

คู่มือแผนการจัดการเรียนรู้  
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) พุทธศักราช 2557  
ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร  
รหัสวิชา 3901-2006 วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

จัดทำโดย

ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิริจันทร์

วิทยาลัยการอาชีพพิมาย

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

# แผนการเรียนรู้แบบบูรณาการ

ชื่อรายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006

หมวดวิชาชีพ วิชาชีพสาขาวิชา

ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

จำนวน 2 หน่วยกิต 5 ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม 90 ชั่วโมง

## จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง
2. มีทักษะในการพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง
3. เห็นคุณค่า ความสำคัญ ในบทบาทของเว็บเพจที่มีคุณภาพ

## มาตรฐานรายวิชา

1. อธิบายวิธีการใช้โปรแกรมพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง
2. สามารถปฏิบัติการพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง

## คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจให้มีความสามารถที่สูงขึ้น ในด้านการติดต่อกับฐานข้อมูล โดยผ่านระบบ CGI การใช้ภาษา Script เช่น VB Script, Java Script, PHP ในการเพิ่มความสามารถของเว็บเพจ การทำ (Multimedia) และ (Interactive) บนเว็บเพจได้ การพัฒนาระบบ Virtual Reality markup Language (VRML) บนเว็บเพจ

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ตารางวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา	5
ตารางวิเคราะห์การประเมินผลตามสภาพจริง	6
แผนการเรียนรู้	8
หน่วยการเรียนรู้	13
กิจกรรมการเรียนการสอน	18
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง ความรู้เบื้องต้นการเขียน โปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต	23
เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 1	29
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง การติดตั้ง โปรแกรมเพื่อใช้งาน PHP	32
เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 2	38
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง PHP เบื้องต้น	40
เฉลยแบบฝึกหัด บทที่ 3	46
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง เรื่องของตัวแปรและค่าคงที่	50
เฉลยแบบฝึกหัด บทที่ 4	56
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง ตัวดำเนินการและนิพจน์ใน PHP	60
เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 5	66
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข และคำสั่งทำซ้ำ	69
เฉลยแบบฝึกหัด บทที่ 6	75
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างฟังก์ชันของ PHP	80
เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 7	86
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง ฟังก์ชันของ PHP ที่จัดเตรียมไว้	91
เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 8	97
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างช่องรับข้อมูล	104
เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 9	110
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง Session และ Cookie	118
เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 10	124
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง ฐานข้อมูล MySQL	132
เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 11	138

เรื่อง	หน้า
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง การจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin	141
เฉลยแบบฝึกหัด บทที่ 12	147
แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียน PHP จัดการ MySQL	154
เฉลยแบบฝึกหัด บทที่ 13	160
แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม (ผู้เรียนประเมินตนเอง)	169
แบบประเมินสาระการเรียนรู้ (ผู้เรียนประเมินตนเอง)	170
แบบประเมินคุณธรรมจริยธรรม (ผู้สอนประเมินผู้เรียน)	171
แบบประเมินสาระการเรียนรู้ (ผู้สอนประเมินผู้เรียน)	172
แบบสอบถามความพึงพอใจ/ความคิดเห็นต่อสื่อการเรียนรู้	173

ว่าที่ ร.ต. วชิรนทร์ สิทธิจันทร์

ตารางวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา

ชื่อวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3204-2006 จำนวน 3 หน่วยกิต

ระยะเวลาเรียน 18 สัปดาห์ จำนวน 5 ชั่วโมง / สัปดาห์ รวมจำนวน 90 ชั่วโมง

พฤติกรรมที่คาดหวังลำดับ ต่อ การเรียนการเรียนรู้ 1 ครั้ง

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้การเรียนรู้	ความรู้	ทักษะ	จิตพิสัย	รวม(ชม.)
1.	ความรู้เบื้องต้นการเขียนโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต	0.5	1	0.5	5
	1 การติดตั้งโปรแกรมเพื่อใช้งาน PHP	0.5	1	0.5	5
	2 PHP เบื้องต้น	1	2	1	5
	3 เรื่องของตัวแปรและค่าคงที่	1	2	1	5
	4 ตัวดำเนินการและนิพจน์ใน PHP	1	2	1	5
	5-6 คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข และคำสั่งทำซ้ำ	2	4	2	10
	7-8 การสร้างฟังก์ชันของ PHP	2	4	2	10
	9 ฟังก์ชันของ PHP ที่จัดเตรียมไว้	1	2	1	5
	10 การสร้างช่องรับข้อมูล	1	2	1	5
	11 Session และ Cookie	1	2	1	5
	12-13 ฐานข้อมูล MySQL	2	4	2	10
	14-15 การจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin	2	4	2	10
	16-17 การเขียน PHP จัดการ MySQL	2	4	2	10
	18 การประเมินผลการเรียน				
	รวม				90

ตารางวิเคราะห์การประเมินผลตามสภาพจริง

หน่วยที่	เครื่องมือวัด	คะแนน	หมายเหตุ
1.	แบบประเมิน	2	
2.	แบบประเมิน	2	
3.	แบบประเมิน	2	
4.	แบบประเมิน	2	
5.	แบบประเมิน	2	
6.	แบบประเมิน	2	
7.	แบบประเมิน	2	
8.	แบบประเมิน	2	
9.	แบบประเมิน	2	
10.	แบบประเมิน	2	
11	แบบประเมิน	2	
12	แบบประเมิน	2	
13	แบบประเมิน	2	

ว่าที่ ร.ต. วชิรณรงค์ สิทธิจันทร์

## คู่มือครู และ Course Syllabus

1. รหัสวิชา 3901-2006 ชื่อวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์  
ระดับชั้น ปวส.

2. ผู้สอน ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์

3. จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง
2. มีทักษะในการพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง
3. เห็นคุณค่า ความสำคัญ ในบทบาทของเว็บเพจที่มีคุณภาพ

4. มาตรฐานรายวิชา

1. อธิบายวิธีการใช้โปรแกรมพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง
2. สามารถปฏิบัติการพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง

5. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจให้มีความสามารถที่สูงขึ้น ในด้านการติดต่อกับฐานข้อมูล โดยผ่านระบบ CGI การใช้ภาษา Script เช่น VB Script, Java Script, PHP ในการเพิ่มความสามารถของเว็บเพจ การทำ (Multimedia) และ (Interactive) บนเว็บเพจได้ การพัฒนาระบบ Virtual Reality markup Language (VRML) บนเว็บเพจ

## 6. แผนการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้/เนื้อหา	กิจกรรม
1	<b>บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นการเขียนโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต</b> 1. หลักการทำงานของ WWW 2. ประเภทของโปรแกรมบนเว็บ 3. รู้จักกับ PHP 4. การเตรียมการเพื่อเขียนโปรแกรมภาษา PHP	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
1	<b>บทที่ 2 การติดตั้งโปรแกรมเพื่อใช้งาน PHP</b> 1. การติดตั้ง PHP Engine 2. การติดตั้ง Apache Web Server 3. การปรับแต่ง Apache Web Server 4. การทดสอบการทำงานของ PHP	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
2	<b>บทที่ 3 PHP เบื้องต้น</b> 1. รูปแบบบล็อกคำสั่งของ PHP 2. คำสั่งแสดงผลลัพธ์ 3. คำสั่งหมายเหตุ (Comment) 4. แท็กคำสั่งที่สำคัญของ HTML	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน



		<p>กัน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สรุปบทเรียน</li> <li>- แบบฝึกหัด / ทดสอบ</li> </ul>
3	<p><b>บทที่ 4 เรื่องของตัวแปรและค่าคงที่</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตัวแปร</li> <li>2. การประกาศตัวแปร</li> <li>3. ชนิดของข้อมูล</li> <li>4. ตัวแปรอาร์เรย์</li> <li>5. ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับตัวแปร</li> <li>6. ค่าคงที่</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้</li> <li>- บรรยาย</li> <li>- อธิบาย ยกตัวอย่าง</li> <li>- แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน</li> <li>- สรุปบทเรียน</li> <li>- แบบฝึกหัด / ทดสอบ</li> </ul>
4	<p><b>บทที่ 5 ตัวดำเนินการและนิพจน์ใน PHP</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความหมายของตัวดำเนินการและประเภทของตัวดำเนินการ</li> <li>2. ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์</li> <li>3. ตัวดำเนินการเปรียบเทียบ</li> <li>4. ตัวดำเนินการทางตรรกะ</li> <li>5. ตัวดำเนินการสตริง</li> <li>6. ตัวดำเนินการระดับบิต</li> <li>7. ความหมายของนิพจน์และลำดับการประมวลผลของนิพจน์</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้</li> <li>- บรรยาย</li> <li>- อธิบาย ยกตัวอย่าง</li> <li>- แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน</li> <li>- สรุปบทเรียน</li> <li>- แบบฝึกหัด / ทดสอบ</li> </ul>
5-6	<p><b>บทที่ 6 คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขและคำสั่งทำซ้ำ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข If</li> <li>2. คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข Switch</li> <li>3. คำสั่งทำซ้ำ While</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้</li> <li>- บรรยาย</li> <li>- อธิบาย ยกตัวอย่าง</li> </ul>

	<p>4. คำสั่งทำซ้ำ For</p> <p>5. คำสั่งทำซ้ำ do ... while</p> <p>6. คำสั่งออกจากการทำงาน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ ละหัวข้อการเรียนและให้ นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อม กัน</li> <li>- สรุปบทเรียน</li> <li>- แบบฝึกหัด / ทดสอบ</li> </ul>
7-8	<p><b>บทที่ 7 การสร้างฟังก์ชันของ PHP</b></p> <p>1. การประกาศฟังก์ชัน</p> <p>2. การใช้งานฟังก์ชัน โดยไม่มีการส่งผ่านค่า</p> <p>3. การส่งผ่านค่าให้แก่ฟังก์ชัน</p> <p>4. การคืนค่ากลับของฟังก์ชัน</p> <p>5. ประเภทของตัวแปร และขอบเขตของตัวแปร</p> <p>6. ประเภทของการส่งผ่านค่า</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วย การเรียน</li> <li>- บรรยาย</li> <li>- อธิบาย ยกตัวอย่าง</li> <li>- แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ ละหัวข้อการเรียนและให้ นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อม กัน</li> <li>- สรุปบทเรียน</li> <li>- แบบฝึกหัด / ทดสอบ</li> </ul>
9	<p><b>บทที่ 8 ฟังก์ชันของ PHP ที่จัดเตรียมไว้</b></p> <p>1. ฟังก์ชันเกี่ยวกับสตริง</p> <p>2. ฟังก์ชันทางคณิตศาสตร์</p> <p>3. ฟังก์ชันเกี่ยวกับเงินและเวลา</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วย การเรียน</li> <li>- บรรยาย</li> <li>- อธิบาย ยกตัวอย่าง</li> <li>- แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ ละหัวข้อการเรียนและให้ นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อม กัน</li> <li>- สรุปบทเรียน</li> <li>- แบบฝึกหัด / ทดสอบ</li> </ul>
10	<p><b>บทที่ 9 การสร้างช่องรับข้อมูล</b></p> <p>1. ช่องรับข้อมูลต่างๆ ใน HTML</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วย การเรียน</li> </ul>

	<p>2. การส่งข้อมูล</p> <p>3. การรวมไฟล์ HTML และ PHP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บรรยาย</li> <li>- อธิบาย ยกตัวอย่าง</li> <li>- แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน</li> <li>- สรุปบทเรียน</li> <li>- แบบฝึกหัด / ทดสอบ</li> </ul>
11	<p><b>บทที่ 10 Session และ Cookie</b></p> <p>1. ฟังก์ชันที่เกี่ยวกับ Session</p> <p>2. ฟังก์ชันที่เกี่ยวกับ Cookie</p> <p>3. การประยุกต์ Session และ Cookie ในโปรแกรม Log in</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียน</li> <li>- บรรยาย</li> <li>- อธิบาย ยกตัวอย่าง</li> <li>- แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน</li> <li>- สรุปบทเรียน</li> <li>- แบบฝึกหัด / ทดสอบ</li> </ul>
12-13	<p><b>บทที่ 11 ฐานข้อมูล MySQL</b></p> <p>1. การติดตั้ง MySQL และการปรับแต่งค่าคอนฟิก</p> <p>2. การใช้งาน MySQL</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียน</li> <li>- บรรยาย</li> <li>- อธิบาย ยกตัวอย่าง</li> <li>- แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนและให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน</li> <li>- สรุปบทเรียน</li> <li>- แบบฝึกหัด / ทดสอบ</li> </ul>

14-15	<b>บทที่ 12 การจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin</b> 1. การติดตั้งโปรแกรม PhpMyAdmin 2. การใช้งานโปรแกรม PhpMyAdmin	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน - แบบฝึกหัด / ทดสอบ
16-17	<b>บทที่ 13 การเขียน PHP จัดการ MySQL</b> 1. การเขียน PHP เชื่อมต่อและปิดการเชื่อมต่อ MySQL 2. การเขียน PHP เพื่อสร้างฐานข้อมูลและตาราง 3. การเขียน PHP เพื่อเข้าถึงมูลในตาราง	- ให้นักศึกษาค้นคว้าหน่วยการเรียนรู้ - บรรยาย - อธิบาย ยกตัวอย่าง - แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน - สรุปบทเรียน แบบฝึกหัด / ทดสอบ
18	ประเมินผลผู้เรียน	

หน่วยการเรียนรู้  
ชื่อวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006  
รวม 5 ชั่วโมง / สัปดาห์

ครั้งที่	หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
1	1	<b>ความรู้เบื้องต้นการเขียนโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต</b> สาระสำคัญ 1. หลักการทำงานของ WWW 2. ประเภทของโปรแกรมบนเว็บ 3. รู้จักกับ PHP 4. การเตรียมการเพื่อเขียนโปรแกรมภาษา PHP	5
1	2	<b>การติดตั้งโปรแกรมเพื่อใช้งาน PHP</b> สาระสำคัญ 1. การติดตั้ง PHP Engine 2. การติดตั้ง Apache Web Server 3. การปรับแต่ง Apache Web Server 4. การทดสอบการทำงานของ PHP	5

หน่วยการเรียนรู้  
 ชื่อวิชา การใช้งานบริการเว็บ รหัสวิชา 3901-2006  
 รวม 5 ชั่วโมง / สัปดาห์

ครั้งที่	หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
2	3	<b>PHP เบื้องต้น</b> สาระสำคัญ 1. รูปแบบบล็อกลำสั่งของ PHP 2. คำสั่งแสดงผลลัพธ์ 3. คำสั่งหมายเหตุ (Comment) 4. แท็กคำสั่งที่สำคัญของ HTML	5
3	4	<b>เรื่องของตัวแปรและค่าคงที่</b> สาระสำคัญ 1. ตัวแปร 2. การประกาศตัวแปร 3. ชนิดของข้อมูล 4. ตัวแปรอาร์เรย์ 5. ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับตัวแปร 6. ค่าคงที่	5

4	5	<b>ตัวดำเนินการและนิพจน์ใน PHP</b> สาระสำคัญ 1. ความหมายของตัวดำเนินการและประเภทของตัวดำเนินการ 2. ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ 3. ตัวดำเนินการเปรียบเทียบ 4. ตัวดำเนินการทางตรรกะ 5. ตัวดำเนินการสตริง 6. ตัวดำเนินการระดับบิต 7. ความหมายของนิพจน์และลำดับการประมวลผลของนิพจน์	5
5-6	6	<b>คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขและคำสั่งทำซ้ำ</b> สาระสำคัญ 1. คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข If 2. คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข Switch 3. คำสั่งทำซ้ำ While 4. คำสั่งทำซ้ำ For 5. คำสั่งทำซ้ำ do ... while 6. คำสั่งออกจากการทำงาน	10

หน่วยการเรียนรู้  
**ชื่อวิชา การใช้งานบริการเว็บ รหัสวิชา 3901-2114**  
**รวม 3 ชั่วโมง / สัปดาห์**

ครั้งที่	หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
7-8	7	<b>การสร้างฟังก์ชันของ PHP</b> สาระสำคัญ 1. การประกาศฟังก์ชัน 2. การใช้งานฟังก์ชัน โดยไม่มีการส่งผ่านค่า 3. การส่งผ่านค่าให้แก่ฟังก์ชัน 4. การคืนค่ากลับของฟังก์ชัน 5. ประเภทของตัวแปร และขอบเขตของตัวแปร 6. ประเภทของการส่งผ่านค่า	10
9	8	<b>ฟังก์ชันของ PHP ที่จัดเตรียมไว้</b> สาระสำคัญ 1. ฟังก์ชันเกี่ยวกับสตริง 2. ฟังก์ชันทางคณิตศาสตร์ 3. ฟังก์ชันเกี่ยวกับวันและเวลา	5
10	9	<b>การสร้างช่องรับข้อมูล</b> สาระสำคัญ 1. ช่องรับข้อมูลต่างๆ ใน HTML 2. การส่งข้อมูล 3. การรวมไฟล์ HTML และ PHP	5



หน่วยการเรียนรู้  
 ชื่อวิชา การใช้งานบริการเว็บ รหัสวิชา 3901-2006  
 รวม 5 ชั่วโมง / สัปดาห์

ครั้งที่	หน่วยที่	หน่วยการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
11	10	<b>Session และ Cookie</b> สาระสำคัญ 1. ฟังก์ชันที่เกี่ยวกับ Session 2. ฟังก์ชันที่เกี่ยวกับ Cookie 3. การประยุกต์ Session และ Cookie ในโปรแกรม Log in	5
12-13	11	<b>ฐานข้อมูล MySQL</b> สาระสำคัญ 1. การติดตั้ง MySQL และการปรับแต่งค่าคอนฟิก 2. การใช้งาน MySQL	10
14-15	12	<b>การจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin</b> สาระสำคัญ 1. การติดตั้งโปรแกรม PhpMyAdmin 2. การใช้งาน โปรแกรม PhpMyAdmin	10
16-17	13	<b>การเขียน PHP จัดการ MySQL</b> สาระสำคัญ 1.การเขียน PHP เชื่อมต่อและปิดการเชื่อมต่อ MySQL 2.การเขียน PHP เพื่อสร้างฐานข้อมูลและตาราง 3.การเขียน PHP เพื่อเข้าถึงมูลในตาราง	10
18		<b>ประเมินผลผู้เรียน</b>	90

## 7. กิจกรรมการเรียนรู้

### 7.1 กิจกรรมครู

7.1.1 จัดเตรียมเอกสาร หนังสืออ้างอิง สื่อการเรียนทั้งสื่อโสตทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ ตัวอย่างแฟ้มสะสมผลงานของผู้เรียน

7.1.2 นำเข้าสู่บทเรียนโดยการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย เช่น ถามความรู้พื้นฐานทั้งห้อง หรือ ทำแบบฝึกหัดเรียน

7.1.3 การให้ข้อมูลหรือการเรียนรู้ โดยผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาจากใบความรู้ แบบฝึกหัด สรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วยการเรียนรู้ ตัวอย่างแฟ้มสะสมผลงานรุ่นพี่ หรือชุดการเรียน สื่อโสตทัศน์ แล้วทำแบบฝึกหัดหากยังทำได้ไม่ครบให้ทบทวนบทเรียนให้ผู้เรียนใหม่

7.1.4 สังเกต บันทึกพฤติกรรมผู้เรียนขณะศึกษาบทเรียน คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนต้องการ

7.1.5 การประยุกต์ใช้ โดยให้ใบมอบหมายงานแก่ผู้เรียน ดำเนินงานตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในใบงาน โดยดำเนินงานในลักษณะของขั้นตอนทางวิทยาศาสตร์ เริ่มตั้งแต่ ระบุความต้องการของปัญหา ขั้นศึกษาเพื่อหาสมมติฐาน ขั้นปฏิบัติเพื่อหาคำตอบ และสรุปผลของคำตอบที่ได้จากขั้นปฏิบัติ

7.1.6 สังเกต บันทึกพฤติกรรมผู้เรียนขณะดำเนินงานตามใบงาน คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนต้อง

7.1.7 แบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อดำเนินการตามใบงาน แล้วผู้สอนเดินสำรวจการดำเนินงานตามใบงานของผู้เรียนหากพบว่าผู้เรียนดำเนินการยังไม่ถูกต้องให้คอยชี้แนะวิธีที่ถูกต้องทันที

7.1.8 การตรวจสอบผลการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนร่วมกันกำหนดหัวข้อที่จะประเมินงานร่วมกับผู้เรียนตรวจสอบชิ้นงานเพื่อประเมินและแก้ไขข้อบกพร่อง

7.1.9 สังเกต บันทึกพฤติกรรมผู้เรียนขณะผู้เรียนทำงาน คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนต้องการ

