ทฤษฎี

2.1 <u>การเชื่อมโยงเอกสาร</u>

การเชื่อมโยงเอกสารหรือ ไฮเปอร์ลิงค์ (hyperlink) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า ลิงค์ คือการเชื่อมโยงกันของเอกสารบนอินเทอร์เน็ต จากจุดหนึ่งของเอกสารไปยังอีกจุดหนึ่งภายในเอกสารชิ้นเดียวกัน หรือไปยังเอกสารอื่น ๆ ซึ่งอาจจะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกันหรือไม่ก็ได้ การเชื่อมโยงเอกสารในลักษณะนี้มีประโยชน์อย่างมาก เพราะเอกสารที่อยู่เดี่ยว ๆ นั้น ผู้ชมจำเป็นต้องรู้ที่อยู่หรือตำแหน่งที่เก็บที่แน่นอนจึงจะเข้าชมได้ แต่เมื่อเอกสารต่าง ๆ ลิงค์กัน ผู้ชมสามารถเปิดอ่านเอกสารหนึ่งแล้วเชื่อมโยงไปยังอีกเอกสารหนึ่ง ต่อไปได้เรื่อย ๆ

ต้นทางของไฮเปอร์ลิงค์บนเว็บเพจอาจจะเป็นข้อความ, ภาพกราฟฟิก, เมนูแบบดร็อปดาวน์ หรือแม้แต่พื้นที่บางส่วนของภาพกราฟฟิก (Image map) ก็ได้ ส่วนปลายทางก็เป็นได้ทั้งเว็บเพจหรือตำแหน่งที่เจาะจงบนเว็บเพจ, เว็บไซท์, ที่อยู่อีเมล์, ไฟล์ข้อมูลสำหรับดาวน์โหลด และไฟล์โปรแกรมสำหรับเพื่อให้เกิดผลลัพธ์อย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นต้น

2.1.1 มาตรฐานของ URL

การทำงานของไฮเปอร์ลิงค์จะเกิดขึ้นได้ ต้องมีส่วนประกอบ 2 อย่างด้วยกันคือ

<u>ต้นทาง (Source Anchor)</u>

หมายถึงองค์ประกอบบนเว็บเพจที่เป็นจุดลิงค์ ซึ่งเมื่อผู้ชมเลื่อนเมาส์ไปชี้ พอยเตอร์จะเปลี่ยนเป็นรูปมือ (หรือรูปแบบอย่างอื่นที่สื่อความหมาย) และเมื่อถูกคลิก เอกสารหรือข้อมูลปลายทางจะถูกเรียกขึ้นมาแสดง องค์ประกอบต้นทางนี้อาจจะเป็นข้อความหรือภาพกราฟฟิกก็ได้ นอกจากนั้นเรายังสามารถภาพกราฟฟิก 1 ภาพ มาแบ่งย่อยเป็นไฮเปอร์ลิงค์ไปยังปลายทางหลายแห่งที่ต่างกัน ซึ่งเรียกว่า Image map

<u>ปลายทาง (Destination Anchor)</u>

หมายถึงไฟล์เอกสารหรือแหล่งข้อมูลใด ๆ บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะถูกเรียกใช้เมื่อผู้ชมคลิกที่ลิงค์ปลายทางของไฮเปอร์ลิงค์ สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

