



โครงการคอมพิวเตอร์ ประเภทโครงการ โครงการประยุกต์ใช้งาน

ชื่อโครงการ ระบบบันทึกคลังพัสดุโรงเรียนเกาะสมุย

ชื่อผู้จัดทำโครงการ

1) นางสาวชญานุช เวสา	เลขที่	12
2) นางสาวกนกพร โสภา	เลขที่	20
3) นางสาวณัฐธิกานต์ เขียะคง	เลขที่	21
4) นางสาวณัฐธิดา หนูบุญ	เลขที่	22
5) นางสาวณัฐพร พละศักดิ์	เลขที่	23
6) นางสาวนุสรา สุพวงแก้ว	เลขที่	24
7) นางสาวพัชราภรณ์ พุ่มทอง	เลขที่	25

คุณครูภรวรรณ ยืนนาน ครูที่ปรึกษาโครงการ



โรงเรียน เกาะสมุย อำเภอเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี
รายงานโครงการคอมพิวเตอร์ โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
วิชา โครงการคอมพิวเตอร์ (ง32102) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

บทคัดย่อ

โครงการพัฒนาระบบคลังพัสดุโรงเรียนเกาะสมุย ประเภทโครงการประยุกต์ใช้งาน ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเอาความรู้ความเข้าใจไปใช้ในการเรียน ทั้งนี้ได้ทางการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาความรู้ที่สนใจเกี่ยวกับเรื่อง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ หมายถึง ชุดคำสั่งที่สั่งงานคอมพิวเตอร์เป็นลำดับขั้นตอน ของการทำงาน ชุดคำสั่งเหล่านี้ได้จัดเตรียมไว้ใน หน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์อ่านชุดคำสั่งแล้วทำงานตาม ซอฟต์แวร์จึงเป็นสิ่งที่ มนุษย์จัดทำขึ้น และคอมพิวเตอร์จะทำงานตามคุณลักษณะของซอฟต์แวร์ที่วางไว้แล้วเท่านั้น

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณ คุณพ่อ - คุณแม่ ที่ให้กำลังใจในการทำงาน และผู้อำนวยการโรงเรียนเกาะสมุย พร้อมคุณครูภรพรณ ยืนนาน ที่ให้คำปรึกษาในการทำโครงการนี้ขึ้นมา ทำให้คณะผู้จัดทำได้รู้จักความสามัคคีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ได้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม และทำให้ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ได้สร้างเว็บไซต์ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และให้คำปรึกษาต่างๆ ในการทำงานโครงการจนสำเร็จไปด้วยดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทที่ 1	1 -2
บทที่ 2	3 - 10
บทที่ 3	11 -14
บทที่ 4	15
บทที่ 5	16
บรรณานุกรม	ง
ภาคผนวก	ฉ

บทที่ 1

บทนำ

ที่มา และ ความสำคัญ

ปัจจุบันระบบการจัดเก็บพัสดุด้วยระบบของคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน เสมือนเป็นปัจจัยที่สำคัญในการทำงาน การติดต่อสื่อสาร รวมถึงการทางธุรกิจขององค์กรต่างๆ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งที่บ้านและที่ทำงานจะเห็นว่าคอมพิวเตอร์สามารถใช้งานต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้องแม่นยำและมีประสิทธิภาพในการทำงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานทางด้านข้อมูลจำนวนมากๆ ยิ่งจำเป็นอย่างมาก ที่เราต้องนำเอาเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งขององค์กรเพื่อช่วยในการเก็บข้อมูลเหล่านั้น

ระบบการจัดเก็บพัสดุ ซึ่งได้ดำเนินการเปิดระบบการจัดเก็บพัสดุเป็นประจำทุกวัน ดังนั้นในปัจจุบันสื่อสารสารสนเทศต่างๆ มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในทุกๆ ด้านต้องปรับปรุงแบบการจัดการให้บริการโดยนำเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยเหลือ ตั้งแต่การเก็บข้อมูลรายการด้วยระบบฐานข้อมูล การสืบค้นข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ และบาร์โค้ดการให้บริการแจกจ่ายพัสดุ นำเทคโนโลยีการสื่อสาร มาใช้ได้นำก้าวเข้ามาผสมผสานกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ก็ทำให้การเชื่อมโยงของระบบร้านขายเสื้อผ้า แต่ละแห่ง เกิดความสมบูรณ์มากขึ้นดังนั้นจึงมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ อันประกอบด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีการสื่อสาร มาใช้เพื่อบันทึกงานลักษณะต่างๆ การให้บริการพัสดุ เรียกว่าระบบร้านขายเสื้อผ้า โดยมีเป้าหมายสำคัญคือ การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยระบบการจัดเก็บพัสดุสามารถทำหน้าที่ให้บริการระบบได้ และสามารถทำให้ลูกค้าได้รับความสะดวกรวดเร็ว แม่นยำประหยัดเวลา ซึ่งในปัจจุบันด้วยเทคโนโลยี ระบบการจัดเก็บพัสดุ ทำให้องค์ต่างๆ ได้รับประโยชน์จากเทคโนโลยีมากขึ้นกว่าระบบงานเดิม

วัตถุประสงค์

1. สร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
3. ศึกษาการทำโครงการงานคอมพิวเตอร์
4. เพื่อศึกษาค้นคว้าเรื่องที่สนใจเกี่ยวกับเรื่องซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
5. เพื่อศึกษาให้เข้าใจกับซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
6. เพื่อเป็นแบบอย่างในการพัฒนาโครงการงานและประยุกต์การใช้งานต่อไป

ขอบเขตของโครงการงาน

จัดทำโครงการงานระบบคลังพัสดุ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ประยุกต์ใช้โปรแกรมได้หลากหลาย
- 2) เพิ่มทักษะในการใช้โปรแกรมให้กับตัวเอง
- 3) สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการศึกษา
- 4) ได้เรียนรู้และสามารถใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้จริง
- 5) ได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ให้เกิดประโยชน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อลดเอกสารที่มีอยู่ให้น้อยลง
2. เพื่อลดความซ้ำซ้อนของข้อมูลในระบบงานเดิม
3. เพื่อความทันสมัย
4. เพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคลภายนอกและภายใน
5. เพื่อความสะดวกแก่การใช้งาน

เป้าหมาย

ในการพัฒนาโปรแกรมเพื่อช่วยในการทำงานระบบคลังพัสดุจะพัฒนาโปรแกรมเพื่อใช้ในการทำงาน ดังนี้

1. สามารถเพิ่ม แก้ไข บันทึก ค้นหาข้อมูลพัสดุได้
2. สามารถเพิ่ม แก้ไข บันทึก ค้นหาข้อมูลการเบิกจ่ายพัสดุได้
3. สามารถตรวจสอบยอดพัสดุได้

วิธีดำเนินงาน

- 4.1 ศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม
- 4.2 เก็บรวบรวมข้อมูล เช่น ลำดับขั้นตอนการดำเนินงาน
- 4.3 ดำเนินงานการสร้างระบบคลังพัสดุ
- 4.4 ปฏิบัติงานตามแผนโครงสร้าง
- 4.5 สรุปผลการศึกษาข้อมูลทั้งหมด
- 4.6 นำไปประยุกต์ใช้
- 4.7 สรุปผลการนำไปใช้และข้อเสนอแนะ
- 4.8 นำเสนอชิ้นงาน

ข้อมูลทั่วไป

ระบบการจัดเก็บพัสดุ ซึ่งได้ทำการเปิดบริการเป็นประจำทุกวันตั้งนั้นในปัจจุบันสื่อสารสนเทศต่างๆ นั้นมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในทุกด้าน ทำให้การระบบร้านขายต่างๆ ต้องปรับรูปแบบการจัดเก็บ การให้บริการโดยนำคอมพิวเตอร์เข้าช่วยเหลือ ตั้งแต่การเก็บข้อมูลบัญชีรายการ ด้วยระบบฐานข้อมูลการสืบค้นข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ พิมพ์เลขเรียกระบบการจัดเก็บพัสดุ ต่อมาเทคโนโลยีการสื่อสาร ได้ก้าวเข้ามาผสมผสานกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ก็ทำให้การบริการระบบเกิดความสมบูรณ์มากขึ้น

การวิเคราะห์และออกแบบระบบ

กิตติ ภัคตีวัฒนกุล (2546) ได้กล่าวว่า การวิเคราะห์และการออกแบบระบบ คือ วิธีที่ใช้ในการสร้างระบบสารสนเทศขึ้นมาใหม่ในธุรกิจใดธุรกิจหนึ่ง หรือระบบย่อยของธุรกิจ นอกจากการสร้างระบบสารสนเทศใหม่แล้ว การวิเคราะห์ระบบช่วยในการแก้ไขระบบสารสนเทศเดิมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นด้วยการวิเคราะห์ระบบ ก็คือการหาความต้องการ (REQUIREMENTS) ของระบบสารสนเทศว่าคืออะไร หรือต้องการเพิ่มเติมอะไรเข้ามาในระบบ และการออกแบบระบบ ก็คือ การนำเอาความต้องการของระบบ มาเป็นแบบแผนในการสร้างระบบสารสนเทศนั้นให้ใช้งานได้จริง

ระบบการจัดการฐานข้อมูล (Data Base Management System : DBMS)

1. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับฐานข้อมูล

วิชัย ตฤณภักดิ์และสมชัย ชัยสกุลสุรินทร์(2543) กล่าวว่าฐานข้อมูลคือการนำกลุ่มข้อมูลที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน และอยู่ภายใต้หัวข้อเดียวกันจัดเก็บไว้ร่วมกัน และสามารถที่จะแสดงข้อมูลออกมาในรูปแบบของตารางได้ ซึ่งการจัดเก็บข้อมูลอาจจะอยู่ในรูปแบบของแฟ้มเอกสารหรือคอมพิวเตอร์ก็ได้ สารานุกรมไทยฉบับเยาวชน เล่ม 25 (2535)ให้ความหมายของระบบการจัดการฐานข้อมูล ซึ่งทำให้สามารถช่วยในการสร้างฐานข้อมูลปรับปรุงข้อมูลและเรียกค้นข้อมูล

กิตติ ภัคตีวัฒนกุลและจำลอง ครูอุตสาหะ (2542) กล่าวว่าฐานข้อมูลเป็นการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้สามารถใช้ที่เกี่ยวข้องในระบบงานต่างๆ ร่วมกันได้โดยที่จะไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนของข้อมูล และยังสามารถหลีกเลี่ยงความขัดแย้งของข้อมูลด้วย อีกทั้งข้อมูลระบบก็จะต้องเชื่อถือได้ และเป็นมาตรฐานเดียวกัน โดยจะมีการกำหนดความปลอดภัยของข้อมูลขึ้น นับได้ว่าปัจจุบันเป็นยุคสารสนเทศเป็นที่ยอมรับกันว่าสารสนเทศเป็นข้อมูลที่ผ่านการกลั่นกรองอย่างเหมาะสม สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการนำมาใช้ในงานธุรกิจการบริการและกิจการอื่นๆ องค์กรที่มีข้อมูลปริมาณมากๆ จะพบความยุ่งยากลำบากในการจัดเก็บข้อมูลตลอดจนการนำข้อมูล ประมวลผลข้อมูล ซึ่งจะทำให้ระบบการจัดเก็บข้อมูลเป็นไปอย่างสะดวกสิ่งทีตามมา จึงได้แก่ ความต้องการด้านบุคลากรและเวลาที่ต้องใช้ในการพัฒนาโปรแกรมขึ้นใช้งานที่ ต้องการทั้งนี้โปรแกรมแต่ละโปรแกรมจะต้องสร้างวิธีควบคุม และการจัดเก็บข้อมูลขึ้นเอง จุดนี้เองเป็นที่มาของระบบฐานข้อมูล จึงต้องคำนึงถึงการควบคุมและการจัดการความถูกต้องตลอดจนประสิทธิภาพในการเรียกใช้ข้อมูลด้วย

ฐานข้อมูลจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญมาก โดยเฉพาะระบบงานต่างๆ ที่ใช้คอมพิวเตอร์ การออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล จึงต้องคำนึงถึงการควบคุมและการจัดการความถูกต้องตลอดจนประสิทธิภาพในการเรียกใช้ข้อมูลด้วย

2. ประวัติและความเป็นมาของระบบฐานข้อมูล

ระบบฐานข้อมูลกำเนิดขึ้นจากโครงการอพอลโลกของสหรัฐอเมริกา ที่ส่งมนุษย์อวกาศไปลงดวงจันทร์ประมาณ 30 ปีที่ผ่านมา ซึ่งข้อมูลที่ใช้ในโครงการดังกล่าวจะต้องมีจำนวนมากมาย การจัดระบบข้อมูลในโครงการดังกล่าวจึงเกิดขึ้นโดยบริษัท IBMได้รับจ้างในการพัฒนาระบบ ข้อมูลขึ้น GUAM(Generalized Update Access Method) ต่อมาได้มีการพัฒนาการจัดการข้อมูลขึ้นเพื่อใช้ในงานธุรกิจได้แก่ระบบ DL/I (Data Language / I)และพัฒนามาเป็นระบบ IMS (Information

Management System) ที่ใช้กันในปัจจุบัน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2525 เป็นต้นมาได้มีซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเพื่อสนับสนุนการทำงานของระบบการจัดการฐานข้อมูลมากมาย เช่นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการออกแบบตลอดจนภาษาที่ใช้ในการเรียกข้อมูล รวมทั้งความเจริญเติบโตทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ตลอดจนซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการประมวลผลข้อมูลที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทั้งภาษารุ่น 4 จนนับได้ว่าเป็นยุคสารสนเทศที่ระบบฐานข้อมูลได้เข้ามามีบทบาทในงานคอมพิวเตอร์อย่างเต็มตัว

3. ความหมายของฐานข้อมูล

กิตติ ภัคตีวัฒนกุล และจำลอง คุรุอุตสาหะ(2542)ได้กล่าวว่าฐานข้อมูล (Database) คือการจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กันเข้าไว้ด้วยกัน ผู้ใช้สามารถเรียกดูในลักษณะต่างๆ ได้เช่น การเพิ่มข้อมูล การแก้ไขหรือลบข้อมูล การเรียกดูข้อมูลดวงแก้ว สวามีภักดี (2539)ระบบฐานข้อมูล(Data base System) หมายถึงโครงสร้างสารสนเทศที่ประกอบด้วยรายละเอียดของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกัน ที่จะนำมาใช้ในระบบงานต่างๆ ร่วมกันระบบฐานข้อมูลจึงนับเป็นการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ซึ่งผู้ใช้สามารถจัดการกับข้อมูลลักษณะต่างๆทั้งการเพิ่มข้อมูล การแก้ไข การลบ ตลอดจนการเรียกดูข้อมูลซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการประยุกต์นำเอาระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการจัดการฐานข้อมูลระบบการจัดการฐานข้อมูล (Database Management System) คือโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่ในการจัดการฐานข้อมูล เช่นการดูแล การสร้าง การเรียกใช้ข้อมูล การจัดผังรายการ การปรับเปลี่ยนเข้าไปในโครงสร้างการควบคุม โดยจะเป็นสื่อกลางระหว่างผู้ใช้และโปรแกรมระบบฐานข้อมูล

การทำงานของ Ms VB.net 2010

1. การออกแบบ Ms VB.net 2010(Visual Basic)คือ เป็นโปรแกรมภาษาซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ได้รับความนิยมอย่างสูงอีกหนึ่งตัวสำหรับกลุ่มผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ทั่วโลก เนื่องจากมีรูปแบบและโครงสร้างทางภาษาที่ง่ายต่อการศึกษาและทำความเข้าใจ ซึ่งในเวอร์ชันนี้ได้มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงจากเวอร์ชันเดิม คือ Visual Basic 6.0 อย่างมาก โดยใช้เทคโนโลยี.NET เป็นเทคโนโลยีพื้นฐานในการทำให้สามารถทำการเชื่อมต่อกับ Windows,Application ต่างๆ อินเทอร์เน็ตอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จุดเด่นของ Ms VB.net 2010

2.1 ฟอรัมหน้าต่างของโปรแกรม มีเนื้อที่สำหรับวางคอนโทรลหรืออ็อบเจกต์ตามที่ได้ออกแบบ ซึ่งในหนึ่งโปรเจกต์หรือหนึ่งโครงการนั้นอาจประกอบด้วยหลายๆ ฟอรัม

2.2 เมธอด(Method) ที่สำคัญให้ฟอรัมแสดงผล ได้แก่

ก) Show คือ การสั่งให้ฟอรัมแสดงผล

ข) Close คือ การสั่งปิดฟอรัม

ค) Hide คือ การสั่งให้ฟอรัมถูกซ่อน ไม่ใช้การปิดฟอรัม เมื่อสั่ง Show()จะพบว่าข้อมูลหรือการทำงานจะคงอยู่เช่นเดิม

2.3 รวมเครื่องมืออำนวยความสะดวก มีส่วนประกอบในระบบดังนี้

ปุ่ม Button มีหน้าที่สำหรับสั่งให้โปรแกรมประมวลผล หรือยืนยันการทำงานจากผู้ใช้เพื่อให้คอมพิวเตอร์ปฏิบัติตามแนวทางที่ได้ออกแบบไว้

กล่องข้อความ TextBox ทำหน้าที่สำหรับรับค่าและแสดงผลโดยค่าที่ได้จาก TextBox นั้นจะอยู่ในรูปแบบของข้อความหรือตัวอักษร ดังนั้นเมื่อจำเป็นต้องมีการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นตัวเลขจึงควรมีการแปลงค่าจากข้อความเป็นตัวเลขก่อนเสมอเพื่อความถูกต้องในการนำไปใช้งาน (คำนวณ) ด้วยฟังก์ชัน VAL

ป้ายข้อความ Label เป็นคอนโทรลที่มีลักษณะการใช้งานที่คล้ายคลึงกับกล่องข้อความ แต่ทำหน้าที่เพียงเพื่อแสดงข้อความเท่านั้น ไม่สามารถรับข้อมูลจากผู้ใช้ได้ ดังนั้นจึงมีคุณสมบัติหลายประการที่เหมือนกับกล่องข้อความ ซึ่งคุณสมบัติ (Property) เมธอด (Method) และอีเวนต์ (Event) ที่สำคัญ

GroupBox และ Panel ทั้ง 2 คอนโทรลมีหน้าที่สำหรับรวม control ต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้สะดวกต่อการเคลื่อนย้ายหรือควบคุมสถานการณ์การใช้งาน ที่สำคัญคือสามารถนำไปใช้ ประยุกต์ร่วมกับการงาน RadioButton ได้ในกรณีที่มีหัวข้อหรือกลุ่มตัวเลือกที่ใช้ RadioButton มากกว่า 1

RadioButton หรือ Optionox คือคอนโทรลที่ใช้สำหรับการเลือกโดยหากใน 1 ฟอรัม มี RadioButton มากกว่า 1 อ็อบเจกต์ จะมี RadioButton เพียง 1 เดียวเท่านั้นที่จะมีสถานะเลือก หรือมีค่า (Value) เป็นจริง (True) นั่นคือ RadioButton ที่เหลือจะมีค่าเป็นเท็จ (False)