7.1.10 หากผู้เรียนได้แบ่งกลุ่มรับผิดชอบการดำเนินการตามใบงานให้ตัวแทนกลุ่มหรือสมาชิกทั้งกลุ่มลุกขึ้นบอกคำตอบพร้อมทั้งวิธีการได้มาซึ่งคำตอบ

7.1.11 ครูอธิบายเนื้อหา พร้อมแสดงวิธีทำครูให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนการเรียนรู้ เช่น

- ถามตอบ
- ร่วมกันสรุป
- ร่วมกันวิเคราะห์หาเทคนิคและแนวทางที่ดีและง่าย
- ร่วมกันสร้างโจทย์ปัญหา และ ร่วมกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาที่กำหนดในแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสม

7.1.12 ครูให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดทบทวนบทเรียนเป็นรายบุคคลพร้อมให้อธิบายและสรุปหลักการออกมาเป็นแนวคิดตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล

7.1.13 ครูให้นักศึกษาตอบคำถามพร้อมออกมาสาธิตวิธีการทำโดยวิธีการสุ่มนักศึกษาในห้อง

7.1.14 ครูจัดให้นักศึกษาทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้เกิดความคิดที่หลากหลายในกระบวนการวิเคราะห์หาเหตุและผล

7.1.15 ครูสรุปพร้อมแนะนำเทคนิคและกระบวนการคิดที่ถูกต้อง

7.1.16 ผู้เรียนทำภาระงานทุกหน่วยการเรียนรู้ตามใบงานประจำหน่วยส่งในเวลาที่กำหนด แล้วหลังจากครูได้ตรวจชิ้นงานให้ผู้เรียนทำการแก้ไขให้ถูกต้องและเก็บสะสมชิ้นงานเพื่อจัดทำแฟ้มสะสมชิ้นงานในทุกหน่วยการเรียนรู้หลังเสร็จสิ้นกระบวนการเรียนการเรียนรู้

## 7.2 กิจกรรมผู้เรียน

7.2.1 จัดเตรียมเอกสาร หนังสือแบบเรียน หนังสืออ้างอิง ตามที่ผู้สอนและบทเรียนกำหนด

7.2.2 นำเข้าสู่บทเรียนโดยรับการชี้แจงวิธีการเรียนรู้ ระยะเวลาที่ทำการเรียนการเรียนรู้ หลักการแนวทางการเรียน การประเมินผลการเรียน

7.2.3 จัดกลุ่มกันศึกษา ค้นคว้า หาข้อมูลจากเอกสารตำรา หนังสือเรียน หนังสืออ้างอิง และเรียนจากชุดการเรียนและสื่อการเรียนต่าง ๆ และผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อหาความคิดรวบยอดให้เกิดในแต่ละสาระการเรียนรู้

7.2.4 การให้ข้อมูล โดยศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้ ใบงาน หรือสื่อการเรียนต่าง ๆ แล้วทำแบบฝึกหัด หากยังทำได้ไม่ครบทำการทบทวนบทเรียนใหม่ หากมีปัญหาข้อขัดข้องให้ขอคำแนะนำจากผู้สอนและเพื่อนในกลุ่ม

7.2.5 การประยุกต์ใช้ โดยศึกษาใบมอบหมายงาน ดำเนินงานตามจุดประสงค์ในแต่ละสาระ การเรียนรู้ตามใบงานที่กำหนดไว้โดยดำเนินงานในลักษณะของขั้นตอนทางวิทยาศาสตร์ เริ่มตั้งแต่ ระบุความต้องการของปัญหา ขั้นศึกษาเพื่อหาสมมติฐาน ขั้นดำเนินการปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ สรุปผลของคำตอบที่ได้มาจากขั้นปฏิบัติ หน้าห้องเรียน หรือส่งครู ตามที่ได้กำหนดไว้ในใบมอบหมาย งาน หากมีปัญหาให้ขอคำแนะนำจากผู้สอนและเพื่อนในกลุ่มหรือเพื่อนในห้องเรียน

7.2.6 การตรวจสอบผลการเรียนรู้ โดยทำรายงานผลการดำเนินงาน ร่วมกับผู้สอนกำหนด หัวข้อที่จะประเมินงานในแต่ละสาระการเรียนรู้ และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตรวจสอบชิ้นงานเพื่อ ประเมินและแก้ไขข้อบกพร่อง หากมีปัญหาขัดข้องให้ขอคำแนะนำจากผู้สอนและเพื่อนในกลุ่ม

## 8. สื่อการเรียนการเรียนรู้

1. หนังสือประกอบการเรียนวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบงานประจำหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย
3. แบบฝึกหัดประจำหน่วยการเรียนรู้
4. ตัวอย่างแฟ้มสะสมชิ้นงาน
5. ชุดการเรียนรู้ PowerPoint แต่ละหน่วยการเรียนรู้
6. VCD CAI
7. บทเรียนออนไลน์วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

## 9. การวัดผลประเมินผล เก็บคะแนนระหว่างการศึกษาโครงการการเรียนรู้ 100 คะแนน

1. คุณธรรมและจริยธรรม 20 คะแนน
2. ใบงาน/แบบฝึกหัด(ชิ้นงาน/แฟ้มสะสมผลงาน) 30 คะแนน
3. ทดสอบระหว่างเรียน 20 คะแนน
4. ประเมินผลผู้เรียนหลังเรียน 30 คะแนน

## 10. รูปแบบการวัดผลประเมินผล

- 10.1 ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง
- 10.2 ผู้เรียนมีความสนใจในการตอบคำถามและการสรุปผลการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง
- 10.3 เกิดความคิดรวบยอดในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ และรู้หลัก เทคนิค และวิธีการหาคำตอบ ได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง
- 10.4 ผ่านการทดสอบประจำหน่วยและประมวลผลสาระการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน

10.5 ผู้เรียนเกิดทักษะ

10.6 สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกถึงการเล็งเห็นคุณค่ามาใช้ในระบบคอมพิวเตอร์ของผู้เรียน

10.7 ความสนใจในการเรียนรู้ การค้นคว้าเพื่อแสดงความรู้และคำตอบ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม

10.8 การซักถามและการตอบคำถาม

10.9 แบบฝึกหัดและกิจกรรมการฝึกทักษะ

10.10 การทำงานเป็นทีม (ให้ความสำคัญในการทำงานเป็นทีม)

10.11 การประเมินโดยกลุ่มเพื่อน การประเมินตนเอง

10.12 การเขียนรายงานผลงาน และการแก้ไขส่วนที่บกพร่องในชิ้นงานที่มอบหมาย

10.13 แฟ้มสะสมผลงานที่มอบหมายในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

**เครื่องมือวัด**

### **1. ด้านคุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย)**

1.1 การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานศึกษา

1.2 ตรงต่อเวลา

1.3 สนใจปฏิบัติงานที่มอบหมายและความกระตือรือร้นในการเรียน

1.4 ความรับผิดชอบ

1.5 ความสะอาดและความเป็นระเบียบ

1.6 ความซื่อสัตย์

1.7 การเห็นคุณค่าและมีเจตที่ดี

### **2. ด้านวิชาการ (ด้านทักษะ)**

2.1 ตอบคำถาม

2.2 หลักการและเทคนิคในกระบวนการคิด

2.3 มีความรู้ความเข้าใจ

2.4 ผลงานการปฏิบัติตามใบงานมีความถูกต้อง

2.5 มีทักษะและวิเคราะห์การใช้งานได้

2.6 ความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานกับคอมพิวเตอร์

2.7 ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนมีความเข้าใจ

2.8 กระบวนการแก้ปัญหาและกระบวนการสืบค้นเพื่อหาคำตอบ

2.6 มีโน้ตภาพและความคิดรวบยอดในการในกระบวนการเรียนรู้ประจำหน่วย

## 10. แหล่งการเรียนรู้

10.1 ห้องสมุดสถานศึกษา

10.2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ

10.3 ผู้ปกครอง เพื่อน ๆ รุ่นพี่ และบุคลากรในสถานศึกษา

10.4 หนังสือ E-book , Elearning , Website ที่เกี่ยวข้อง

10.5 ครูผู้สอน

## 11. ผลงานผู้เรียน

11.1 รวบรวมผลงานที่เป็นผลงานที่ถูกต้องในภาระงานที่มอบหมาย และผู้เรียนทำการปรับปรุงแก้ไขชิ้นงานที่ยังไม่ถูกต้องให้ถูกต้อง แล้วจัดทำเป็นแฟ้มสะสมผลงาน

11.2 แฟ้มสะสมผลงานการทดสอบของผู้เรียน

## 10. เอกสารอ้างอิง

อ. ชาญชัย ศุภอรธกร. การพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง .ระดับชั้น ปวส. กรุงเทพมหานคร:บริษัท ชัคเซสมิเดีย จำกัด, 2546

แผนจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นการเขียนโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต สัปดาห์ที่ 1 เวลา 5 ชั่วโมง

## 1. สารสำคัญ

ลักษณะของการเขียนโปรแกรมจะสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ การเขียนโปรแกรมบนวินโดวส์ (Windows-Based Application) และการเขียนโปรแกรมบนเว็บ (Web-Based Application) ซึ่งในหนังสือเล่มนี้จะได้กล่าวถึงเฉพาะการเขียนโปรแกรมบนเว็บเท่านั้น โดยลักษณะที่สำคัญก็คือ การแสดงผลของโปรแกรมจะอยู่บนบราวเซอร์ (Browser) ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนหรือจะเข้าใช้งานเมื่อไรก็สามารถใช้งานได้ตลอดเวลา ซึ่งเป็นจุดเด่นที่ทำให้โปรแกรมบนเว็บมีเหนือกว่าโปรแกรมบนวินโดวส์นั่นเอง ระบบงานทางธุรกิจก็เริ่มหันมาพัฒนาในลักษณะโปรแกรมบนเว็บมากขึ้น อันเนื่องมาจากข้อดีดังกล่าวนั่นเอง เนื้อหาในบทนี้จะกล่าวถึงความรู้พื้นฐานในการเขียนโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจลักษณะการทำงานของโปรแกรมก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่เนื้อหาของ การเขียนโปรแกรม

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อศึกษาหลักการการทำงานของ WWW
2. เพื่อให้ทราบถึงประโยชน์ของการทำงานแบบ Client-Server
3. เพื่อให้ทราบถึงการประยุกต์หลักการการทำงานแบบ Client-Server กับงานต่างๆ ในสำนักงานได้
4. เพื่อให้ทราบและแยกความแตกต่างระหว่างประเภทโปรแกรมแบบ Static Programming และ Dynamic Programming
5. เพื่อให้รู้จักโปรแกรมภาษา PHP
6. เพื่อให้ทราบสิ่งที่จะต้องเตรียมการก่อนที่จะเขียน โปรแกรมภาษา PHP

### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกหลักการการทำงานของ WWW
2. บอกความแตกต่างของประเภทของโปรแกรมบนเว็บ
3. เข้าใจหลักการของภาษา PHP

## 3. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน( 30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน</li> <li>2. ให้นักศึกษาค้นคว้าความแตกต่างระหว่างประเภทโปรแกรมแบบ Static Programming และ Dynamic Programming</li> <li>3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง ความรู้เบื้องต้นการเขียนโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ</li> <li>2. ค้นคว้าความแตกต่างระหว่างประเภทโปรแกรมแบบ Static Programming และ Dynamic Programming</li> <li>3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น</li> </ol>
<p><b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้( 60 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้</li> <li>2. ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาจากเรื่อง             <ul style="list-style-type: none"> <li>กลุ่มที่ 1 หลักการทำงานของ WWW</li> <li>กลุ่มที่ 2 ความแตกต่างของประเภทของโปรแกรมบนเว็บ</li> <li>กลุ่มที่ 3 หลักการของภาษา PHP</li> </ul> </li> <li>3. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน</li> <li>4. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน</li> <li>5. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล โดยครูจะซักถามในแต่ละคน</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม</li> <li>2. แบ่งกลุ่ม</li> <li>3. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม</li> <li>4. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก</li> <li>5. รับการประเมิน</li> </ol>
<p><b>ขั้นสรุป( 30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li> <li>3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม</li> <li>4. ทำแบบทดสอบ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</li> <li>3. ฟังและจดบันทึก</li> <li>4. ทำแบบทดสอบท้ายบท</li> </ol>



## 1. กิจกรรมการเรียนรู้

### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าความแตกต่างระหว่างประเภทโปรแกรมแบบ Static Programming และ Dynamic Programming

### ขณะเรียน

1. แบ่งกลุ่มเพื่อศึกษา
2. จัดบันทึก สาระการเรียนรู้
3. ร่วมกันสรุปบทเรียน พร้อมบันทึกผลการสรุป แล้วลุกขึ้นนำเสนอกับครูผู้สอน
4. ผู้เรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมินข้อสรุปของผู้เรียนที่ออกแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ถูกต้อง และครูผู้สอนแสดงความชื่นชมกับผู้เรียนทุกคนที่ออกแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มอบหมาย
5. ทำใบงาน ตรวจสอบใบงาน แก้ไขใบงาน
6. ทบทวนเนื้อหา
7. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียน
8. ร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด

### 2. สื่อการเรียนรู้ประจำหน่วย

1. หนังสือเรียนวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซิตี้อาจารย์ผู้สอน

### 6. วัดผลประเมินผลประจำหน่วย

1. สังเกตผู้เรียนมีความสนใจ เกิดความเข้าใจในสาระการเรียนรู้ ตลอดจนแสดงความกระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นและสรุปสาระการเรียนรู้ประจำหน่วย
2. ทำใบงาน ได้อย่างถูกต้อง ทันเวลาที่กำหนด ใบงานสะอาดและเป็นระเบียบ

3. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหลังเรียนได้ถูกต้อง โดยได้คะแนน 50% เป็นอย่างต่ำ

#### 7. กิจกรรมเสนอแนะประจำหน่วย

1. ผู้เรียนต้องให้ความสนใจในการศึกษา เพื่อหาเทคนิค วิธีการ หรือหลักการง่ายเพื่อให้หาคำตอบได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยการ ตั้งใจฟังหลักการ เทคนิควิธีการที่ครูผู้สอนสรุปในขณะที่ทำการเรียนรู้ และนำข้อสงสัยซักถามครูในการเรียนทุกครั้งที่เกิดความสับสน และไม่เข้าใจ
2. ผู้มีการทบทวนบทเรียน ตลอดเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างแท้จริง
3. ผู้เรียนหมั่นทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขข้อที่ผิดให้ถูกต้องเสมอ
4. ผู้เรียนต้องสร้างมโนภาพให้เกิดความคิดรวบยอดในสาระการเรียนรู้และเทคนิควิธีการ พร้อมกับความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดขึ้น โดยตนเองให้ได้เพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริงไม่ใช่เกิดจากการท่องจำ

#### เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 1

1. จงอธิบายลักษณะการทำงานของ Client-Server รวมทั้งยกตัวอย่างงานภายในสำนักงานที่นำหลักการ Client-Server ไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน

Client เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องที่ขอใช้บริการ Server เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เป็นผู้ให้บริการ ยกตัวอย่าง เช่น การติดตั้งเครื่องพิมพ์ไว้กับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่ง และกำหนดให้เครื่องนี้เป็น Server ทำการ share printer จากเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องนี้ ซึ่งเราจะเรียกว่า Print Server ส่วนเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นที่ต้องการพิมพ์เอกสารจะเรียกว่า Client ก็สั่งพิมพ์ให้มาออกที่เครื่อง Print Server

2. ให้อธิบายความแตกต่างระหว่าง Static Programming และ Dynamic Programming

Static Programming เป็นลักษณะการเขียนโปรแกรมที่ไม่สามารถทำการ update ข้อมูลได้ ถ้าต้องการ update ข้อมูลก็ต้องเปิดไฟล์โปรแกรมนั้นขึ้นมาทำการแก้ไข

Dynamic Programming เป็นลักษณะการเขียนโปรแกรมที่สามารถทำการ Update ข้อมูลได้ง่าย โดยข้อมูลจะถูกจัดเก็บไว้ในไฟล์ หรือฐานข้อมูล และมีการเขียนโปรแกรมเพื่อไปดึงข้อมูลจากไฟล์หรือฐานข้อมูลมาทำการแก้ไข โดยที่เราไม่ต้องไปเปิดโค้ดโปรแกรมแก้ไขใดๆเลย

3. ทำไมจึงกล่าวว่า “PHP เป็นโปรแกรมภาษาที่ทำงานในลักษณะ Server Side Scripting Language”

เนื่องจากลักษณะการประมวลผลของโปรแกรมภาษา PHP จะมีการประมวลผลที่ฝั่ง Server โดยเมื่อฝั่ง Server ประมวลผลเสร็จสิ้นแล้วก็จะทำการส่งผลลัพธ์ไปยัง Client ดังนั้น Client จึงทำหน้าที่เพียงการรับข้อมูลผลลัพธ์มาแสดงผลเท่านั้น

4. ข้อดีของโปรแกรมภาษา PHP คืออะไร

1. ฟรีซอฟต์แวร์
  2. ขนาดไฟล์ PHP ไม่ใหญ่
  3. ไม่มีปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์
  4. ประมวลผลได้อย่างรวดเร็ว
  5. สามารถใช้งานได้ทุก Platform
  5. ก่อนที่จะลงมือเขียนโปรแกรมภาษา PHP จะต้องเตรียมการอะไรบ้าง จงอธิบาย
1. เครื่องคอมพิวเตอร์อย่างน้อย 1 เครื่อง ติดตั้ง OS เช่น Windows
  2. ติดตั้ง PHP Engine
  3. ติดตั้ง Web Server เช่น Apache Web Server
  4. ติดตั้ง MySQL
  5. ติดตั้ง PhpMyAdmin
  6. ติดตั้ง Editor เช่น Macromedia Dreamweaver, Editplus

ว้ทรี.ด. ว้กรินทร์ สทธีจันทร

แผนการเรียนรู้วิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 2 เรื่อง การติดตั้งโปรแกรมเพื่อใช้งาน PHP สัปดาห์ที่ 1 เวลา 3 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

ก่อนที่เราจะพัฒนาระบบงานบนอินเทอร์เน็ตด้วยภาษา PHP ได้ก็จะต้องทำการติดตั้งโปรแกรมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ และทำการจัดเตรียมโปรแกรมเครื่องมือต่างๆ ที่จะช่วยในการพัฒนาระบบงาน นอกจากนั้นในการติดตั้งโปรแกรมต่างๆ อาจจะต้องมีการปรับแต่งค่าบางอย่างของโปรแกรมเพื่อให้การใช้งานมีความถูกต้อง และใช้งานได้สะดวกยิ่งขึ้น เนื้อหาในบทนี้จะทำการติดตั้งโปรแกรม 2 โปรแกรมด้วยกัน คือ PHP Engine และ Apache Web Server ส่วนโปรแกรมที่เหลือ คือ MySQL และ Phpmyadmin จะยกกล่าวถึงในส่วนถัดไป เนื่องจากเนื้อหาในช่วงต้นนี้จะเน้นอธิบายคำสั่งพื้นฐานที่สำคัญของ PHP

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อเตรียมความพร้อมของโปรแกรมก่อนที่จะเริ่มเขียนโปรแกรมภาษา PHP
2. เพื่อแนะนำให้ผู้รู้จัก โปรแกรม PHP Engine และ Apache Web Server
3. เพื่อให้ทราบขั้นตอนการติดตั้ง PHP Engine
4. เพื่อให้ทราบวิธีการปรับแต่ง PHP Engine
5. เพื่อให้ทราบขั้นตอนการติดตั้ง Apache Web Server
6. เพื่อให้ทราบวิธีการปรับแต่ง Apache Web Server
7. เพื่อให้ทราบวิธีการทดสอบการใช้งานของโปรแกรมภาษา PHP หลังจากทำการติดตั้ง PHP Engine และ Apache Web Server เสร็จเรียบร้อยแล้ว

#### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถติดตั้ง โปรแกรม PHP Engine
  2. สามารถปรับแต่ง โปรแกรม PHP Engine
  3. สามารถติดตั้ง โปรแกรม Apache Web server
  4. สามารถปรับแต่ง โปรแกรม Apache Web server
3. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน( 30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน</li> <li>2. ให้นักศึกษาอ่านหนังสือเตรียมตัวประมาณ 5 นาที</li> <li>3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การติดตั้งโปรแกรมเพื่อใช้งานPHP</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ</li> <li>2. อ่านหนังสือเตรียมตัว</li> <li>3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น</li> </ol>
<p><b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้( 60 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้</li> <li>2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน</li> <li>3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน</li> <li>4. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล โดยครูจะซักถามในแต่ละคน</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม</li> <li>2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม</li> <li>3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก</li> <li>4. รับการประเมิน</li> </ol>
<p><b>ขั้นสรุป( 30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li> <li>3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม</li> <li>4. ทำแบบทดสอบ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</li> <li>3. ฟังและจดบันทึก</li> <li>4. ทำแบบทดสอบท้ายบท</li> </ol>