- *เว็บเพจหรือเว็บไซท์* ส่วนมากแล้วลิงค์บนเว็บเพจจะใช้สำหรับเปิดไปยังเว็บเพจอื่นภายในเว็บไซท์เดียวกัน หรือเปิดไปยังเว็บไซท์อื่น ซึ่งถ้าหากไม่ระบุชื่อไฟล์ก็จะเป็นการเปิดโฮมเพจของเว็บไซท์นั้น
- *ตำแหน่งเฉพาะบนเว็บเพจ* (named anchor) เป็นการสั่งให้บราวเซอร์เปิดเว็บเพจพร้อมทั้งเลื่อนไปยังตำแหน่งที่ระบุทันที (ตามปกติบราวเซอร์จะเริ่มแสดงเว็บเพจที่ตำแหน่งบนสุด)
- *คำสั่งให้ส่งอีเมล์* (email link) เป็นการสั่งให้เปิดโปรแกรมอีเมล์ดีฟอลต์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ชมเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับเขียนข้อความและส่งอีเมล์
- *โปรแกรมที่ทำงานบนเซิร์ฟเวอร์* (server-side script หรือ web application) ปัจจุบันเว็บไซท์จำนวนมากนำ server-side-script มาช่วยทำงานต่าง ๆเช่นช่วยสร้างเว็บเพจที่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหกอัตโนมัติ, ใช้สืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูล หรือแม้แต่การสร้างโปรแกรมแอพลิเคชั่นที่ทำงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เราสามารถสร้างลิงค์เพื่อสั่งรันโปรแกรมเหล่านี้โดยตรง พร้อมทั้งส่งค่าการทำงาน (parameter) ต่าง ๆ ไปยังโปรแกรมได้
- *คำสั่งรันโปรแกรม JavaScript* เพื่อใช้ทำงานบางอย่าง เช่น สร้างการโต้ตอบบนเว็บเพจ, เปิดลิงค์เป็นวินโดว์ใหม่แบบบป๊อบอัพ และปิดวินโดว์บราวเซอร์ เป็นต้น
- *ไฟล์เอกสารประเภทต่าง ๆ* เราสามารถสร้างลิงค์ไปยังไฟล์เอกสารหรือข้อมูลใด ๆ บนอินเทอร์เน็ตก็ได้หากรู้ตำแหน่งที่อยู่ที่แน่นอน ซึ่งวิธีทำงานของบราวเซอร์จะขึ้นกับประเภทของไฟล์เหล่านั้น เช่น ถ้าเป็นมัลติมีเดียที่บราวเซอร์เล่นได้เอง มันก็จะแสดงออกมาเลย หากเป็นมัลติมีเดียหรือไฟล์เอกสารที่บราวเซอร์ไม่รู้จัก แต่เครื่องของผู้ชมมีโปรแกรมเสริมหรือปลั๊กอิน

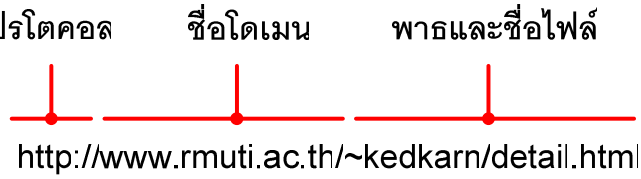
ติดตั้งอยู่ โปรแกรมเสริมจะถูกเรียกขึ้นมาแสดง และหากเป็นไฟล์อื่น ๆ บราวเซอร์จะสอบถามให้เลือกดาวน์โหลดหรือเปิดด้วยโปรแกรมดีฟอลต์สำหรับไฟล์ประเภทนั้น ๆ

<u>วิธีกำหนดที่อยู่ปลายทางของไฮเปอร์ลิงค์</u>

การอ้างถึงที่อยู่ปลายทางของไฮเปอร์ลิงค์จะใช้ระบบแอดเดรสมาตรฐานของอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่า URL (Uniform Resource Locator

<u>แบบเต็มหรือแบบสัมบูรณ์(Absolute URL)</u>

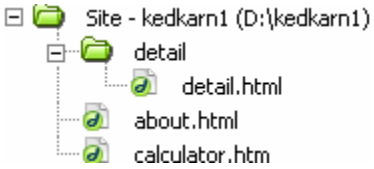
เป็นการกำหนดที่อยู่ของเอกสารแบบเต็มรูป ซึ่งประกอบด้วยส่วนของโปรโตคอล ชื่อโดเมนของเว็บไซท์ รวมทั้งพาธและชื่อไฟล์ เช่น



แบบสัมพัทธ์กับเว็บเพจต้นทาง (Document-Relative Path)

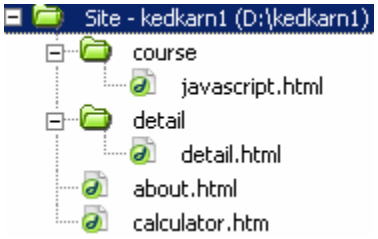
เป็นการกำหนดที่อยู่โดยอ้างอิงความสัมพันธ์ระหว่างเว็บเพจต้นทางของลิงค์ กับไฟล์เอกสารปลายทางที่อยู่ภายในโครงสร้างไดเร็คทอรีเดียวกัน ดังนั้นวิธีนี้จึงใช้ได้กับเว็บเพจต้นทางและปลายทางที่อยู่ภายในโครงสร้างไดเร็คทอรีเดียวกันเท่านั้น เช่น

- กรณีที่เว็บเพจต้นทางอยู่ในไดเร็คทอรีเดียวกับเว็บเพจปลายทาง การอ้างถึงจะใช้เพียงชื่อไฟล์ปลายทางเท่านั้น เช่น ไฟล์ abount.html เรียกไฟล์ calculator.html