CheckBox เป็นคอนโทรลที่มีหน้าที่การใช้งานคล้ายคลึงกับ RadioButton แต่สามารถเลือกรายการ CheckBox ได้มากกว่า 1 รายการ หรือไม่เลือกเลยสักรายการก็ได้ ดังนั้นจึงสามารถวางคอนโทรล CheckBox ได้โดยไม่ต้องกังวลว่าจะต้องมี GroupBox หรือ Panel ดังเช่น RadioButton อย่างไรก็ตามในการออกแบบส่วนของสื่อประสานผู้ใช้หรือ GUI นั้นเพื่อให้ผู้ใช้ไม่เกิดความสับสนและสะดวกในการใช้งานจึงควรจัดแบ่งกลุ่ม หรือหมวดหมู่ของ CheckBox ให้ชัดเจนด้วย Checkox หรือ Panel ตามความเหมาะสม

ListBox คือคอนโทรลที่ทำหน้าที่จัดเก็บรายการได้มากกว่า 1 ข้อมูล และสามารถแสดงรายการข้อมูลได้พร้อมๆ กันหลายๆ รายการ มักใช้ในงานที่ต้องการแสดงข้อมูล หรือการเลือกข้อมูลที่มีหลากหลายตัวเลือก เช่น แสดงรายการพัสดุที่กำลังซื้อ หรือรายชื่อสมาชิก คอนโทรล ComboBox มีลักษณะหน้าที่และการใช้งานคล้าย ListBox คือสามารถจัดเก็บข้อมูลได้หลายข้อมูล แต่จะแสดงรายการได้ทีละ 1 รายการเท่านั้น

PictureBox คือคอนโทรลที่ทำหน้าที่แสดงรูปภาพ ซึ่งรูปแบบของไฟล์รูปภาพที่สามารถแสดงผลบน PictureBox ได้นั้นมีได้หลากหลายฟอร์แมต (Format)

4. หน้าจอและส่วนต่างๆ ของโปรแกรม Ms VB.net 2010

4.1 ทูลบาร์ Database

โปรแกรม Ms VB.net 2005 จะประกอบด้วยทูลบาร์ที่ใช้ทำงานหลายชุดด้วยกันและทูลบาร์นี้จะแสดงปุ่มคำสั่งที่เปลี่ยนไปตามชนิดของอ็อบเจกต์และลักษณะการใช้งานในขณะนั้น เช่น table ที่ถูกเปิดด้วยคำสั่ง Open จะแสดงทูลบาร์ที่ต่างจากการเปิดด้วยคำสั่ง Design เป็นต้น

SQL Server 2008 ทางบริษัท Microsoft นั้นได้พัฒนาโปรแกรม SQL Server 2008 ซึ่งเป็น DBMS ที่ใช้จัดการระบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database Management System หรือ RDBMS) ในท้องตลาดที่มีประสิทธิภาพสูงตัวหนึ่ง ซึ่งโปรแกรม Microsoft Access เป็นโปรแกรมจำพวก RDBMS แตกต่างกับ SQL Sever 2005 ตรงลักษณะการใช้งานโปรแกรม

Microsoft Access นั้น ถูกออกแบบมาเพื่อให้ใช้ในงานเดสก์ท็อปขนาดเล็กๆ มีลักษณะการใช้งานส่วนบุคคล เช่น การใช้เก็บข้อมูลส่วนตัว แต่ SQL Sever 2005 ถูกออกแบบมาเพื่อให้ใช้งานในระบบงานใหญ่ๆ ที่ต้องมีการใช้งานฐานข้อมูลจากผู้ใช้งานหลายๆ คน ดังนั้น SQL Sever 2008 จึงต้องมีความสามารถในการจัดการระบบฐานข้อมูลที่มากกว่า Microsoft Access ดังต่อไปนี้

1. เป็น DBMS แบบ Multiuser client – Server Database Management System ซึ่งมีความสามารถในการรองรับผู้ใช้งานที่เข้ามาใช้งานฐานข้อมูลได้หลายๆ คนในเวลาเดียวกัน ดังนั้น SQL Server 2005 จึงเหมาะกับระบบงานเล็กๆ ในองค์กรไปจนถึงระดับใหญ่โดยขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของระบบคอมพิวเตอร์ที่เราใช้ว่าจะสนับสนุนได้ถึงระดับไหน

2. มีความสามารถสำหรับเพิ่มประสิทธิภาพการท างานให้กับระบบฐานข้อมูลอย่างครบถ้วน เช่น การสร้างวิว การสร้างอินเด็กซ์ และการสร้างฟังก์ชันเพิ่มเติม นอกเหนือจากฟังก์ชันที่มีไว้ให้แล้ว เป็นต้น

3. ระบบความปลอดภัยของ SQL Server 2005 ซึ่งถูกแบ่งออกเป็นหลายระดับตั้งแต่ระดับการล็อกอินเข้าใช้งานระบบฐานข้อมูล จนถึงระดับการตรวจสอบสิทธิ์การใช้งานออฟเจ็กต์ต่างๆ ที่อยู่ในระบบฐานข้อมูลทำให้สามารถจัดการความปลอดภัยของระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความยืดหยุ่น

4. สนับสนุนการทำงานแบบมัลติโพรเซสเซอร์ ซึ่งทำให้สามารถจัดการข้อมูลได้รวดเร็วขึ้น โดยกระจายงานไปให้ซีพียูแต่ละตัว แล้วนำผลลัพธ์ที่ได้มารวมกัน รวมทั้งยังสามารถสร้างระบบการท างานแบบกระจาย (Distributed Query) ได้อีกด้วย โดยการกระจายฐานข้อมูลไปอยู่บนเซิร์ฟเวอร์หลายๆ ตัวได้

5. มีความสามารถในการสำรองข้อมูล และยังสามารถคืนสภาพฐานข้อมูลได้อย่างอัตโนมัติเมื่อระบบทำงานล้มเหลว เนื่องจาก SQL Server 2005 จะมีการเก็บประวัติที่เกี่ยวกับการแก้ไขข้อมูลนั้นไว้ ทำให้เมื่อแก้ไขข้อมูลแล้วระบบล่ม สามารถคืนสภาพก่อนการแก้ไขได้ ทำให้ข้อมูลในระบบมีเสถียรภาพและน่าเชื่อถือมากขึ้น

6. มีเครื่องมือต่างๆ ที่ช่วยในการจัดการระบบฐานข้อมูล เช่น Database Management Studio, SQL Server Configuration Manager ทำให้การจัดการระบบฐานข้อมูลที่ยุ่งยากซับซ้อนกลายเป็นเรื่องที่ง่าย

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง การพัฒนาระบบบันทึกคลังพัสดุโรงเรียนเกาะสมุย จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน ประกอบวิชาการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทการเขียนโปรแกรมประยุกต์การใช้งาน โดยมีหลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. โครงการคอมพิวเตอร์

1. ความหมายของโครงการคอมพิวเตอร์
2. องค์ประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์
3. ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์
4. ขั้นตอนการทำโครงการคอมพิวเตอร์

2. โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงการ

1. ลักษณะและรูปแบบของโปรแกรม Microsoft Visual Studio 2010
2. การใช้งาน โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2010
3. แนะนำการใช้เมนูและเครื่องมือต่างๆ Microsoft Visual Studio 2010
4. คำสั่งต่างๆ ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมประยุกต์

3.โครงการคอมพิวเตอร์

1. โครงการคอมพิวเตอร์ คือ

โครงการคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนมีอิสระในการเลือกศึกษาปัญหาที่ตนสนใจ โดยนักเรียนจะต้องวางแผนการดำเนินงาน ศึกษา พัฒนาโปรแกรม หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้ความรู้ กระบวนการทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์ เครื่องคอมพิวเตอร์และวัสดุอุปกรณ์ตลอดจนทักษะพื้นฐานในการพัฒนาโครงการ เรื่องที่นักเรียนสนใจและคิดจะทำโครงการ ซึ่งอาจมีผู้ศึกษามาก่อน หรือเป็นเรื่องที่นักพัฒนาโปรแกรมได้เคยค้นคว้าและพัฒนาแล้ว นักเรียนสามารถทำโครงการเรื่องดังกล่าวได้ แต่ต้องคิดตัดแปลงแนวทางในการศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาโปรแกรม หรือศึกษาเพิ่มเติมจากผลงานเดิมที่มีผู้รายงานไว้ จุดมุ่งหมายสำคัญของการทำโครงการเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้ระบบคอมพิวเตอร์แก้ปัญหา ประดิษฐ์คิดค้นหรือค้นคว้าหาความรู้ต่างๆ ใช้คอมพิวเตอร์ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อการศึกษา ประดิษฐ์ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์ใช้สอยต่างๆ พัฒนาโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ ตลอดจนการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นบุคคลที่ใฝ่เรียนรู้ การพัฒนาความคิดใหม่ๆ ความมีคุณธรรมจริยธรรม เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ให้กับเพื่อนมนุษย์ และอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

2. องค์ประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย

ชื่อโครงการ ถ้าเป็นโครงการเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ใช้ เรื่อง จัดทำโครงการระบบบันทึกคลังพัสดุ โรงเรียนเกาะสมุย ข้างต้น ได้แก่ โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา โครงการพัฒนาเครื่องมือ โครงการประเภทการทดลองทฤษฎีโครงการประเภทการประยุกต์ใช้งาน และโครงการพัฒนาเกม

3. ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น

1. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา ลักษณะเด่นของโครงการประเภทนี้ คือ เป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา โดยการสร้างโปรแกรมบทเรียนหรือหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งอาจจะต้องมีภาคแบบฝึกหัด บททบทวน และคำถามคำตอบไว้พร้อม ผู้เรียนสามารถเรียนแบบรายบุคคลหรือรายกลุ่มการสอน ให้ผู้เรียนเข้ามาศึกษาด้วยตนเองก็ได้ โครงการประเภทนี้สามารถพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอนในวิชาต่างๆ โดยผู้เรียนอาจคัดเลือกเนื้อหาที่เข้าใจยาก มาเป็นหัวข้อในการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา ตัวอย่างโครงการ เช่น การเคลื่อนที่แบบโปรเจกไทล์ ระบบสุริยจักรวาล ตัวแปรต่างๆ ที่มีผลต่อการชั่งกิโลหาลาบ หลักภาษาไทย และสถานที่สำคัญของประเทศไทย เป็นต้น

2. โครงการประเภทการประยุกต์ใช้งาน โครงการประยุกต์ใช้งานเป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการ สร้างผลงานเพื่อประยุกต์ใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน อาทิเช่น ซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบและตกแต่งภายในอาคาร ซอฟต์แวร์สำหรับการผสมสี และซอฟต์แวร์สำหรับการระบุคนร้าย เป็นต้น โครงการประเภทนี้จะมีการประดิษฐ์ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์ใช้สอยต่างๆ ซึ่งอาจเป็นการคิดสร้างสรรค์สิ่งของขึ้นใหม่ หรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมที่มีอยู่แล้วให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น โครงการลักษณะนี้จะต้องศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ก่อน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการออกแบบ และพัฒนาสิ่งของนั้นๆ ต่อจากนั้นต้องมีการทดสอบการทำงานหรือทดสอบคุณภาพของสิ่งประดิษฐ์แล้วปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ โครงการประเภทนี้ผู้เรียนต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ภาษาโปรแกรม และเครื่องมือต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. โครงการพัฒนาเกม โครงการประเภทนี้เป็นโครงการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อความรู้หรือเพื่อความเพลิดเพลิน เกมที่พัฒนาควรจะเป็นเกมที่ไม่น่าเบื่อ เน้นการใช้สมองเพื่อฝึกคิดอย่างมีหลักการ โครงการประเภทนี้จะมีการออกแบบลักษณะและกฎเกณฑ์การเล่น เพื่อให้น่าสนใจแก่ผู้เล่น พร้อมทั้งให้ความรู้สอดแทรกไปด้วย ผู้พัฒนาควรจะได้ทำการสำรวจและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเกมต่างๆ ที่มีอยู่ทั่วไป และนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาขึ้นใหม่ เพื่อให้เป็นเกมที่แปลกใหม่ และน่าสนใจแก่ผู้เล่นกลุ่มต่างๆ

4. โครงการพัฒนาเครื่องมือ โครงการประเภทนี้เป็นโครงการเพื่อพัฒนาเครื่องมือช่วย สร้างงานประยุกต์ต่างๆ โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปซอฟต์แวร์ เช่น ซอฟต์แวร์วาดรูป ซอฟต์แวร์พิมพ์งาน และซอฟต์แวร์ช่วยการมองวัตถุในมุมต่างๆ เป็นต้น สำหรับซอฟต์แวร์เพื่อการพิมพ์งานนั้นสร้างขึ้นเป็นโปรแกรมประมวลคำ ซึ่งจะเป็นเครื่องมือให้เราใช้ในการพิมพ์งานต่างๆบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ส่วนซอฟต์แวร์การวาดรูป พัฒนาขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้การวาดรูปบนเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เป็นไปได้ โดยง่าย สำหรับซอฟต์แวร์ช่วยการมองวัตถุในมุมต่างๆ ใช้สำหรับช่วยการออกแบบสิ่งของ อาทิเช่น ผู้ใช้วาดแจกันด้านหน้า และต้องการจะดูว่าด้านบนและด้านข้างเป็นอย่างไร ก็ให้ซอฟต์แวร์คำนวณค่าและภาพที่ควรจะเป็นมาให้ เพื่อพิจารณาและแก้ไขภาพแจกันที่ออกแบบไว้ได้อย่างสะดวก

5. โครงการประเภทการทดลองทฤษฎีโครงการประเภทนี้เป็นโครงการที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการ จำลองการทดลองของสาขาต่างๆ ซึ่งเป็นงานที่ไม่สามารถทดลองด้วยสถานการณ์จริงได้ เช่น การจุดระเบิด เป็นต้น และเป็นโครงการที่ผู้ทำต้องศึกษารวบรวมความรู้หลักการ ข้อเท็จจริง และแนวคิดต่างๆ อย่างลึกซึ้งในเรื่องที่ต้องการศึกษาแล้วเสนอเป็นแนวคิด

แบบจำลอง หลักการ ซึ่งอาจอยู่ในรูปของสูตร สมการ หรือคำอธิบาย พร้อมทั้งการจำลองทฤษฎีด้วยคอมพิวเตอร์ให้ออกมาเป็นภาพ ภาพที่ได้ก็จะเปลี่ยนไปตามสูตรหรือสมการนั้น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น การทำโครงการประเภทนี้มีจุดสำคัญอยู่ที่ผู้ทำต้องมีความรู้ในเรื่องนั้นๆ เป็นอย่างดี ตัวอย่างโครงการจำลองทฤษฎี เช่น การทดลองเรื่องการไหลของของเหลว การทดลองเรื่องพฤติกรรมของปลาปิรันย่า และการทดลองเรื่องการมองเห็นวัตถุแบบสามมิติ เป็นต้น

ขั้นตอนการทำโครงการคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย

1. คัดเลือกหัวข้อโครงการที่สนใจ
2. ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล
3. จัดทำเค้าโครงของโครงการ
4. การลงมือทำโครงการ
5. การเขียนรายงาน
6. การนำเสนอและแสดงโครงการ

คัดเลือกหัวข้อโครงการที่สนใจ

โดยทั่วไปเรื่องที่จะนำมาพัฒนาเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ มักจะได้อาจมาจากปัญหา คำถาม หรือความสนใจในเรื่องต่างๆ จากการสังเกตสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบคอมพิวเตอร์ หรือสิ่งต่างๆ รอบตัว ปัญหาที่จะนำมาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ได้จากแหล่งต่างๆ กัน ดังนี้

1. การอ่านค้นคว้าจากหนังสือ เอกสาร หนังสือพิมพ์ หรือวารสารต่างๆ
2. การไปเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆ
3. การฟังบรรยายทางวิชาการ รายการวิทยุและโทรทัศน์ รวมทั้งการสนทนาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างเพื่อนนักเรียนหรือกับบุคคลอื่นๆ
4. กิจกรรมการเรียนการสอนในโรงเรียน
5. งานอดิเรกของนักเรียน
6. การเข้าชมงานนิทรรศการหรืองานประกวดโครงการคอมพิวเตอร์

ในการตัดสินใจเลือกหัวข้อที่จะนำมาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ ควรพิจารณาองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. ต้องมีความรู้และทักษะพื้นฐานอย่างเพียงพอในหัวข้อเรื่องที่จะศึกษา
2. สามารถจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ และวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องได้
3. มีแหล่งความรู้เพียงพอที่จะค้นคว้าหรือขอคำปรึกษา
4. มีเวลาเพียงพอ
5. มีงบประมาณเพียงพอ
6. มีความปลอดภัย

ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล

1. การศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล ซึ่งรวมถึงการขอคำปรึกษาจากครู ปรึกษา และครุท่านอื่นๆ จะช่วยให้นักเรียนได้แนวคิดที่ใช้ในการกำหนดขอบเขตของเรื่องที่จะศึกษา

ได้เฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น รวมทั้งได้ความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่จะศึกษาจนสามารถใช้ออกแบบและวางแผนดำเนินการทำโครงการนั้นได้อย่างเหมาะสม ในการศึกษาจะต้องได้คำตอบว่า จะทำ อะไร

2. ทำไมต้องทำ
3. ต้องการให้เกิดอะไร
4. ทำอย่างไร
5. ใช้ทรัพยากรอะไร
6. ทำกับใคร
7. เสนอผลอย่างไร

การลงมือทำโครงการ

เมื่อเค้าโครงของโครงการได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว ก็เสมือนว่าการจัดทำโครงการได้ผ่านพ้นไปแล้วมากกว่าครึ่ง ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการลงมือพัฒนาตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ ดังนี้

การเตรียมการ

การเตรียมการ ต้องเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ และวัสดุอื่นๆ ที่ใช้ในการพัฒนาให้พร้อมด้วย และควรเตรียมสมุดบันทึกหรือบันทึกเป็นแฟ้มข้อความไว้ในระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับบันทึกการทำกิจกรรมต่างๆ ระหว่างทำโครงการ ได้แก่ ได้ปฏิบัติอย่างไร ได้ผลอย่างไร มีปัญหาและแก้ไขได้หรือไม่อย่างไร รวมทั้งข้อสังเกตต่างๆ ที่พบ

การลงมือพัฒนา

1. ปฏิบัติตามแผนงานที่วางไว้ในเค้าโครง แต่อาจเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมได้ถ้าพบว่าช่วยทำให้ผลงานดีขึ้น
2. จัดระบบการทำงานโดยทำส่วนที่เป็นหลักสำคัญ ให้แล้วเสร็จก่อน จึงค่อยทำ ส่วนที่เป็นส่วนประกอบหรือส่วนเสริมเพื่อให้โครงการมีความสมบูรณ์มากขึ้น และถ้ามีการแบ่งงานกันทำ ให้ตกลงรายละเอียดในการต่อเชื่อมชิ้นงานที่ชัดเจนด้วย
3. พัฒนาระบบงานด้วยความละเอียดรอบคอบ และบันทึกข้อมูลไว้อย่างเป็นระบบและครบถ้วน

