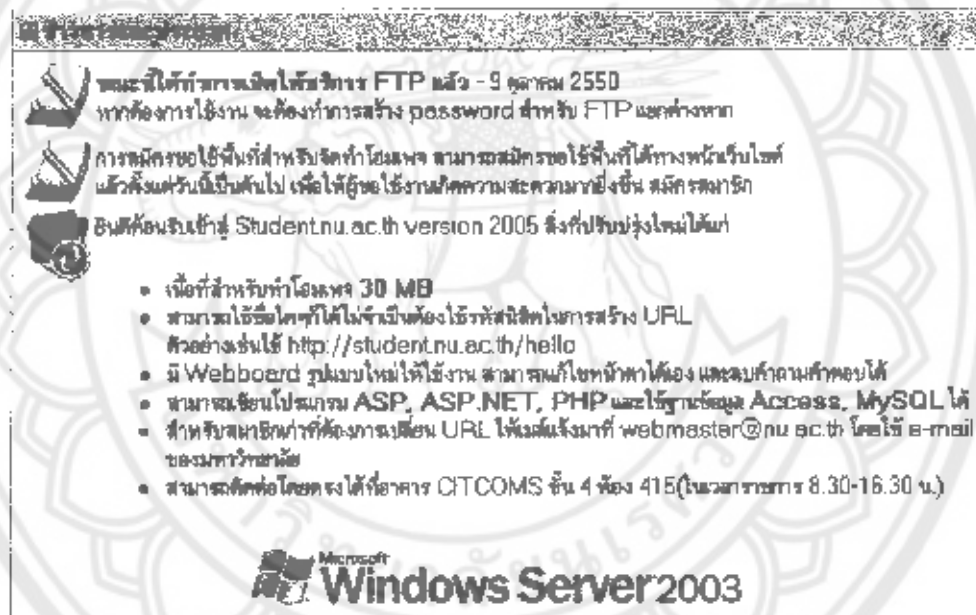


บทที่ 2

ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องด้วยเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นนั้นต้องซื้อพื้นที่ใช้งานของ Web hosting ของมหาวิทยาลัย นครศรีธรรมราชมหาวิทยาลัยได้ระบุภาษาที่ Web hosting รองรับมีดังต่อไปนี้ ASP, ASP.NET และ PHP และใช้ฐานข้อมูล Access และ MySQL โดยจะเป็นได้ดังรูปที่ 2.1 ส่วนภาษา HTML นั้นจะเป็นภาษาพื้นฐานในการสร้างเว็บซึ่งภาษา HTML ซึ่งจะสามารถเข้าไปแทรกได้กับทุกๆ ภาษาดังนั้นจึงสามารถใช้ได้กับทุก Web hosting



รูปที่ 2.1 แสดงข่าวประกาศภาษาและฐานข้อมูลที่ Web hosting รองรับ

(ที่มา : <http://student.nu.ac.th/management/home/>)

2.1 ภาษาที่ใช้ในการเขียนเว็บเพจ

2.1.1 ภาษา HTML

HTML หรือ Hyper Text Markup Language เป็นภาษาคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งที่มีโครงสร้างการเขียนโดยอาศัยตัวกำกับ (Tag) ซึ่งควบคุมการแสดงผลตามข้อความและรูปภาพหรือ

วัตถุอื่นๆ ผ่านโปรแกรมเบรอาเซอร์แต่ละ Tag อาจจะมีส่วนขยายที่เรียกว่า Attribute สำหรับระบุหรือควบคุมการแสดงผลของเว็บได้ด้วย

Tag นั้นเป็นลักษณะที่เฉพาะของในภาษา HTML โดยที่จะให้ในการระบุรูปแบบคำสั่งหรือการลงรหัสคำสั่ง HTML ซึ่งโดยภายในเครื่องหมาย Less-Than Bracket (<) และ Greater Than Bracket (>) โดยที่ตัว Tag HTML แบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

- Tag เดี่ยวเป็น Tag ที่ไม่ต้องการปิดรหัส เช่น <p>,
 เป็นต้น
- Tag เปิด/ปิดเป็น Tag ที่ประกอบด้วยตัว Tag เปิดและที่ Tag จะปิดโดย Tag ปิดจะมีเครื่องหมาย slash (/) นำหน้าคำสั่งใน Tag นั้นๆ ได้เช่น ..., <blink>...</blink> เป็นต้น

2.1.1.1 โครงสร้างเอกสาร HTML

HTML เป็นไฟล์เอกสารที่จะประกอบไปด้วยส่วนประกอบต่างๆ ทั้งสองส่วนก็คือ Head กับ Body โดยสามารถเปรียบเทียบได้ง่ายๆ ก็คือ ส่วน Head จะคล้ายกับส่วนที่เป็น Header ของหน้าเอกสารทั่วไป หรือในบรรทัด Title ในส่วนของหน้าต่างการทำงานในระบบ Windows สำหรับส่วน Body นั้นจะเป็นในส่วนเนื้อหาของเอกสารนั้นๆ โดยทั้งสองส่วนจะอยู่ภายใน Tag <html>...</html>

ก. ส่วนหัวเรื่องเอกสารเว็บ (Head Section)

Head Section เป็นส่วนที่ใช้อธิบายเกี่ยวกับข้อมูลเฉพาะของหน้าเว็บนั้นๆ เช่นชื่อเรื่องของหน้าเว็บ (Title), ชื่อผู้จัดทำเว็บไซต์ (Author), จะมีคีย์เวิร์ดที่สำหรับการค้นหา (Keyword) โดยมี Tag สำคัญ คือ

- ข้อความที่ใช้เป็น Title ไม่ควรพิมพ์เกินคี่ 64 ตัวอักษร, จะไม่ต้องใส่ลักษณะพิเศษ เช่น ตัวหนา, เอียง หรือสี และควรใช้เฉพาะภาษาอังกฤษที่มีความหมายครอบคลุมถึงเนื้อหาของเอกสารเว็บ หรือมีลักษณะเป็นคำสำคัญในการค้นหา (Keyword)

- การแสดงผลจาก Tag Title บนเบรอาเซอร์จะปรากฏข้อความที่กำกับด้วย Tag Title ในส่วนบนสุดของกรอบหน้าต่าง (ใน Title Bar ของ Window นั้นเอง)

- Tag Meta ซึ่งจะไม่สามารถแสดงผลบนเบรอาเซอร์แต่จะเป็นส่วนสำคัญ ซึ่งในการทำคัลงา์เว็บไซต์สำหรับผู้ให้บริการในการสืบค้นเว็บไซต์ (Search Engine) และจะเป็นคำอื่นๆ อีกของการแปลความหมาย

- การพิมพ์ชุดคำสั่งของ HTML ได้โดยจะสามารถพิมพ์ได้ทั้งตัวพิมพ์เล็ก ตัวพิมพ์ใหญ่ หรือผสม การย่อหน้า เว้นบรรทัด หรือช่องว่าง สามารถกระทำได้อัตโนมัติโปรแกรมเบราว์เซอร์จะไม่สนใจเกี่ยวกับระยะเว้นบรรทัดหรือย่อหน้าหรือช่องว่าง

ข. ส่วนเนื้อหาเอกสารเว็บ (Body Section)

Body Section เป็นส่วนเนื้อหาหลักของหน้าเว็บ ซึ่งการแสดงผลจะคงให้ Tag จำนวนมาก ขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อมูลดังกล่าวเช่น ข้อความ, รูปภาพ, เสียง, วิดีโอ หรือไฟล์ต่างๆ ในส่วนเนื้อหาเอกสารเว็บไซท์ จะเป็นส่วนการทำงานหลักของหน้าเว็บจะประกอบด้วยตัว Tag มากมายตามลักษณะของข้อมูลที่ต้องการนำเสนอ การป้อนคำสั่งในส่วนนี้ไม่มีข้อจำกัด สามารถป้อนติดกันหรือ 1 บรรทัดต่อ 1 คำสั่งก็ได้ แต่ก็มักจะยึดรูปแบบที่อ่านง่ายคือ การทำย่อหน้าในชุดคำสั่งที่เกี่ยวข้องกันทั้งนี้ให้ป้อนคำสั่งทั้งหมดภายใต้ Tag `<body> ... </body>`

2.1.1.2 เริ่มสร้างเว็บเพจด้วย Notepad

การสร้างเอกสาร HTML หรือเว็บเพจ เป็นเรื่องที่ย่ายและสะดวก เพียงแค่เปิดโปรแกรม Notepad <Start, Progra, Accessories, Notepad> แล้วพิมพ์คำสั่ง HTML จะลงไป จากนั้นก็ทำการจัดเก็บไฟล์โดยตั้งชื่อเป็นภาษาอังกฤษตัวพิมพ์เล็กและกำหนดนามสกุลเป็น .html (ในขั้นตอนพิมพ์ชื่อไฟล์ แนะนำให้พิมพ์ชื่อและนามสกุลของไฟล์ไว้ในเครื่องหมายคำพูด เพื่อป้องกันไม่ให้โปรแกรม Notepad เติมนามสกุล .txt ต่อท้าย) โดยจากนั้นก็เปิดโปรแกรมเบราว์เซอร์ เช่น IE หรือ Netscape แล้วเปิดไฟล์เอกสารเว็บที่สร้าง เพื่อดูผล

ตัวอย่าง การเขียนเอกสาร HTML โดยที่จะต้องมีส่วนประกอบอย่างน้อย 2 ส่วน คือส่วนหัวเอกสารและส่วนตัวเอกสาร

```
<html>
<head>
  <title>การกำหนดสีพื้นหลังโดยการกำหนดสี</title>
</head>
<body bgcolor="yellow">
  การกำหนดสีพื้นหลังโดยการกำหนดสี
</body>
</html>
```

} ส่วนหัวเอกสาร

} ส่วนตัวเอกสาร

2.1.2 ภาษา PHP

PHP ย่อมาจาก Personal Home Page Tool โดยที่จะเป็นภาษาจำพวก Scripting Language โดยที่คำสั่งต่างๆ นั้นจะเก็บอยู่ในไฟล์ที่เรียกว่าสคริปต์ (Script) ซึ่งโดยที่เวลาที่จะใช้