- กรณีที่เว็บเพจปลายทางอยู่ในไดเร็คทอรี่ย่อย ภายใต้ไดเร็คทอรีของเว็บเพจต้นทาง การอ้างถึงจะใช้ชื่อไดเร็คทอรี่ย่อย ตามด้วยเครื่องหมาย “/” และชื่อไฟล์ปลายทาง เช่น detail/detail.html หากเว็บเพจปลายทางอยู่ในไดเร็คทอรีที่ย่อยไปมากกว่า 1 ระดับ ก็ใช้เครื่องหมาย “/” คั่นหลาย ๆ ครั้ง เช่น /training/course/javascript.html

- กรณีที่เว็บเพจปลายทางอยู่ในไดเร็คทอรีอื่น ซึ่งไม่ใช่เส้นทาง (path) เดียวกันกับไดเร็คทอรีของเว็บเพจต้นทาง การอ้างถึงจะใช้ตัวอักษร “../” เพื่อย้อนสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้นไปทีละ 1 ระดับ (หากต้องระบุตำแหน่งย้อนขึ้นไปมากกว่า 1 ระดับ ก็จะใช้ตัวอักษร “../” ติด ๆ กัน หลายชุด) แล้วจึงระบุพาธของเว็บเพจปลายทาง เช่น ../detail/detail.html หรือ ../../course/javascript.html



แบบสัมพัทธ์กับไดเร็คทอรีหลักของเว็บไซท์ (Site Root-Relative Path)

เป็นการกำหนดที่อยู่โดยอ้างอิงกับไดเร็คทอรีหลัก (root) ของเว็บไซท์ ดังนั้นจึงใช้ได้กับเว็บเพจต้นทางและปลายทางที่อยู่ภายในเว็บไซท์เดียวกันเท่านั้น การอ้างอิงแบบนี้จะเริ่มด้วยเครื่องหมาย "/" (แทน root) เสมอ แล้วตามด้วยพาธและชื่อไฟล์ เช่น /course/javascript.html หรือ /abount.html

2.1.2 การเชื่อมโยงเอกสารภายในหน้าเอกสาร (Name Anchor)

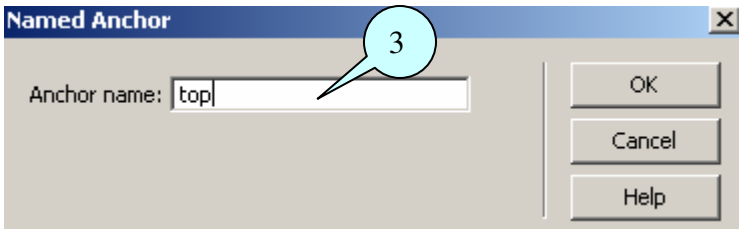
เว็บเพจที่มีเนื้อหายาว ๆ มักจะสร้างความสับสนและทำให้ผู้ชมค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ช้า แม้ว่าเราจะแบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อย่อย ๆ หรือแบ่งส่วนพื้นที่อย่างชัดเจนแล้วก็ตาม วิธีที่จะช่วยได้คือการทำสารบัญหรือดัชนีไว้ที่ตอนบนของเว็บเพจ แล้วสร้างลิงค์ไปยังส่วนต่าง ๆ ภายในเนื้อหา นอกจากนี้เว็บเพจทั่ว ๆ ไป มักจะมีลิงค์อยู่ที่ด้านล่างสุดสำหรับให้ผู้ชมคลิกเพื่อกลับไปยังตอนต้นได้อย่างรวดเร็ว

การสร้างลิงค์ภายในเว็บเพจเดียวกันประกอบด้วย 2 ขั้นตอนคือ

- การสร้าง named anchor คือการกำหนดและตั้งชื่อให้กับจุดที่จะลิงค์ไปมา
- การสร้างลิงค์ไปยัง named anchor ที่สร้างไว้

<u>การสร้าง Named Anchor</u>

1. คลิกเมาส์เพื่อวางเคอร์เซอร์ตรงจุดที่จะสร้าง name anchor
2. คลิกปุ่ม Named Anchor บนเมนู Common ของ Insert Bar
3. ตั้งชื่อลงในช่อง Anchor name แล้วคลิก OK



4. จะปรากฏไอคอนรูปสมอเรือ ตรงตำแหน่งที่เลือกไว้ ซึ่งถ้าคุณเข้าไปดูที่มุมมอง Code ของเว็บเพจจะเห็นแท็ก HTML ดังนี้

```
<a name = "top"></a>
```