การทดสอบผลงานและแก้ไข

การตรวจสอบความถูกต้องของผลงาน เป็นความจำเป็นเพื่อให้แน่ใจว่าผลงานที่พัฒนาขึ้นทำงานได้ถูกต้องตรงกับความต้องการ ที่ระบุไว้ในเป้าหมายและทำด้วยประสิทธิภาพสูงด้วย

การอภิปรายและข้อเสนอแนะ

เมื่อพัฒนาผลงานเรียบร้อยแล้ว ให้จัดทำสรุปด้วยข้อความที่สั้นกะทัดรัดอย่างครอบคลุม เพื่อช่วยให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงสิ่งที่ค้นพบจากการทำโครงการ และทำการอภิปรายผลด้วย เพื่อพิจารณาข้อมูลและผลที่ได้ พร้อมกับนำไปหาความสัมพันธ์กับหลักการ ทฤษฎี หรือผลงานที่ผู้อื่นได้ศึกษาไว้แล้ว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำหลักการ ทฤษฎี หรือผลงานของผู้อื่นมาใช้ประกอบการอภิปรายผลที่ได้ด้วย

แนวทางการพัฒนาโครงการในอนาคตและข้อเสนอแนะ

เมื่อทำโครงการเสร็จสิ้นลงแล้ว นักเรียนอาจพบข้อสังเกต ประเด็นที่สำคัญ หรือปัญหา ซึ่งสามารถเขียนเป็นข้อเสนอแนะและสิ่งที่จะต้องจะศึกษาและหรือใช้ประโยชน์ต่อไปได้

การเขียนรายงาน

การเขียนรายงานเป็นวิธีการสื่อความหมายเพื่อให้ผู้อื่นได้เข้าใจแนวคิด วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า ข้อมูลที่ได้ ตลอดจนข้อสรุปและข้อเสนอแนะต่างๆ เกี่ยวกับโครงการนั้น ในการเขียนรายงาน นักเรียนควรใช้ภาษาที่อ่านง่าย ชัดเจน กระชับ และตรงไปตรงมา ให้ครอบคลุมหัวข้อต่างๆ เหล่านี้

ส่วนนำ

ส่วนนำ เป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับโครงการนั้นซึ่งประกอบด้วย

1. ชื่อโครงการ
2. ชื่อผู้ทำโครงการ
3. ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา
4. คำขอบคุณ เป็นคำกล่าวขอบคุณบุคคลหรือหน่วยงาน ที่มีส่วนช่วยทำให้โครงการสำเร็จ
5. บทคัดย่อ อธิบายถึงที่มา ความสำคัญ วัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการ และผลที่ได้โดยย่อ

บทนำ

บทนำเป็นส่วนรายละเอียดของเนื้อหาของโครงการซึ่งประกอบด้วย

1. ที่มาและความสำคัญของโครงการ
2. เป้าหมายของการศึกษาค้นคว้า
3. ขอบเขตของโครงการ

หลักการและทฤษฎี

หลักการและทฤษฎี เป็นส่วนสรุปข้อมูลที่ได้จากการศึกษาหาข้อมูลหรือหลักการ ทฤษฎี หรือวิธีการที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาโครงการ ซึ่งรวมถึงการระบุผลงานของผู้อื่นที่นักเรียนนำมาเปรียบเทียบหรือพัฒนาเพิ่มเติมด้วย

วิธีดำเนินการ

วิธีดำเนินการ อธิบายขั้นตอนการดำเนินงานโดยละเอียด พร้อมทั้งระบุปัญหาหรืออุปสรรคที่พบ พร้อมทั้งวิธีการที่ใช้แก้ไข พร้อมทั้งระบุวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการทำงาน

5.5 ผลการศึกษา

ผลการศึกษา นำเสนอข้อมูลหรือระบบที่พัฒนาได้ โดยอาจแสดงเป็นตาราง หรือ กราฟ หรือข้อความ ทั้งนี้ให้คำนึงถึงความเข้าใจของผู้อ่านเป็นหลัก

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผลและข้อเสนอแนะ อธิบายผลสรุปที่ได้จากการทำ งาน ถ้ามีการตั้งสมมติฐานควรระบุด้วยว่าข้อมูลที่ได้สนับสนุนหรือคัดค้านสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือยังสรุปไม่ได้ นอกจากนั้นยังควรกล่าวถึงการนำ ผลการทดลองหรือพัฒนาไปใช้ประโยชน์ อุปสรรคของการทำโครงการ หรือข้อสังเกตที่สำคัญ หรือข้อผิดพลาดบางประการที่เกิดขึ้นจากการทำ โครงการนี้ รวมทั้งข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขหากจะมีผู้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องทำนองนี้ต่อไปในอนาคตด้วย

ประโยชน์

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ ระบุประโยชน์ที่นักเรียนได้รับการพัฒนาโครงการนั้น และประโยชน์ที่ผู้ใช้จะได้รับจากการนำผลงานของโครงการไปใช้ด้วย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม รวบรวมรายชื่อหนังสือ วารสาร เอกสาร หรือเว็บไซต์ต่างๆ ที่ผู้ทำโครงการใช้ ค้นคว้า หรืออ่านเพื่อศึกษาข้อมูลและรายละเอียดต่างๆ ที่นำมาใช้ประโยชน์ในการทำ โครงการนี้ การเขียนเอกสารบรรณานุกรมต้องให้ถูกต้องตามหลักการเขียนด้วย

การจัดทำคู่มือการใช้งาน

หาโครงการที่นักเรียนจัดทำ เป็นการพัฒนาระบบใหม่ขึ้นมา ให้นักเรียนจัดทำคู่มืออธิบายวิธีการใช้ผลงานนั้นโดยละเอียด ซึ่งประกอบด้วย

1. ชื่อผลงาน
2. ความต้องการของระบบคอมพิวเตอร์ ระบุรายละเอียดของคอมพิวเตอร์ที่ต้องมีเพื่อจะใช้ผลงานนั้นได้
3. ความต้องการของซอฟต์แวร์ ระบุรายชื่อซอฟต์แวร์ที่ต้องมีอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผลงานนั้นทำงานได้อย่างสมบูรณ์
4. คุณลักษณะของผลงาน อธิบายว่าผลงานนั้นทำ หน้าที่อะไรบ้าง ระบุอะไรเป็นข้อมูลขาเข้า และส่วนอะไรออกมาเป็นข้อมูลขาออก
5. วิธีการใช้งานของแต่ละฟังก์ชัน อธิบายว่าจะต้องกดคำสั่งใด หรือกดปุ่มใด เพื่อให้ผลงานทำงานในฟังก์ชันหนึ่งๆ

การนำเสนอและแสดงโครงการ

การนำเสนอและการแสดงผลงานเป็นขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่งของการทำโครงการ เพื่อแสดงออกถึงผลิตผลความคิด ความพยายามในการทำงานที่ผู้ทำโครงการได้ทุ่มเท และเป็นวิธีทำให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจถึงผลงานนั้น การเสนอผลงานอาจทำได้ในหลายรูปแบบต่างๆ กัน เช่น การแสดงผลงานโดยไม่มีคำอธิบายประกอบการรายงานด้วยคำพูดในที่ประชุม การจัดนิทรรศการโดยโปสเตอร์และอธิบายด้วยคำพูด เป็นต้น โดยผลงานที่นำมาเสนอหรือจัดแสดงควรประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

1. ชื่อโครงการ
2. ชื่อผู้จัดทำโครงการ
3. ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา
4. คำอธิบายถึงที่มาและความสำคัญของโครงการ
5. วิธีการดำเนินการที่สำคัญ
6. การสาธิตผลงาน
7. ผลการสังเกตและข้อสรุปสำคัญที่ได้จากการทำโครงการ

การเขียนโปรแกรม (Program Coding)

เป็นขั้นตอนสำคัญหลังจากได้ผ่านการออกแบบโปรแกรมแล้ว โดยการนำแนวคิดจากอัลกอริธึม หรือผังงานมาแปลงให้อยู่ในรูปคำสั่งคอมพิวเตอร์ โดยอาศัยความรู้และทักษะการเขียนโปรแกรมและใช้ภาษาคอมพิวเตอร์รวมทั้งเครื่องมือช่วยในการเขียนโปรแกรมต่างๆ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ถูกต้อง และทำงานตามที่เราต้องการ การสร้างโปรแกรม ต้องพิจารณาองค์ประกอบดังนี้

- เลือกภาษาที่เหมาะสม
- ลงมือเขียนโปรแกรม โดยการแปลงขั้นตอนการทำงาน (ประมวลผล) ที่ได้จากการออกแบบ ให้อยู่ในรูปของคำสั่งที่ถูกต้อง ตรงตามรูปแบบของภาษาที่เลือกนั้น

การทดสอบและแก้ไขโปรแกรม (Program Testing & Verification)

การทดสอบและแก้ไขโปรแกรม เป็นขั้นตอนการตรวจสอบโปรแกรมที่เขียนได้ ว่าทำงานถูกต้องตรงตามความต้องการของผู้ใช้ หรือตรงตามลักษณะงานของโปรแกรมนั้นหรือไม่ ความผิดพลาด (Errors) ที่สามารถเกิดขึ้นได้จากการเขียนโปรแกรม มีดังนี้