งานนั้นต้องอาศัยตัวแปลชุดคำสั่งตัวอย่างของภาษาสคริปก็เช่น JavaScript, Perl เป็นต้นลักษณะของ PHP ที่แตกต่างจากภาษาสคริปต์แบบอื่น ๆ คือ PHP ได้รับการพัฒนาและออกแบบมาเพื่อใช้งานในการสร้างเอกสารแบบ HTML ซึ่งอาจจะสามารถที่จะสอดแทรกหรือแก้ไขเนื้อหาได้โดยอัตโนมัติ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า PHP ซึ่งจะเป็นภาษาที่เรียกว่า Server-Side หรือ HTML-Embedded Scripting Language เป็นเครื่องมือที่สำคัญชนิดหนึ่ง ที่ช่วยให้เราสามารถสร้างเอกสารแบบ Dynamic HTML ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีลูกเล่นมากขึ้น

2.1.2.1 รูปแบบโครงสร้างพื้นฐานของ PHP

PHP เป็นภาษาที่สามารถใช้งานร่วมกับภาษา HTML ได้ในการเขียนรหัส (Code) โปรแกรม มีวิธีการเขียนได้หลายรูปแบบ จึงจำเป็นต้องมี สัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงขอบเขตของ PHP เพื่อที่จะแยกโค้ด PHP ออกจากโค้ด HTML ได้อย่างชัดเจน โดยมีรูปแบบในการเขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เรา สามารถนำมาใช้แยกโค้ด PHP ได้มีดังนี้

แบบที่ 1 เปิดคำสั่งด้วยแท็ก `<? และปิดด้วย ?>` ซึ่งก็คล้ายกับ asp ภายได้แท็ก `<? ... ?>` คือคำสั่งในรูปแบบของภาษา php

```
<?
    echo (" aspThai.Net tutorial php ")
?>
```

แบบที่ 2 เปิดคำสั่งด้วยแท็ก `<? ตามด้วยคำว่า php และปิดด้วย ?>` ภายได้แท็ก `<?php ... ?>` คือคำสั่งในรูปแบบของภาษา php

```
<?php
    echo (" aspThai.Net tutorial php ")
?>
```

แบบที่ 3 เปิดคำสั่งด้วยแท็ก `<script language="php">และปิดด้วย </script>` ภายได้ Script คือคำสั่งในรูปแบบของภาษา php

```
<script language="php">
    echo (" aspThai.Net tutorial php ")
</script>
```

แบบที่ 4 เปิดคำสั่งด้วยแท็ก `<% และปิดด้วย %>` แต่ถ้ามีการอ้างถึงถึงตัวแปรใดก็จะใช้ `<%=ตัวแปร%>` แต่แบบที่ 4 นี้จะใช้ได้กับ PHP เวอร์ชัน 3.0.4 ขึ้นไปเท่านั้นซึ่งต้องมีการแก้ไขไฟล์ php3.ini ที่เราเก็บไว้ที่ C:\Windows

```
<%
    echo (" aspThai.Net tutorial php ")
%>
```

2.1.2.2 การเขียนอธิบายโปรแกรมด้วย Comment

ในการเขียน คำบรรยายโปรแกรม หรือการยกเลิกโค้ดคำสั่งต่างๆ บางบรรทัดชั่วคราวหรือการเพิ่มรายละเอียดโปรแกรมเพื่อใช้เตือนความจำ ซึ่งเป็นส่วน ที่ไม่เกี่ยวข้องกับในตัวโปรแกรม เราสามารถใช้สัญลักษณ์ // และ # เพื่อเอาออกให้ตัวแปลภาษาไม่ต้องสนใจในส่วนประโยคเหล่านั้นได้

ตัวอย่างโปรแกรมที่เขียนด้วย PHP เมื่อเราได้รู้จักโครงสร้างภาษา PHP และได้ทราบว่า PHP สามารถทำงานควบคู่กับ HTML ได้ โดยสร้างโค้ดต่อไปนี้

```
< html >
    < head >
        < title > test echo < /title >
    < /head >
    < body >
        < h3 > test echo < /h3 >
        < ? echo "hello php"; ? >
    < /body >
< /html >
```

จากนั้นเรานำไฟล์ที่สร้างขึ้นไปเก็บไว้ที่ Home Directory ของ Web Server ที่เราใช้เช่น ถ้าใช้ OmniHTTPd จะมี Home Directory เป็น C:\httpd\Htdocs ถ้าเป็น Personal Web Server จะมี Home Directory จะเป็นลักษณะของ C:\inetpub\wwwroot โดยที่ถ้าเป็นส่วน ของ UNIX จะมี Directory เป็น /home/httpd/htdocs สุดท้ายคือการดูผลลัพธ์โปรแกรมให้เราเรียก Browser ขึ้นมา (ให้เราสังเกตที่ Taskbar ว่า Web Server ทำงานอยู่หรือไม่) และจากนั้นจะระบุ URL ดังนี้ <http://127.0.0.1/test.php> จะเห็นผลลัพธ์

2.1.3 ภาษา ASP

ASP ย่อมาจาก Active Server Pages อ่านออกเสียงว่า "เอ เอส พี" ASP อาจจะใช้สำหรับสร้างงาน (Application) ขึ้นลงในอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ตเพื่อเสริมการทำงานที่ไฟล์คือ HTML ที่ธรรมดาทำไม่ได้หรือต้องการให้งานต่างๆ จะเป็นไปอย่างอัตโนมัติ โดยผู้ใช้ไม่ต้องทำการปรับปรุงข้อมูลเอง เหมาะสำหรับผู้ที่มีอาชีพหรือผู้ที่สนใจอย่างจริงจัง หรือว่าทำเป็นอาชีพสำหรับ

ผู้ใช้ที่ไม่ต้องการเว็บไซต์ที่มีลักษณะดังกล่าวข้างต้น หรือมีข้อมูลน้อยเพียงไม่กี่หน้านานๆ ที่จะปรับปรุงข้อมูลสักครั้งก็ไม่จำเป็นต้องใช้ก็ได้สำหรับงานที่ต้องการให้เป็นอัตโนมัติจะเป็นเช่น Guest Book, Counter, สถิติ, ห้องสนทนาก็สามารถสมัครใช้บริการหรือใช้ CGI สำเร็จรูปได้ซึ่งมีหลายเว็บไซต์ให้บริการโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย

ตัวอย่างการใช้งาน ASP (VBScript)

ตัวอย่างในหน้านี้ เป็นการทำงานแบบ Server-Side Script ร่วมกับการใช้ HTML จะมีดังนี้<% บรรทัดนี้ไม่มีความหมายอะไร ; ซึ่งนอกจากนี้แล้วเป็นแค่ตัวหมายเหตุ (Comment) : Response.Write ("Wikipedia") โค้ดในบรรทัดนี้จะพิมพ์คำว่า "Wikipedia" ไปในเว็บเบราว์เซอร์

```
%>
<%
dim X ' ตรวจสอบทุกครั้งว่าคุณได้ประกาศตัวแปรที่จะเรียกใช้
X = 1 ' X คือค่าที่เราจะใช้ในตัวอย่างนี้
If X = 1 Then
%>
<b>X มีค่าเท่ากับหนึ่ง</b>
<% else %>
<b>X มีค่าไม่เท่ากับหนึ่ง</b>
<% end If %>
```

รหัสที่อยู่ระหว่าง <% ... %> ที่จะผ่านการทำงานจากเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งจะแสดงผลโดยเป็น HTML คือ X equals one เมื่อค่า X บนฝั่งเซิร์ฟเวอร์ มีค่าเท่ากับ 1 ซึ่งโดยในการที่เราเปิดและปิดแท็ก <% %> บ่อยเท่าไรก็ไม่เป็นผล เพราะฉะนั้นเป็นแค่การเปิดและปิดการทำงานของ ASP Engine เท่านั้น

2.1.4 ภาษา ASP.NET

เอเอสพีเน็ต (ASP.NET) คือเทคโนโลยีสำหรับพัฒนาเว็บไซต์ เว็บแอปพลิเคชัน และเว็บเซอร์วิส ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของดอตเน็ตเฟรมเวิร์กพัฒนาโดยไมโครซอฟท์คือ ASP.NET ซึ่งอาจจะพื้นฐานได้มาจาก Active Server Pages (ASP) ถึงแม้ว่า ASP.NET นั้นจะใช้ชื่อเดิมจากตัว ASP แต่ทั้งสองเทคโนโลยีนั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งโดยไมโครซอฟท์นั้นได้สร้าง ASP.NET นี้ขึ้นมาใหม่หมดบนฐานจากตัว Common Language Runtime (CLR) ซึ่งทำให้ผู้พัฒนาสามารถเลือกให้ภาษาใดก็ได้ที่รองรับโดยดอตเน็ตเฟรมเวิร์กเช่น C# และ VB.NET เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันรุ่นที่ล่าสุดคือ ASP.NET 2.0 ซึ่งรวมอยู่ใน .NET Framework 2.0 และ .NET Framework 3.0

2.1.4.1 ข้อได้เปรียบหลักของ ASP.NET ระหว่าง ASP

- โค้ดจะได้รับการ Compiled ทำให้การทำงานรวดเร็วมากขึ้นและช่วยให้จับข้อผิดพลาดในช่วงการออกแบบได้
- ระบบการจัดการข้อผิดพลาด (Exception Handling) ที่ดีขึ้นกว่าเดิม
- ใช้วิธีการพัฒนาเว็บโดยสแตทิกแทนการรันไทม์การใช้ Controls หรือตัว Events ซึ่งทำให้การพัฒนาง่ายและดูดีขึ้น
- มีหลากหลาย Controls และไลบรารีที่จะพร้อมในการที่จะใช้งานให้เด็กเพื่อการพัฒนาที่สะดวก และรวดเร็วขึ้น
- สามารถพัฒนาได้หลากหลายภาษาที่จะใช้ในการรองรับในตัวคอนเทนต์ เช่น C# VB.NET J# เป็นต้น
- สามารถทำการแคชได้ทั้งหน้า หรือส่วนหนึ่งของหน้าที่ต้องการ
- สามารถแยกส่วนได้ต่อออกมาต่างหากจากหน้ารูปแบบ 3 Session และสามารถเลือกที่จะบันทึกในฐานข้อมูลได้ทำให้ Session ไม่สูญหายหากมีการรีเซตเว็บเซิร์ฟเวอร์ เป็นต้น
- รองรับมาตรฐานเว็บดีขึ้นกว่าเดิม รวมถึงการทำงานร่วมกับ CSS