<u>การสร้างลิงค์ไปยัง Named Anchor</u>

1. เลือกข้อความหรือภาพกราฟฟิกที่จะสร้างเป็นลิงค์
2. พิมพ์ชื่อของ named anchor ลงในช่อง Link บน Properties Inspector โดยใส่ # นำหน้า เช่น #top แล้วกด Enter
3. ทดสอบการทำงานของลิงค์ในบราวเซอร์ โดยกดคีย์ F12 แล้วคลิกที่ลิงค์ที่สร้างไว้ ถ้าเข้าไปดูที่มุมมอง code จะเห็นแท็ก HTML ดังนี้

 Top

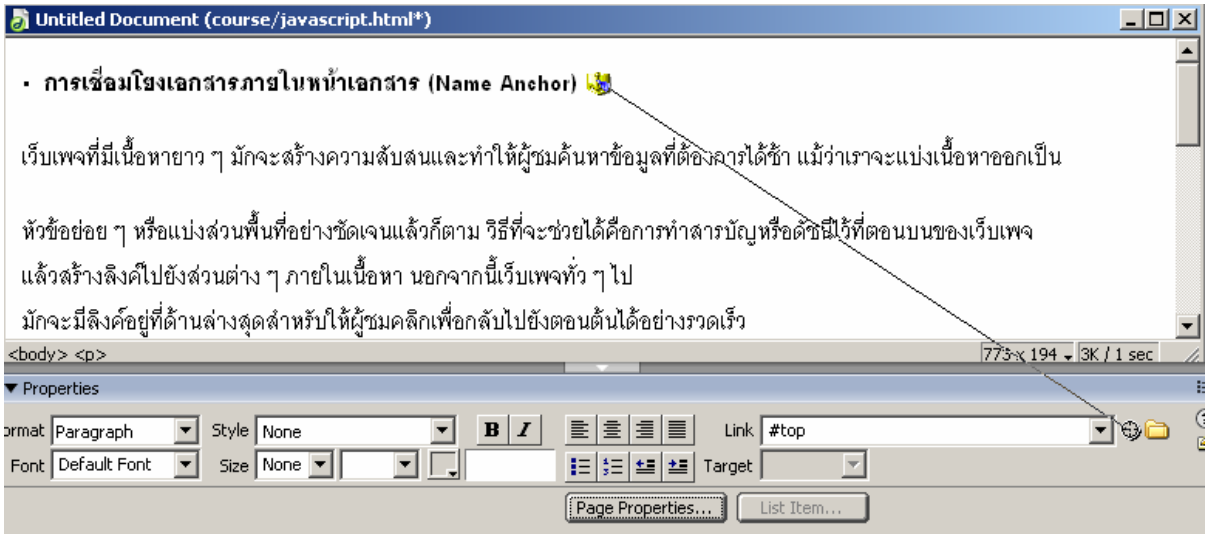
ชื่อ named anchor ให้ใช้เป็นภาษาอังกฤษหรือตัวเลขเท่านั้น และห้ามเว้นวรรค หากต้องการเว้นช่องว่างให้ใช้เครื่องหมาย _ แทน นอกจากนี้ต้องระวังเรื่องตัวพิมพ์เล็กหรือใหญ่ เพราะบราวเซอร์บางตัว เช่น Netscape จะถือว่าไม่เหมือนกัน

<u>เทคนิคการสร้างลิงค์ไปยัง Named Anchor แบบรวดเร็ว</u>

1. เลือกข้อความหรือภาพที่ต้องการสร้างเป็นลิงค์
2. คิลกลากไอคอน Point to File (ท้ายช่อง Link บน Properties Inspector)
3. นำไปชี้ที่ไอคอน ของ named anchor ที่ต้องการลิงค์ไปหา
4. สังเกตว่าจะปรากฏชื่อ named anchor ในช่อง Link จากนั้นปล่อยเมาส์

หากไอคอน ที่ต้องการชี้นั้นอยู่เลยหน้าจอออกไป คุณสามารถเลือกทำได้ 2 วิธี คือ

- เลื่อนหน้าจอให้เห็นไอคอน ที่ต้องการก่อน แล้วจึงคลิกลาก ไปชี้
- คลิกลาก ไปชี้ที่บริเวณใกล้ ๆ ขอบเว็บเพจ หน้าจอจะถูกเลื่อนเองโดยอัตโนมัติ เมื่อพบไอคอน ที่ต้องการแล้วจึงนำเมาส์ไปชี้



<u>การแก้ไข Named Anchor</u>

- การเปลี่ยนชื่อ named anchor ทำได้โดยคลิกที่ไอคอน บนเว็บเพจ แล้วพิมพ์แก้ไขชื่อบน Properties Inspector ทั้งนี้ลิงค์ที่อ้างถึง named anchor จะไม่เปลี่ยนตามโดยอัตโนมัติ
- การลบ named anchor ทำได้โดยคลิกที่ไอคอน บนเว็บเพจ แล้วกดคีย์ Delete
- การย้ายตำแหน่ง named anchor ทำได้โดยคลิกลากไอคอน ไปยังตำแหน่งใหม่