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ก่อนเรียน

1. อ่านหนังสือเตรียมตัว

##### ขณะเรียน

1. ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาปฏิบัติตามแล้วตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
2. ทำใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
3. ร่วมกันเฉลยใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
4. จดบันทึก เทคนิค แนวการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน จากข้อเสนอแนะของครูผู้สอน

5. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนตามความเป็นจริง จากภูมิความรู้ของผู้เรียนแต่ละคน
6. ผู้เรียนซักถามในหัวข้อที่สงสัยในเนื้อหาการเรียนรู้อื่น

#### 5. สื่อการเรียนการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา การพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการเรียนรู้

#### 6. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและสรุปผลงานได้อย่างถูกต้อง
3. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง
4. สนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น

#### 7. กิจกรรมเสนอแนะ

ถ้าผู้เรียนมีการเตรียมตัวในการเรียนที่ดี เช่น อ่าน และทำการศึกษาหนังสือเกี่ยวกับหน่วยการเรียนมาก่อน ถึงชั่วโมงเรียน ผู้เรียน จะสามารถเรียน และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนมอบหมาย ได้ อย่างมีความสุข และเกิดความชอบ และสนุกกับการเรียนในชั้นเรียน

แผนจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 3 เรื่อง PHP เบื้องต้น สัปดาห์ที่ 2 เวลา 5 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

หลังจากได้ทำการติดตั้งตัวแปลภาษา (PHP Engine) และโปรแกรม Web Server (Apache) แล้วเนื้อหาในบทนี้ก็จะเริ่มแนะนำการเขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยจะเริ่มตั้งแต่บล็อกคำสั่งของ PHP, คำสั่งในการแสดงผลลัพธ์ในรูปแบบต่างๆ , คำสั่ง comment และส่วนสุดท้ายจะแนะนำแท็กคำสั่งของ HTML ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ในการเขียนโปรแกรมภาษา PHP ได้ ทำให้ผลลัพธ์ที่ได้มีการแสดงผลที่น่าสนใจและหลากหลายยิ่งขึ้น เนื้อหาโดยรวมของบทนี้ยังไม่ยาก และซับซ้อนมากนัก แต่ก็ถือว่าเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมภาษา PHP ก่อนที่จะได้ศึกษาคำสั่ง และโปรแกรมที่มีความซับซ้อนมากกว่านี้ในเนื้อหาบทถัดๆ ไป

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อให้ทราบวิธีการเขียนโปรแกรมภาษา PHP เบื้องต้น
2. เพื่อให้สามารถเขียนโปรแกรมภาษา PHP ง่ายๆ ในเบื้องต้นได้
3. เพื่อให้ทราบรูปแบบบล็อกคำสั่งในการเขียนโปรแกรมภาษา PHP
4. เพื่อให้ทราบคำสั่งในการแสดงผลลัพธ์ในแต่ละคำสั่ง และใช้งานได้อย่างถูกต้อง
5. เพื่อให้ทราบประโยชน์ของการใช้คำสั่งหมายเหตุ (Comment)
6. เพื่อให้รู้จักและใช้งานคำสั่งหมายเหตุในแต่ละรูปแบบได้อย่างถูกต้อง
7. เพื่อให้ทราบการประยุกต์แท็กของ HTML มาใช้ร่วมกับโปรแกรมภาษา PHP

#### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถเขียนโปรแกรมภาษา PHP พื้นฐานได้
  2. สามารถใช้คำสั่งในการแสดงผลลัพธ์ได้
  3. สามารถใช้คำสั่งหมายเหตุได้
  4. สามารถประยุกต์แท็ก HTML มาใช้ร่วมกับโปรแกรมภาษา PHP ได้
3. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน( 30 นาที)</b> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ PHP เบื้องต้น 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง PHP เบื้องต้น	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้าเกี่ยวกับ PHP เบื้องต้น 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น
<b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้( 180 นาที)</b> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน 4. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 4. รับการประเมิน
<b>ขั้นสรุป( 30 นาที)</b> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบทดสอบท้ายบท

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าเกี่ยวกับ PHP เบื้องต้น

##### ขณะเรียน

1. ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาปฏิบัติตามแล้วตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
2. ทำใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
3. ร่วมกันเฉลยใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
4. จดบันทึก เทคนิค แนวการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน จากข้อเสนอแนะของครูผู้สอน



5. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนตามความเป็นจริง จากภูมิความรู้ของผู้เรียนแต่ละคน
6. ผู้เรียนซักถามในหัวข้อที่สงสัยในเนื้อหาการเรียนรู้อื่น

## 5. สื่อการเรียนการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชาการพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการเรียนรู้

## 6. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและสรุปผลงานได้อย่างถูกต้อง
3. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง
4. สนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น

## 7. กิจกรรมเสนอแนะ

ถ้าผู้เรียนมีการเตรียมตัวในการเรียนที่ดี เช่น อ่าน และทำการศึกษาหนังสือเกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้มาก่อน ถึงชั่วโมงเรียน ผู้เรียน จะสามารถเรียน และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนมอบหมาย ได้อย่างมีความสุข และเกิดความชอบ และสนุกกับการเรียนในชั้นเรียน

## เฉลยแบบฝึกหัดหน่วยที่ 3

1. ในการเขียนโปรแกรมภาษา PHP เราจะต้องเขียนอยู่ในบล็อกคำสั่งของ PHP ถ้ามว่า บล็อกคำสั่งของ PHP มีรูปแบบ อะไรบ้าง

มี 3 รูปแบบ คือ

1. `<? ... ?>`
2. `<?php ... ?>`
3. `<script language='php'>... </script>`

2. พิจารณาโปรแกรมภาษา PHP ต่อไปนี้

47

ถามว่าโปรแกรมข้างต้นมีข้อผิดพลาดอะไรเกิดขึ้น และเพราะอะไร

มีข้อผิดพลาด ดังนี้

`<?HTML>` เนื่องจากเป็นแท็กเปิดของ HTML ต้องแก้ไขเป็น `<HTML>`

```
<?
```

```
Good Morning
```

```
My Name is David Beckham
```

```
?>
```

เนื่องจากภายในแท็ก PHP จะต้องเป็นคำสั่งของภาษา PHP เท่านั้น ดังนั้นอาจจะแก้ไขเป็น

```
<?
```

```
echo "Good Morning";
```

```
echo "My Name is David Beckham";
```

```
?>
```

3. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยใช้คำสั่งแสดงผลเพื่อสร้างนามบัตรของตัวเองให้

สวยงาม

```
<?HTML>
```

```
<BODY>
```

```
<?
```

```
Good Morning
```

```
My Name is David Beckham
```

```
?>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

```
48
```

```
<?
```

```
echo "***** <br>";
```

```
echo "* * <br>";
```

```
echo "* อาจารย์ชาญชัย สุภอรรถกร * <br>";
```

```
echo "* คณะวิทยาศาสตร์ * <br>";
```

```
echo "* มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี * <br>";
```

```
echo "* * <br>";
```

```
echo "***** ";
```

```
?>
```

4. การใช้คำสั่งหมายเหตุ (Comment) มีประโยชน์อย่างไร จงอธิบาย

เพื่อใส่คำอธิบายในแต่ละบรรทัดเพื่อในอนาคตเมื่อต้องการกลับมาพิจารณาโปรแกรม

จะได้ทำความเข้าใจได้ง่าย

5. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยใช้แท็กคำสั่งของ HTML มาประกอบด้วย โดยให้มีลักษณะของผลลัพธ์ ดังนี้

หมายเหตุ: ตัวหนังสือในแต่ละบรรทัดต้องใช้สีที่ไม่ซ้ำกัน

<?>

```
echo "<Center><h1>คณะวิทยาศาสตร์</h1></center><p>";
```

```
echo "<table border=1>
```

## คณะวิทยาศาสตร์

สาขาวิชา เว็บไซต์

- เคมี <http://chem.ubu.ac.th>
- ฟิสิกส์ <http://phy.ubu.ac.th>
- วิทยาการคอมพิวเตอร์ <http://com.ubu.ac.th>
- เทคโนโลยีสารสนเทศ <http://inf.ubu.ac.th>

49

```
<tr>
```

```
<td><center>สาขาวิชา</center></td>
```

```
<td><center>เว็บไซต์</center></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><ul><li><font color=red>เคมี</font></li></ul></td>
```

```
<td><a href=http://chem.ubu.ac.th>http://chem.ubu.ac.th</a></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><ul><li><font color=blue>ฟิสิกส์</font></li></ul></td>
```

```
<td><a href=http://phy.ubu.ac.th>http://phy.ubu.ac.th</a></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><ul><li><font color=pink>วิทยาการคอมพิวเตอร์</font></li></ul></td>
```

```
</font></li></ul></td>
```

```
<td><a href=http://com.ubu.ac.th>http://com.ubu.ac.th</a></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><ul><li><font color=yellow>เทคโนโลยีสารสนเทศ
</font></li></ul></td>
<td><a href=http://inf.ubu.ac.th>http://inf.ubu.ac.th</a></td>
</tr>
</table>”;
```

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

แผนจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 4 เรื่อง เรื่องของตัวแปรและค่าคงที่ สัปดาห์ที่ 3 เวลา 5 ชั่วโมง

## 1. สาระสำคัญ

ในการประมวลผลใดๆ ในคอมพิวเตอร์ต้องมีการจัดเก็บข้อมูล ไว้ภายในหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ มิฉะนั้นแล้วการประมวลผลจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้เลย เหตุผลง่ายๆ คือถ้ามีการประมวลผลเกิดขึ้นแล้วต้องการที่จะนำผลลัพธ์ (Output) จากการประมวลผลนี้จัดเก็บเอาไว้เพื่อที่จะนำไปเป็นข้อมูลนำเข้า (Input) ของการประมวลผลอื่นๆ ถัดไป การจัดเก็บข้อมูลดังกล่าวนี้ภายในคอมพิวเตอร์ต้องมีการจัดสรรพื้นที่ของหน่วยความจำเอาไว้เก็บข้อมูล ซึ่งการจัดสรรพื้นที่ในหน่วยความจำนี้เราสามารถกระทำได้โดยการใช้ตัวแปร (Variables) หรือ ค่าคงที่ (Constant) แต่ทั้งตัวแปร และค่าคงที่มีลักษณะและการใช้งานที่แตกต่างกัน ในบทนี้เนื้อหาจะเน้นให้รู้จักการใช้งานของตัวแปร และค่าคงที่

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อให้รู้จักความหมายของตัวแปร และสามารถนำไปใช้งานได้
2. เพื่อให้ทราบวิธีการประกาศตัวแปร และกฎในการตั้งชื่อตัวแปรที่ถูกต้อง
3. เพื่อให้ทราบชนิดของข้อมูลต่างๆ แยกความแตกต่าง และนำไปใช้งานในแต่ละชนิดได้
4. เพื่อให้รู้จักตัวแปรประเภทอาร์เรย์
5. เพื่อให้ทราบถึงข้อดีของตัวแปรประเภทอาร์เรย์
6. เพื่อให้ทราบฟังก์ชันพื้นฐานของ PHP ที่เกี่ยวข้องกับตัวแปร และนำไปใช้งานได้
7. เพื่อให้รู้จักค่าคงที่ และเหตุผลในการใช้ค่าคงที่ในการเขียนโปรแกรม

### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของตัวแปร
2. สามารถตั้งชื่อตัวแปรได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายและประโยชน์ของตัวแปรอาร์เรย์
4. สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้ตัวแปรประเภทต่างๆ ได้
5. สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรได้
6. สามารถเขียนโปรแกรมใช้ค่าคงที่ได้

### 3. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน( 30 นาที)</b> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้าความหมายของตัวแปร 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง เรื่องของตัวแปร และค่าคงที่	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้าความหมายของตัวแปร 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น
<b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้(180 นาที)</b> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน 4. ประเมินพฤติกรรมการรายบุคคล โดยครูจะซักถามในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 4. รับการประเมิน
<b>ขั้นสรุป( 30 นาที)</b> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบทดสอบท้ายบท

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

#### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าความหมายของตัวแปร

#### ขณะเรียน

1. ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาปฏิบัติตามแล้วตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
2. ทำใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
2. ร่วมกันเฉลยใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
3. จดบันทึก เทคนิค แนวการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน จากข้อเสนอแนะของครูผู้สอน
4. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนตามความเป็นจริง จากภูมิความรู้ของผู้เรียนแต่ละคน

5. ผู้เรียนซักถามในหัวข้อที่สงสัยในเนื้อหาการเรียนรู้

## 5. สื่อการเรียนการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการเรียนรู้

## 6. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและสรุปผลงานได้อย่างถูกต้อง
3. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง
4. สนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น

## 7. กิจกรรมเสนอแนะ

ถ้าผู้เรียนมีการเตรียมตัวในการเรียนที่ดี เช่น อ่าน และทำการศึกษาหนังสือเกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้มาก่อน ถึงชั่วโมงเรียน ผู้เรียน จะสามารถเรียน และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนมอบหมาย ได้อย่างมีความสุข และเกิดความชอบ และสนุกกับการเรียนในชั้นเรียน

### เฉลยแบบฝึกหัดหน่วยที่ 4

1. พิจารณาชื่อตัวแปรต่อไปนี้ ชื่อตัวแปรใดที่ตั้งได้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ในการตั้งชื่อ และชื่อใดที่ตั้งได้ผิด ถ้าผิดให้บอกเหตุผลด้วย

1.1) Syenta4

ถูก

1.2) \$hotmail.com

ผิด ห้ามมีจุดในชื่อตัวแปร

1.3) \$4u

ผิด ตัวขึ้นต้นชื่อตัวแปรห้ามใช้ตัวเลข

57

1.4) \$Good morning

ผิด ห้ามมีช่องว่างภายในชื่อตัวแปร

1.5) SMSU@Radio

ผิด ห้ามใช้ @ ภายในชื่อตัวแปร

2. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP ในการคำนวณหาค่าคะแนนเฉลี่ยของการสอบครั้งหนึ่งซึ่งมีนักเรียน 5 คน โดยให้สร้างตัวแปรทั้งหมด 7 ตัว ดังนี้

- ตัวแปร 5 ตัวแปรแรกใช้เก็บค่าคะแนนสอบของนักเรียนทั้ง 5 คน
- ตัวแปรตัวที่ 6 ใช้เก็บค่าผลรวมของคะแนนสอบของนักเรียนทั้ง 5 คน
- ตัวแปรตัวที่ 7 ใช้เก็บค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนสอบของนักเรียนทั้ง 5 คน

<?

```
$score1 = 10;
```

```
$score2 = 15;
```

```
$score3 = 18;
```

```
$score4 = 20;
```

```
$score5 = 12;
```

```
$sum_score = $score1+$score2+$score3+$score4+$score5;
```

```
$average_score= $sum_score/5;
```

```
echo "คะแนนเฉลี่ยของการสอบ = ". $average_score;
```

?>

3. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยพิมพ์ข้อมูลประวัติส่วนตัวโดยให้กำหนดตัวแปรต่างๆ ดังนี้

- ชื่อ-สกุล ให้เก็บไว้ในตัวแปรชนิดสตริง
- เพศ ให้เก็บไว้ในตัวแปรสตริงในลักษณะเป็นอักขระ

(M คือชาย และ F คือหญิง)

- น้ำหนัก ให้เก็บไว้ในตัวแปรชนิดทศนิยม
- ส่วนสูง ให้เก็บไว้ในตัวแปรชนิดทศนิยม
- อายุ ให้เก็บไว้ในตัวแปรชนิดเลขจำนวนเต็ม

58

<?

```
$name = "นายสมชาย ดีมาก";
```

```
$sex = "M";
```

```
$weight = 50.5;
```

```
$height = 165.5;
```

```
$age = 25;
```

```
echo "ชื่อ-สกุล ".$name."<br>";
```

```
echo "เพศ ".$sex."<br>";
```



```
echo “น้ำหนัก ”.$weight.”<br>”;
```

```
echo “ส่วนสูง ”.$height.”<br>”;
```

```
echo “อายุ ”.$age.”<br>”;
```

```
?>
```

4. ให้อธิบายลักษณะของตัวแปรอาร์เรย์ และประโยชน์ของการนำตัวแปรอาร์เรย์มาใช้งาน

อาร์เรย์ เป็นลักษณะของตัวแปรที่เก็บข้อมูลเป็นชุดภายใต้ชื่อตัวแปร 1 ตัว โดย

โครงสร้างของอาร์เรย์จะมีลักษณะแบ่งเป็นช่องๆเพื่อเก็บข้อมูล ประโยชน์ของตัวแปรอาร์เรย์

คือ ใช้เก็บข้อมูลที่มีจำนวนข้อมูลมากๆ เราไม่ต้องไปเสียเวลาประกาศตัวแปรจำนวนมากเพื่อ

เก็บข้อมูล

5. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยสร้างตัวแปร 2 ตัว คือตัวแปรอาร์เรย์ตัวที่ 1 ให้เก็บชื่อ

นักเรียน 5 คน และตัวแปรอาร์เรย์ตัวที่ 2 ให้เก็บอายุของนักเรียนทั้ง 5 คน หลังจากนั้นให้พิมพ์

ผลลัพธ์บอกว่านักเรียนแต่ละคนมีอายุเท่าไร

