |
| สถานที่เกิด | จังหวัดเพชรบูรณ์ |
| ที่อยู่ | 199/158 หมู่ที่ 3 ตำบล บางกะจะ อำเภอ เมือง จังหวัด จันทบุรี 22000 |
| ประวัติการศึกษา | ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี 2548
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี 2550 |



ประวัติผู้จัดทำปริยฐานิพนธ์



| | |
|-------------------|---|
| ชื่อ | นาย เฉษฐพล ถึงลาภ รหัส 115130462022-2 |
| สาขาวิชา/ภาควิชา | ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ |
| วัน-เดือน-ปี เกิด | วันที่ 10 พฤษภาคม 2531 |
| สถานที่เกิด | จังหวัดสระบุรี |
| ที่อยู่ | 51/3 ซอย 15 ถนน สุคนธ์รัตต์ ตำบล ปากเพรียว อำเภอ เมือง จังหวัด
สระบุรี 18000 |
| ประวัติการศึกษา | ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยเทคนิคสระบุรี 2548
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคสระบุรี 2550 |