2.1.3 การเชื่อมโยงเอกสารภายในเว็บไซต์

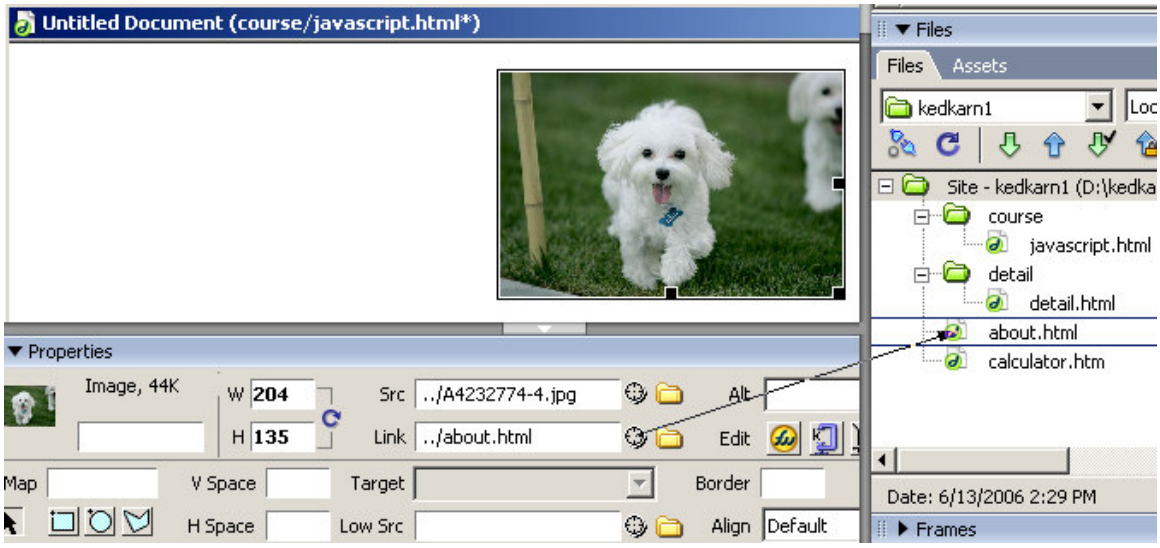
เป็นการสร้างลิงค์ภายในเว็บไซท์เดียวกัน จากเว็บเพจหนึ่งไปยังอีกเว็บเพจหนึ่ง (ไฟล์ HTML) หรือไปยังไฟล์ประเภทอื่น ๆ เช่น ลิงค์ไปยังไฟล์ .zip ที่เตรียมไว้ให้ผู้ชมดาวน์โหลด เป็นต้น

<u>การสร้างลิงค์ด้วยวิธีเลือกไฟล์</u>

1. เลือกข้อความหรือภาพที่ต้องการสร้างเป็นลิงค์
2. คลิกที่ปุ่ม Browse for File (ท้ายช่อง Link บน Properties Inspector)
3. เปิดหาและคลิกเลือกชื่อไฟล์ที่จะลิงค์ไป (อาจเป็นไฟล์ HTML หรือไฟล์ประเภทอื่นก็ได้)
4. คลิก OK
5. (ถ้าต้องการ) กำหนดวินโดว์หรือเฟรมเป้าหมายที่จะแสดงเว็บเพจ โดยเลือกจากช่อง Target
   - _blank ให้เปิดเว็บเพจปลายทางในวินโดว์ใหม่
   - _parent ให้แสดงเว็บเพจในเฟรมที่ครอบเฟรมปัจจุบันอยู่ (กรณีมีการใช้เฟรม)
   - _self ให้แสดงเว็บเพจในเฟรมเดิมของลิงค์
   - _top ให้แสดงเว็บเพจในวินโดว์เดิม โดยยกเลิกเฟรมที่ครอบอยู่ทั้งหมด
6. กดคีย์ F12 เพื่อทดสอบการทำงานของลิงค์