```
<?
```

```
$name = array(“สมชาย”, “สามารถ”, “อาทิตย์”, “กวี”, “นารี”, “พิชญ”);
```

```
59
```

```
$age = array(“20”, “25”, “18”, “15”, “22”);
```

```
echo “ชื่อ: ”.$name[0]. “ อายุ: ”.$age[0];
```

```
echo “ชื่อ: ”.$name[1]. “ อายุ: ”.$age[1];
```

```
echo “ชื่อ: ”.$name[2]. “ อายุ: ”.$age[2];
```

```
echo “ชื่อ: ”.$name[3]. “ อายุ: ”.$age[3];
```

```
echo “ชื่อ: ”.$name[4]. “ อายุ: ”.$age[4];
```

```
?>
```

แผนจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 5 เรื่อง ตัวดำเนินการและนิพจน์ใน PHP สัปดาห์ที่ 4 เวลา 5 ชั่วโมง

## 1. สาระสำคัญ

ในการเขียน โปรแกรมไม่ว่าโปรแกรมภาษาใดก็ตามเราหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะมีการคำนวณหาผลลัพธ์ต่างๆ เช่นการคำนวณหาค่าส่วนลดจากการซื้อสินค้า, การคำนวณหาราคาสินค้าสุทธิ, การคำนวณหาค่าล่วงเวลาจากการทำงานของพนักงาน เป็นต้น ซึ่งการที่จะทำการคำนวณหาค่าของผลลัพธ์ต่างๆ ก็จะต้องมีความรู้ในเรื่องของตัวดำเนินการ (Operator) และนิพจน์ (Expression) ถ้าเปรียบเทียบให้เห็นภาพชัดเจนกับวิชาคณิตศาสตร์ คำนิพจน์ก็คือสมการ หรืออสมการ ส่วนคำว่า ตัวดำเนินการก็เปรียบเทียบกับเครื่องหมายต่างๆ ที่ใช้สร้างสมการ หรืออสมการขึ้นมาเอง เนื้อหาในบทนี้จะเน้นให้รู้จักการใช้ตัวดำเนินการต่างๆ เพื่อสร้างนิพจน์ขึ้นมา ซึ่งจะทำให้เราสามารถเขียนโปรแกรมเพื่อทำการคำนวณหาค่าผลลัพธ์บางอย่างตามที่ต้องการได้นอกจากนั้นแล้วยังเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างนิพจน์แบบเงื่อนไขเพื่อใช้ในการคำสั่งการตรวจสอบเงื่อนไขและคำสั่งการทำซ้ำซึ่งจะได้กล่าวถึงในบทถัดไป

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อให้ทราบความหมายของตัวดำเนินการและประเภทของตัวดำเนินการ
2. เพื่อศึกษาและรู้จักตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ตลอดจนนำไปใช้งานได้ถูกต้อง
3. เพื่อศึกษาและรู้จักตัวดำเนินการเปรียบเทียบ ตลอดจนนำไปใช้งานได้ถูกต้อง
4. เพื่อศึกษาและรู้จักตัวดำเนินการทางตรรกศาสตร์ ตลอดจนนำไปใช้งานได้ถูกต้อง
5. เพื่อศึกษาและรู้จักตัวดำเนินการระดับบิต ตลอดจนนำไปใช้งานได้ถูกต้อง
6. เพื่อให้ทราบความหมายของนิพจน์ และสร้างนิพจน์ได้อย่างถูกต้อง
7. เพื่อให้ทราบลำดับในการประมวลผล และคำนวณผลลัพธ์ของนิพจน์ได้อย่างถูกต้อง

### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของตัวดำเนินการ และประเภทของตัวดำเนินการ
2. บอกความหมายของนิพจน์
3. สามารถสร้างนิพจน์ได้ถูกต้อง
4. สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้ตัวดำเนินการประเภทต่างๆ ได้
5. สามารถเขียนโปรแกรมโดยสร้างนิพจน์ได้ถูกต้อง

### 3. กิจกรรมการเรียนรู้

| กิจกรรมครู   | กิจกรรมนักเรียน  |
|--|--|
| <b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน( 30 นาที)</b><br>1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน<br>2. ให้นักศึกษาค้นคว้าความหมายของตัวดำเนินการและประเภทของตัวดำเนินการ<br>3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง ตัวดำเนินการและนิพจน์ใน PHP  | 1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ<br>2. ค้นคว้าความหมายของตัวดำเนินการและประเภทของตัวดำเนินการ<br>3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น |
| <b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้( 180 นาที)</b><br>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้<br>2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน<br>3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน<br>4. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน | 1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม<br>2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม<br>3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก<br>4. รับการประเมิน       |
| <b>ขั้นสรุป( 30 นาที)</b><br>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ<br>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย<br>3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม<br>4. ทำแบบทดสอบ  | 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ<br>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย<br>3. ฟังและจดบันทึก<br>4. ทำแบบทดสอบท้ายบท                     |

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าความหมายของตัวดำเนินการและประเภทของตัวดำเนินการ

##### ขณะเรียน

1. จัดบันทึกการเรียนรู้
2. สนใจการปฏิบัติตามและกล้าในการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม
3. ทำแบบฝึกหัด
4. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนการการเรียนรู้
5. ผู้เรียนหาแนวทางและเทคนิคการหาคำตอบ ด้วยความรู้ความเข้าใจของตนเองพร้อมจดบันทึกเป็นลำดับขั้นตอนที่จะทำให้ตนเองไม่ลืมสาระการเรียนรู้
6. ผู้เรียนซักถามเมื่อไม่เข้าใจหรือสงสัยเนื้อหาการเรียนรู้

#### 5. สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการเรียนรู้

#### 6. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและทำใบงานและแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง
3. ความสะอาดเรียบร้อยของใบงานและแบบฝึกหัด
4. สนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น

#### 7. กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้เรียนต้องทบทวนบทเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนอย่างสม่ำเสมอ
2. ผู้เรียนหมั่นเข้าชั้นเรียนเพื่อรับฟังเทคนิค วิธี และแนวทางที่ดีกับครูสอนอย่างตั้งใจ
3. ผู้เรียนสนใจทำใบงาน แบบฝึกหัด และขยันปรับปรุงแก้ไขใบงานและแบบฝึกหัดให้ถูกต้องทุกครั้งที่ทำผิด

#### เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 5

1. ให้อธิบายลักษณะการใช้งานของตัวดำเนินการในภาษา PHP ทั้ง 5 ประเภทพอสังเขป

1. ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์เป็นตัวดำเนินการในกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการคำนวณหาค่าผลลัพธ์ต่างๆทางคณิตศาสตร์ ผลลัพธ์จากการใช้ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์นี้จะได้ผลลัพธ์

เป็นตัวเลขใดๆ

2. ตัวดำเนินการเปรียบเทียบเป็นตัวดำเนินการที่ใช้สำหรับการเปรียบเทียบตัวเลข หรือตัวแปร โดยผลลัพธ์จากการใช้ตัวดำเนินการเปรียบเทียบนี้จะได้ผลลัพธ์มีค่าความจริงเป็นจริง (True) หรือเท็จ (False)

3. ตัวดำเนินการทางตรรกะเป็นตัวดำเนินการที่ใช้ทำการเชื่อมตัวเลข หรือตัวแปรต่างๆ ทำให้การเขียนโปรแกรมสั้นกระชับยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการนำตัวดำเนินการทางตรรกะนี้ไปประยุกต์ใช้กับคำสั่งเพื่อตรวจสอบเงื่อนไข โดยผลลัพธ์จากการใช้ตัวดำเนินการทางตรรกะนี้จะได้ผลลัพธ์มีค่าความจริงเป็นจริง (True) หรือเท็จ (False)

4. ตัวดำเนินการทางตรรกะเป็นตัวดำเนินการที่ใช้จัดการข้อมูลประเภทอักขระ หรือข้อความ

5. ตัวดำเนินการระดับบิตเป็นตัวดำเนินการที่กระทำกับตัวเลขฐาน 2 ดังนั้นก่อนที่ตัวดำเนินการในกลุ่มนี้จะทำการประมวลผลก็จะมีแปลงตัวเลขใดๆให้เป็นกลุ่มของตัวเลขฐาน 2 เสียก่อน

2. กำหนดตัวแปรและข้อมูล ดังนี้

```
$date = 25
```

```
$month = "เมษายน"
```

```
$year = 2550
```

ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยใช้ตัวแปรข้างต้นเพื่อพิมพ์ผลลัพธ์ให้มีลักษณะ ดังนี้

วันที่ 25 เดือน เมษายน ค.ศ. 2007

```
<?
```

```
$date = 25
```

```
$month = "เมษายน"
```

```
$year = 2550
```

```
$year = $year - 543;
```

```
echo "วันที่ $date เดือน $month ค.ศ. $year";
```

```
?>
```

68

3. ลำดับในการประมวลผลของนิพจน์มีความสำคัญอย่างไรในการเขียนโปรแกรม

ลำดับในการประมวลผลของนิพจน์มีความสำคัญในการหาผลลัพธ์ของนิพจน์ใดๆ เนื่องจากว่าคอมพิวเตอร์จะมีลำดับในการคำนวณที่แตกต่างจากมนุษย์ เช่น คนเราจะคำนวณนิพจน์ใดๆ โดยทำการคำนวณจากซ้ายไปขวา แต่คอมพิวเตอร์จะมองจากลำดับความสำคัญของตัวดำเนินการด้วย เพราะฉะนั้น นิพจน์ที่อยู่ทางซ้ายอาจจะทำการประมวลผลที่หลังนิพจน์ที่อยู่ทางขวาก็ได้

4. ให้หาค่าของนิพจน์ต่อไปนี้

4.1)  $(7 + 3 * 5 / 7) / 2$

$(7 + 15/7)/2$

$(7+2.14)/2$

$(9.14)/2$

4.57

4.2) `("OTOP" == "otop") && (10 >= 10)`

`(False) && (True)`

False

5. จากสมการทางคณิตศาสตร์ต่อไปนี้ ให้เขียนเป็นนิพจน์ของโปรแกรมภาษา PHP เมื่อกำหนดให้ (a, b, c และ d คือชื่อตัวแปร)

$d = b^2 + 4ac$

2a

$d = ((b*b) + (4*a*c))/(2*a)$

วาทกร.ศ. วชิรนทร์ สิทธิจันทร์

แผนจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 6 เรื่อง คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขและคำสั่งทำซ้ำ สัปดาห์ที่ 5-6 เวลา 10 ชั่วโมง

### 1.สาระสำคัญ

ในชีวิตประจำวันเราจะพบกับการตัดสินใจ และการทำซ้ำอยู่บ่อยครั้งมาก อาทิเช่น ก่อนจะออกจากบ้านเราจะต้องคิดก่อนว่าวันนี้จะแต่งตัวอย่างไรดี จะใส่เสื้อหรือกางเกงชุดไหนดีหรือชุดไหนที่เหมาะสมกับกิจกรรมที่จะทำในวันนี้ นิสิตนักศึกษาอ่านหนังสือเพื่อเตรียมตัวสอบบางคนอาจจะอ่านหนังสือหลายรอบก่อนเข้าสอบโดยมีข้อกำหนดว่าจะอ่านซ้ำไปเรื่อยๆ จนกระทั่งจะเข้าใจ จากสถานการณ์ที่ยกขึ้นมานี้เป็นตัวอย่างของการตรวจสอบเงื่อนไข และการทำซ้ำในชีวิตประจำวัน ในการเขียนโปรแกรมคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขและคำสั่งทำซ้ำนี้จะช่วยให้การเขียนโปรแกรมง่ายขึ้น และทำให้โปรแกรมที่เขียนขึ้นมีประสิทธิภาพ คอมพิวเตอร์จะทำการประมวลผลเพื่อตัดสินใจเงื่อนไขต่างๆ ที่ผู้เขียนโปรแกรมกำหนดขึ้น และคอมพิวเตอร์ยังสามารถทำการวนซ้ำทำคำสั่งที่ต้องการจำนวนมากได้ในเวลาอันรวดเร็ว ในบทนี้เราจะได้ศึกษารูปแบบของคำสั่งทั้ง 2 คำสั่งนี้

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

- 1.เพื่อให้รู้จัก เข้าใจและสามารถใช้งานคำสั่ง If ได้
- 2.เพื่อให้รู้จัก เข้าใจและสามารถใช้งานคำสั่ง Switch ได้
- 3.เพื่อให้รู้จัก เข้าใจและสามารถใช้งานคำสั่ง While ได้
- 4.เพื่อให้รู้จัก เข้าใจและสามารถใช้งานคำสั่งทำซ้ำ For ได้
- 5.เพื่อให้รู้จัก เข้าใจและสามารถใช้งานคำสั่งทำซ้ำ do ... while ได้
- 6.เพื่อให้รู้จักคำสั่งออกจากการทำงาน และสามารถนำไปใช้ร่วมกับคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข และคำสั่งทำซ้ำได้

#### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 1.สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข If ได้
- 2.สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไข Case ได้
- 3.สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้คำสั่งทำซ้ำ For ได้
- 4.สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้คำสั่งทำซ้ำ While ได้
- 5.สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้คำสั่งทำซ้ำ do...while ได้
- 6.สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้คำสั่ง Break และ Exit ได้

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

| กิจกรรมครู   | กิจกรรมนักเรียน  |
|--|--|
| <b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน(สัปดาห์ละ 30 นาที)</b><br>1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน<br>2. ให้นักศึกษาค้นคว้าคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขและคำสั่งทำซ้ำ<br>3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขและคำสั่งทำซ้ำ   | 1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ<br>2. ค้นคว้าคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขและคำสั่งทำซ้ำ<br>3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น       |
| <b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้(สัปดาห์ละ 180 นาที)</b><br>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้<br>2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน<br>3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน<br>4. ประเมินพฤติกรรมการรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน | 1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม<br>2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม<br>3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก<br>4. รับการประเมิน |
| <b>ขั้นสรุป(สัปดาห์ละ 30 นาที)</b><br>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ<br>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย<br>3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม<br>4. ทำแบบทดสอบ   | 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ<br>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย<br>3. ฟังและจดบันทึก<br>4. ทำแบบทดสอบท้ายบท               |

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าคำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขและคำสั่งทำซ้ำ

##### ขณะเรียน

1. จดบันทึกการเรียนรู้
2. สนใจการปฏิบัติตามและกล้าในการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม
3. ทำแบบฝึกหัด



4. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนการการเรียนรู้
5. ผู้เรียนหาแนวทางและเทคนิคการหาคำตอบ ด้วยความรู้ความเข้าใจของตนเองพร้อมจดบันทึกเป็นลำดับขั้นตอนที่จะทำให้ตนเอง ไม่ลืมสาระการเรียนรู้
6. ผู้เรียนซักถามเมื่อไม่เข้าใจหรือสงสัยเนื้อหาการเรียนรู้

#### 6. สื่อการเรียนการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซิตี้อการเรียนรู

#### 7. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและทำใบงานและแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง
3. ความสะอาดเรียบร้อยของใบงานและแบบฝึกหัด
4. กระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปบทเรียน และกล้าแสดงความคิดเห็น

#### 8. กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้เรียนต้องทบทวนบทเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนอย่างสม่ำเสมอ
2. ผู้เรียนหมั่นเข้าชั้นเรียนเพื่อรับฟังเทคนิค วิธี และแนวทางที่ดีกับครูสอนอย่างตั้งใจ
3. ผู้เรียนสนใจทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขให้ถูกต้องทุกครั้งที่ทำผิด
4. กล้าที่จะถามทุกครั้งที่เกิดความสงสัยและไม่เข้าใจหรือตามบทเรียนไม่ทัน

#### เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 6

1. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP เก็บค่าคะแนนสอบของนักเรียนจำนวน 10 คน ไว้ในตัวแปรอาร์เรย์ หลังจากนั้นนำไปเปรียบเทียบว่าคะแนนของนักเรียนแต่ละคนได้เกรดอะไรตามข้อกำหนดดังนี้

80-100 ได้เกรด A

70-79 ได้เกรด B

60-69 ได้เกรด C

50-59 ได้เกรด D

0-49 ได้เกรด F

76

(ในการเปรียบเทียบสามารถใช้คำสั่ง If หรือ Switch ก็ได้ แต่ห้ามใช้คำสั่งทำซ้ำ)

<?

```
$score = array("45", "50", "40", "65", "78", "85", "99", "25", "13", "72");
```

```
if (($score[0] >=80) && ($score[0]<=100))
```

```
{ echo "ได้เกรด A"; }
```

```
elseif (($score[0] >=70) && ($score[0]<=79))
```

```
{ echo "ได้เกรด B"; }
```

```
elseif (($score[0] >=60) && ($score[0]<=69))
```

```
{ echo "ได้เกรด C"; }
```

```
elseif (($score[0] >=50) && ($score[0]<=59))
```

```
{ echo "ได้เกรด D"; }
```

```
else
```

```
{ echo "ได้เกรด F"; }
```

```
...
```

```
...
```

ทำเช่นนี้จนถึงคนสุดท้าย

?>

2. จากโจทย์ข้อ 1 อนุญาตให้ใช้คำสั่งทำซ้ำในการเปรียบเทียบคะแนนสอบของนักเรียนแต่ละคน

<?

```
$score = array("45", "50", "40", "65", "78", "85", "99", "25", "13", "72");
```

```
for($i=0; $i<=9; $i++)
```

```
{
```

```
if (($score[$i] >=80) && ($score[$i]<=100))
```

```
{ echo "ได้เกรด A"; }
```

```
77
```

```
elseif (($score[$i] >=70) && ($score[$i]<=79))
```

```
{ echo "ได้เกรด B"; }
```

```
elseif (($score[$i] >=60) && ($score[$i]<=69))
```

```
{ echo "ได้เกรด C"; }
```

```
elseif (($score[$i] >=50) && ($score[$i]<=59))
```

```
{ echo "ได้เกรด D"; }
```

```
else
```

```
{ echo "ได้เกรด F"; }
```

```
}  
?>
```

3. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP ในการหาค่าของเลขยกกำลัง 1, กำลัง 2 และ กำลัง 3 ของตัวเลข 1-10 ตามรูปแบบ ดังนี้ (ใช้คำสั่งทำซ้ำมาประยุกต์ใช้ด้วย)

```
1 1 1  
2 4 8  
3 9 27  
4 16 64  
5 25 125  
6 36 216  
7 49 343  
8 64 512  
9 81 729  
10 100 1000
```

```
<?  
for($i=1; $i<=10; $i++)  
{  
    $number = $i;  
    $78  
    $double = $i * $i;  
    $triple = $i * $i * $i;  
    echo "$number $double $triple<br>";  
}  
?>
```

4. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยใช้คำสั่งทำซ้ำ ในการหาค่าผลบวกเลขคู่ และผลบวกเลขคี่ ผลบวกเลขคู่

```
<?  
$sum = 0;  
$i = 2;  
while($i<=100)  
{  
    $sum = $sum + $i;
```

```

$i = $i + 2;
}
echo "ผลบวกเลขคู่ 1-100 = ".$sum
?>
ผลบวกเลขคู่
<?
$sum = 0;
$i = 1;
while($i<=100)
{
$sum = $sum + $i;
$i = $i + 2;
}
79
echo "ผลบวกเลขคู่ 1-100 = ".$sum
?>

```

5. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยใช้คำสั่งทำซ้ำและ Tag <H1> ถึง <H6> เพื่อพิมพ์ข้อความว่า "Hello" ในลักษณะดังนี้

**Hello**

**Hello**

**Hello**

**Hello**

**Hello**

**Hello**

<?

```
for ($i=1; $i<=6; $i++)
```

```
{
```

```
echo "<h".$i.">Hello</h".$i."/h><br>";
```

วาทะวิ.ศ. วชิรเมธี สัทธจินฺทร

แผนจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 7 เรื่อง การสร้างฟังก์ชันของ PHP สัปดาห์ที่ 7-8 เวลา 10 ชั่วโมง

## 1. สาระสำคัญ

ในการเขียนโปรแกรมแบบโครงสร้าง (Structured Programming) คุณสมบัติหนึ่งที่สำคัญก็คือการเขียนโปรแกรมแบบโปรแกรมย่อย ซึ่งข้อดีของการเขียนโปรแกรมแบบโปรแกรมย่อยจะช่วยให้การจัดการต่างๆ ได้ง่ายขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่ม ลบ หรือแก้ไขโปรแกรม เนื่องจากแต่ละโปรแกรมย่อยจะแบ่งหน้าที่การทำงานอย่างชัดเจน นอกจากนี้การเขียนโปรแกรมแบบโปรแกรมย่อยจะช่วยประหยัดเวลาในการพัฒนาโปรแกรม เนื่องจากโปรแกรมในส่วนที่มีการทำงานซ้ำๆ กันสามารถเขียนในลักษณะโปรแกรมย่อย และเรียกชื่อโปรแกรมย่อยนั้นให้ทำงานได้ทันที และการเขียนเป็นโปรแกรมย่อยสามารถแจกจ่ายงานให้แก่ทีมผู้พัฒนาได้ ทั้งหมดนี้ทำให้ประหยัดเวลาในการพัฒนาไปได้มากทีเดียว

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อให้ทราบวิธีการประกาศฟังก์ชัน และสร้างฟังก์ชันได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้สามารถสร้างฟังก์ชันแบบที่ไม่มีการส่งผ่านค่าได้
3. เพื่อให้สามารถสร้างฟังก์ชันแบบที่มีการส่งผ่านค่าได้
4. เพื่อให้สามารถสร้างฟังก์ชันแบบที่มีการคืนค่ากลับได้
5. เพื่อให้ทราบและแยกความแตกต่างของตัวแปรประเภท Local และ Global
6. เพื่อให้ทราบและแยกความแตกต่างของการส่งผ่านค่าประเภทส่งผ่านด้วยค่า และส่งผ่านด้วยการอ้างอิงในหน่วยความจำ

### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถประกาศฟังก์ชันได้ถูกต้อง
2. สามารถเขียนโปรแกรมโดยสร้างฟังก์ชันแบบไม่มีการส่งผ่านค่าได้
3. สามารถเขียนโปรแกรมโดยสร้างฟังก์ชันแบบมีการส่งผ่านค่าได้
4. สามารถเขียนโปรแกรมโดยสร้างฟังก์ชันแบบมีการคืนค่ากลับได้
5. บอกความหมายของตัวแปร Local และ Global
6. บอกความแตกต่างระหว่างการส่งผ่านค่าประเภทส่งผ่านด้วยค่า และส่งผ่านด้วยการอ้างอิง

#### 4. กิจกรรมการเรียนการเรียนรู้

| กิจกรรมครู   | กิจกรรมนักเรียน   |
|--|---|
| <p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน(สัปดาห์ละ 30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน</li> <li>2. ให้นักศึกษาค้นคว้า ความแตกต่างของตัวแปรประเภท Local และ Global ความแตกต่างของการส่งผ่านค่าประเภทส่งผ่านด้วยค่า และส่งผ่านด้วยการอ้างอิงในหน่วยความจำ</li> <li>3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การสร้างฟังก์ชันของ PHP</li> </ol>              | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ</li> <li>2. ค้นคว้า ความแตกต่างของตัวแปรประเภท Local และ Global ความแตกต่างของการส่งผ่านค่าประเภทส่งผ่านด้วยค่า และส่งผ่านด้วยการอ้างอิงในหน่วยความจำ</li> <li>3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น</li> </ol> |
| <p><b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้(สัปดาห์ละ 180 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้</li> <li>2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน</li> <li>3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน</li> <li>4. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล โดยครูจะซักถามในแต่ละคน</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม</li> <li>2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม</li> <li>3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก</li> <li>4. รับการประเมิน</li> </ol>  |
| <p><b>ขั้นสรุป(สัปดาห์ละ 30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li> <li>3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม</li> <li>4. ทำแบบทดสอบ</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</li> <li>3. ฟังและจดบันทึก</li> <li>4. ทำแบบทดสอบท้ายบท</li> </ol>  |

## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้า ความแตกต่างของตัวแปรประเภท Local และ Global ความแตกต่างของการส่งผ่านค่าประเภทส่งผ่านด้วยค่า และส่งผ่านด้วยการอ้างอิงในหน่วยความจำ

### ขณะเรียน

1. จัดบันทึกการเรียน
2. สนใจการปฏิบัติตามและกล้าในการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม
3. ทำแบบฝึกหัด
4. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนการการเรียนรู้
5. ผู้เรียนหาแนวทางและเทคนิคการหาคำตอบ ด้วยความรู้ความเข้าใจของตนเองพร้อมจดบันทึกเป็นลำดับขั้นตอนที่จะทำให้ตนเองไม่ลืมสาระการเรียนรู้
6. ผู้เรียนซักถามเมื่อไม่เข้าใจหรือสงสัยเนื้อหาการเรียนรู้

## 6. สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการเรียนรู้

## 7. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและทำใบงานและแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง
3. ความสะอาดเรียบร้อยของใบงานและแบบฝึกหัด
4. กระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปบทเรียน และกล้าแสดงความคิดเห็น

## 8. กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้เรียนต้องทบทวนบทเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนอย่างสม่ำเสมอ
2. ผู้เรียนหมั่นเข้าชั้นเรียนเพื่อรับฟังเทคนิค วิธี และแนวทางที่ดีกับครูสอนอย่างตั้งใจ
3. ผู้เรียนสนใจทำใบงาน แบบฝึกหัด และแก้ไขให้ถูกต้องทุกครั้งที่ทำผิด
4. กล้าที่จะถามทุกครั้งที่เกิดความสงสัยและไม่เข้าใจหรือตามบทเรียนไม่ทัน



เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 7

1. ให้สร้างฟังก์ชันแบบที่มีอาร์กิวเมนต์ 1 จำนวนโดยรับค่าราคาสินค้าเพื่อไปเปรียบเทียบเงื่อนไขในการให้ส่วนลดภายในฟังก์ชัน ดังนี้

ราคาสินค้าน้อยกว่า 5,000 บาท ได้ส่วนลด 3%

ราคาสินค้ามากกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาท ได้ส่วนลด 5%

87

ให้พิมพ์ค่าส่วนลดที่ได้รับ และราคาสินค้าสุทธิหลังหักส่วนลดแล้วภายในฟังก์ชัน หลังจากนั้นกำหนดตัวแปร \$price1 = 1000 และ \$price2 = 5000 แล้วเรียกใช้ฟังก์ชัน 2 ครั้ง และแต่ละครั้งให้ส่งผ่านค่าตัวแปรที่ละตัวตามลำดับ

<?