- Syntax Error ความผิดพลาดที่เกิดจากการใช้คำสั่งผิดรูปแบบที่ภาษานั้นกำหนด เช่น การลืมประกาศตัวแปร การเขียนคำสั่งผิด เช่น คำสั่ง while() เป็น WHILE()
- Logic Error ความผิดพลาดที่เกิดจากการที่โปรแกรมทำงานผิดไปจากขั้นตอนที่ควรจะเป็น เช่น การตรวจสอบเงื่อนไขผิดไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ คำนวณค่าได้คำตอบไม่ถูกต้อง หรือทำงานผิดลำดับขั้นตอน เป็นต้น
- System Design Error ความผิดพลาดที่เกิดจากการที่โปรแกรมทำงานได้ไม่ตรงตามความต้องการของลูกค้า

ขั้นตอนการทดสอบและแก้ไขโปรแกรม

- Desk-Checking ผู้เขียนโปรแกรมตรวจสอบโปรแกรมด้วยตนเอง ถ้าให้ผู้อื่นช่วยดูจะเรียกว่า Structured-Walkthrough
- Translating ตรวจสอบรูปแบบคำสั่งต่างๆที่ใช้ในโปรแกรมโดยตัวแปลภาษา (Translator) เป็นผู้ตรวจ
- Debugging เป็นการทดลองใช้โปรแกรมจริง เพื่อค้นหาข้อบกพร่อง เช่น ผลลัพธ์ที่ไม่ตรงตามความต้องการ ซึ่งอาจมีสาเหตุจาก Logic Errors และถ้าได้ทดสอบกับผู้ใช้จริงก็จะสามารถตรวจสอบ System Design Errors ได้

การจัดทำเอกสารและคู่มือการใช้งาน (Program Documentation)

การจัดทำเอกสารและคู่มือการใช้งานจัดทำเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบหรือการเขียนโปรแกรม ได้แก่

- คู่มือสำหรับผู้ใช้โปรแกรม (User's Manual or User's Guide) คือเอกสารที่อธิบายวิธีการใช้ระบบหรือโปรแกรม เรียกว่า User Manual ใช้สำหรับผู้ใช้งานโปรแกรม แนะนำวิธีการใช้งานโปรแกรม แนะนำคุณสมบัติ และองค์ประกอบของโปรแกรมต่างๆ วิธีการติดตั้งโปรแกรม สามารถทำควบคู่ไปกับการเขียนโปรแกรม อาจทำเป็นคู่มือเอกสารที่อยู่ในรูปแบบโปรแกรมออนไลน์ก็ได้ (Online Manual)
- คู่มือสำหรับผู้เขียนโปรแกรม (Programmer's Manual or Programmer's Guide) เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้น เพื่อให้ผู้พัฒนาโปรแกรม รวมทั้งเทคนิคพิเศษต่างๆ ของโปรแกรม

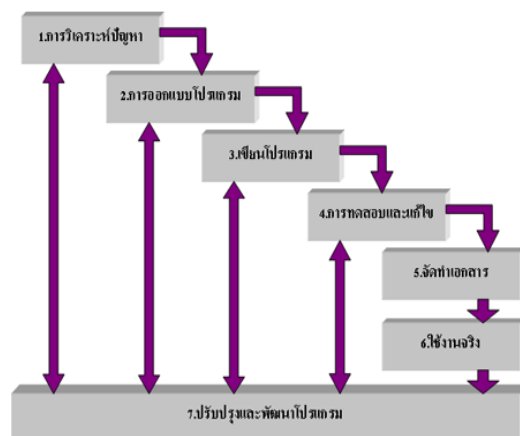
เพื่อให้สะดวกต่อการปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมที่มีอยู่เดิม โดยทั่วไปจะเป็นเอกสารแสดงการวิเคราะห์ และออกแบบระบบ เรียกว่า System Manual ใช้สำหรับผู้พัฒนาระบบหรือโปรแกรม เท่านั้น

การใช้งานจริง (Program Implement)

การใช้งานจริง เป็นขั้นตอนสำคัญหลังจากทำการทดสอบและแก้ไขโปรแกรมให้มีความถูกต้องเรียบร้อยแล้ว โดยการนำโปรแกรมไปใช้งานจริงด้วยการป้อนข้อมูลต่างๆ สภาพแวดล้อม และสถานการณ์ต่างๆโดยผู้ใช้งานโปรแกรมสามารถทำงานตามฟังก์ชัน และทำตามจุดประสงค์ของโปรแกรมที่เขียนไว้ ขั้นตอนการใช้งานจริงของโปรแกรมหากพบข้อผิดพลาด ก็สามารถปรับปรุง แก้ไข โปรแกรมให้ถูกต้องได้

การปรับปรุงและพัฒนาโปรแกรม (Program Maintenance)

การเขียนโปรแกรมที่ดีต้องมีขั้นตอนการปรับปรุงและพัฒนาโปรแกรมให้มีความถูกต้อง ทันสมัย และตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด โดยทั่วไปโปรแกรมที่ใช้งานจะประกอบด้วยหลายรุ่น เช่นรุ่นทดสอบ (Beta Version) และ รุ่นที่ใช้งานจริง (Release Version) และต้องมีการปรับเปลี่ยนโปรแกรมให้ดีขึ้น ดังตัวอย่างเช่นโปรแกรมเวอร์ชัน 1 มีการเพิ่มเติมปรับปรุง แก้ไขโปรแกรมเป็นเวอร์ชัน 1.2 เป็นต้นการพัฒนาโปรแกรมให้ดีขึ้นมีประโยชน์ต่อผู้ใช้งานและผู้เขียนโปรแกรมต้องอาศัยคู่มือการใช้งาน และเอกสารประกอบของโปรแกรม เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไข และให้ผู้อื่นๆสามารถพัฒนาต่อได้



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานโครงการ

ในการจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ พัฒนาระบบบันทึกคลังพัสดุ โรงเรียนเกาะสมุยนี้ ผู้จัดทำโครงการมีวิธีดำเนินงานโครงการ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือหรือโปรแกรมหรือที่ใช้ในการพัฒนา

3.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ พร้อมเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.1.2 โปรแกรม Visual Basic 2010

3.1.3 โปรแกรม Microsoft Word 2010

3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.2.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนอครูที่ปรึกษาโครงการ

3.2.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สนใจ คือเรื่องซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ว่ามีเนื้อหามากน้อยเพียงใด

3.2.3 ศึกษาการพัฒนาการเขียนโปรแกรมจากเอกสารที่ครูประจำวิชากำหนด

3.2.4 จัดทำโครงร่างโครงการคอมพิวเตอร์เพื่อนำเสนอครูที่ปรึกษา

3.2.5 ปฏิบัติการจัดทำโครงการพัฒนาระบบบันทึกคลังพัสดุ โรงเรียนเกาะสมุยสร้างบทเรียนที่สนใจตามแบบเสนอโครงร่างที่เสนอไว้

3.2.6 นำเสนอรายงานความก้าวหน้าเป็นระยะๆ โดยแจ้งให้ครูที่ปรึกษาโครงการเข้าไปตรวจสอบความก้าวหน้าของโครงการ ซึ่งครูที่ปรึกษา จะให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อให้จัดทำเนื้อหาและการนำเสนอที่น่าสนใจต่อไป

3.2.7 จัดทำเอกสารรายงานโครงการคอมพิวเตอร์ โดยนำเสนอในรูปแบบไฟล์คอมพิวเตอร์

3.2.8 ประเมินผลงาน พัฒนาระบบบันทึกคลังพัสดุ โรงเรียนเกาะสมุย

3.2.9 นำเสนอโครงการพัฒนาระบบบันทึกคลังพัสดุ โรงเรียนเกาะสมุยและผ่านห้องเรียนออนไลน์ www.krukea.com

บทที่ 4

ผลการดำเนินงานโครงการ

การจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ การพัฒนาระบบบันทึกคลังพัสดุ โรงเรียนเกาะสมุย เรื่อง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรม Visual Basic 2010 เพื่อให้ผู้จัดทำโครงการสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการเรียนรู้ของตนเองมากยิ่งขึ้น ตลอดจนสามารถในการใช้งานผู้สนใจทั่วไป ซึ่งมีผลการดำเนินงานโครงการ ดังนี้

4.1 ผลการพัฒนาโปรแกรมระบบบันทึกการลาของนักเรียน

ขั้นตอนการดำเนินงานที่เสนอในบทที่ 3 แล้ว แล้วได้มอบโปรแกรมให้กับครูที่ปรึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนเกาะสมุย และหัวหน้ากลุ่มบริหารงานงบประมาณโรงเรียนเกาะสมุย เผยแพร่ผลงานผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในห้องเรียน www.krukea.com

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงาน และข้อเสนอแนะ

การจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์พัฒนาระบบบันทึกคลังพัสดุ โรงเรียนเกาะสมุยนี้สามารถสรุปผลการดำเนินงาน และข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 การดำเนินงานจัดทำโครงการ

5.1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ

5.1.1.1 เพื่อศึกษาและพัฒนาระบบบันทึกคลังพัสดุ โรงเรียนเกาะสมุย

5.1.1.2 เพื่อศึกษาค้นคว้าเรื่องที่น่าสนใจเกี่ยวกับโปรแกรม

5.1.1.3 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนารูปแบบของการเขียนโปรแกรมได้ด้วยตนเองและนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการเรียนรู้ของตนเองมากยิ่งขึ้น

5.1.1.4 เพื่อให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ระหว่างครู เพื่อนและผู้สนใจทั่วไป

5.2 วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือหรือโปรแกรมหรือที่ใช้ในการพัฒนา