<u>การสร้างลิงค์ด้วยวิธี Point-to-File</u>

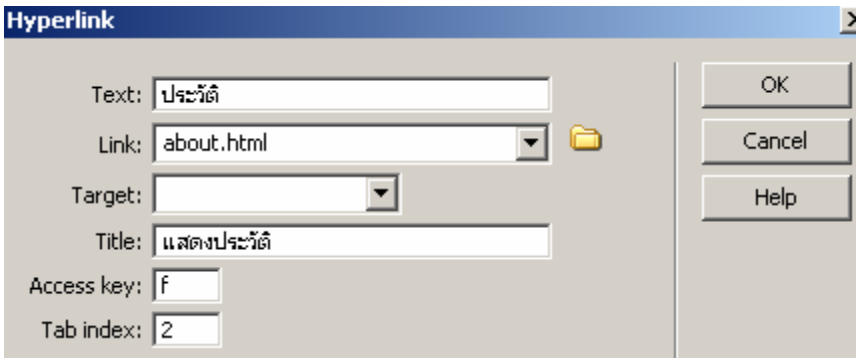
1. เลือกข้อความหรือภาพกราฟฟิกที่ต้องการสร้างเป็นลิงค์
2. คลิกลากไอคอน Point to File
3. นำไปชี้ที่ชื่อไฟล์ปลายทางบนพาเนล Files



<u>การสร้างลิงค์ข้อความด้วยคำสั่ง Hyperlink</u>

วิธีนี้ใช้สร้างได้เฉพาะลิงค์ที่เป็นข้อความเท่านั้น แต่มีข้อดีตรงที่เราสามารถกำหนดรายละเอียดบางอย่างของลิงค์เพิ่มเติมได้ คือ tab index, title และ access key

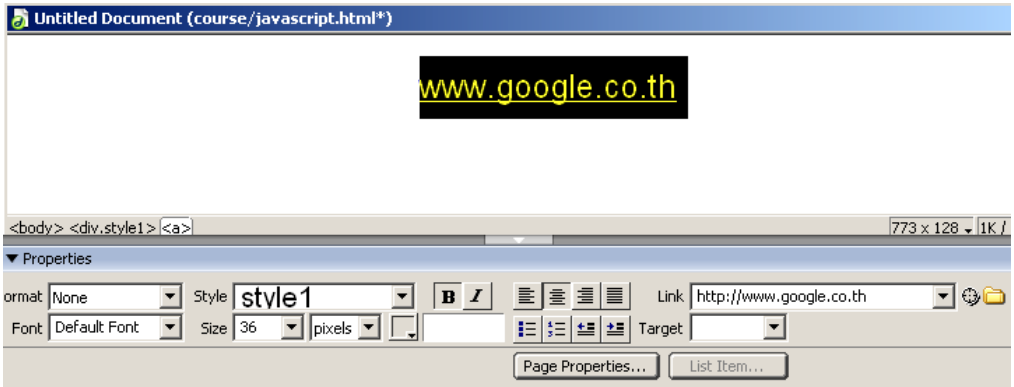
1. วางเคอร์เซอร์บนเว็บเพจ ตรงจุดที่ต้องการสร้างลิงค์
2. คลิกปุ่ม Hyperlink บนเมนู Common ของ Insert Bar
3. กรอกรายละเอียดในไดอะล็อกบ็อกซ์ แล้วคลิก OK
   - Text ข้อความที่เป็นลิงค์
   - Link ระบุเว็บเพจหรือไฟล์ที่จะลิงค์ไปหา โดยที่คลิกปุ่ม (ถ้าในเว็บเพจมีการสร้าง named anchor ไว้ ก็สามารถเลือกชื่อ named anchor จากเมนูได้)
   - Target (ถ้าต้องการ) กำหนดวินโดว์หรือเฟรมเป้าหมายของลิงค์
   - Title (ถ้าต้องการ) กำหนดข้อความสำหรับแสดงเมื่อผู้ชมชี้เมาส์ที่ลิงค์
   - Access key (ถ้าต้องการ) กำหนดคีย์ลัดสำหรับใช้เลือกลิงค์ โดยต้องเป็นตัวอักษรเพียงตัวเดียว เช่นถ้าใส่ “f” ผู้ชมสามารถกดคีย์ Alt + f เพื่อเลือกลิงค์นี้ได้
   - Tab index (ถ้าต้องการ) กำหนดลำดับแท็บของลิงค์ (ผู้ชมสามารถเลือกลิงค์โดยกดคีย์ Tab ซึ่งจะทำให้ลิงค์ต่าง ๆ ถูกเลือกตามลำดับจากค่าน้อยไปหามาก)



2.1.4 การเชื่อมโยงเอกสารระหว่างเว็บไซต์

เป็นการสร้างลิงค์ไปยังเว็บไซท์ เว็บเพจ ภาพกราฟฟิก ไฟล์เอกสาร โปรแกรม หรือแหล่งข้อมูล อื่น ๆ ที่อยู่ภายนอกเว็บไซท์ของเรา