2.1.5 ภาษา JavaScript

JavaScript เป็นภาษายุคใหม่สำหรับการเขียนโปรแกรมบนระบบอินเทอร์เน็ตที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงเราสามารถเขียนโปรแกรม JavaScript จะเพิ่มเข้าไปในเว็บเพจเพื่อใช้ประโยชน์สำหรับงานด้านต่างๆ ทั้งการคำนวณ การแสดงผลการรับ-ส่งข้อมูลและที่ สำคัญคือสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ก็อย่างทันทีทันใด นอกจากนั้นก็ยังมีความสามารถด้านอื่นๆ อีกหลายประการที่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้ กับเว็บเพจของเราได้อย่างมาก ภาษาจาวาสคริปต์ถูกพัฒนาโดยเน็ตสเคปคอมมิวนิเคชันส์ (Netscape Communications Corporation) โดยให้ชื่อว่า Live Script ออกมาพร้อมกับ Netscape Navigator 2.0 เพื่อใช้สร้างเว็บเพจโดยติดต่อกับเวิร์ฟเวอร์แบบ Live Wire ต่อมาเน็ตสเคปจึงได้ร่วมมือกับบริษัทซันไมโครซิสเต็มส์ปรับปรุงระบบของเบราว์เซอร์เพื่อให้สามารถติดต่อใช้งานกับภาษาจาวาได้ และได้ปรับปรุง LiveScript ใหม่เมื่อปี 2538 แล้วตั้งชื่อใหม่ว่า JavaScript

2.1.5.1 ลักษณะการทำงานของ JavaScript

JavaScript เป็นภาษาสคริปต์ในเชิงวัตถุหรือเรียกว่า อ็อบเจกต์โอเรียนเตด (Object Oriented Programming) โดยมีเป้าหมายในการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมในระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับผู้เขียนเอกสารด้วยภาษา HTML ซึ่งอาจจะสามารถทำงานข้ามแพลตฟอร์มได้ ทำงานร่วมกับ ภาษา HTML และภาษาจาวาได้ทั้งทางฝั่งไคลเอนต์ (Client) และทางฝั่งเซิร์ฟเวอร์ (Server) โดยมีลักษณะการทำงานดังนี้ 1. Navigator JavaScript เป็น Client Side JavaScript ซึ่งหมายถึง JavaScript ที่ถูกแปลทางฝั่งไคลเอนต์ (หมายถึงฝั่งเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ไม่ว่าจะเป็นเครื่องพีซี เครื่องแมคคินทอชหรืออื่นๆ) ที่จึงมีความเหมาะสมต่อการใช้งานของผู้ใช้ทั่วไปเป็นส่วนใหญ่ 2. LiveWire JavaScript เป็น Server-Side JavaScript ซึ่งหมายถึง JavaScript ที่ถูกแปลทางฝั่งเซิร์ฟเวอร์ (หมายถึงฝั่งเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการเว็บโดยอาจจะเป็นเครื่องของชั้น ซิลิคอนกราฟิกส์หรืออื่นๆ) สามารถใช้ได้เฉพาะกับ LiveWire ของเน็ตสเคปโดยตรง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเขียนเว็บเพจ

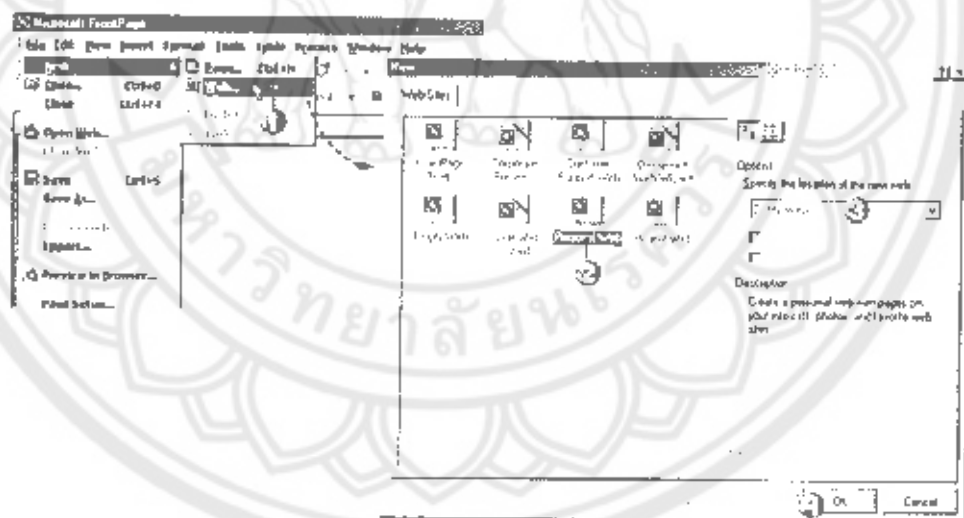
2.2.1 Macromedia Dreamweaver CS3

สร้างเว็บเพจต่างๆ โดยจะใช้ Macromedia Dreamweaver โปรแกรม Macromedia Dreamweaver ซึ่งเป็นโปรแกรมสร้างเอกสารเว็บที่ทำงานในลักษณะของตัว HTML Generator คือ โปรแกรมจะสร้างรหัสคำสั่ง HTML ให้อัตโนมัติโดยผู้ใช้ไม่ต้องศึกษาภาษา HTML ในการป้อนรหัสคำสั่ง HTML มีลักษณะการทำงานคล้ายๆ กับการพิมพ์เอกสารด้วย Word Processor อาศัยปุ่มเครื่องมือ (Toolbars) หรือจะเป็นแถบคำสั่ง (Menu Bar) ในการควบคุมการทำงานเช่นการให้ช่วยต่อการใช้งาน สะดวก และรวดเร็ว

- ความสามารถในการทำ Image Roller หรือรูปภาพที่สามารถเปลี่ยนแปลงเมื่อนำเมาส์มาผ่าน (Mouse Over/Mouse Out)
- กรณีที่ต้องการควบคุมคำสั่ง HTML มีฟังก์ชันให้ป้อน หรือแก้ไขรหัสคำสั่ง HTML ด้วย HTML Inspector จะรวมทั้งสามารถกำหนดโปรแกรมแก้ไขเอกสารเว็บอื่นๆ ได้เช่น HomeSite (for Windows) และ BBEdit (for MAC) ไปด้วยกัน
- ความสามารถในการสร้างเฟรมอัตโนมัติ

2.2.2 FrontPage

Microsoft FrontPage จะเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ สร้าง และบริหารจัดการโฮมเพจ หรือสร้างเว็บไซต์ทุกประเภท เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัทไมโครซอฟต์ที่ได้รับความนิยมมาก โปรแกรมหนึ่ง เนื่องจากมีฟังก์ชันการทำงานที่ครอบคลุมการสร้างเว็บอย่างสมบูรณ์ พร้อมจุดเด่นในเรื่องโปรแกรมมีแบบสำเร็จรูป ผู้ใช้มือใหม่ จึงสามารถสร้างเว็บแบบได้ตอบได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งมี Tools มากมายในการเขียนและสามารถมองเห็นได้เหมือนทำงานบนโปรแกรม Browser ซึ่งจะเป็นดังรูปที่ 2.3 ดังต่อไปนี้



รูปที่ 2.3 แสดงหน้าต่างของโปรแกรม FrontPage

(ที่มา : http://www.pvinter.com/lp2000/abc/build_homepage_1.htm)

2.2.2.1 จุดเด่นของโปรแกรม ได้แก่

เหมาะทั้งสำหรับผู้มือใหม่ที่จะเริ่มสร้างโฮมเพจของตนเองเป็นครั้งแรก ตลอดจนไปถึงนักพัฒนาเว็บไซต์มืออาชีพ

- เหมาะทั้งสำหรับให้พัฒนาโฮมเพจขนาดเล็ก และเว็บไซต์ขนาดใหญ่
- มีคุณสมบัติที่ช่วยให้สามารถสร้างเว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็ว ได้โดยที่มีวิธีการติดต่อกับผู้ใช้ เป็นแบบกราฟิก
- มีคุณสมบัติสำหรับช่วยในการออกแบบหน้าตาของเว็บเพจให้ดูดีโดยมี Home หรือแบบตกแต่งสำเร็จรูปของเว็บเพจที่สวยงามจำนวนมากให้เรียกใช้ได้ทันที
- มี Template และ Wizard สำหรับช่วยในการสร้างเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ได้อย่างรวดเร็ว
- มีเครื่องมือประสิทธิภาพสูง สำหรับช่วยบริหารเว็บไซต์อีกด้วย
- สามารถสร้างเว็บไซต์ที่ซับซ้อน หรือมีลูกเล่นแพรวพราวด้วย มีเครื่องมือให้ทำงานได้ในแบบ "เห็นอย่างไรได้อย่างนั้น"

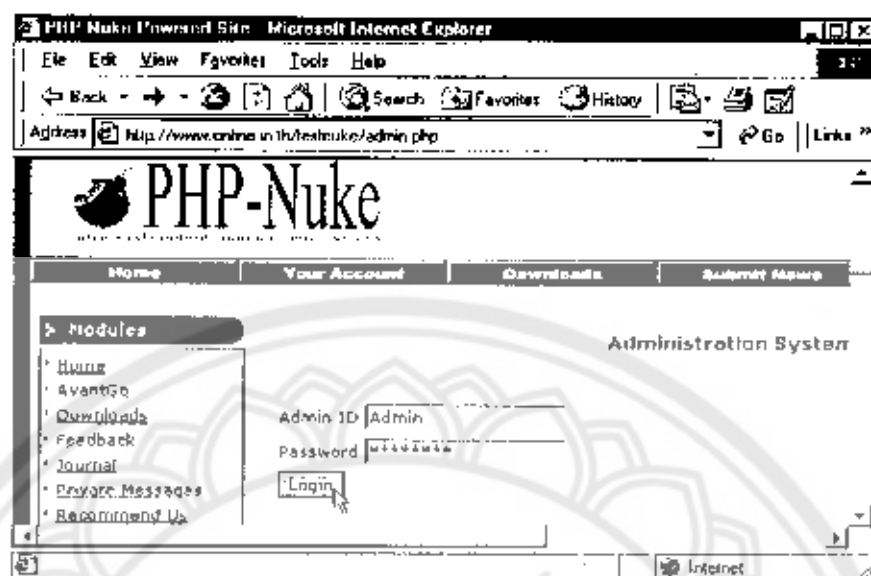
2.2.3 PHP-Nuke

PHP Nuke จะถูกจัดอยู่ในโปรแกรมประเภทที่ต้องเกี่ยวข้องกับระบบจัดการเนื้อหาได้ (Content Management System) และจะเป็นโปรแกรมแบบ Open Source (Free Software) ที่จะสามารถนำมาใช้งานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ

PHP-Nuke นั้นจะได้มีการออกแบบมาสำหรับใช้เป็นระบบข่าวสารต่างๆ / บทความอัตโนมัติ (News/Articles Automated System) โดยที่ผู้เข้ามาใช้สามารถมีส่วนร่วมได้โดยการส่งข่าวสาร / บทความ / ข้อเสนอกแนะ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในข่าวสารหรือบทความต่างๆ เหมาะสำหรับใช้งานใน Internet หรือใน Intranet ผู้ดูแลระบบ (Administrator) สามารถควบคุมดูแล เว็บไซต์ ตลอดจนสมาชิกทั้งหมดด้วยเครื่องมือที่ทรงประสิทธิภาพในการบริหารและการจัดการเว็บไซต์ที่สามารถสั่งงานผ่านทางอินเตอร์เน็ตได้ด้วย ให้ประโยชน์จากการนำเอาระบบฐานข้อมูลมาใช้ ที่สำคัญง่ายต่อการใช้งานและดูแลรักษาเว็บไซต์ด้วยอินเตอร์เฟซภายในแบบรูปแบบภาพนั้น (GUI) ยึดหยุ่นในการขยายระบบการทำงานแบบโมดูลนี้ (Modules) และจะประกอบไปด้วยรูปแบบในการนำเสนอที่กลมกลืนและสวยงามที่เรียกว่า ธีม (Theme) นั้นนั่นเอง

PHP Nuke สามารถทำงานได้ในทุกระบบปฏิบัติการ (Operating Systems) หรือไม่ว่าจะเป็น Linux, Windows, MacOS, แต่จะมีข้อแม้ว่าเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้งาน PHP-Nuke ได้จะต้องติดตั้งโปรแกรมข้างล่างนี้ก่อนแล้ว จะเป็นดังรูปที่ 2.4 ดังต่อไปนี้

1. โปรแกรมเว็บเซิร์ฟเวอร์ Apache
2. โปรแกรมภาษา PHP
3. โปรแกรมฐานข้อมูล MySQL



รูปที่ 2.4 แสดงหน้าต่างของโปรแกรม PHP-Nuke

(ที่มา : <http://www.com-th.net/webpage/?phpnuke>)

2.2.3.1 จุดเด่นของโปรแกรม ได้แก่

- จัดการระบบผ่านเว็บ (Web base admin)
- มีแบบสอบถามและจะแสดงข้อเสนอแนะในแบบสอบถามได้เลย (Surveys and comments option in Polls)
- แสดงหน้ายอดฮิต (Top page)
- มีหน้านับสถิติผู้เข้าชมด้วยตัวนับ (Access states page with counter)
- จะมีเมนูในส่วนตัวของผู้ใช้เอง (User customizable box) ในเมนูที่ได้เลือกที่ต้องใช้งาน HTML เองได้ด้วย (Customizable HTML blocks) และระบบจัดการเมนูแบบพิเศษ (Advanced blocks system)
- จะมีธีมที่จะให้ใช้มากมาย (Lot of themes) และการที่จะได้จัดการธีมสำหรับสมาชิก (Themes manager for registered users)
- ในการจัดการตัว GUI ที่ให้ง่ายตายซึ่งโดยจัดการหัวข้อด้วยรูปภาพ (Friendly administration GUI with graphic topic manager)
- สามารถแก้ไขหรือลบเรื่อง (Option to edit or delete stories)
- สามารถลบข้อเสนอแนะ (Option to delete comments)
- มีระบบการตรวจทานเนื้อหา (Moderation system)

- มีหน้าแสดงแหล่งที่มาของผู้เข้าชม (Refers page to know who link us)
- การจัดการเรื่องพิเศษ (Sections manager)

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการฐานข้อมูล

2.3.1 MySQL

MySQL โดยจะเป็นระบบในการจัดการฐานข้อมูลโดยใช้ภาษา SQL. ถึงแม้ว่า MySQL จะเป็นซอฟต์แวร์โอเพนซอร์ส แต่แตกต่างจากซอฟต์แวร์โอเพนซอร์สทั่วไป โดยมีการพัฒนาภายใต้บริษัท MySQL AB ในประเทศสวีเดนโดยจัดการ MySQL ซึ่งทั้งในแบบที่ให้อิสระและแบบที่ใช้ในเชิงธุรกิจ MySQL ถูกสร้างขึ้นโดยชาวสวีเดน 2 คน และชาวฟินแลนด์ ชื่อ David Axmark, Allan Larsson และ Michael "Monty" Widenius.

ประเภทการจัดเก็บข้อมูล (Database storage engine) ที่ใช้สนับสนุน

- MyISAM ค่าปกติ (Default)
- InnoDB สนับสนุนการทำทรานแซคชัน (transaction) แบบ ACID
- Memory ในการจะจัดเก็บในส่วนหนึ่งของหน่วยความจำที่ใช้เป็นตารางชั่วคราวเพื่อความรวดเร็ว เนื่องจากเก็บไว้ในหน่วยความจำ (Memory) ที่ทำให้มีความเร็วในการทำงานสูงมาก
- Archive จะเหมาะสำหรับในการจัดเก็บข้อมูลของพวก log file, ข้อมูลที่ไม่ต้องมีการคิวรี (Query) หรือใช้บ่อยๆ เช่น log file เพื่อประโยชน์ในการตรวจสอบย้อนหลัง (Security Audit Information)
- Federated สำหรับการจัดเก็บโดยแบบปลายทาง (Remote Server) แทนที่จะเป็นการจัดเก็บแบบ local เหมือนการจัดเก็บ (Storage) แบบอื่นๆ
- NDB สำหรับการจัดเก็บแบบ คลัสเตอร์ (Cluster)
- CSV เก็บข้อมูลจาก text ไฟล์โดยอาศัยเครื่องหมายคอมมา (Comma) เป็นตัวแบ่งฟิลด์

- Blackhole

- Example

2.3.1.1 การใช้งาน

MySQL นั้นจะเป็นที่นิยมใช้กันโดยสำหรับตัวฐานข้อมูลสำหรับเว็บไซต์ เช่น มีเดียวิกิ และ PiWPBB และนิยมใช้งานร่วมกับภาษาโปรแกรม PHP ซึ่งมักจะได้ชื่อว่าเป็นคู่ จะเห็นได้จากคู่มือคอมพิวเตอร์ต่างๆ ที่จะต้องสอนการใช้งานกับ MySQL และตัว PHP จะต้องควบคู่กันไป นอกจากนี้ หลายภาษาโปรแกรมที่สามารถทำงานร่วมกับฐานข้อมูล MySQL ซึ่งรวมถึงใน

ภาษาซี ซีพัสลพลัส ปาสคาล ซีชาร์ป ภาษาจาวา ภาษาเพิร์ล พีเอชพี โฟตอน รูบี และภาษาอื่น ใช้งานผ่าน API สำหรับโปรแกรมที่ติดต่อผ่าน ODBC หรือ ส่วนเชื่อมต่อกับภาษาอื่น (Database Connector) เช่น เอเอสที สามารถเรียกใช้ MySQL ผ่านทาง MyODBC, ADO, ADO.NET เป็นต้น

โปรแกรมช่วยในการจัดการฐานข้อมูลและในทำงานกับฐานข้อมูล ในการจัดการฐานข้อมูล MySQL คุณจะสามารทให้โปรแกรมแบบ Command Line เพื่อจัดการฐานข้อมูล (โดยจะใช้คำสั่ง : MySQL และ MySQLAdmin เป็นต้น) หรือจะดาวน์โหลดโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลแบบ GUI จากเว็บไซต์ของ MySQL ซึ่งคือโปรแกรม: MySQL Administrator และ MySQL Query Browser. เป็นต้น

ส่วนเชื่อมต่อกับภาษาในการพัฒนาอื่น (Database Connector) จะมีส่วนติดต่อ (Interface) เพื่อเชื่อมต่อกับภาษาในการพัฒนาอื่นๆ เพื่อให้เข้าถึงฟังก์ชันการทำงานกับฐานข้อมูล MySQL ได้เช่น ODBC (Open Database Connector) ซึ่งอันนี้เป็นมาตรฐานกลางที่กำหนดมาเพื่อให้ใช้เป็นสะพานในการเชื่อมต่อกับโปรแกรมหรือระบบอื่นๆ เช่น MyODBC ต้นเป็นไดรเวอร์เพื่อให้สำหรับการเชื่อมต่อในระบบปฏิบัติการวินโดวส์, JDBC คลาสส่วนเชื่อมต่อสำหรับ Java เพื่อใช้ในการติดต่อกับ MySQL และจะมี API (Application Programming Interface) ต่างๆ มีให้เลือกใช้มากมายในการที่เข้าถึง MySQL โดยจะไม่ขึ้นอยู่กับภาษาการพัฒนาใดภาษาหนึ่ง นอกเหนือจาก ตัวเชื่อมต่อกับภาษาอื่น (Connector) ที่ได้กล่าวมาแล้วยังจะมี API ที่สนับสนุนในขณะนี้คือ

- DBI สำหรับการเชื่อมต่อกับ ภาษา perl
- Ruby สำหรับการเชื่อมต่อกับ ภาษา ruby
- Python สำหรับการเชื่อมต่อกับภาษา python
- .NET สำหรับการเชื่อมกับภาษา .NET framework
- MySQL++ สำหรับเชื่อมต่อกับภาษา C++
- Ch สำหรับการเชื่อมต่อกับ Ch (C/C++ interpreter)

ยังมีโปรแกรมอีกตัว เป็นโปรแกรมบริหารพัฒนาโดยผู้อื่น ซึ่งจะใช้กันอย่างแพร่หลายและนิยมกันเข็กนในภาษาพีเอชพี เป็นโปรแกรมเว็บแอปพลิเคชัน ชื่อ phpMyAdmin