```
function product($price)
```

```
{
```

```
if ($price < 5000)
```

```
{
```

```
$discount = $price*0.03;
```

```
}
```

```
elseif ($price >= 5000)
```

```
{
```

```
$discount = $price*0.05;
```

```
}
```

```
$netprice = $price - $discount;
```

```
echo "ราคาสินค้า $price ส่วนลดที่ได้รับ = $discount และราคาสินค้าสุทธิเท่ากับ netprice";
```

```
}
```

```
$price1 = 1000;
```

```
$price2 = 5000;
```

```
product($price1);
```

```
product($price2);
```

```
?>
```

2. จากโจทย์ข้อ 1 ให้สร้างฟังก์ชันโดยให้มีการคืนค่าส่วนลดที่คำนวณได้กลับคืนมายัง

โปรแกรมหลัก แล้วทำการหาราคาสินค้าสุทธิ หลังจากนั้นค่อยพิมพ์ผลลัพธ์ของส่วนลด และราคาสินค้าสุทธิออกมา

<?

88

```
function product($price)
```

```
{
```

```
if ($price < 5000)
```

```
{
```

```
$discount = $price*0.03;
```

```
}
```

```
elseif ($price >= 5000)
```

```
{
```

```
$discount = $price*0.05;
```

```
}
```

```
return $discount;
```

```
}
```

```
$price1 = 1000;
```

```
$price2= 5000;
```

```
$disc = product($price1);
```

```
$netprice = $price1 - $disc;
```

```
echo “ราคาสินค้า $price1 ส่วนลดที่ได้รับ = $disc และราคาสินค้าสุทธิเท่ากับ $netprice ”;
```

```
$disc = product($price2);
```

```
$netprice = $price2 - $disc;
```

```
echo “ราคาสินค้า $price2 ส่วนลดที่ได้รับ = $disc และราคาสินค้าสุทธิเท่ากับ $netprice ”;
```

```
?>
```

3. ให้อธิบายความแตกต่างระหว่างประเภทของตัวแปร local และ global

89

ตัวแปร local หรือตัวแปรท้องถิ่น เป็นตัวแปรที่มีขอบเขตการใช้งานภายในฟังก์ชัน หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของโปรแกรมเท่านั้น ถ้ามีการใช้ตัวแปรท้องถิ่น 2 ตัว ที่มีชื่อตัวแปรเหมือนกันอยู่คนละฟังก์ชัน ตัวแปร 2 ตัวนี้จะถือว่าเป็นตัวแปรคนละตัวกัน

ตัวแปร global หรือตัวแปรสาธารณะ เป็นตัวแปรที่มีขอบเขตการใช้งานทั่วทั้งโปรแกรม ไม่ว่าจะอยู่ส่วนไหนของโปรแกรมก็จะรู้จักตัวแปรนี้ทั้งหมด

4. ให้อธิบายความแตกต่างระหว่างการส่งผ่านด้วยค่าของตัวแปร และการส่งผ่านด้วยการ

อ้างอิงในหน่วยความจำ

การส่งผ่านด้วยค่า (pass by value) การเปลี่ยนแปลงใดๆของค่าอาร์กิวเมนต์จะไม่มีผลต่อค่าของตัวแปรที่ส่งผ่านค่าไปยังฟังก์ชัน

การส่งผ่านด้วยการอ้างอิง (pass by reference) การเปลี่ยนแปลงใดๆของค่าอาร์กิวเมนต์จะมีผลต่อค่าของตัวแปรที่ส่งผ่านค่าไปยังฟังก์ชัน โดยจะใช้สัญลักษณ์ & นำหน้าตัวแปรที่จะส่งผ่านไปยังฟังก์ชัน

5. กำหนดสูตรในการคำนวณหาค่าฟังก์ชันกำลังสอง ดังนี้

$$d = -b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}$$

2a

ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยที่ส่วนของโปรแกรมหลักให้กำหนดค่าตัวเลขใดๆให้กับตัวแปร a, b และ c หลังจากนั้นให้ส่งค่าของตัวแปรทั้ง 3 ตัวไปยังฟังก์ชันเพื่อคำนวณหาค่า d และให้ส่งผลลัพธ์กลับมาแสดงผลที่โปรแกรมหลัก

หมายเหตุ: ในการหาค่ารากที่ 2 สามารถใช้ฟังก์ชัน sqrt() ได้โดยมีรูปแบบการใช้งานคือ sqrt(ตัวเลขที่ต้องการหาค่ารากที่ 2)

+

90

<?

```
function calculate($a,$b,$c)
```

```
{
```

```
$d[0] = ((-1)*$b + sqrt($b*$b - 4*$a*$c))/(2*$a);
```

```
$d[1] = ((-1)*$b - sqrt($b*$b - 4*$a*$c))/(2*$a);
```

```
return $d;
```

```
}
```

```
$x1 = 1;
```

```
$x2 = 1;
```

```
$x3 = -6;
```

```
echo "กำหนดให้ a = 1, b=1 ,c=-6 <br>";
```

```
$result = calculate($x1,$x2,$x3);
```

```
echo "ผลลัพธ์ตัวที่ 1 คือ $result[0] <br>";
```

```
echo "ผลลัพธ์ตัวที่ 2 คือ $result[1]";
```

```
?>
```

91

แผนจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3204-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 8 เรื่อง ฟังก์ชันของ PHP ที่จัดเตรียมไว้ สัปดาห์ที่ 9 เวลา 4 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

ในบทที่ผ่านมาเราได้เรียนรู้การสร้างฟังก์ชันไว้ใช้งานตามที่ต้องการซึ่งผู้พัฒนาจะต้องเขียนโปรแกรมขึ้นเองทั้งหมด และต้องอาศัยความรู้ในการประกาศฟังก์ชัน การเรียกฟังก์ชันใช้งาน แต่เพื่อความสะดวกโปรแกรมภาษา PHP ได้จัดเตรียมฟังก์ชันต่างๆ ไว้ใช้งานได้โดยที่เราไม่ต้องเขียนโปรแกรมเลย เพียงแต่รู้จักชื่อฟังก์ชัน และการเรียกใช้งานฟังก์ชันให้ถูกต้อง ฟังก์ชันในลักษณะนี้มีชื่อว่า Pre-Defined Function

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อศึกษาการใช้งานฟังก์ชันสำเร็จรูปต่างๆ ที่จัดเตรียมไว้ให้ (Pre-Defined Function)
2. เพื่อให้ทราบและสามารถนำฟังก์ชันเกี่ยวกับสตริงไปจัดการข้อมูลชนิดสตริงได้
3. เพื่อให้ทราบและสามารถนำฟังก์ชันทางคณิตศาสตร์ไปจัดการข้อมูลทั้งชนิดเลขจำนวนเต็ม และเลขทศนิยมได้
4. เพื่อให้ทราบและสามารถนำฟังก์ชันที่เกี่ยวกับวันและเวลาไปจัดการข้อมูลเกี่ยวกับวัน และเวลา เช่น การตั้งวัน เวลาปัจจุบันได้

#### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้ฟังก์ชันในกลุ่มสตริงได้
2. สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้ฟังก์ชันในกลุ่มคณิตศาสตร์ได้
3. สามารถเขียนโปรแกรมโดยใช้ฟังก์ชันในกลุ่มวัน-เวลาได้

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

| กิจกรรมครู   | กิจกรรมนักเรียน  |
|--|--|
| <b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (30 นาที)</b><br>1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน<br>2. ให้นักศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับฟังก์ชันของ PHP ที่จัดเตรียมไว้<br>3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง ฟังก์ชันของ PHP ที่จัดเตรียมไว้   | 1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ<br>2. ค้นคว้าเกี่ยวกับฟังก์ชันของ PHP ที่จัดเตรียมไว้<br>3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น  |
| <b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้ (180 นาที)</b><br>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้<br>2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน<br>3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน<br>4. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน | 1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม<br>2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม<br>3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก<br>4. รับการประเมิน |
| <b>ขั้นสรุป (30 นาที)</b><br>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ<br>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย<br>3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม<br>4. ทำแบบทดสอบ  | 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ<br>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย<br>3. ฟังและจดบันทึก<br>4. ทำแบบทดสอบท้ายบท               |

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าเกี่ยวกับฟังก์ชันของ PHP ที่จัดเตรียมไว้

##### ขณะเรียน

1. จดบันทึกการเรียนรู้

2. สนใจการปฏิบัติตามและกล้าในการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม
3. ทำแบบฝึกหัด
4. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนการการเรียนรู้
5. ผู้เรียนหาแนวทางและเทคนิคการหาคำตอบ ด้วยความรู้ความเข้าใจของตนเองพร้อมจดบันทึก
6. ผู้เรียนซักถามเพื่อข้อสงสัยในหัวข้อ หรือเนื้อหาการเรียนรู้ที่ยังไม่เข้าใจกับผู้สอน

#### 6. สื่อการเรียนการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซิตีสื่อการเรียนรู้

#### 7. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและทำใบงานและแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง
3. ความสะอาดเรียบร้อยของใบงานและแบบฝึกหัด
4. สนใจกระหือหรือื่นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น

#### 8. กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้เรียนต้องทบทวนบทเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนอยู่อย่างสม่ำเสมอ
2. ผู้เรียนหมั่นเข้าชั้นเรียนเพื่อรับฟังเทคนิค วิธี และแนวทางที่ดีกับครูสอนอย่างตั้งใจ
3. ผู้เรียนสนใจทำใบงาน แบบฝึกหัด และขยันปรับปรุงแก้ไขใบงานและแบบฝึกหัดให้ถูกต้องทุกครั้งที่ทำผิด

#### เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 8

1. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยกำหนดค่าของตัวแปรเก็บข้อความใด หลังจากนั้นให้ทำการแปลงตัวอักษรแต่ละตัวในตัวแปรจากตัวอักษรตัวเล็กให้เป็นตัวอักษรตัวใหญ่ และจากตัวอักษรตัวใหญ่ให้เป็นตัวอักษรตัวเล็ก เช่น Hello แปลงได้เป็น hELLO

Hint: ใช้ฟังก์ชัน char(), ord() และ substr()

<?

```
$message = "Hello";
```

```

$message_new = " ";
for($i=0; $i<=strlen($message)-1; $i++)
{
    $sub_message = substr($message,$i,1);
    $ascii = ord($sub_message);
    if (($ascii >= 97) && ($ascii <= 122))
    {
        $ascii = $ascii - 32;
    }
    elseif (($ascii >= 65) && ($ascii <= 90))
    {
        $ascii = $ascii + 32;
    }
    $character = chr($ascii);
    $message_new = $message_new.$character;
}
echo "ข้อความ $message แปลงได้เป็น $message_new";
?>

```

2. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP โดยกำหนดค่าของตัวแปรวัน เดือน และปีในรูปแบบ ดังนี้  
 ตัวเลขวันที่/ ตัวเลขเดือน / ตัวเลขปี  
 เช่น 1/4/2549 หลังจากนั้นให้ใช้ฟังก์ชัน explode() เพื่อดึงค่าวัน เดือน และปีออกมาเก็บไว้ในตัวแปรอาร์เรย์เพื่อแสดงผลลัพธ์ให้มีลักษณะ ดังนี้

```

99
วันที่ 1 เดือน เมษายน ค.ศ. 2006
<?
$date = "1/4/2549/";
$date_sub = explode("/", $date);
$day = $date_sub[0];
switch($date_sub[1])
{
    case "1": $month = "มกราคม"; break;
    case "2": $month = "กุมภาพันธ์"; break;

```

```

case "3": $month = "มีนาคม"; break;
case "4": $month = "เมษายน"; break;
case "5": $month = "พฤษภาคม"; break;
case "6": $month = "มิถุนายน"; break;
case "7": $month = "กรกฎาคม"; break;
case "8": $month = "สิงหาคม"; break;
case "9": $month = "กันยายน"; break;
case "10": $month = "ตุลาคม"; break;
case "11": $month = "พฤศจิกายน"; break;
case "12": $month = "ธันวาคม"; break;
}
$year = $date_sub[2] - 543;
echo "วันที่ $day เดือน $month ค.ศ. $year ";
?>

```

3. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP เพื่อสร้างเกมสไลโด้ (Hi-Lo) โดยทำการสุ่มผลรวมของลูกเต๋า 3

ลูก จำนวน 10 ครั้ง กำหนดเงื่อนไขของผลรวมของลูกเต๋าทันที 3 ลูก ดังนี้

3-9 ต่ำ

100

10-11 กลาง

12-18 สูง

หลังจากนั้นให้ระบุว่าค่า ต่ำ, กลาง และสูง อย่างละกี่ครั้งจากการสุ่มทั้งหมด 10 ครั้ง

```
<?
```

```
$high = 0;
```

```
$medium = 0;
```

```
$low = 0;
```

```
for($i=1;$i<=10;$i++)
```

```
{
```

```
$tao1 = rand(1,6);
```

```
$tao2 = rand(1,6);
```

```
$tao3= rand(1,6);
```

```
$total = $tao1+$tao2+$tao3;
```

```
echo "ผลรวมของลูกเต๋าทันที 3 ลูก ครั้งที่ $i คือ $total";
```



```

if(($total>=3)&&($total<=9))
{
echo " ออกหน้า ต่ำ <br>";
$slow++;
}
elseif(($total>=10)&&($total<=11))
{
echo " ออกหน้า กลาง <br>";
$medium++;
}
else
{
echo " ออกหน้า สูง <br>";
101
$high++;
}
}
echo "<p>สรุป สูง $high ครั้ง กลาง $medium ครั้ง ต่ำ $low ครั้ง";
?>

```

4. ให้เขียนโปรแกรมเพื่อแสดงวัน เดือน ปี ปัจจุบันในรูปแบบ ดังนี้

วันนี้เป็นวัน วันในสัปดาห์เป็นภาษาไทย ที่ ตัวเลขวันที่ เดือน เดือนเป็นภาษาไทย พ.ศ. ตัวเลขพ.ศ.

4 หลัก

เช่น วันเสาร์ที่ 22 เดือน เมษายน พ.ศ. 2549

```
<?>
```

```
$week = date("N");
```

```
$day = date("j");
```

```
$month = date("n");
```

```
$year = date("Y");
```

```
switch($week)
```

```
{
```

```
case "1": $week = "จันทร์"; break;
```

```
case "2": $week = "อังคาร"; break;
```

```

case "3": $week = "พุธ"; break;
case "4": $week = "พฤหัสบดี"; break;
case "5": $week = "ศุกร์"; break;
case "6": $week = "เสาร์"; break;
case "7": $week = "อาทิตย์"; break;
}
switch($month)
102
{
case "1": $month = "มกราคม"; break;
case "2": $month = "กุมภาพันธ์"; break;
case "3": $month = "มีนาคม"; break;
case "4": $month = "เมษายน"; break;
case "5": $month = "พฤษภาคม"; break;
case "6": $month = "มิถุนายน"; break;
case "7": $month = "กรกฎาคม"; break;
case "8": $month = "สิงหาคม"; break;
case "9": $month = "กันยายน"; break;
case "10": $month = "ตุลาคม"; break;
case "11": $month = "พฤศจิกายน"; break;
case "12": $month = "ธันวาคม"; break;
}
$year = $year + 543;
echo "วัน$weekที่ $day เดือน $month ค.ศ. $year ";
?>

```

5. ให้สร้างฟังก์ชันแบบที่มีการส่งผ่านค่าโดยรับค่าจำนวนสินค้าเพื่อตรวจสอบว่าการกรอกตัวเลขจำนวนสินค้าไม่ได้กรอกเป็นค่าติดลบ โดยส่งข้อความบอกว่าตัวเลขที่กรอกถูก หรือผิดกลับมายังโปรแกรมหลัก

```

<?
function check_product($no)
{
if ($no < 0)

```

```

{
$result = "-1";
}
103
else
{
$result = "1";
}
return $result;
}
$number1 = -10;
$number2 = 10;
$num1 = check_product($number1);
if ($num1 == -1)
{
echo "คุณกรอกจำนวนสินค้า คือ $number1 ต้องแก้ไขใหม่เป็น abs($num1)";
}
else
{
echo "คุณกรอกจำนวนสินค้า คือ $number1 ถูกต้องแล้ว";
}
$num2 = check_product($number1);
if ($num2 == -1)
{
echo "คุณกรอกจำนวนสินค้า คือ $number2 ต้องแก้ไขใหม่เป็น abs($num2)";
}
else
{
echo "คุณกรอกจำนวนสินค้า คือ $number2 ถูกต้องแล้ว";
}
?>

```

แผนการเรียนรู้วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 9 เรื่อง การสร้างช่องรับข้อมูล สัปดาห์ที่ 10 เวลา 5 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

เราคงเคยเห็นและเคยใช้งานระบบงานบนเว็บมาบ้างแล้ว ยกตัวอย่างเช่น ระบบการรับสมัครสมาชิก ซึ่งจะมีแบบฟอร์มให้กรอกรายละเอียดต่างๆ ซึ่งจะถูกนำไปประมวลผลต่อไป, ระบบตะกร้าหรือรถเข็น สำหรับใช้เลือกซื้อสินค้าที่ต้องการ โดยหยิบสินค้าลงตะกร้า ระบบจะทำการคำนวณปริมาณสินค้า และราคารวมให้โดยอัตโนมัติ เป็นต้น เราจะเห็นว่าในการทำงานดังกล่าวนี้จะต้องมีส่วนของการรับข้อมูลนำเข้า (input) เพื่อนำไปประมวลผล เนื้อหาในบทนี้จึงจะกล่าวถึงการสร้างแบบช่องรับข้อมูลด้วยภาษา HTML ซึ่งมี ออบเจกต์รับข้อมูล อยู่หลายประเภท

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อเรียนรู้ช่องรับข้อมูลต่างๆ ใน HTML
2. เพื่อให้เข้าใจโค้ดของช่องรับข้อมูลต่างๆ และสามารถสร้างช่องรับข้อมูลแบบต่างๆ ได้
3. เพื่อเรียนรู้และสามารถเขียนโปรแกรมเพื่อส่งและรับข้อมูลได้
4. เพื่อให้ทราบถึงวิธีการส่งข้อมูลประเภท Post และ Get
5. เพื่อให้ทราบความแตกต่างระหว่างการส่งข้อมูลประเภท Post และ Get
6. เพื่อให้เข้าใจและสามารถเขียนโปรแกรมการส่ง และรับข้อมูลในลักษณะการรวมไฟล์ HTML และ PHP

#### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถสร้างช่องรับข้อมูลได้
2. สามารถเขียนโปรแกรมช่องรับข้อมูลต่างๆ ได้
3. บอกความแตกต่างระหว่างการส่งข้อมูลประเภท Post และ Get
4. สามารถเขียนโปรแกรมการส่ง และรับข้อมูลได้

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

| กิจกรรมครู   | กิจกรรมนักเรียน  |
|--|--|
| <p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน( 30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน</li> <li>2. ให้นักศึกษาค้นคว้าแตกต่างระหว่างการส่งข้อมูลประเภท Post และ Get</li> <li>3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การสร้างช่องรับข้อมูล</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ</li> <li>2. ค้นคว้าแตกต่างระหว่างการส่งข้อมูลประเภท Post และ Get</li> <li>3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น</li> </ol>   |
| <p><b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้( 180 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้</li> <li>2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน</li> <li>3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน</li> <li>4. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม</li> <li>2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม</li> <li>3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก</li> <li>4. รับการประเมิน</li> </ol> |
| <p><b>ขั้นสรุป( 30 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย</li> <li>3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม</li> <li>4. ทำแบบทดสอบ</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ</li> <li>2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย</li> <li>3. ฟังและจดบันทึก</li> <li>4. ทำแบบทดสอบท้ายบท</li> </ol>               |

## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าแตกต่างระหว่างการส่งข้อมูลประเภท Post และ Get

### ขณะเรียน

1. ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาปฏิบัติตามแล้วตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
2. ทำใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
3. ร่วมกันเฉลยใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
4. จัดบันทึก เทคนิค แนวการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน จากข้อเสนอแนะของครูผู้สอน
5. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนการเรียนรู้
6. ผู้เรียนซักถามในหัวข้อที่สงสัยในเนื้อหาการเรียนรู้

## 6. สื่อการเรียนรู้การเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการเรียนรู้

## 7. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและสรุปผลงาน ได้อย่างถูกต้อง
3. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง
4. สนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น
5. มีความพยายามปรับปรุงแก้ไขใบงานและแบบฝึกหัดให้ถูกต้องแล้วนำเสนอครูผู้สอน

## 8. กิจกรรมเสนอแนะ

1. ถ้าผู้เรียนมีการเตรียมตัวในการเรียนที่ดี เช่น อ่าน และทำการศึกษานำเรื่องเกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้มาก่อน ถึงชั่วโมงเรียน ผู้เรียน จะสามารถเรียน และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนมอบหมาย ได้อย่างมีความสุข และเกิดความชอบ และสนุกกับการเรียนในชั้นเรียน
2. ผู้เรียนต้องมีความขยัน หมั่นฝึกฝนบทเรียนอยู่เสมอทั้งก่อนและหลังเรียน
3. ผู้เรียนควรฝึกหัดในการเขียนสัญลักษณ์ของวงจรรวมนิยามของวงจรแต่ละชนิด
4. ผู้เรียนต้องมีความพยายามและมีทัศนคติที่ดีในเนื้อหาบทเรียน
3. ผู้เรียนต้องมีความกล้าที่จะถามเมื่อสงสัยทั้งในห้องและนอกห้องเรียนกับครูผู้สอน

เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 9

1. ให้ออกแบบฟอร์มรับสมัครงาน โดยประกอบไปด้วยข้อมูล ชื่อ-สกุล, วันเดือนปีเกิด, เพศ, ระดับการศึกษา และประสบการณ์ทำงาน