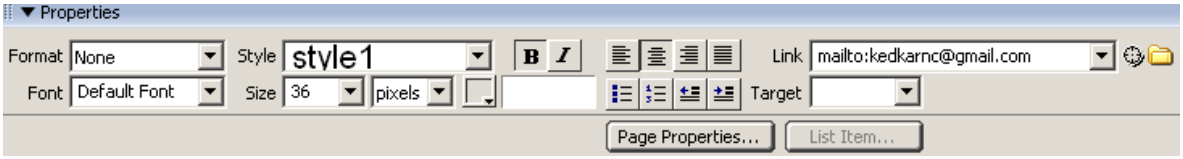
1. เลือกข้อความหรือภาพที่ต้องการสร้างเป็นลิงค์
2. พิมพ์ URL ปลายทางในช่อง Link บน Properties Inspector แล้วกด Enter (URL ต้องระบุเป็นแบบเต็มเท่านั้น เช่นการลิงค์ไปยังเว็บไซท์ใช้ http://www.google.com)
3. (ถ้าต้องการ) เลือกวินโดว์หรือเฟรมเป้าหมายที่จะแสดงเว็บเพจในช่อง Target
4. กดคีย์ F12 เพื่อทดสอบการทำงานของลิงค์

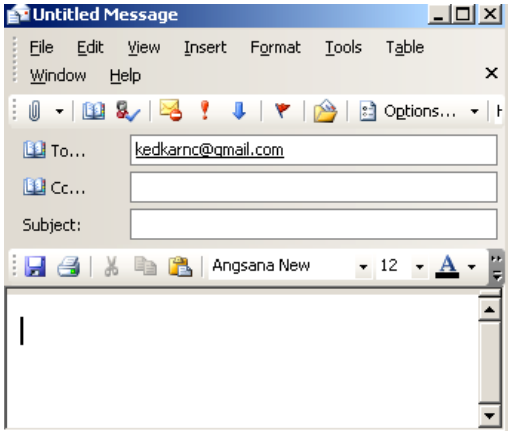


<u>การลิงค์เพื่อส่งอีเมล์</u>

การสร้างลิงค์เพื่อส่งอีเมล์ ทำได้โดยระบุอีเมล์แอดเดรสเป็นปลายทางของลิงค์ ซึ่งเมื่อผู้ชมคลิกที่ลิงค์นี้โปรแกรมอีเมล์จะถูกเปิดขึ้นมา พร้อมทั้งจะปรากฏอีเมล์แอดเดรสในช่อง To โดยอัตโนมัติ ทำให้ผู้ชมสามารถกรอกข้อความและส่งเมล์ได้เลย

1. เลือกข้อความหรือภาพที่ต้องการสร้างลิงค์ส่งเมล์
2. พิมพ์แอดเดรสปลายทางในช่อง Link บน Properties Inspector โดยต้องระบุในรูปแบบ mailto:อีเมล์แอดเดรส เช่น mailto:kedkarnc@gmail.com
3. กดคีย์ F12 เพื่อทดสอบการทำงานซึ่งเมื่อคุณคลิกที่ลิงค์จะปรากฏวินโดว์ของโปรแกรมอีเมล์