2.3.2 Access

MS-Access 97 จะเป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลที่มีประสิทธิภาพสูงในกลุ่มโปรแกรม MS-Office ที่จะช่วยให้การทำงานเกี่ยวกับข้อมูลวิวัฒนาการๆ ด้านการป้อน การแก้ไข การจัดเรียง ในการสืบค้น คัดลอก ทำรายงาน และสร้างลักษณะงานเฉพาะแบบได้อย่างสะดวกรวดเร็วมาก และใช้งานได้อย่างหลากหลาย

- ข้อมูลในคอลัมน์ จะถูกแบ่งเป็นส่วนย่อยๆ แต่ละส่วนเรียกว่า "ฟิลด์" (Field)
- ข้อมูลในแถวเป็นชุดข้อมูลของรายการแต่ละรายการ โดยประกอบกันด้วยส่วนย่อยหลายๆ ส่วน หรือฟิลด์หลายๆ ฟิลด์ที่เรียกข้อมูลจริงของในแต่ละรายการในแต่ละแถวว่า "เรคคอร์ด (Record)"

ตัวอย่าง ข้อมูลของ "นายนิยม รักงาม อายุ 22 ปี ตำแหน่งพนักงานการขาย ฝ่ายขาย มีเงินเดือน 85000 บาท" จะเก็บไว้ในแถว 1 แถว จะนับเป็น 1 เรคคอร์ด แต่จะมีส่วนประกอบย่อยทั้งหมดอยู่ 7 ส่วน ได้แก่

ส่วนข้อมูลเก็บคำนำหน้า	ฟิลด์คำนำหน้า
ส่วนข้อมูลเก็บชื่อต้น	ฟิลด์ชื่อต้น
ส่วนข้อมูลเก็บนามสกุล	ฟิลด์นามสกุล
ส่วนข้อมูลเก็บอายุ	ฟิลด์อายุ
ส่วนข้อมูลเก็บตำแหน่ง	ฟิลด์ตำแหน่ง
ส่วนข้อมูลเก็บสังกัด	ฟิลด์สังกัด
ส่วนข้อมูลเก็บเงินเดือน	ฟิลด์เงินเดือน

รูปที่ 2.7 แสดงตัวอย่างการเก็บข้อมูล

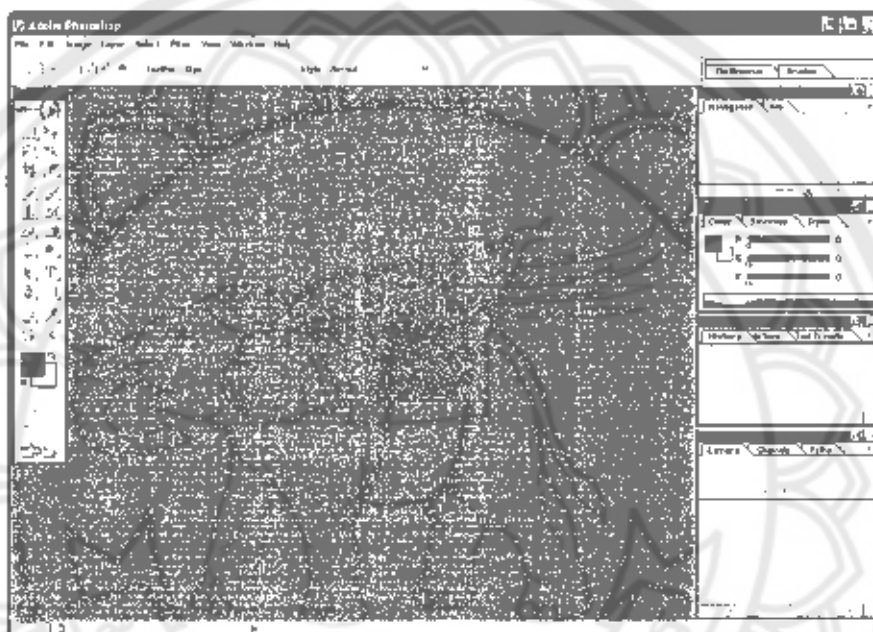
(ที่มา : <http://www.nectec.or.th/courseware/program/access/0001.html>)

จากรายการแสดงตัวอย่างของข้อมูลในส่วนของรายการเก็บข้อมูลที่เป็นตารางในเบื้องต้นดังในรูปที่ 2.7 จากที่เห็นดังกล่าวจะช่วยในการสร้างฐานข้อมูลได้

2.4 เครื่องมือในการตกแต่งภาพกราฟิก

โปรแกรม PhotoShop จะนับว่าเป็นโปรแกรมกราฟิกสุดฮิตที่นิยมใช้ในการปรับแต่งภาพ หรือสร้างภาพเพื่อนำมาใช้งานในเว็บไซต์ เนื่องจากมีฟังก์ชันการทำงานที่หลากหลาย มีฟิลเตอร์เพื่อปรับแต่งภาพจากค่ายต่างๆ ทำให้ง่ายต่อการปรับแต่งภาพตามที่ต้องการ ซึ่งจากเดิมทีแล้วนั้นจะนิยมใช้ PhotoShop เพื่องานสิ่งพิมพ์ (Desktop Publishing) แต่ปัจจุบัน Web Design มี

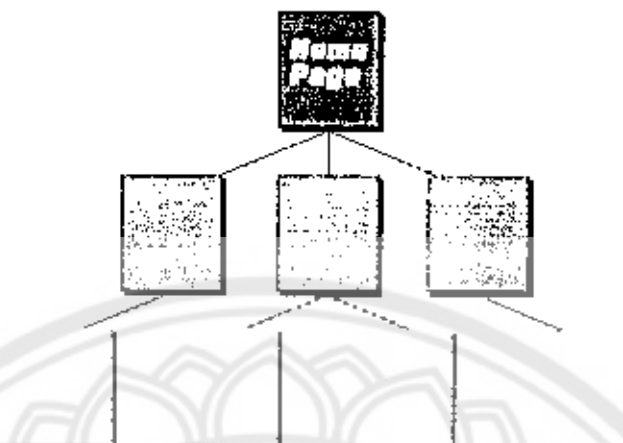
บทบาทในงานธุรกิจและงานการศึกษาสูงมาก จึงจะนำ PhotoShop มาใช้ในงานนี้ด้วยการทำภาพกราฟิกเพื่อใช้ในงานเว็บ มีหลักการเฉพาะแตกต่างไปจากงานสื่อสิ่งพิมพ์ ทั้งเรื่องความละเอียดของภาพ (Resolution) ที่จะใช้แค่ 72 dpi เท่านั้นหรือจำนวนสีที่ใช้แสดงผล เป็นต้น ดังนั้น การศึกษาถึง ลักษณะเฉพาะในการใช้ PhotoShop นั้นสร้างกราฟิกในงานเว็บโดยจะมีหน้า Photoshop ปรากฏดังรูปที่ 2.8 ดังนั้น Photoshop จึงเป็นศาสตร์ที่น่าสนใจอีกศาสตร์หนึ่ง



รูปที่ 2.8 แสดงหน้าต่างทำงานของโปรแกรม Adobe PhotoShop CS3

การออกแบบและพัฒนาเว็บเพจ สามารถทำได้หลายระบบ ขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อมูล ความชอบของผู้พัฒนา ตลอดจนกลุ่มเป้าหมาย ที่ต้องการนำเสนอ เช่น หากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กวัยรุ่น และนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับ ความบันเทิง อาจจะออกแบบให้มี ทิศทางการไหลของหน้าเว็บที่หลากหลายใช้ลูกเล่นได้มากกว่าเว็บที่นำเสนอให้กับผู้ใหญ่ หรือเว็บด้านวิชาการทั้งนี้หลักการออกแบบเว็บเพจ สามารถแบ่งได้สามลักษณะ คือ

แบบลำดับชั้น (Hierarchy) เป็นการจัดแสดงหน้าเว็บไซต์จะเป็นดังรูปที่ 2.9 ที่เรียงตามลำดับกิ่งก้าน แดกแขนงคดเคี้ยวไปเหมือนต้นไม้กลับหัว



รูปที่ 2.9 แสดงหลักการออกแบบเว็บเพจแบบลำดับชั้น (Hierarchy)

(ที่มา : <http://203.121.182.245/commanage/topics306.asp>)

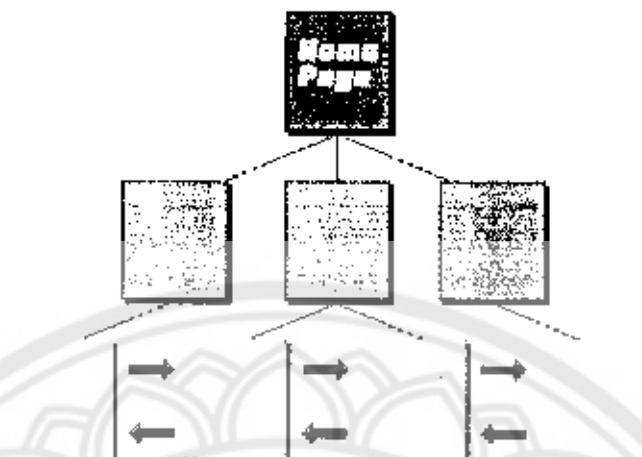
แบบเชิงเส้น (Linear) เป็นการจัดแสดงหน้าเว็บเรียงต่อเนื่องดังในรูปที่ 2.10 โดยที่จะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน



รูปที่ 2.10 แสดงหลักการออกแบบเว็บเพจแบบเชิงเส้น (Linear)

(ที่มา : <http://203.121.182.245/commanage/topics306.asp>)

แบบผสม (Combination) จะเป็นการจัดหน้าเว็บไซต์ชนิดผสมซึ่งจะมีลักษณะดังรูปที่ 2.11 โดยที่จะผสมระหว่างแบบลำดับชั้น และแบบเชิงเส้น



รูปที่ 2.11 แสดงหลักการออกแบบเว็บเพจแบบผสม (Combination)

(ที่มา : <http://203.121.182.245/commanage/topics306.asp>)