5.2.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถนำไปใช้งานได้จริง

5.2.1.2 เผยแพร่ผลงานผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในห้องเรียน www.krukea.com

5.2 สรุปผลการดำเนินงานโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงานที่เสนอในบทที่ 3 แล้ว แล้วได้สมัครเป็นสมาชิก www.krukea.com จากนั้นได้นำเสนอเผยแพร่ผลงานผ่านเครือข่ายเครือข่าย ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุก ที่นี้เว็บบล็อกดังกล่าว สามารถจัดการและเชื่อมต่อกับเว็บไซต์อื่นๆ ได้เป็นอย่างดี โดยทั้งครูที่ปรึกษา เพื่อนๆในห้องเรียนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยแสดงความเห็นในเนื้อหาและรูปแบบของการนำเสนออย่างหลากหลาย ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้และเป็นแหล่งเรียนรู้ในโลกออนไลน์อย่างหลากหลายและรวดเร็ว

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

5.3.1.1 เว็บไซต์ที่ให้บริการ www.krukea.com ให้บุคคลที่เข้ามาเยี่ยมชมหรือศึกษาได้ความรู้และสิ่งดี ๆ นำไปเผยแพร่ต่อให้ผู้อื่นมาศึกษาความรู้ ที่เป็นประโยชน์ต่อไป

5.3.1.2 ควรมีการจัดทำเนื้อหาของโครงการให้หลากหลายให้ครบทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

5.3.1.3 ควรมีการจัดทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพิ่มเติม

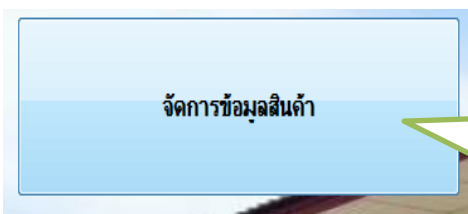
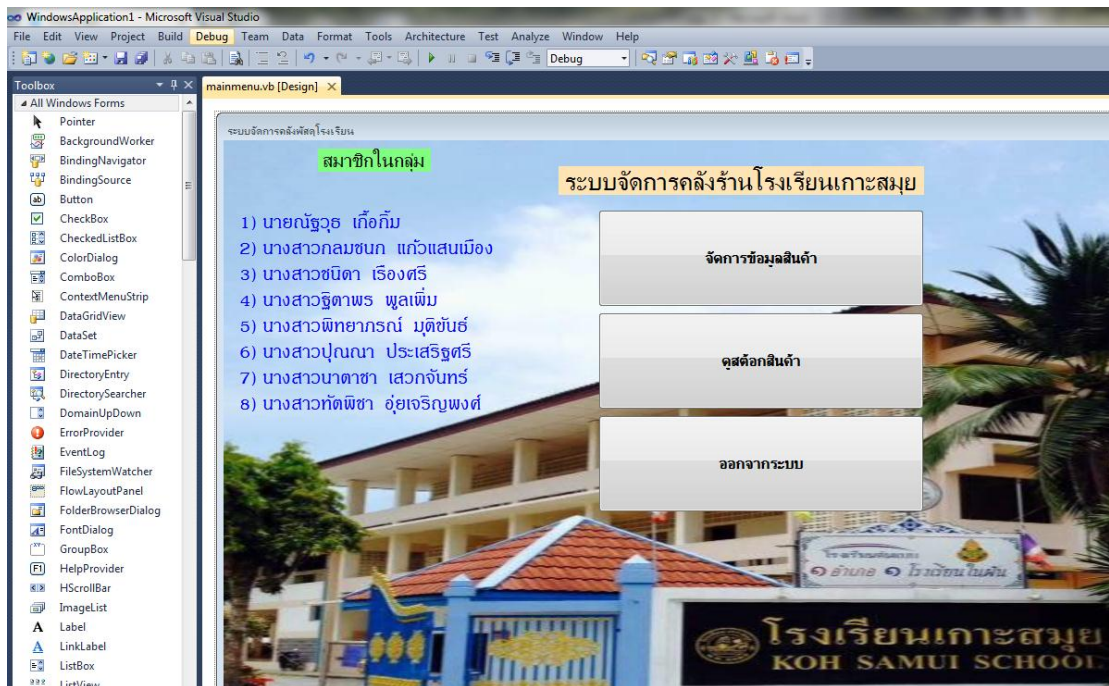
5.3.2 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางในการพัฒนา

5.3.2.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอกับการทำโครงการ และบางครั้งอินเทอร์เน็ตมีปัญหา เข้าพร้อมกันก็จะทำให้ช้า จึงทำให้การพัฒนาเว็บบล็อกเกิดความล่าช้าตามไปด้วย

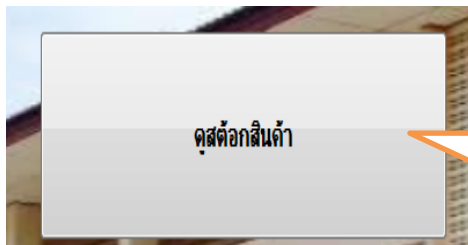
5.3.2.2 ได้นำการพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมไปใช้ในการพัฒนาตนเองมากขึ้น

ภาคผนวก

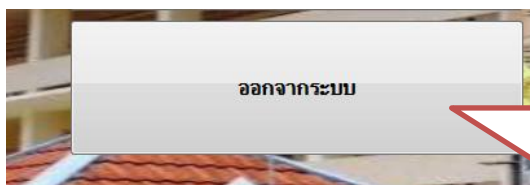
ระบบคลังพัสดุโรงเรียนเกาะสมุย



```
Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button1.Click
    frmproduct.Show()
End Sub
```



```
Private Sub Button2_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button2.Click
    frmtotalproduct.Show()
End Sub
```



```
Private Sub Button3_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button3.Click
    If MessageBox.Show("คุณต้องการออกจากระบบใช่หรือไม่", "คำยืนยัน", MessageBoxButtons.YesNo, MessageBoxIcon.Question) = Windows.Forms.DialogResult.Yes Then
        Application.Exit()
    End If
End Sub
```

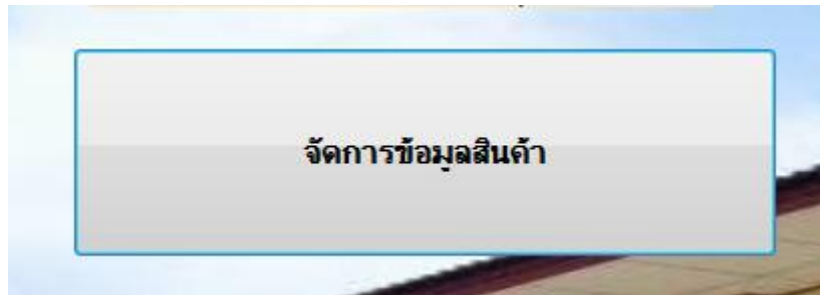


Diagram of the product management form interface with annotations:

- Label**: Points to the form title.
- ข้อมูลสินค้า**: Points to the form title.
- Label**: Points to the form title.
- รหัสสินค้า**: Text box for product code.
- ชื่อสินค้า**: Text box for product name.
- ราคาทุน**: Text box for cost price.
- ราคาขาย**: Text box for selling price.
- จำนวน**: Text box for quantity.
- หน่วยนับ**: Dropdown menu for units.
- DataGridView1_CellContentClick**: Points to the data grid.
- Button_add_Click**: Points to the 'เพิ่ม' (Add) button.
- Button_edit_Click**: Points to the 'แก้ไข' (Edit) button.
- Button_del_Click**: Points to the 'ลบ' (Delete) button.
- Button_edit_Click**: Points to the 'บันทึก' (Save) button.

รหัส	ชื่อสินค้า	ราคาทุน	ราคาขาย	จำนวน	หน่วยนับ
1001	น้ำขวด	8	10	50	ชิ้น
1002	ทองขาว	25	95	50	ชิ้น

```

public Class frmproduct
    Dim action_product As String
    Private Sub frmproduct_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles MyBase.Load
        autoid_product()
        show_product()
        addopen_product()

        clear_product()

    End Sub
    Private Sub addopen_product()
        Button_add.Enabled = True
        button_save.Enabled = False
        Button_edit.Enabled = False
        Button_del.Enabled = False

        textbox1.Enabled = False
        TextBox2.Enabled = False
        TextBox3.Enabled = False
        TextBox4.Enabled = False
        TextBox5.Enabled = False
        ComboBox5.Enabled = False
    End Sub

```



```

Private Sub addclose_product()
    Button_add.Enabled = False
    Button_save.Enabled = True

    TextBox2.Enabled = True
    TextBox3.Enabled = True
    TextBox4.Enabled = True
    TextBox5.Enabled = True

    ComboBox5.Enabled = True

End Sub
Private Sub clear_product()
    textbox1.Text = ""
    TextBox2.Text = ""
    TextBox3.Text = ""
    TextBox4.Text = ""
    TextBox5.Text = ""

    ComboBox5.Text = "--กรุณาเลือก--"

End Sub

Private Sub autoid_product()
    Dim s As String = "SELECT TOP 1 p_id FROM tb_product ORDER BY p_id
DESC"
    Dim i As Integer = 0
    Dim n As Double = 0
    i = daa(s, "autoid_product")
    If i <> 0 Then
        n = Convert.ToDouble(ds.Tables("autoid_product").Rows(0).Item(0))
        n += 1
        textbox1.Text = n.ToString("000")
        ds.Tables("autoid_product").Clear()
    Else
        textbox1.Text = "1001"
    End If
End Sub
Private Sub show_product()
    Dim s As String = ""
    s = "SELECT * FROM tb_product ORDER BY p_id"
    Dim i As Integer = 0
    If isfind_product = True Then
        ds.Tables("show_product").Clear()
    End If
    i = daa(s, "show_product")
    If i <> 0 Then
        isfind_product = True
        DataGridView1.DataSource = ds.Tables("show_product")

        With DataGridView1
            If .RowCount > 0 Then

                .Columns(0).HeaderText = "รหัส"
                .Columns(1).HeaderText = "ชื่อสินค้า"
                .Columns(2).HeaderText = "ราคาทุน"
                .Columns(3).HeaderText = "ราคาขาย"
                .Columns(4).HeaderText = "จำนวน"
                .Columns(5).HeaderText = "หน่วยนับ"
            End If
        End With
    End If
End Sub