```
<html>
<body>
<form name="form1" method="post" action="apply.php">
<p><strong>แบบฟอร์มรับสมัครงาน </strong></p>
<p>ชื่อ-สกุล
<input name="name" type="text">
</p>
```

111

```
<p>วัน เดือน ปีเกิด
<select name="day">
<option value="1">1</option>
<option value="2">2</option>
<option value="3">3</option>
<option value="4">4</option>
<option value="5">5</option>
<option value="6">6</option>
<option value="7">7</option>
<option value="8">8</option>
<option value="9">9</option>
<option value="10">10</option>
<option value="11">11</option>
<option value="12">12</option>
<option value="13">13</option>
<option value="14">14</option>
<option value="15">15</option>
<option value="16">16</option>
<option value="17">17</option>
<option value="18">18</option>
<option value="19">19</option>
```

<option value="20">20</option>

<option value="21">21</option>

<option value="22">22</option>

<option value="23">23</option>

<option value="24">24</option>

<option value="25">25</option>

<option value="26">26</option>

<option value="27">27</option>

112

<option value="28">28</option>

<option value="29">29</option>

<option value="30">30</option>

<option value="31">31</option>

</select>

<select name="month">

<option value="มกราคม">มกราคม</option>

<option value="กุมภาพันธ์">กุมภาพันธ์</option>

<option value="มีนาคม">มีนาคม</option>

<option value="เมษายน">เมษายน</option>

<option value="พฤษภาคม">พฤษภาคม</option>

<option value="มิถุนายน">มิถุนายน</option>

<option value="กรกฎาคม">กรกฎาคม</option>

<option value="สิงหาคม">สิงหาคม</option>

<option value="กันยายน">กันยายน</option>

<option value="ตุลาคม">ตุลาคม</option>

<option value="พฤศจิกายน">พฤศจิกายน</option>

<option value="ธันวาคม">ธันวาคม</option>

</select>

<input name="year" type="text"><P>

เพศ ชาย<input type="radio" name="sex" value="1">

หญิง <input type="radio" name="sex" value="0"><p>

ระดับการศึกษา:



```

<select name="education">
<option value="1">ต่ำกว่าปริญญาตรี</option>
<option value="2">ปริญญาตรี</option>
<option value="3">ปริญญาโท</option>
<option value="4">ปริญญาเอก</option>
</select> <p>

```

113

ประสบการณ์<p>

```

<textarea name="experiend"></textarea> <p>
<input type="submit" name="Submit" value="ตกลง">
<input type="reset" name="Submit2" value="ยกเลิก">
</form>
</body>
</html>

```

2. ให้ออกแบบฟอร์มการจองตั๋วเครื่องบินออนไลน์ โดยประกอบไปด้วยข้อมูล ชื่อ-สกุลผู้จอง, ชื่อภาพยนตร์, วันเดือนปีที่ต้องการจอง, รอบฉาย, ที่นั่ง

```

<html>
<body>
<form name="form1" method="post" action="reservation.php">
<p><strong>ระบบการจองตั๋วเครื่องบิน</strong></p>
<p>ชื่อ-สกุล
<input name="name" type="text">
</p>
<p>ชื่อภาพยนตร์
<input name="title" type="text">
</p>
<p>วัน เดือน ที่จอง
<select name="day">
<option value="1">1</option>
<option value="2">2</option>
<option value="3">3</option>
<option value="4">4</option>

```

**<option value="5">5</option>**

**<option value="6">6</option>**

**<option value="7">7</option>**

**114**

**<option value="8">8</option>**

**<option value="9">9</option>**

**<option value="10">10</option>**

**<option value="11">11</option>**

**<option value="12">12</option>**

**<option value="13">13</option>**

**<option value="14">14</option>**

**<option value="15">15</option>**

**<option value="16">16</option>**

**<option value="17">17</option>**

**<option value="18">18</option>**

**<option value="19">19</option>**

**<option value="20">20</option>**

**<option value="21">21</option>**

**<option value="22">22</option>**

**<option value="23">23</option>**

**<option value="24">24</option>**

**<option value="25">25</option>**

**<option value="26">26</option>**

**<option value="27">27</option>**

**<option value="28">28</option>**

**<option value="29">29</option>**

**<option value="30">30</option>**

**<option value="31">31</option>**

**</select>**

**<select name="month">**

**<option value="มกราคม">มกราคม</option>**

**<option value="กุมภาพันธ์">กุมภาพันธ์</option>**

```
<option value="มีนาคม">มีนาคม</option>
```

115

```
<option value="เมษายน">เมษายน</option>
```

```
<option value="พฤษภาคม">พฤษภาคม</option>
```

```
<option value="มิถุนายน">มิถุนายน</option>
```

```
<option value="กรกฎาคม">กรกฎาคม</option>
```

```
<option value="สิงหาคม">สิงหาคม</option>
```

```
<option value="กันยายน">กันยายน</option>
```

```
<option value="ตุลาคม">ตุลาคม</option>
```

```
<option value="พฤศจิกายน">พฤศจิกายน</option>
```

```
<option value="ธันวาคม">ธันวาคม</option>
```

```
</select>
```

```
<input name="year" type="text"><P>
```

```
<p>รอบฉาย
```

```
<input name="time" type="text">
```

```
</p>
```

```
<p>ที่นั่ง
```

```
<input name="seat" type="text">
```

```
</p>
```

```
<input type="submit" name="Submit" value="ตกลง">
```

```
<input type="reset" name="Submit2" value="ยกเลิก">
```

```
</form>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

3. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP แสดงผลลัพธ์ของฟอร์มรับข้อมูลในข้อที่ 1.

```
<?
```

```
echo "สรุปข้อมูลรับสมัครงาน<p>";
```

```
echo "ชื่อ-สกุล: $name <br>";
```

```
echo "วัน เดือน ปีเกิด: $day $month $year <br>";
```

```
if ($sex == "1")
```

116

```
{
```

```

echo "เพศชาย <br>";
}
else
{
echo "เพศหญิง <br>";
}
switch ($education)
{
case "1": echo "ระดับการศึกษาสูงสุด คือ ต่ำกว่าปริญญาตรี <br>"; break;
case "2": echo "ระดับการศึกษาสูงสุด คือ ปริญญาตรี <br>"; break;
case "3": echo "ระดับการศึกษาสูงสุด คือ ปริญญาโท <br>"; break;
case "4": echo "ระดับการศึกษาสูงสุด คือ ปริญญาเอก <br>"; break;
}
echo "ประสบการณ์: $experience";
?>

```

4. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP แสดงผลลัพธ์ของฟอร์มรับข้อมูลในข้อที่ 2.

```

<?
echo "สรุปข้อมูลการจองตัวชมภาพยนตร์<p>";
echo "ชื่อ-สกุล: $name <br>";
echo "ชื่อภาพยนตร์: $title <br>";
echo "วัน เดือนปีที่จอง: $day $month $year <br>";
echo "รอบฉาย: $time <br>";
echo "ที่นั่ง: $seat <br>";
?>

```

5. ให้อธิบายความแตกต่างระหว่างการส่งข้อมูลของฟอร์มแบบ Post และ Get

117

การส่งข้อมูลแบบ Post เราจะไม่เห็นว่าคุณใช้ทำการนำข้อมูลอะไร

การส่งข้อมูลแบบ Get ที่ช่อง Address ของ Browser จะมีค่าของข้อมูลนำเข้าสู่กรรวมเข้ากับ URL

118

แผนจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 10 เรื่อง Session และ Cookie สัปดาห์ที่ 11 เวลา 4 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

Session และ Cookie เป็นคุณสมบัติหนึ่งที่สำคัญของโปรแกรมภาษา PHP สำหรับติดตามและตรวจสอบผู้ใช้ เช่น การสร้างแบบฟอร์มเพื่อให้สมาชิกหรือผู้ดูแลระบบทำการล็อกอิน (Log in) โดยจะต้องกรอกชื่อผู้ใช้ (User name) และรหัสผ่าน (Password) ในการเขียนโปรแกรมนี้เราต้องตรวจสอบว่าชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่านถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องผู้ใช้งานจะสามารถเข้าไปใช้งานต่างๆ ภายในระบบได้ถ้ามองเพียงผิวเผินในการเขียนโปรแกรมเราจะใช้คำสั่งตรวจสอบเงื่อนไขเพื่อเปรียบเทียบว่าชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านที่กรอกเหมือนกับชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่านที่ถูกต้องหรือไม่ แต่ถ้าเราทำเช่นนี้ระบบล็อกอินจะมีช่องโหว่ที่สามารถบุกรุกเข้าไปใช้งานภายในระบบได้ เนื่องจากผู้ใช้งานจะทำการจด URL ของหน้าที่เข้าไปใช้งานภายในระบบ และก็เข้าถึงหน้านั้นโดยไม่ต้องผ่านหน้าล็อกอิน แต่ถ้าใช้คำสั่ง Session และ Cookie จะสามารถแก้ปัญหานี้ได้

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อศึกษาการใช้ Session และ Cookie มาประยุกต์ในการเขียน โปรแกรม
2. เพื่อเรียนรู้ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับ Session
3. เพื่อเรียนรู้ฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับ Cookie
4. เพื่อให้สามารถเขียน โปรแกรมโดยใช้เทคนิคของ Session และ Cookie

#### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความหมายของ session และ cookie
2. สามารถเขียน โปรแกรมโดยใช้ฟังก์ชัน session และ cookie ได้
3. สามารถประยุกต์ฟังก์ชัน session และ cookie กับโปรแกรม Log in ได้

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน(สัปดาห์ละ 30 นาที)</b> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ Session และ Cookie 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง Session และ Cookie	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้าเกี่ยวกับ Session และ Cookie 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น
<b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้(สัปดาห์ละ180 นาที)</b> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน 4. ประเมินพฤติกรรมการรายบุคคล โดยครูจะซักถามในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 4. รับการประเมิน
<b>ขั้นสรุป(สัปดาห์ละ 30 นาที)</b> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบทดสอบท้ายบท

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าเกี่ยวกับ Session และ Cookie

##### ขณะเรียน

1. ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาปฏิบัติตามแล้วตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น

2. ตั้งใจฟังการอธิบาย และแนะนำจากครู
3. ทำใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
4. ร่วมกันเฉลยใบงานและแบบฝึกหัดหลังเรียน
5. จัดบันทึก เทคนิค แนวการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน จากข้อเสนอแนะของครูผู้สอน
6. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนการเรียนรู้
7. ผู้เรียนซักถามในหัวข้อที่สงสัยในเนื้อหาการเรียนรู้

#### 6. สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซิตีสื่อการเรียนรู้

#### 7. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและสรุปผลงานได้อย่างถูกต้อง
3. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง
4. สนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น
5. มีความพยายามปรับปรุงแก้ไขใบงานและแบบฝึกหัดให้ถูกต้องแล้วนำเสนอครูผู้สอน

#### 8. กิจกรรมเสนอแนะ

1. ถ้าผู้เรียนมีการเตรียมตัวในการเรียนที่ดี เช่น อ่าน และทำการศึกษานักเรียนเกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้มาก่อน ถึงชั่วโมงเรียน ผู้เรียน จะสามารถเรียน และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนมอบหมายได้อย่างมีความสุข และเกิดความชอบ และสนุกกับการเรียนในชั้นเรียน
2. ผู้เรียนต้องมีความขยัน หมั่นฝึกฝนบทเรียนอยู่เสมอทั้งก่อนและหลังเรียน
3. ผู้เรียนต้องมีความกล้าที่จะถามเมื่อสงสัยทั้งในห้องและนอกห้องเรียนกับครูผู้สอน

#### เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 10

6. ให้ออกแบบฟอร์มรับสมัครงาน โดยประกอบไปด้วยข้อมูล ชื่อ-สกุล, วันเดือนปีเกิด, เพศ, ระดับการศึกษา และประสบการณ์ทำงาน

<html>

<body>

<form name="form1" method="post" action="apply.php">

<p><strong>แบบฟอร์มรับสมัครงาน </strong></p>

<p>ชื่อ-สกุล

125

<input name="name" type="text">

</p>

<p>วัน เดือน ปีเกิด

<select name="day">

<option value="1">1</option>

<option value="2">2</option>

<option value="3">3</option>

<option value="4">4</option>

<option value="5">5</option>

<option value="6">6</option>

<option value="7">7</option>

<option value="8">8</option>

<option value="9">9</option>

<option value="10">10</option>

<option value="11">11</option>

<option value="12">12</option>

<option value="13">13</option>

<option value="14">14</option>

<option value="15">15</option>

<option value="16">16</option>

<option value="17">17</option>

<option value="18">18</option>

<option value="19">19</option>

<option value="20">20</option>

<option value="21">21</option>

<option value="22">22</option>

<option value="23">23</option>

<option value="24">24</option>

<option value="25">25</option>



126

<option value="26">26</option>

<option value="27">27</option>

<option value="28">28</option>

<option value="29">29</option>

<option value="30">30</option>

<option value="31">31</option>

</select>

<select name="month">

<option value="มกราคม">มกราคม</option>

<option value="กุมภาพันธ์">กุมภาพันธ์</option>

<option value="มีนาคม">มีนาคม</option>

<option value="เมษายน">เมษายน</option>

<option value="พฤษภาคม">พฤษภาคม</option>

<option value="มิถุนายน">มิถุนายน</option>

<option value="กรกฎาคม">กรกฎาคม</option>

<option value="สิงหาคม">สิงหาคม</option>

<option value="กันยายน">กันยายน</option>

<option value="ตุลาคม">ตุลาคม</option>

<option value="พฤศจิกายน">พฤศจิกายน</option>

<option value="ธันวาคม">ธันวาคม</option>

</select>

<input name="year" type="text"><P>

เพศ ชาย<input type="radio" name="sex" value="1">

หญิง <input type="radio" name="sex" value="0"><p>

ระดับการศึกษา:

<select name="education">

<option value="1">ต่ำกว่าปริญญาตรี</option>

<option value="2">ปริญญาตรี</option>

<option value="3">ปริญญาโท</option>

127

<option value="4">ปริญญาเอก</option>

```

</select> <p>
ประสบการณ์<p>
<textarea name="experiend"></textarea> <p>
<input type="submit" name="Submit" value="ตกลง">
<input type="reset" name="Submit2" value="ยกเลิก">
</form>
</body>
</html>

```

7. ให้ออกแบบฟอร์มการจองตั๋วชมภาพยนตร์ออนไลน์ โดยประกอบไปด้วยข้อมูล ชื่อ-สกุลผู้จอง, ชื่อภาพยนตร์, วันเดือนปีที่ต้องการจอง, รอบฉาย, ที่นั่ง

```

<html>
<body>
<form name="form1" method="post" action="reservation.php">
<p><strong>ระบบการจองตั๋วภาพยนตร์ </strong></p>
<p>ชื่อ-สกุล
<input name="name" type="text">
</p>
<p>ชื่อภาพยนตร์
<input name="title" type="text">
</p>
<p>วัน เดือน ที่จอง
<select name="day">
<option value="1">1</option>
<option value="2">2</option>
<option value="3">3</option>
<option value="4">4</option>
<option value="5">5</option>
128
<option value="6">6</option>
<option value="7">7</option>
<option value="8">8</option>
<option value="9">9</option>

```

```
<option value="10">10</option>
<option value="11">11</option>
<option value="12">12</option>
<option value="13">13</option>
<option value="14">14</option>
<option value="15">15</option>
<option value="16">16</option>
<option value="17">17</option>
<option value="18">18</option>
<option value="19">19</option>
<option value="20">20</option>
<option value="21">21</option>
<option value="22">22</option>
<option value="23">23</option>
<option value="24">24</option>
<option value="25">25</option>
<option value="26">26</option>
<option value="27">27</option>
<option value="28">28</option>
<option value="29">29</option>
<option value="30">30</option>
<option value="31">31</option>
</select>
<select name="month">
<option value="มกราคม">มกราคม</option>
```

129

```
<option value="กุมภาพันธ์">กุมภาพันธ์</option>
<option value="มีนาคม">มีนาคม</option>
<option value="เมษายน">เมษายน</option>
<option value="พฤษภาคม">พฤษภาคม</option>
<option value="มิถุนายน">มิถุนายน</option>
<option value="กรกฎาคม">กรกฎาคม</option>
```

```

<option value="สิงหาคม">สิงหาคม</option>
<option value="กันยายน">กันยายน</option>
<option value="ตุลาคม">ตุลาคม</option>
<option value="พฤศจิกายน">พฤศจิกายน</option>
<option value="ธันวาคม">ธันวาคม</option>
</select>
<input name="year" type="text"><P>
<p>รอบฉาย
<input name="time" type="text">
</p>
<p>ที่นั่ง
<input name="seat" type="text">
</p>
<input type="submit" name="Submit" value="ตกลง">
<input type="reset" name="Submit2" value="ยกเลิก">
</form>
</body>
</html>

```

8. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP แสดงผลลัพธ์ของฟอร์มรับข้อมูลในข้อที่ 1.

```

<?
echo "สรุปข้อมูลรับสมัครงาน<p>";
echo "ชื่อ-สกุล: $name <br>";
130
echo "วัน เดือน ปีเกิด: $day $month $year <br>";
if ($sex == "1")
{
echo "เพศชาย <br>";
}
else
{
echo "เพศหญิง <br>";
}

```

switch (\$education)

```
{  
case "1": echo "ระดับการศึกษาสูงสุด คือ ต่ำกว่าปริญญาตรี <br>"; break;  
case "2": echo "ระดับการศึกษาสูงสุด คือ ปริญญาตรี <br>"; break;  
case "3": echo "ระดับการศึกษาสูงสุด คือ ปริญญาโท <br>"; break;  
case "4": echo "ระดับการศึกษาสูงสุด คือ ปริญญาเอก <br>"; break;  
}  
echo "ประสบการณ์: $experience";  
?>
```