2.5 การออกแบบสร้างเว็บไซต์

2.5.1 ขั้นตอนในการสร้างเว็บไซต์

ในการสร้างเว็บไซต์นั้นมีขั้นตอนที่สลับซับซ้อนพอสมควรแต่ก็ไม่ยากจนเกินไป จึงขอเสนอแนวทางง่ายๆ ที่จะทำให้เราสามารถสร้างเว็บไซต์ได้อย่างเป็นขั้นตอนและมีความเข้าใจในการสร้างเว็บไซต์มากขึ้นดังวิธีการต่อไปนี้

2.5.1.1 กำหนดลักษณะของโฮมเพจ

ในการสร้างเว็บไซต์นั้นในขั้นแรกจะต้องทำการกำหนดลักษณะโฮมเพจของเราก่อน โดยในตอนนี้อาจต้องคิดและตัดสินใจว่าเราจะสร้างโฮมเพจเกี่ยวกับอะไร มีลักษณะโทนสีอะไร และใครจะเข้ามาเยี่ยมชมในโฮมเพจของเราบ้าง เพื่อที่เราจะสามารถมองเห็นล่วงหน้าถึงรูปร่างหน้าตาโฮมเพจของเราให้ชัดเจนยิ่งขึ้น หลักการง่ายๆ ในการกำหนดลักษณะโฮมเพจของเรามีดังนี้

1) วัตถุประสงค์หลักในการสร้างโฮมเพจ

สิ่งสำคัญอย่างแรกที่เราควรนึกถึงก็คือ "เราจะสร้างโฮมเพจนี้เพื่ออะไร?" หลายคนอาจจะยังตัดสินใจไม่ได้เพียงแค่คิดว่าอยากจะสร้างโฮมเพจก็เท่านั้น แต่บางคนอาจจะตอบได้แล้วว่าเพื่อสร้างโฮมเพจรวบรวมผลงานไว้ใช้สมัครงาน โฮมเพจประจำคณะเพื่อนๆ จะได้เข้ามาดูกัน โฮมเพจส่วนตัวเกี่ยวกับเรื่องแฟชั่นและความบันเทิง เป็นต้น

สิ่งเหล่านี้ล้วนสำคัญทั้งสิ้น หากเราไม่สามารถที่จะตอบคำถามได้ว่าเราจะสร้างโฮมเพจนี้เพื่ออะไรก็จะต้องทำให้เนื้อหาหลักของโฮมเพจนั้นไม่แน่นอน กลุ่มคนที่จะเข้ามาดูโฮมเพจก็ไม่ว่าเป็นใครและจะเข้ามาดูเรื่องอะไร ในที่สุดโฮมเพจของเราก็จะถูกปล่อยทิ้งไว้ไร้ผู้ชม สุดท้ายก็มลายหายไปกับสายลม ดังนั้นคุณควรตัดสินใจได้หรือยังว่าเราจะสร้างโฮมเพจนี้เพื่ออะไร

2) ใครคือกลุ่มผู้ชมโฮมเพจ

ถ้าจะพูดถึงกลุ่มคนที่เป็นนักท่องเที่ยวเว็บไซต์นั้นมียุ่มาหลายกลุ่ม เหลือเกิน เริ่มต้นตั้งแต่บุคคลทั่วไปที่เข้ามาเช็คเมลล์ อ่านข่าว และดาวน์โหลดโปรแกรมไปจนถึงนิสิต นักศึกษาที่เข้ามาศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อระดับความรู้บ้างความคิด ตลอดจนเด็กชั้นประถมมัธยมที่ตื่นเต้นเด้เพื่อเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ โดยแทบจะพูดได้เลยว่ามีผู้คนมากมายหลายอาชีพที่เป็นสมาชิกของโลกยุคไอที จากผู้เยี่ยมชมชาวจนกลายเป็นชาวประจำจึงขอยกตัวอย่างโฮมเพจ www.xsitethailand.host.sk ซึ่งวัตถุประสงค์หลักของโฮมเพจนี้ก็คือ ไม่ว่าเพลงจะเก่าขนาดไหนถ้าคุณอยากฟังผู้จัดทำก็หามาให้ฟังและสามารถดาวน์โหลดเก็บไว้ได้ ซึ่งแน่นอนกลุ่มของผู้ที่จะเข้าเยี่ยมชมโฮมเพจนี้ก็คือ ผู้ที่ชอบฟังเพลงเก่าทั้งหลายที่ฟังก็ครั้งๆ ก็ยังเพราะอยู่โดยไม่จำกัดอายุ เพศ และการศึกษา

3) วางโครงสร้างให้กับโฮมเพจ

การวางโครงสร้างให้กับโฮมเพจนั้นจะช่วยให้เราค้นพบแนวทางในการออกแบบโฮมเพจได้ง่ายขึ้นเช่น คุณต้องการแบ่งพื้นที่การทำงานให้กับหน้าโฮมเพจอย่างไร ภายในโฮมเพจของคุณควรมีหัวข้อหลักและหัวข้อรองอะไรบ้าง การออกแบบเมนูจะอยู่ส่วนไหน จะใช้สีอะไรเป็นส่วนประกอบ ฯลฯ ถ้าเราสามารถมองเห็นโครงสร้างคร่าวๆ ในใจก็จะช่วยให้การออกแบบมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้อ่านสามารถวาดโครงสร้างและกำหนดหัวข้อในส่วนของเมนูรวมถึงลูกเล่นต่างๆ ลงในกระดาษ จากนั้นจึงค่อยๆ ปรับโครงสร้างให้รัดกุมและรัดกุม เพื่อความมั่นใจอาจจะปรึกษาหารือเพื่อนๆ พี่ๆ เพียงเท่านี้เราก็จะได้โครงสร้างที่เป็นรูปเป็นร่างพร้อมที่จะไปออกแบบและเริ่มต้นสร้างงานจริงๆ แล้ว

4) หาเอกลักษณ์ให้กับโฮมเพจ

หลังจากที่เรารู้ความต้องการของตัวเองแล้วว่าสร้างโฮมเพจอะไรและใครที่จะเข้ามาดูแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือเราจะทำอย่างไรให้เขาจำโฮมเพจของเราได้และกลับเข้ามาดูโฮมเพจของเราอีกอย่างสม่ำเสมอ สิ่งหนึ่งที่จะทำให้ผู้ชมสามารถจดจำโฮมเพจของเราได้ก็คือความมีเอกลักษณ์ เช่น ลักษณะการใช้โทนสี รูปแบบการจัดวาง เนื้อหา ตัวโลโก้ (อาจจะยกเอาตัวการ์ตูนเป็นสัญลักษณ์ของโฮมเพจ) ตลอดจนความคล้ายคลึงกันในแต่ละหน้าหน้าโฮมเพจสิ่ง

เหล่านี้ล้วนสามารถช่วยให้โฮมเพจของคุณเป็นที่จดจำและช่วยให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใครทั้งสิ้น

5) ออกแบบฟังก์ชันการใช้งานให้เหมาะสม

ฟังก์ชันการใช้นั้นค่อนข้างมีประโยชน์มากทีเดียว เพราะบางครั้งการใช้งานที่ยุ่งยากก็จะทำให้ผู้ชมรู้สึกสับสนและเบื่อก่อนที่จะเข้ามาใช้งานอีก ตัวอย่างเช่น หากคุณออกแบบเว็บไซต์เกี่ยวกับการสั่งซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งแน่นอนว่ามีเว็บไซต์เช่นนี้อยู่ค่อนข้างมากทีเดียว ดังนั้นหากเว็บไซต์คู่แข่งของคุณสามารถสั่งซื้อสินค้าได้ด้วยวิธีการที่รวดเร็ว มีวิธีการสั่งซื้อที่ไม่ยุ่งยากและเข้าใจง่าย แต่เว็บไซต์ของคุณกลับต้องใช้ระยะและขั้นตอนการสั่งซื้อที่ยาวนาน แถมยังใช้วิธีการที่กลับซับซ้อนแตกต่างกับเว็บไซต์อื่นๆ คุณลองคิดดูว่าคุณค่าจะรู้สึกอย่างไรและเลือกใช้บริการที่เว็บไซต์ไหนหากสิ่งของที่ต้องการสั่งซื้อเป็นสิ่งของที่มีลักษณะเช่นเดียวกัน

นอกจากสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ความสวยงามและการใช้ระยะเวลาในการแสดงผลหน้าเว็บไซต์ได้รวดเร็วก็จะช่วยส่งผลให้โฮมเพจของเราไม่น่าเบื่อและน่าติดตามมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

2.5.2 ขอเช่าพื้นที่โฮมเพจจาก Web Hosting

Web Hosting ซึ่งจะเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการในการจัดเก็บข้อมูลส่วนตัวของเรา (เช่น โฮมเพจ) มีทั้งแบบให้บริการจัดเก็บฟรีไปจนถึงเสียเงินเช่าเป็นรายปี ในการขอเช่าพื้นที่เก็บโฮมเพจเราจะต้องเลือก Web Hosting ได้เสียก่อน โดยการเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียต่างๆ รวมถึงขนาดของพื้นที่ให้บริการด้วย ลักษณะของโฮมเพจและทิศทางของเว็บไซต์ควรตั้งให้สัมพันธ์กัน จากนั้นจึงลงทะเบียนขอเช่า หรือขอฟรีก็ตามแต่จะต้องการ Web Hosting ที่ให้บริการฟรีก็เพื่อดึงดูดลูกค้าและให้บริการสำหรับมือใหม่หัดสร้าง ส่วนใหญ่พื้นที่ให้บริการฟรีมักมีขนาดตกอยู่ในช่วงระหว่าง 10 ถึง 50 MB เช่น <http://geocities.yahoo.com> และถ้าต้องการใช้พื้นที่มากสำหรับเว็บไซต์ขนาดใหญ่ก็ต้องขอเช่าพื้นที่จาก Web Hosting มีทั้งเสียค่าบริการเป็นรายเดือนและรายปี ซึ่งค่าเช่านั้นจะขึ้นอยู่กับขนาดของพื้นที่เช่น 160 Mb ค่าเช่าประมาณ 1500 บาท/ปี ตัวอย่างเว็บไซต์ของ Web Hosting นั้นโดยที่จะเป็นเว็บไซต์เช่น <http://www.tripod.lycos.com>, <http://www.hypomart.net>, <http://www.prohosting.com>, <http://www.atrinxdesign.com> Web Hosting ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะให้บริการจดทะเบียนโดเมนแถมด้วย (โดเมนเนมคือชื่อของเว็บไซต์ซึ่งจะไม่ซ้ำกับใคร) หากผู้อ่านต้องการมีชื่อเว็บไซต์ที่เรากำหนดเอง ก็ควรจะจดทะเบียนโดเมนเนมเป็นของเราเองเสียเลยจะดีกว่า ค่าจดทะเบียนจะคิดเป็นรายปีเช่นกัน ประมาณ 450 บาท/ปี