```

```

        .Columns(0).Width = 50
        .Columns(1).Width = 200
        .Columns(2).Width = 90
        .Columns(3).Width = 90
        .Columns(4).Width = 90
        .Columns(5).Width = 90

        End If
    End With
Else
    Button_add.Enabled = True
End If
End Sub

Private Sub Button_add_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button_add.Click
    action_product = "add_product"
    addclose_product()
    clear_product()
    autoid_product()
End Sub

Private Sub DataGridView_product_CellMouseUp(ByVal sender As Object, ByVal
e As System.Windows.Forms.DataGridViewCellEventArgs) Handles
DataGridView1.CellMouseUp
    Try
        With DataGridView1
            TextBox1.Enabled = False

            Button_del.Enabled = True
            Button_edit.Enabled = True
            TextBox1.Text =
                .Rows.Item(e.RowIndex).Cells(0).Value.ToString()
            TextBox2.Text =
                .Rows.Item(e.RowIndex).Cells(1).Value.ToString()
            TextBox3.Text =
                .Rows.Item(e.RowIndex).Cells(2).Value.ToString()
            TextBox4.Text =
                .Rows.Item(e.RowIndex).Cells(3).Value.ToString()
            TextBox5.Text =
                .Rows.Item(e.RowIndex).Cells(4).Value.ToString()
            ComboBox5.Text =
                .Rows.Item(e.RowIndex).Cells(5).Value.ToString()

        End With
        Button_add.Enabled = True
    Catch ex As Exception

    End Try

End Sub

Private Sub Button_del_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button_del.Click
    If MessageBox.Show("คุณต้องการลบข้อมูลนี้ ใช่หรือไม่", "คำเตือน",
MessageBoxButtons.YesNo, MessageBoxIcon.Question) =
Windows.Forms.DialogResult.Yes Then
        Dim se As String = "DELETE * FROM tb_product WHERE (p_id='" &
        TextBox1.Text & "')"
    End If
End Sub

```

```

        Dim ie As Integer = 0
        ie = dmm(se)
        If ie <> 0 Then
            MsgBox.Show("ลบข้อมูลสินค้าเรียบร้อยแล้ว", "ผลการทำงาน",
                MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information)
            show_product()
            clear_product()
            autoid_product()
            addopen_product()
        Else
            MsgBox.Show("ไม่สามารถทำการลบข้อมูลได้", "ผลการทำงาน",
                MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error)
        End If
    End If
End Sub

Private Sub Button_edit_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button_edit.Click
    action_product = "edit_product"
    addclose_product()
    TextBox1.Enabled = False
End Sub

Private Sub button_save_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button_save.Click
    If action_product = "add_product" Then
        Dim s As String = "INSERT INTO
tb_product(p_id,p_name,p_cap,p_sale,p_unit,p_cunit)"
        s &= " VALUES('" & TextBox1.Text & "','" & TextBox2.Text & "','" &
        TextBox3.Text & "','" & TextBox4.Text & "','" & TextBox5.Text & "','" &
        ComboBox5.Text & "')"
        Dim i As Integer = 0
        i = dmm(s)
        If i <> 0 Then
            MsgBox.Show("เพิ่มข้อมูลสินค้าเรียบร้อยแล้ว", "ผลการทำงาน",
                MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information)
            show_product()
            clear_product()
            autoid_product()
            addopen_product()
        Else
            MsgBox.Show("ไม่สามารถเพิ่มข้อมูลสินค้าได้", "ผลการทำงาน",
                MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error)
        End If
    End If
    If action_product = "edit_product" Then
        Dim se As String = "UPDATE tb_product SET p_name='" & TextBox2.Text
        & "','" & p_cap='" & TextBox3.Text & "','" & p_sale='" & TextBox4.Text & "','" &
        p_unit='" & TextBox5.Text & "','" & p_cunit='" & ComboBox5.Text & "' WHERE (p_id='" &
        TextBox1.Text & "')"
        Dim ie As Integer = 0
        ie = dmm(se)
        If ie <> 0 Then
            MsgBox.Show("แก้ไขข้อมูลเรียบร้อยแล้ว", "ผลการทำงาน",
                MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information)
            show_product()
            clear_product()
            autoid_product()
            addopen_product()
        End If
    End If
End Sub

```

```

Else
    MessageBox.Show("ไม่สามารถทำการแก้ไขข้อมูลได้", "ผลการทำงาน",
    MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error)
End If
End If
End Sub

```

```

Private Sub PictureBox1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs)

```

```

End Sub

```

```

Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs)

```

```

End Sub

```

```

End Class

```

สต็อกสินค้า

รหัส	ชื่อสินค้า	ราคาทุน	ราคาขาย	จำนวน	หน่วยนับ
1001	น้ำชาล	8	10	50	ชิ้น
1002	ทองชา	25	95	50	ชิ้น
*					

```

Public Class frmtotalproduct

```

```

Private Sub frmtotalproduct_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles MyBase.Load
    show_totalproduct()

```

```

End Sub

```

```

Private Sub show_totalproduct()

```

```

Dim s As String = ""

```

```

s = "SELECT * FROM tb_product ORDER BY p_id"

```

```

Dim i As Integer = 0

```

```

If isfind_totalproduct = True Then

```

```

    ds.Tables("show_totalproduct").Clear()

```

```

End If

```

```

i = daa(s, "show_totalproduct")

```

```

If i <> 0 Then

```

```

    isfind_totalproduct = True

```

```

    DataGridView1.DataSource = ds.Tables("show_totalproduct")

```

```
With DataGridView1
  If .RowCount > 0 Then

    .Columns(0).HeaderText = "รหัส"
    .Columns(1).HeaderText = "ชื่อสินค้า"
    .Columns(2).HeaderText = "ราคาทุน"
    .Columns(3).HeaderText = "ราคาขาย"
    .Columns(4).HeaderText = "จำนวน"
    .Columns(5).HeaderText = "หน่วยนับ"

    .Columns(0).Width = 100
    .Columns(1).Width = 300
    .Columns(2).Width = 150
    .Columns(3).Width = 150
    .Columns(4).Width = 150
    .Columns(5).Width = 150

  End If
End With
Else

End If
End Sub
```

บรรณานุกรม

- จำลอง ครูอุตสาหะ. (2551). ASP.NET ฉบับโปรแกรมเมอร์. กรุงเทพฯ: เคทีพีคอมพิวเตอร์ คอนซัลท์.
- ณัฐกานต์ ระกา. (2546). เริ่มต้นกับ ASP.NET ฉบับการทำงานกับฐานข้อมูล. กรุงเทพฯ: บริษัท ซัคเซส มีเดียจำกัด
- ทวีชัย หงส์สุมาลย์,และสงวนชัย สุวรรณชีวะศิริ. (2546). อินไซต์ASP.Net ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ:โปรวิชั่น.
- ทิพเนตร เยาวะบุตร,และ ลักขณา มาฉิมมี. (2552).ระบบบริหารจัดการโรงเรียนกวดวิชาบน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต:กรณีศึกษาโพธิ์ทองวิทยาจังหวัดอุบลราชธานี, นิพนธ์ปริญญา บริหารธุรกิจบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธวัชชัย สุริยะทองธรรม. (2548). พัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ASP.NET. กรุงเทพฯ: ซัคเซส มีเดีย.
- บัญชา ปะสีละเตสัง. (2546). การเขียนโปรแกรม ASP.NET ด้วย VB.NET และ C#. กรุงเทพฯ: ซี เอ็ดดูเคชั่น.
- พงษ์พันธ์ ศิวาลัย. (2552). SQL Server 2008 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ไพฑูรย์ จันทร์เรือง. (2550). การสนับสนุนการตัดสินใจเลือกสาขาการเรียนของนักศึกษาในระดับ ปริญญาตรีโดยใช้เทคนิคต้นไม้ตัดสินใจ, สารนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- มณีโชติ สมานไทย. (2546). การเขียนโค้ด ASP.NET ฉบับสมบูรณ์. นนทบุรี: อินโฟเพรส.
- รัศมี จันทะเริง. (2549). โครงการเรื่องระบบซื้อ-ขายร้านขายวัสดุอุปกรณ์เชื่อมต่อประปา ตำบล สีแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด. นิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต, มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.
- ศุภชัย สมพานิช. (2553). Basic ASP.NET 4.0. นนทบุรี: บริษัท ไอทีซีพีเมียร์จำกัด.
- เอกชัยแน่นอุดร,และวิชาศิริธรรมจักร. (2551). การเขียนโปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต. มหาสารคาม : หจก.อภิชาติการพิมพ์.
- Kanjilal, J. (2010). ASP.NET 4.0 Programming. New York: McGraw Hill.
- Mayo, J. (2010). Microsoft Visual Studio 2010: A Beginner's Guide. New York: Microsoft.
- Vieira, R. (2009).Professional SQL Server™ 2008Programming. Indianapolis: Wiley Publishing