9. ให้เขียนโปรแกรมภาษา PHP แสดงผลลัพธ์ของฟอร์มรับข้อมูลในข้อที่ 2.

```
<?  
echo "สรุปข้อมูลการจองตัวขงภาพยนตร์<p>";  
echo "ชื่อ-สกุล: $name <br>";  
echo "ชื่อภาพยนตร์: $title <br>";  
echo "วัน เดือนปีที่จอง: $day $month $year <br>";  
echo "รอบฉาย: $time <br>";  
echo "ที่นั่ง: $seat <br>";  
?>
```

131

10. ให้อธิบายความแตกต่างระหว่างการส่งข้อมูลของฟอร์มแบบ Post และ Get

การส่งข้อมูลแบบ Post เราจะไม่เห็นว่าคุณใช้การนำข้อมูลอะไร

การส่งข้อมูลแบบ Get ที่ช่อง Address ของ Browser จะมีค่าของข้อมูลนำเข้ามากรรวมเข้ากับ URL

132

แผนจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3204-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 11 เรื่อง ฐานข้อมูล MySQL สัปดาห์ที่ 12-13 เวลา 10 ชั่วโมง

## 1. สาระสำคัญ

ฐานข้อมูลเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการพัฒนาแอปพลิเคชัน (Application) เนื่องจากระบบงานต่างๆ จะมีการจัดเก็บข้อมูลไว้ในฐานข้อมูล เพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ฐานข้อมูลได้ คำว่า "เข้าถึงข้อมูล" ในที่นี้ก็คือ การที่ระบบงานสามารถเพิ่ม, ลบ, แก้ไขข้อมูล และจัดทำรายงานได้ ซึ่งถือว่าเป็นฟังก์ชันพื้นฐานของระบบงานต่างๆ เช่น ระบบงานทางธุรกิจ เราจัดเก็บข้อมูลของสินค้าคงคลังเพื่อเก็บรายละเอียดสินค้า และสต็อกสินค้าของบริษัท ถ้ามีลูกค้ามาสั่งซื้อสินค้าเราก็สามารถทำการตรวจสอบว่ามีสินค้าที่ลูกค้าต้องการหรือไม่ หลังจากนั้นเมื่อลูกค้าซื้อสินค้าแล้วเราก็สามารถทำการแก้ไขหรือปรับปรุงจำนวนสินค้าที่ขายไปได้ เป็นต้น ในบทนี้จะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการติดตั้ง MySQL และวิธีการใช้งาน

## 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อให้เรียนรู้วิธีการติดตั้งโปรแกรมฐานข้อมูล MySQL
2. เพื่อศึกษาการใช้งาน MySQL
3. เพื่อศึกษาคำสั่งในการแสดงรายชื่อฐานข้อมูล เลือกใช้ฐานข้อมูล แสดงรายชื่อตาราง และแสดงรายละเอียดของฟิลด์
4. เพื่อศึกษาคำสั่ง SQL
5. เพื่อศึกษาคำสั่งในการออกจากฐานข้อมูล

### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถติดตั้งโปรแกรมฐานข้อมูล MySQL
2. สามารถใช้งาน MySQL ได้
3. สามารถใช้คำสั่ง SQL เพื่อจัดการฐานข้อมูลได้
4. กิจกรรมการเรียนรู้การเรียนรู้

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (สัปดาห์ละ30 นาที)</b> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาอ่านหนังสือเตรียมตัว 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง ฐานข้อมูล MySQL	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. อ่านหนังสือเตรียมตัว 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น
<b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้(สัปดาห์ละ 180 นาที)</b> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 3. ครอบงำวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน 4. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล โดยครูจะซักถามในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 4. รับการประเมิน
<b>ขั้นสรุป(สัปดาห์ละ30 นาที)</b> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบทดสอบท้ายบท

## 5. กิจกรรมการเรียนรู้

### ก่อนเรียน

1. อ่านหนังสือเตรียมตัว

### ขณะเรียน

1. ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหา ปฏิบัติตามแล้วตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
2. ตั้งใจฟังการอธิบาย และแนะนำจากครู
3. ทำใบงานและฝึกหัด
4. ร่วมกันเฉลยใบงานและแบบฝึกหัด

5. จัดบันทึก เทคนิค แนวการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน จากข้อเสนอแนะของครูผู้สอน
6. ผู้เรียนซักถามในหัวข้อที่สงสัยในเนื้อหาการเรียนรู้อื่น
7. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนการเรียนรู้

#### 6. สื่อการเรียนการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชาการพัฒนาเว็บเพจขั้นสูง
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซีดีสื่อการเรียนรู้

#### 7. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและสรุปผลงานได้อย่างถูกต้อง
3. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง
4. สนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น
5. มีความพยายามปรับปรุงแก้ไขใบงานและแบบฝึกหัดให้ถูกต้องแล้วนำเสนอครูผู้สอน

#### 8. กิจกรรมเสนอแนะ

1. ถ้าผู้เรียนมีการเตรียมตัวในการเรียนที่ดี เช่น อ่าน และทำการศึกษาหนังสือเกี่ยวกับหน่วยการเรียนมาก่อน ถึงชั่วโมงเรียน ผู้เรียน จะสามารถเรียน และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนมอบหมายได้อย่างมีความสุข และเกิดความชอบ และสนุกกับการเรียนในชั้นเรียน
2. ผู้เรียนต้องมีความขยัน หมั่นฝึกฝนบทเรียนอยู่เสมอทั้งก่อนและหลังเรียน
3. ผู้เรียนต้องมีความกล้าที่จะถามเมื่อสงสัยทั้งในห้องและนอกห้องเรียนกับครูผู้สอน

#### เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 11

1. ให้เขียนคำสั่ง SQL เพื่อสร้างฐานข้อมูล และตาราง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

**Database Name: Employee**

**Table: Emp**

ชื่อฟิลด์ ชนิด(ความยาว) คำอธิบาย หมายเหตุ

**Empno Int(4) รหัสพนักงาน Primary Key**

**Ename VarChar(25) ชื่อพนักงาน**

**Job VarChar(15) ตำแหน่งงาน**



Mgr Int(4) รหัสพนักงานที่เป็นหัวหน้า

Hiredate VarChar(20) วันที่เริ่มงาน

Sal Int(5) เงินเดือน

Comm Int(4) ค่าคอมมิชชั่น

Deptno Int(2) รหัสแผนก

create database employee;

create table emp(Empno int(4),Ename varchar(25), Job varchar(15) ,Mgr int(4), Hiredate varchar(20),  
Sal int(5), Comm int(4), Deptno int(2) , primary key(Empno);

2. จากตารางฐานข้อมูลที่สร้างในข้อ 1. ให้ทำการเขียนคำสั่ง SQL เพื่อเพิ่มเรคคอร์ดลงไปใน  
ตาราง Emp ดังนี้

Table: Emp

Empno Ename Job Mgr Hiredate Sal Comm Deptno

7369 SMITH CLERK 7902 17 DEC 1980 800 NULL 20

7499 ALLEN SALESMAN 7902 20 FEB 1981 1600 300 30

7521 WARD SALESMAN 7902 22 FEB 1981 1250 500 30

7902 KING PRESIDENT NULL 17 NOV 1981 5000 NULL 10

Insert into Emp values(7369,'SMITH','CLERK', 7902,'17 DEC 1980', 800, NULL, 20);

Insert into Emp values(7499,'ALLEN','SALESMAN', 7902,'20 FEB 1981', 1600, 300, 30);

Insert into Emp values(7521,'WARD','SALESMAN', 7902,'22 FEB 1981', 1250, 500, 30);

Insert into Emp values(7902,'KING','PRESIDENT', NULL,'17 NOV 1981', 5000, NULL, 10);

140

3. จากเรคคอร์ดในข้อ 2. ให้ทำการเขียนคำสั่ง SQL เพื่อแก้ไขเรคคอร์ดของพนักงานที่มีชื่อว่า  
KING โดยแก้ไขจากเงินเดือน 5000 เป็น 6500

Update Emp Set Sal=6500 Where Empno = 7902;

4. จากตารางในข้อ 2. ให้ทำการเขียนคำสั่ง SQL เพื่อดึงเรคคอร์ดตามเงื่อนไขต่อไปนี้

4.1) ดึงทุกเรคคอร์ดจากราย Emp

Select \* From Emp;

4.2) แสดงเฉพาะชื่อพนักงาน และเงินเดือนของพนักงานที่มีเงินเดือนมากกว่า 1500

Select Ename, Sal From Emp Where Sal > 1500;

4.3) ดึงทุกเรคคอร์ด โดยแสดงเฉพาะชื่อพนักงาน และตำแหน่งงาน

Select Ename, Job From Emp ;

4.4) ดึงเรคคอร์ดของพนักงานคนที่ไม่มียาค่าคอมมิชชั่น

**Select \* From Emp Where Comm is Null;**

4.5) ดึงเรคคอร์ดของพนักงานที่มีตัวอักษร "I" อยู่ในชื่อ

**Select \* From Emp Where Ename Like '%I%';**

5. จากเรคคอร์ดในข้อ 2. ให้ทำการเขียนคำสั่ง SQL เพื่อลบเรคคอร์ดของพนักงานที่มีเงินเดือนต่ำกว่า 1000

**Delete from Emp where Sal < 1000;**

ว่าที่ ร.ต. วชิรนทร์ สิทธิจันทร์

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 12 เรื่อง การจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin สัปดาห์ที่ 14-15 เวลา 10 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

จากเนื้อหาในบทที่ผ่านมาเราได้เรียนรู้การใช้งานฐานข้อมูล MySQL รวมทั้งเรียนรู้คำสั่งที่ใช้ในการจัดการฐานข้อมูลด้วย เราจะเห็นข้อเสียของการใช้งานดังกล่าวก็คือ ความยากลำบากในการจัดการฐานข้อมูล เช่น การที่ต้องเข้าใจและเรียกใช้คำสั่งได้ถูกต้อง มิฉะนั้นแล้วเราก็จะไม่สามารถใช้งาน MySQL ได้เลย ในปัจจุบันเราสามารถแก้ปัญหาความยากลำบากดังกล่าวได้โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่มีคุณสมบัติของการทำงานในลักษณะ Graphic User Interface (GUI) โดยที่ไม่ต้องเรียนรู้คำสั่งในการจัดการฐานข้อมูลเลย ผู้ใช้เพียงคลิกเลือกคำสั่งต่างๆ ที่จัดเตรียมมาให้แล้ว เราก็จะสามารถใช้งานฐานข้อมูล MySQL ได้อย่างง่ายดาย โปรแกรมที่ใช้จัดการฐานข้อมูลดังกล่าวนี้มีอยู่หลายโปรแกรมแต่ที่นิยมใช้มากที่สุดก็คือ โปรแกรม PhpMyAdmin

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อศึกษาการติดตั้ง โปรแกรม PhpMyAdmin
2. เพื่อเรียนรู้การใช้งาน โปรแกรม PhpMyAdmin
3. เพื่อศึกษาการใช้งาน PhpMyAdmin

#### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถติดตั้ง โปรแกรม PhpMyAdmin ได้
2. สามารถใช้โปรแกรม PhpMyAdmin จัดการฐานข้อมูลได้

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน(สัปดาห์ละ30 นาที)</b> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้าการจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้าการจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น
<b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้(สัปดาห์ละ180 นาที)</b> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน 4. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 4. รับการประเมิน
<b>ขั้นสรุป(สัปดาห์ละ 30 นาที)</b> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบทดสอบท้ายบท

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าการจัดการฐานข้อมูล MySQL ด้วย PhpMyAdmin

143

##### ขณะเรียน

1. ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหา ปฏิบัติตามแล้วตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น

2. ตั้งใจฟังการอธิบาย และแนะนำจากครู
3. ทำใบงานและฝึกหัด
4. ร่วมกันเฉลยใบงานและแบบฝึกหัด
5. จัดบันทึก เทคนิค แนวการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน จากข้อแนะนำของครูผู้สอน
6. ผู้เรียนซักถามในหัวข้อที่สงสัยในเนื้อหาการเรียนรู้
7. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนการเรียนรู้

#### 6. สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซิตีสื่อการเรียนรู้

#### 7. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและสรุปผลงานได้อย่างถูกต้อง
3. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง
4. สนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น
5. มีความพยายามปรับปรุงแก้ไขใบงานและแบบฝึกหัดให้ถูกต้องแล้วนำเสนอครูผู้สอน

#### 8. กิจกรรมเสนอแนะ

1. ถ้าผู้เรียนมีการเตรียมตัวในการเรียนที่ดี เช่น อ่าน และทำการศึกษานำเรื่องเกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้มาก่อน ถึงชั่วโมงเรียน ผู้เรียน จะสามารถเรียน และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนมอบหมายได้อย่างมีความสุข และเกิดความชอบ และสนุกกับการเรียนในชั้นเรียน
2. ผู้เรียนต้องมีความขยัน หมั่นฝึกฝนบทเรียนอยู่เสมอทั้งก่อนและหลังเรียน
3. ผู้เรียนต้องมีความกล้าที่จะถามเมื่อสงสัยทั้งในห้องและนอกห้องเรียนกับครูผู้สอน

#### เฉลยแบบฝึกหัด หน่วยที่ 12

1. จากฐานข้อมูล Employee ในแบบฝึกหัดบทที่ 13 ข้อที่ 1. ให้ใช้โปรแกรม PhpMyAdmin สร้างตารางเพิ่มขึ้นอีก 1 ตาราง ดังรายละเอียด ดังนี้

Database: Employee

Table: Dept

ชื่อฟิลด์ ชนิด(ความยาว) ค่าอธิบาย หมายเหตุ

Deptno Int(2) รหัสแผนก Primary Key

Dname VarChar(25) ชื่อแผนก

148

Loc varChar(20) สถานที่ทำงาน

1. เข้าไปที่ phpmyadmin หลังจากนั้นเลือกฐานข้อมูล Employee ตามที่เคยสร้างไว้ในบทที่ 13 ที่กรอบสร้างตารางในฐานข้อมูลนี้ Employee ให้กรอกชื่อตาราง (Dept) และจำนวนฟิลด์ (3) ลงไป และคลิกปุ่ม ลงมือ

2. จะปรากฏช่องให้กรอกรายละเอียดในแต่ละฟิลด์ ให้กรอกรายละเอียดของฟิลด์ลงไป และคลิกปุ่ม บันทึก

3. เสร็จขั้นตอนการสร้างตาราง ซึ่งจะปรากฏรายการฟิลด์ที่สร้างไว้ ดังนี้

149

2. จากตารางที่สร้างในข้อ 1. ให้ใช้โปรแกรม PhpMyAdmin ทำการเพิ่มเรคคอร์ดลงไปในตาราง Dept ดังนี้

Table: Dept

Deptno DName Loc

10 ACCOUNTING NEW YORK

20 RESEARCH DALLAS

30 SALES CHICAGO

40 OPERATIONS BOSTON

1. หลังจากสร้างตาราง Dept ในข้อ 1. เรียบร้อยแล้วให้คลิกที่นาวิเกชันบาร์ แท็บ บริเวณด้านบน จะปรากฏช่องให้กรอกข้อมูล หรือเรคคอร์ดลงไป ดังนี้

150

3. หลังจากกรอกรายละเอียดของเรคคอร์ดลงไปแล้วให้คลิกที่ปุ่ม ลงมือ

4. ทำซ้ำข้อ 1-2 ใหม่ จนได้เรคคอร์ดครบตามที่ต้องการ

3. ให้ใช้โปรแกรม PhpMyAdmin แสดงเรคคอร์ดจากทั้ง 2 ตาราง

1. ให้เลือกตารางที่ต้องการ หลังจากนั้นคลิกที่ นาวิเกชันบาร์ เปิดดู บริเวณด้านบน จะปรากฏรายการเรคคอร์ดทั้งหมด ดังนี้

แสดงเรคคอร์ดในตาราง Dept

151

แสดงเรคคอร์ดในตาราง Emp

4. ให้ใช้โปรแกรม PhpMyAdmin เปลี่ยนชื่อพนักงานจาก “KING” เป็น “ADAMS” ในตาราง Emp

1. คลิกที่นาวิเกชันบาร์ เปิดดู ของตาราง Emp

2. คลิกที่ลิงก์รูป ดินสอ หน้าเรคคอร์ดของ KING จะปรากฏหน้าจอให้ทำการแก้ไข ดังนี้

152

3. ทำการเปลี่ยนชื่อจาก KING เป็น ADAMS เสร็จแล้วคลิกปุ่ม ลงมือ เป็นอันเสร็จขั้นตอนการแก้ไข

5. จากฐานข้อมูล Employee ให้ทำการส่งออกฐานข้อมูลโดยสร้างเป็นไฟล์ที่แทนฐานข้อมูล และข้อมูลทั้งหมดขึ้นมา

1. ที่ฐานข้อมูล Employee ให้คลิกที่นาวิกชั้นบาร์ ส่งออก บริเวณด้านบน จะปรากฏหน้าจอ ดังนี้

2. คลิกเลือก ส่งมาเป็นไฟล์ และคลิกปุ่ม ลงมือ

153

3. คลิกปุ่ม Save

4. เลือกที่เก็บบันทึก เป็นอันเสร็จขั้นตอนการส่งออก

154

ว่าที่ ร.ต. วชิรนทร์ สิทธิจันทร์

แผนจัดการเรียนรู้วิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3901-2006 ชั้น ปวส.

หน่วยที่ 13 เรื่อง การเขียน PHP จัดการ MySQL สัปดาห์ที่ 16-17 เวลา 10 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

เราได้เรียนรู้การใช้งานฐานข้อมูล MySQL และการใช้งานโปรแกรม PhpMyAdmin เพื่อจัดการฐานข้อมูล MySQL ไปแล้ว และถึงแม้ว่าโปรแกรม PhpMyAdmin จะสามารถใช้จัดการฐานข้อมูลMySQL ได้ง่าย แต่ในทางปฏิบัติแล้วเราคงไม่อนุญาตให้ผู้ใช้งานสามารถเข้ามาใช้โปรแกรม PhpMyAdminเพื่อจัดการฐานข้อมูล MySQL เพราะมีละนั้นแล้วผู้ใช้งานจะทำการเพิ่ม ลบ หรือแก้ไขข้อมูลต่างๆ ในฐานข้อมูล โดยปกติในการจัดการฐานข้อมูลจะเป็นหน้าที่ของผู้ดูแลระบบ (Administrator) เท่านั้น วิธีแก้ปัญหาดังกล่าวก็คือ เราจะต้องเขียนโปรแกรมภาษา PHP เพื่อให้สามารถติดต่อและเข้าถึงฐานข้อมูลMySQL

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 จุดประสงค์ทั่วไป

- 1.เพื่อศึกษาการเขียน โปรแกรมภาษา PHP เพื่อติดต่อฐานข้อมูล MySQL
- 2.เพื่อเรียนรู้คำสั่ง และสามารถเขียน โปรแกรม PHP ในการเชื่อมต่อและปิดการเชื่อมต่อ MySQL
- 3.เพื่อเรียนรู้คำสั่ง และสามารถเขียน โปรแกรม PHP ในการสร้างฐานข้อมูล และตาราง
- 4.เพื่อเรียนรู้คำสั่ง และสามารถเขียน โปรแกรม PHP ในการเพิ่มเรคคอร์ดใหม่ลงในตาราง
- 5.เพื่อเรียนรู้คำสั่ง และสามารถเขียน โปรแกรม PHP ในการแก้ไขเรคคอร์ดในตาราง
- 6.เพื่อเรียนรู้คำสั่ง และสามารถเขียน โปรแกรม PHP ในการลบเรคคอร์ดในตาราง

#### 2.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 1.สามารถเขียน โปรแกรม PHP เพื่อจัดการฐานข้อมูล MySQL ได้



#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครู	กิจกรรมนักเรียน
<b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน(สัปดาห์ละ 30 นาที)</b> 1. ตรวจสอบรายชื่อนักศึกษาที่เข้าเรียน 2. ให้นักศึกษาค้นคว้าการเขียน PHP จัดการ MySQL 3. ร่วมสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง การเขียน PHP จัดการ MySQL	1. ให้ความร่วมมือกับครูในการตรวจสอบ 2. ค้นคว้าการเขียน PHP จัดการ MySQL 3. ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็น
<b>ขั้นดำเนินการเรียนรู้(สัปดาห์ละ180 นาที)</b> 1. บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. บรรยาย อธิบาย ยกตัวอย่าง แสดงวิธีการปฏิบัติในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้และให้นักศึกษาปฏิบัติไปพร้อมกัน 3. ครูบอกวิธีการ และแนวคิดในการปฏิบัติที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน 4. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคลโดยครูจะซักถามในแต่ละคน	1. ฟัง ทำความเข้าใจและซักถาม 2. ฟัง ทำความเข้าใจและปฏิบัติตาม 3. ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยและจดบันทึก 4. รับการประเมิน
<b>ขั้นสรุป(สัปดาห์ละ30 นาที)</b> 1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย 3. มอบหมายให้ไปหัดทำและศึกษาเพิ่มเติม 4. ทำแบบทดสอบ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญ 2. นักเรียนสอบถามข้อสงสัย 3. ฟังและจดบันทึก 4. ทำแบบทดสอบท้ายบท