2.5.3 ออกแบบหน้าโฮมเพจด้วย Photoshop

ในขั้นตอนนี้เราจะต้องมีภาพของหน้าโฮมเพจหลายๆ ไว้ในใจแล้วว่าจะมีลักษณะอย่างไร มีส่วนประกอบอะไรบ้าง จากนั้นเราจึงมาเริ่มต้นออกแบบและสร้างส่วนประกอบต่างๆ ในหน้าโฮมเพจ ได้แก่การออกแบบโครงสร้างโลโก้ส่วนหัวของเว็บไซต์, ในการสร้างแบนเนอร์, ในส่วนการสร้างภาพประกอบต่างๆ ซึ่งผู้สร้างควรจะมีพื้นฐานในการใช้งานโปรแกรม Photoshop นั้นได้ดีพอสมควร

2.5.4 สร้างโฮมเพจให้สมบูรณ์

เมื่อเราได้ออกแบบส่วนประกอบต่างๆ ของหน้าโฮมเพจด้วยโปรแกรม Photoshop เสร็จเรียบร้อยแล้ว ในลำดับต่อไปก็จะเป็นการสร้างโฮมเพจด้วยโปรแกรมสำหรับสร้างเว็บไซต์ เช่น Dreamweaver MX, FrontPage และ HomeSite เป็นต้น เพื่อให้ได้โฮมเพจที่สมบูรณ์ตามที่เราคิดต้องการเมื่อสร้างโฮมเพจและเว็บเพจหน้าต่างๆ เสร็จเรียบร้อยแล้วทำการทดลองจนพอใจแล้วจึงนำขึ้นสู่อินเทอร์เน็ตต่อไป

2.5.5 อัปโหลดโฮมเพจขึ้นอินเทอร์เน็ต

เมื่อเราสร้างโฮมเพจเรียบร้อยแล้วก็จะเข้าสู่กระบวนการอัปโหลดโฮมเพจเข้าสู่ Web Hosting ได้โดยที่เราได้ขอเช่าพื้นที่โฮมเพจไว้เรียบร้อยแล้วด้วยโปรแกรมที่เตรียมไว้สำหรับนำขึ้น โดยเฉพาะเช่น Cute_FTP, WS_FTP หรือโปรแกรมที่ทางเว็บไซต์มีให้บริการขึ้นโหลดข้อมูล ไม่เพียงเท่านั้นเราก็ยังสามารถสร้างโฮมเพจได้อย่างสมบูรณ์แบบแล้ว

2.6 วิธีการสร้างเว็บไซต์

ในการสร้างเว็บไซต์นั้นมีอยู่หลายวิธีด้วยกัน โดยแต่ละวิธีการก็มีความยากง่ายแตกต่างกันไป สามารถแบ่งวิธีการสร้างโฮมเพจออกเป็น 3 วิธีใหญ่ๆ ดังนี้

2.6.1 สร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรมของ Web Hosting

Web Hosting คือเว็บไซต์ที่ทำหน้าที่ให้บริการจัดเก็บข้อมูล โดยทางเว็บไซต์นั้นมีการให้บริการสร้างโฮมเพจสำเร็จรูปให้แก่ผู้ที่ต้องการสร้างโฮมเพจแบบง่ายๆ โดยการคลิกเลือกรูปแบบของโฮมเพจจากรูปแบบที่ทางเว็บไซต์กำหนดให้ จากนั้นก็กรอกรายละเอียดต่างๆ ตามแบบฟอร์ม เพียงเท่านี้เราก็จะสามารถสร้างโฮมเพจในรูปแบบง่ายๆ ได้ตามต้องการ แต่การสร้างโฮมเพจด้วยโปรแกรมส่วนของ Web Hosting นี้จะมีข้อเสียคือ มีรูปแบบให้เลือกน้อยและไม่สามารถออกแบบลักษณะของโฮมเพจได้ตามต้องการ ตัวอย่างเว็บไซต์ที่ให้บริการเช่น <http://geocities.yahoo.com>

2.6.2 ใช้โปรแกรมสำหรับสร้างเว็บไซต์

ปัจจุบันได้มีการพัฒนาโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์กันอย่างมากมายเช่น FrontPage, GoLive และ HomeSite เป็นต้น แต่โปรแกรมสร้างเว็บไซต์ที่นิยมใช้กันมากที่สุด ก็คงจะหนีไม่พ้นตัวโปรแกรม Macromedia Dreamweaver โดยจะเป็นโปรแกรมที่ใช้ในงานง่ายและไม่จำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องของภาษา HTML มาก่อนจะเป็นโปรแกรมสร้างเอกสารเว็บที่ทำงานในลักษณะ HTML Generator คือ โปรแกรมจะสร้างรหัสคำสั่ง HTML ทำให้อัตโนมัติ โดยผู้ใช้ไม่ต้องศึกษาภาษา HTML หรือป้อนรหัสคำสั่ง HTML มีลักษณะการทำงานคล้ายๆ กับการพิมพ์เอกสารด้วย Word Processor อาทิเช่น เครื่องมือ (Toolbars) หรือแถบคำสั่ง (Menu Bar) ควบคุมการทำงาน ช่วยให้ง่ายต่อการใช้งาน สะดวก และรวดเร็ว ถึงแม้วิธีการสร้างโฮมเพจนั้นอาจจะไม่ง่ายดายเท่าการสร้างโฮมเพจด้วยเว็บ Hosting แต่เราก็จะต้องสามารถออกแบบความสวยงามของโฮมเพจได้ตามต้องการ

2.6.3 การใช้ภาษา HTML และ JavaScript

การสร้างโฮมเพจด้วยภาษา HTML และภาษา JavaScript นั้นจะต้องใช้ความสามารถและความชำนาญในการเขียนโปรแกรมมากพอสมควร เนื่องจากการสร้างโฮมเพจด้วยวิธีนี้ ซึ่งจะใช้วิธีการพิมพ์ข้อความที่เป็นคำสั่งลงไป จากนั้นโปรแกรมจะทำการแปลงข้อมูลให้กลายเป็นภาพหรือข้อความที่ต้องการ โดยทั่วไปเรามักใช้ภาษา HTML และ JavaScript ซึ่งในการตกแต่งโฮมเพจ โดยตัวอย่างที่พบเห็นการใช้ภาษา HTML และ JavaScript นั้นจะได้แก่ การกำหนดให้มีตัวหนังสือวิ่ง การเปลี่ยนแถบสีของ Scroll Bar เป็นต้น

2.7 ส่วนประกอบสำคัญในหน้าโฮมเพจ

ในหน้าโฮมเพจ (หน้าแรกของเว็บไซต์) นั้นควรมีส่วนประกอบสำคัญๆ อย่างครบถ้วน เพื่อที่จะให้ผู้ชมสามารถเข้ามาใช้งานได้สะดวก ซึ่งหน้าโฮมเพจส่วนใหญ่ก็มักมีส่วนประกอบที่สำคัญ ดังนี้

2.7.1 โลโก้ (Logo)

สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เข้าเว็บจดจำเว็บไซต์ของเราได้ก็คือ “โลโก้” นอกจากนี้โลโก้ก็ยังช่วยให้เว็บไซต์ของเราดูมีเอกลักษณ์อีกด้วย โดยจะนิยมวางตำแหน่งโลโก้ไว้ที่มุมบนซ้ายเพราะเป็นจุดที่สามารถสังเกตเห็นได้ง่ายๆ ซึ่งจากการวิจัยพบว่าวางตำแหน่งโลโก้ที่มุมบนซ้ายนั้นช่วยให้ผู้ชมสามารถจดจำเว็บไซต์ได้ถึง 84% โดยคุณค่าของการวางตำแหน่งโลโก้

บนซ้าย (Upper Left) – 84%

บนขวา (Upper Right) = 6%

บนกลาง (Upper Center) – 6%

ที่อื่นๆ (Other Position) = 4%



รูปที่ 2.12 แสดงตัวอย่างโลโก้ของเว็บไซต์ต่างๆ

(ที่มา : http://www.priabschools.com/com/Web_design5.htm)

จะสังเกตได้ว่าการออกแบบโลโก้ของแต่ละเว็บไซต์นั้นจะไม่ซับซ้อนมากนักดังในรูปที่ 2.12 แต่จะเน้นไปในทางด้านการออกแบบให้เรียบง่ายและสามารถอ่านชื่อเว็บไซต์ได้ชัดเจนมากกว่า เนื่องจากใช้ภาพโลโก้ที่ซับซ้อนอาจส่งผลให้ผู้เข้าชมไม่สามารถจดจำชื่อเว็บไซต์ของเราได้นั่นเอง

2.7.2 เมนูหลัก (Link Menu)

เมนูหลักเป็นจุดเชื่อมโยงสิ่งสำคัญๆ ที่รวบรวมไว้ในรูปแบบของเมนูปุ่มหรือข้อความ โดยผู้เข้าชมจะสามารถรับรู้ได้ว่าภายในเว็บไซต์นี้มีเรื่องราวที่น่าสนใจอย่างไรบ้างเช่น News (ข่าวใหม่ๆ) Shopping และ Link (เชื่อมโยงเว็บที่เกี่ยวข้อง) เป็นต้น รูปแบบของเมนูหลักที่นิยมใช้กันมักเป็นเมนูแบบแนวนิ่งและเมนูแบบแนวนอนตามลำดับตัวอย่างดังรูปที่ 2.13 ดังต่อไปนี้

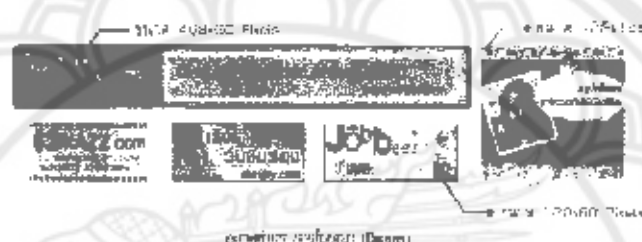


รูปที่ 2.13 แสดงหน้าเมนูหลัก (Link Menu)

(ที่มา : http://www.priabschools.com/com/Web_design5.htm)

2.7.3 โฆษณา (Banner)

โฆษณานั้นเป็นส่วนที่สำคัญอีกเช่นเดียวกัน เพราะเว็บไซต์ที่มีโฆษณาจะช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ ความน่าเชื่อถือ และช่วยกระตุ้นความสนใจเพราะมักมีการใช้ภาพเคลื่อนไหวโดยการประกอบ จึงจะทำให้เว็บไซต์ของเราดูตื่นตาตื่นใจมากยิ่งขึ้น จากกรณีวิจัยต่าง ๆ นั้น จะพบว่า ภาพเคลื่อนไหวยังช่วยให้เว็บไซต์ของเราดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้นมี 30% เลยทีเดียว นอกจากนี้แล้วยังสามารถแสดงถึงความนิยมของผู้เข้าชมได้อีกด้วยดังจะเป็นในรูปที่ 2.14 แต่ก็ไม่ควรให้มีโฆษณามากเกินไปและควรจัดวางตำแหน่งให้เหมาะสม



รูปที่ 2.14 แสดงหน้าโฆษณา (Banner)

(ที่มา : http://www.prlabschools.com/com/Web_design5.htm)

2.7.4 ภาพประกอบและเนื้อหา (Content)

เนื้อหาสาระที่น่ารู้เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้เข้าชมอยากจะเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ของเรามากขึ้นและใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ เราจึงควรจัดเนื้อหาให้ใหม่สด มีรูปแบบการจัดวางที่อ่านง่าย เนื้อหาไม่ยาวหรือสั้นจนเกินไป นอกจากนี้หากเราใช้ภาพประกอบที่สวยงามก็จะช่วยให้เนื้อหาดูดึงดูดใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งการใช้ภาพประกอบที่สวยงามและฟอนต์ที่อ่านง่ายจะช่วยให้เนื้อหาของเราน่าสนใจเพิ่มมากยิ่งขึ้นถึง 40-45% ซึ่งตัวอย่างจะเป็นดังรูปที่ 2.15 ดังต่อไปนี้



รูปที่ 2.15 แสดงตัวอย่างภาพประกอบและเนื้อหาในเว็บไซต์

(ที่มา : http://www.prlabschools.com/com/Web_design5.htm)

เรามักพบเห็นการแบ่งพื้นที่ในรูปแบบ 3 ส่วนและ 2 ส่วนดังเช่นในรูปที่ 2.17 การใช้งานกับเว็บไซต์ขององค์กรและเว็บไซต์ที่มีขนาดใหญ่ เนื่องจากว่าเป็นรูปแบบที่ใช้งานง่าย และมีการแบ่งสัดส่วนอย่างชัดเจน เช่น www.siemens.com, www.msn.com, www.sanook.com

สำหรับรูปแบบในการแบ่งพื้นที่ 1 ส่วนหรือแบบอิสระนั้นเรามักพบเห็นกับเว็บไซต์ที่เน้นการออกแบบให้สวยงามมากกว่าที่จะเน้นเรื่องการใช้งาน และมักมีการออกแบบที่ลึกลับซับซ้อนมากเช่น www.qooqclub.com, www.rustboy.com, www.haraldbelker.com

2.9 การสร้างโฮมเพจให้ดูดี

ในความเป็นจริงแล้วการออกแบบเว็บไซต์ไม่ได้มีรูปแบบที่ตายตัวแต่ก็ต้องมีองค์ประกอบหลายอย่างที่จะช่วยให้เว็บไซต์เราดูดีและ น่าใช้ ผู้เขียนจึงมีข้อเสนอแนะและวิธีการง่ายๆ ที่จะช่วยให้โฮมเพจของคุณดูดีขึ้น

2.9.1 เลือกใช้สีให้เหมาะสม

การเลือกใช้นั้นมีผลอย่างมากในภาพรวมของเว็บไซต์ เนื่องจากสีแต่ละสีนั้นมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกกับผู้ที่เข้ามาใช้บริการ ดังนั้นเราจึงควรเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับเว็บไซต์ โดยแต่ละประเภทของสีนั้นจะให้ความหมายและความรู้สึกที่ต่าง ๆ กันนี้

สีฟ้า เป็นสีของท้องฟ้าจึงช่วยให้เรารู้สึกปลอดโปร่งโล่งสบาย สีฟ้านี้เป็นสีที่ดูแล้วสบายตาและนอกจากนี้ยังรู้สึกนุ่มนวลและดูสง่างามอีกด้วย

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกถึงความจริงจัง มั่นคงและจริงจัง สงบและปลอดภัย นอกจากนี้แล้วยังให้ ความรู้สึกหรูหรา มีระดับ มีราคาและความเป็นชากอีกด้วย

สีเขียว สีเขียวเป็นสีของต้นไม้หญ้าทำให้เรารู้สึกสดชื่นเย็นสบายและชวนให้นึกถึงความเป็นธรรมชาติ สีเขียวนั้นเป็นสีที่สบายตามากที่สุดสีหนึ่ง

สีแดง ให้ความรู้สึกร้อนแรง ความรุนแรงความมีพลังและความตื่นเต้นสนุกสนาน นอกจากนี้ยังเป็นสีมงคลของคนจีนอีกด้วย

สีเหลือง สีเหลืองนั้นให้อารมณ์สดใสและตึงดูดีสบายตาแต่บางครั้งอาจทำให้รู้สึกเหนื่อย

สีส้ม สีสัมนั้นทำให้ความรู้สึกหาคุ้นกระตือรือร้นและนอกจากนี้แล้วยังดูทันสมัยอีกด้วย

สีเทา ให้ความรู้สึกสุภาพสุขุม สงบ และมั่นคง และยังให้ความรู้สึกหม่นหมองและโศกเศร้าอีกด้วย

สีขาว ให้ความรู้สึกเรียบง่าย สะอาดสะอาด โล่งสบายและบริสุทธิ์

2.9.2 มีความเป็นเอกลักษณ์

เราสามารถออกแบบเว็บไซต์ให้มีความเป็นเอกลักษณ์อย่างง่าย ๆ ด้วยการเลือกใช้สี ฟอนต์และภาพประกอบที่มีความคล้ายคลึงกันทุกๆ หน้าของเว็บไซต์เนื่องจากเว็บไซต์ที่มีเอกลักษณ์มักทำให้ผู้ใช้จดจำได้ง่าย นอกจากนี้ยังมีจุดสนใจอื่นๆ เป็นส่วนประกอบอีกเช่น ตัวโลโก้ และ ในความคล้ายคลึงกัน

2.9.3 ต้องสามารถใช้งานได้อย่างเหมาะสม

หากเว็บไซต์ของคุณนั้นมีการใช้งานที่สลับซับซ้อนจนเกินไปอาจมีผลทำให้ผู้ที่มาใช้บริการหงุดหงิดรำคาญใจได้และทำให้ไม่อยากจะกลับมาใช้บริการที่เว็บไซต์ของเราอีกโดยเฉพาะหากเว็บไซต์ของคุณเป็นเว็บไซต์เพื่อการบริการซื้อขายแล้วละก็จะเป็นผลเสียอย่างมากในการสั่งซื้อสินค้าและให้บริการ

2.9.4 สามารถแสดงผลได้อย่างรวดเร็ว

การออกแบบหน้าโฮมเพจนั้นนอกจากจะเน้นหน้าตาที่น่าสนใจแล้ว ซึ่งในการแสดงผลที่รวดเร็วก็จะทำให้เว็บไซต์ไม่น่าเบื่อกับ ดังนั้นการใช้ภาพหรือกราฟิกประกอบจึงควรคำนึงถึงเรื่องระยะเวลาในการแสดงผลเว็บไซต์ด้วย เนื่องจากยังมีภาพประกอบมากเวลาในการแสดงผลก็จะยิ่งมากด้วยไปด้วย

นอกจากหัวข้อต่างๆ ที่กล่าวมาแล้วลักษณะของตัวอักษรที่ใช้ประกอบก็เป็นส่วนสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้โฮมเพจของเราดูทันสมัย น่าเชื่อถือหรือสนุกสนานมากยิ่งขึ้น เนื่องจากตัวหนังสือแต่ละลักษณะนั้นจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันไป

- ตัวหนังสือในแบบ Serif (มีเชิง) ให้ความรู้สึกของความคลาสสิกดูเก่าและ ค่อนข้างที่จะเป็นทางการ

ตัวหนังสือในแบบ San Serif (ไม่มีเชิง) นั้นมักจะให้ความรู้สึกที่เรียบง่าย โดยจะมีความทันสมัยและนอกจากนี้แล้วยังช่วยให้อ่านง่าย

Script (ตัวอักษรในแบบลายมือ) นั้นมักจะให้ความรู้สึกที่สนุกสนานเป็นกันเองและดูไม่เป็นทางการ มักใช้กับคำโฆษณาสั้น ๆ

ตัวอักษรแบบที่มีหัวมักจะใช้กับบทความที่ยาวๆ ที่มากเพราะจะช่วยให้ท่านอ่านง่ายขึ้น หนังสือเรียน แต่ในขณะเดียวกันก็ดูโบราณ

- ตัวอักษรแบบไม่มีหัวตัวหนังสือแบบนี้ค่อนข้างที่จะอ่านยากมาก และมักจะใช้กับข้อความสั้นๆ แต่ก็ให้ความรู้สึกที่ทันสมัย ทั้งหมดนี้เป็นเพียงพื้นฐานเล็กๆ น้อยๆ โดยที่จะช่วยให้คุณสามารถเข้าใจวิธีการง่ายๆ ในการออกแบบเพื่อที่จะนำไปใช้กับโฮมเพจของคุณโดยการศึกษาค้นคว้าความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจเป็นพิเศษการดูตัวอย่างโฮมเพจอื่นๆ และการฝึกฝนการใช้ความคิด

สร้างสรรค์ จากนั้นจึงนำมาประยุกต์ใช้สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้สามารถออกแบบโฆษณาได้อย่าง
สร้างสรรค์และสวยงามมากขึ้น