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ก่อนเรียน

1. ค้นคว้าการเขียน PHP จัดการ MySQL

156

##### ขณะเรียน

1. ผู้เรียนร่วมกันศึกษาเนื้อหาปฏิบัติตามแล้วตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น

2. ตั้งใจฟังการอธิบาย และแนะนำจากครู
3. ทำใบงานและฝึกหัด
4. ร่วมกันเฉลยใบงานและแบบฝึกหัด
5. จัดบันทึก เทคนิค แนวการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน จากข้อแนะนำของครูผู้สอน
6. ผู้เรียนซักถามในหัวข้อที่สงสัยในเนื้อหาการเรียนรู้
7. ผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนการเรียนรู้

#### 6. สื่อการเรียนการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ใบความรู้ประจำหน่วย
3. ใบงานและแบบฝึกหัด
4. เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์
5. แผ่นใสและเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ
6. ซิตีสื่อการเรียนรู้

#### 7. วัดผลประเมินผล

1. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่มอบหมายเสร็จทันเวลาที่กำหนด
2. ตอบคำถามและสรุปผลงานได้อย่างถูกต้อง
3. ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนเสร็จทันเวลาที่กำหนดและถูกต้อง
4. สนใจกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตอบคำถาม สรุปสาระการเรียนรู้ และกล้าแสดงความคิดเห็น
5. มีความพยายามปรับปรุงแก้ไขใบงานและแบบฝึกหัดให้ถูกต้องแล้วนำเสนอครูผู้สอน

#### 8. กิจกรรมเสนอแนะ

1. ถ้าผู้เรียนมีการเตรียมตัวในการเรียนที่ดี เช่น อ่าน และทำการศึกษานำเรื่องเกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้มาก่อน ถึงชั่วโมงเรียน ผู้เรียน จะสามารถเรียน และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนมอบหมายได้อย่างมีความสุข และเกิดความชอบ และสนุกกับการเรียนในชั้นเรียน
2. ผู้เรียนต้องมีความขยัน หมั่นฝึกฝนบทเรียนอยู่เสมอทั้งก่อนและหลังเรียน
3. ผู้เรียนต้องมีความกล้าที่จะถามเมื่อสงสัยทั้งในห้องและนอกห้องเรียนกับครูผู้สอน

#### เฉลยแบบฝึกหัด บทที่ 13

ให้ใช้ฐานข้อมูล Employee ที่สร้างในบทที่ 13 และ 14 สำหรับแบบฝึกหัดในบทที่ 15 นี้

1. ให้สร้างเว็บหน้าหลักที่ประกอบไปด้วยลิงค์ในลักษณะ ดังนี้

หน้าผู้ดูแลระบบ

เพิ่มข้อมูล

ลบข้อมูล

แก้ไขข้อมูล

จัดทำรายงาน

161

Mainfunction.html

```
<html>
<body>
<center>
<h1>หน้าผู้ดูแลระบบ</h1><p>
<a href=insert.php>เพิ่มข้อมูล</a>
<a href=delete.php>ลบข้อมูล</a>
<a href=updateload.php>แก้ไขข้อมูล</a>
<a href=select.php>จัดทำรายงาน</a>
</center>
</body>
</html>
```

2. จากข้อที่ 1. เมื่อคลิกที่ลิงค์เพิ่มข้อมูลแล้วให้แสดงหน้าฟอร์มที่ประกอบด้วย Text Field เท่ากับจำนวนของฟิลด์ในตาราง Emp และปุ่มส่งข้อมูล โดยหลังจากกรอกข้อมูลลงใน Text Field ทั้งหมดแล้วให้ทำการคลิกที่ปุ่มส่งข้อมูล ก็จะไปเรียกโปรแกรมภาษา PHP ที่ทำการเพิ่มเรคคอร์ดจากฟอร์มดังกล่าวลงไปในตาราง Emp

insert.php

```
<?
if ($send == null) {
?>
<form method="post" action="<? echo $PHP_SELF ?>">
```

162

แบบฟอร์มการเพิ่มข้อมูล<p>

รหัสพนักงาน <input type="text" name="no"><p>

ชื่อพนักงาน <input type="text" name="name"><p>

ตำแหน่ง <input type="text" name="job"><p>

รหัสหัวหน้า <input type="text" name="mgr"><p>

วันเริ่มงาน <input type="text" name="hiredate"><p>

เงินเดือน <input type="text" name="sal"><p>

```

คอมมิชชั่น <input type="text" name="comm"><p>
รหัสแผนก <input type="text" name="deptno"><p>
<input type="submit" name="send" value="Submit">
<input type="reset" name="cancel" value="Reset">
</form>
<?
}
else {
$link = mysql_connect("localhost", "root", "1234");
$sql = "use employee";
$result = mysql_query($sql);
mysql_query("set NAMES tis620");
$sql = "Insert into emp values($no, '$name', '$job', $mgr, '$hiredate', $sal, $comm,
$deptno)";
$result = mysql_query($sql);
if ($result)
{
echo "การเพิ่มข้อมูลลงในฐานข้อมูลประสบความสำเร็จ<br>";
mysql_close($link);
}
else
{
163
echo "ไม่สามารถเพิ่มข้อมูลใหม่ลงในฐานข้อมูลได้<br>";
}
echo "<a href=insert.php>กลับหน้าเว็บการเพิ่มข้อมูล</a><br>";
echo "<a href=Mainfunction.html>กลับหน้าเว็บหลัก</a><br>";
}
?>

```

3. จากข้อที่ 1. เมื่อคลิกที่ลิงค์ลบข้อมูลแล้วให้แสดงหน้าฟอร์มที่ประกอบไปด้วย Text Field ของรหัสพนักงาน และปุ่มส่งข้อมูล โดยหลังจากกรอกรหัสพนักงานที่ต้องการลบลงใน Text Field แล้วให้ทำการคลิกที่ปุ่มส่งข้อมูล ก็จะไปเรียกโปรแกรมภาษา PHP ที่ทำการลบเรคคอร์ด

จากตาราง Emp ที่ตรงกับรหัสพนักงานที่กรอกลงไปบนฟอร์ม

delete.php

```
<?
if ($send == null) {
?>
<form method="post" action="<? echo $PHP_SELF ?>">
แบบฟอร์มการลบข้อมูล<p>
กรุณากรอกรหัสพนักงานที่ต้องการลบ<p>
รหัสพนักงาน <input type="text" name="id_val"><p>
<input type="submit" name="send" value="Submit">
<input type="reset" name="cancel" value="Reset">
</form>
<?
}
else
{
$link = mysql_connect("localhost", "root", "1234");
164
$sql = "use employee";
$result = mysql_query($sql);
$sql = "Delete From emp where Empno = '$id_val' ";
$result = mysql_query($sql);
if ($result)
{
echo "การลบข้อมูลในฐานข้อมูลประสบความสำเร็จ<br>";
mysql_close($link);
}
else
{
echo "ไม่สามารถลบข้อมูลในฐานข้อมูลได้<br>";
}
echo "<a href=delete.php>กลับหน้าจอการลบข้อมูล</a><br>";
```

```
echo "<a href=Mainfunction.html>กลับไปจอหลัก</a><br>";
}
?>
```

4. จากข้อที่ 1. เมื่อคลิกที่ลิงค์แก้ไขข้อมูลแล้วให้แสดงหน้าฟอร์มที่ประกอบด้วย Text Field ของรหัสพนักงานที่ต้องการแก้ไข และปุ่มส่งข้อมูล หลังจากกรอกรหัสพนักงาน และคลิกปุ่มส่งข้อมูลแล้วก็จะไปเรียกโปรแกรมภาษา PHP ที่ทำการดึงข้อมูลในแต่ละฟิลด์แสดงลงใน Text Field โดยดึงเรคคอร์ดเฉพาะรหัสพนักงานที่ต้องการแก้ไข หลังจากนั้นให้ทำการแก้ไขฟิลด์ที่ต้องการใน Text Field แล้วให้ทำการคลิกที่ปุ่มส่งข้อมูล ก็จะไปเรียกโปรแกรมภาษา PHP ที่ทำการแก้ไขเรคคอร์ดตามที่ต้องการ

updateload.php

```
<?
if ($send == null) {
?>
165
<form method="post" action="<? echo $PHP_SELF ?>">
แบบฟอร์มการแก้ไขข้อมูล<p>
กรูณากรอกรหัสพนักงานที่ต้องการแก้ไข<p>
รหัสพนักงาน <input type="text" name="id_val"><p>
<input type="submit" name="send" value="Submit">
<input type="reset" name="cancel" value="Reset">
</form>
<?
}
else
{
$link = mysql_connect("localhost", "root", "1234");
$sql = "use employee";
$result = mysql_query($sql);
mysql_query("set NAMES tis620");
$sql = "select * from emp where Empno = '$id_val'";
$result = mysql_query($sql);
echo "<form action=update.php?Empno=$id_val method=post>";
```

```

$dbarr = mysql_fetch_array($result);
echo "รหัสพนักงาน: ".$Sid_val."<br>";
echo "ชื่อพนักงาน: ";
echo "<input type=text name=Ename value=$dbarr[Ename]> <br>";
echo "ตำแหน่ง: ";
echo "<input type=text name=Ejob value=$dbarr[Job]> <p>";
echo "รหัสหัวหน้า: ";
echo "<input type=text name=Emgr value=$dbarr[Mgr]> <p>";
echo "วันเริ่มงาน: ";
echo "<input type=text name=Ehiredate value=$dbarr[Hiredate]> <p>";
echo "เงินเดือน: ";
166
echo "<input type=text name=Esal value=$dbarr[Sal]> <p>";
echo "คอมมิชชั่น: ";
echo "<input type=text name=Ecomm value=$dbarr[Comm]> <p>";
echo "รหัสแผนก: ";
echo "<input type=text name=Edeptno value=$dbarr[Deptno]> <p>";
echo "<input type=submit name=Submit value=Submit>";
echo "<input type=reset name=reset value=Cancel>";
echo "</form>";
mysql_close($link);
}
?>
update.php
<?
$link = mysql_connect("localhost", "root", "1234");
$sql = "use employee";
$result = mysql_query($sql);
mysql_query("set NAMES tis620");
$sql = "update emp set Ename='$Ename', Job='$Ejob', Mgr='$Emgr', Hiredate='$Ehiredate',
Sal='$Esal', Comm='$Ecomm', Deptno='$Edeptno' where Empno='$Empno' ";
$result = mysql_query($sql);

```

```

if ($result)
{
echo "การแก้ไขข้อมูลในฐานข้อมูลประสบความสำเร็จ<br>";
mysql_close($link);
}
else
{
echo "ไม่สามารถแก้ไขข้อมูลในฐานข้อมูลได้<br>";
167
}
echo "<a href=updateload.php>กลับหน้าจอการแก้ไขข้อมูล</a><br>";
echo "<a href=Mainfunction.html>กลับหน้าจอหลัก</a><br>";
?>

```

5. จากข้อที่ 1. เมื่อคลิกที่ลิงค์จัดทำรายงานแล้วให้แสดงรายงานข้อมูลพนักงานทั้งหมด และทุกฟิลด์ (ออกแบบหน้ารายงานให้สวยงามด้วย)

```

select.php
<?
$link = mysql_connect("localhost", "root", "1234");
$sql = "use employee";
$result = mysql_query($sql);
mysql_query("set NAMES tis620");
$sql = "select * from emp;";
$result = mysql_query($sql);
while ($dbarr = mysql_fetch_array($result))
{
echo "รหัสพนักงาน: ".$dbarr['Empno']." ชื่อ-สกุล: ".$dbarr['Ename']." ตำแหน่ง:
".$dbarr['Job']." รหัสหัวหน้า : ".$dbarr['Mgr']." วันเริ่มงาน: ".$dbarr['Hiredate']." เงินเดือน:
".$dbarr['Sal']." คอมมิชชั่น: ".$dbarr['Comm']." รหัสแผนก: ".$dbarr['Deptno']."<p>";
}
echo "<a href=Mainfunction.html>กลับหน้าจอหลัก</a>";
mysql_close($link);
?>

```





## บันทึกหลังการสอน

รหัสวิชา ..... วิชา .....

สัปดาห์ที่ .....

จัดทำโดย

ว่าที่ ร.ต. วชิรินทร์ สิทธิจันทร์

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

แผนกวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิทยาลัยการอาชีพพิมาย

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

## แบบบันทึกหลังการสอน

สอนสัปดาห์ที่..... ชื่อหน่วย ..... จำนวน.....คาบ  
จำนวนนักศึกษาทั้งหมด ..... คน มา ..... คน ไม่มา.....คน ลา.....คน

### 1. บันทึกผลการใช้แผนการสอน

1.1 เวลาที่กำหนดไว้ในแผนการสอนเพียงพอหรือไม่ .....

1.2 เนื้อหาสาระยาวหรือสั้นไปหรือไม่ .....

1.3 กิจกรรมการเรียนการสอนหรือวิธีการสอนที่กำหนดไว้สอนได้จริงมากน้อยเพียงใด .....

1.4 สื่อการสอนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์/เนื้อหาวิชา/กิจกรรมการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความรู้, ความเข้าใจ ในเนื้อหาวิชามากน้อยเพียงใด .....

### 2.บันทึกผลที่เกิดกับตัวผู้สอน

2.1 สอนด้วยความมั่นใจมากน้อยเพียงใด .....

.....ในระดับดีมาก

2.2 สามารถนำกิจกรรมการเรียนการสอนได้มากน้อยเพียงใด

( ) ครบ

( ) ไม่ครบ

ขาดกิจกรรมใด

1. ....

2. ....

3. ....

### 3.บันทึกผลที่เกิดกับผู้เรียน

#### 3.1 ด้านความรู้

ได้ประเมินผลด้านความรู้หรือไม่ ( ) ได้ ( ) ไม่ได้

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินคือ.....ใบงาน/แบบทดสอบ.....

ผลการประเมิน

(ให้แนบบแบบสรุปลงก่อนเรียน-หลังเรียน)

#### 3.2 ด้านทักษะ

ได้ประเมินผลด้านทักษะหรือไม่ ( ) ได้ ( ) ไม่ได้

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินคือ.....

ผลการประเมิน

ดีมาก ..... คน

ดี ..... คน

ปานกลาง ..... คน

ปรับปรุง ..... คน

หมายเหตุ

ให้แนบผลการประเมินภาคปฏิบัติด้วย

3.3 ด้านคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ได้ประเมินผลด้านคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์หรือไม่ ( ) ได้  
( ) ไม่ได้

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินคือ....แบบสังเกตพฤติกรรม.....

ผลการประเมิน ให้แนบบแบบประเมินผลด้านคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมและคุณลักษณะอัน  
พึงประสงค์

ดีมาก ..... คน

ดี ..... คน

ปานกลาง ..... คน

ปรับปรุง ..... คน

ว่าที่ ร.ต. วชิรนทร์ สิริจันทร์

4.ปัญหา/อุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไข

ลงชื่อที่ ร.ต.....ครูผู้สอน

ลงชื่อ ว่าที่ ร.ต.....

หัวหน้าแผนกวิชา

(วัชรินทร์ สิทธิจันทร์)

(วัชรินทร์ สิทธิจันทร์)

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

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

ความเห็นของรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ลงชื่อ.....

(นายจักรี ราชนิล)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ



สรุป

รายการ	จำนวนสมาชิก ( N )	ค่าเฉลี่ย ( X )
คะแนนก่อนเรียน		
คะแนนหลังเรียน		

ว่าที่ ร.ต. ....

(วัชรินทร์ สิทธิจันทร์) ผู้สรุปผลคะแนน

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

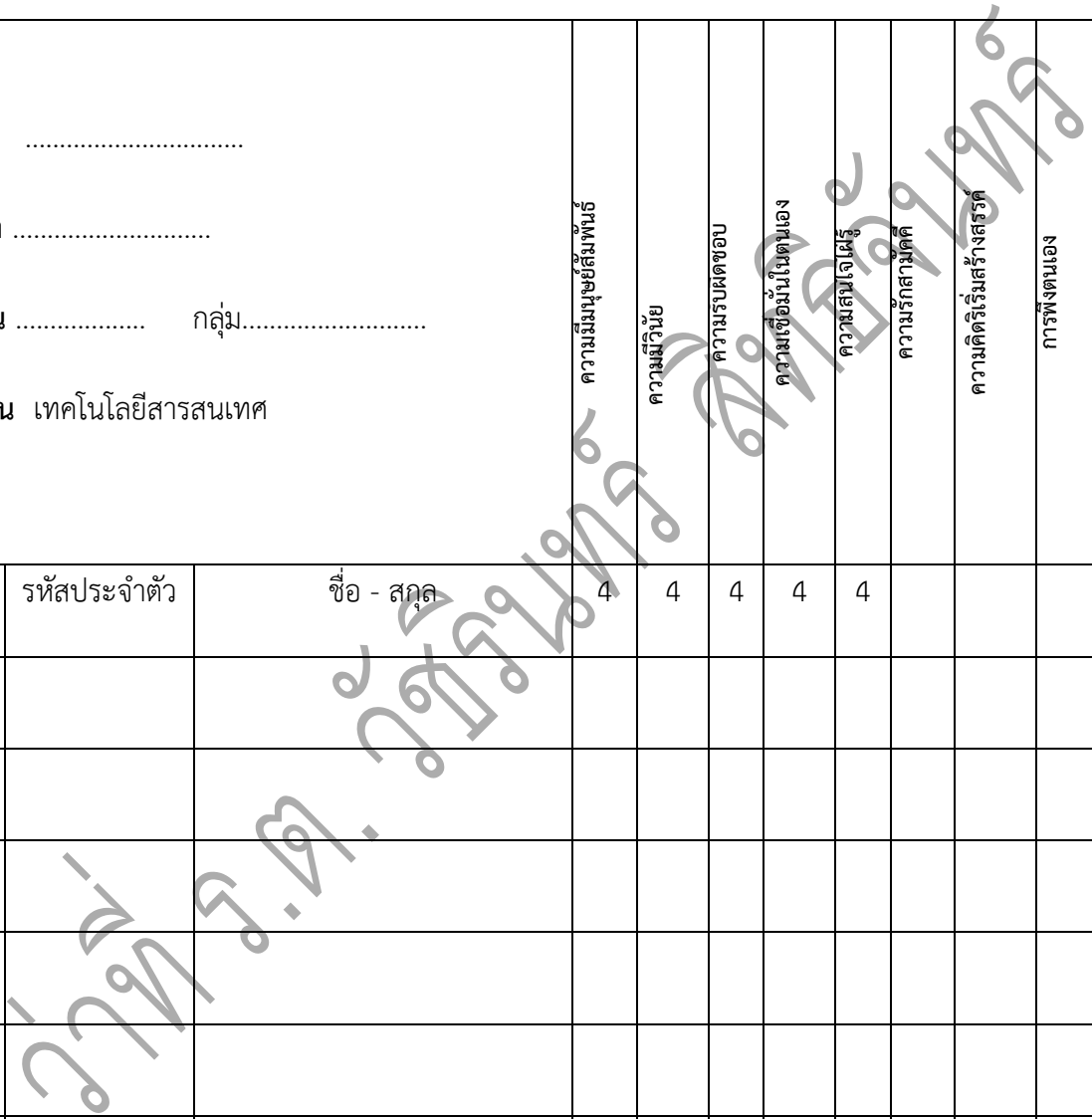
ว่าที่ ร.ต. วัชรินทร์ สิทธิจันทร์

แบบสรุปผลการประเมิน

คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ครั้งที่.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ชื่อวิชา .....			ความมีมนุษยสัมพันธ์	ความมีวินัย	ความรับผิดชอบ	ความเชื่อมั่นในตนเอง	ความสนใจใฝ่รู้	ความรักสามัคคี	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	การพึ่งตนเอง	รวม	คิดเป็นร้อยละ	ระดับคุณภาพ
รหัสวิชา .....	ระดับชั้น .....	กลุ่ม.....											
ลำดับที่	รหัสประจำตัว	ชื่อ - สกุล	4	4	4	4	4				20	100	
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													





10													
11													
12													
13													

เกณฑ์การให้คะแนน

สรุประดับคุณภาพ

ดีมาก = 4 (ประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ 90% ขึ้นไป)

ดีมาก = .....คน

ดี = 3 (ประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ 70% ขึ้นไป)

ดี = .....คน

ปานกลาง = 2 (ประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ 50% ขึ้นไป)

ปานกลาง = .....คน

ปรับปรุง = 1 (ประสิทธิภาพต่ำกว่า 50%)

ปรับปรุง = .....คน

ลงชื่อ ว่าที่ ร.ต.....

(วัชรินทร์ สิทธิจันทร์)

ว่าที่ ร.ต. วัชรินทร์ สิทธิจันทร์