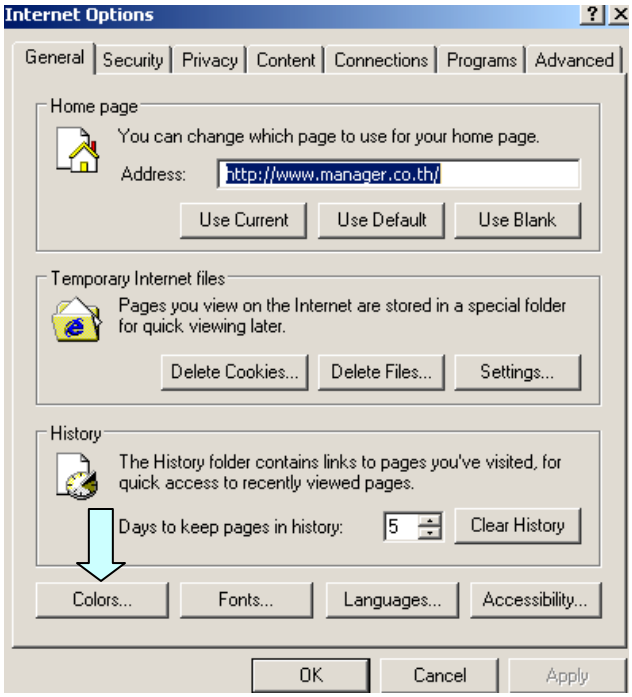


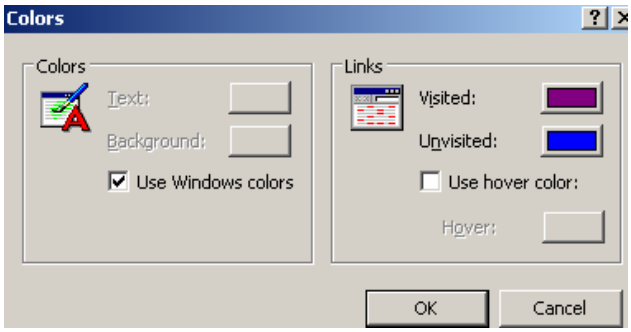


การสร้างลิงค์เพื่อส่งอีเมล์ทำได้อีกวิธีโดยคลิกปุ่ม บนเมนู Common ของ Insert Bar จากนั้นพิมพ์ข้อความที่เป็นลิงค์ในช่อง Text และอีเมล์แอดเดรสในช่อง E-mail (ไม่ต้องพิมพ์คำว่า mailto) แล้วคลิก OK

2.1.5 การกำหนดสีให้กับจุดเชื่อมโยง

หากเราไม่กำหนดอะไรเป็นพิเศษ ข้อความที่เป็นไฮเปอร์ลิงค์จะมีสีตามที่ผู้ชมแต่ละรายตั้งค่าไว้ในบราวเซอร์ของตน ซึ่งโดยทั่วไปลิงค์ปกติ (unvisited link) จะเป็นสีน้ำเงิน ส่วนลิงค์ที่เคยถูกคลิกไปแล้ว (visited link) จะเปลี่ยนเป็นสีม่วง การกำหนดสีลิงค์ใน Internet Explorer ทำได้โดยเลือกคำสั่ง Tools → Internet Options จากนั้นคลิกปุ่ม Colors ดังรูป





หากเราต้องการให้ไฮเปอร์ลิงค์สถานะต่าง ๆ มีสีที่เข้ากับการออกแบบเว็บเพจของเรา ก็ทำได้โดยเลือกคำสั่ง Modify → Page Properties จากนั้นคลิกเลือกกลุ่มคำสั่ง Links และกำหนด ดังนี้

- Link color สีของข้อความที่เป็นไฮเปอร์ลิงค์ในสภาวะปกติ
- Rollover links สีของข้อความไฮเปอร์ลิงค์ขณะที่เลื่อนเมาส์ไปบนข้อความ
- Visited links สีของข้อความที่ไฮเปอร์ลิงค์เมื่อเกิดการคลิกเข้าไปแล้ว
- Active links สีของข้อความไฮเปอร์ลิงค์ที่กำลังคลิกอยู่
- Underline style กำหนดลักษณะการขีดเส้นใต้ข้อความที่เป็นไฮเปอร์ลิงค์
  - Always underline ให้มีเส้นใต้เสมอ
  - Never underline ไม่ให้มีเส้นใต้
  - Show underline only on rollover ปกติไม่มีเส้นใต้ แต่เส้นใต้จะปรากฏเมื่อชี้เมาส์
  - Hide underline on rollover ปกติมีเส้นใต้ แต่เส้นใต้จะหายไปเมื่อชี้เมาส์

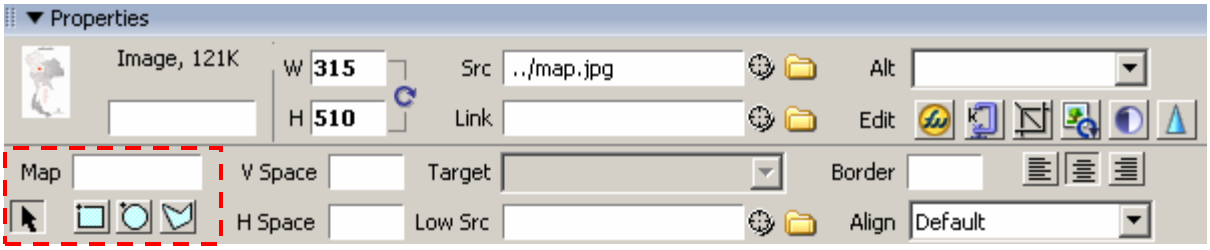
สำหรับไฮเปอร์ลิงค์ที่เป็นกราฟฟิก หากเรากำหนดให้ภาพดังกล่าวมีเส้นกรอบ สีของกรอบก็จะเปลี่ยนไปตามสีของลิงค์สถานะต่าง ๆ เช่นกัน

2.1.6 การทำ Image Map

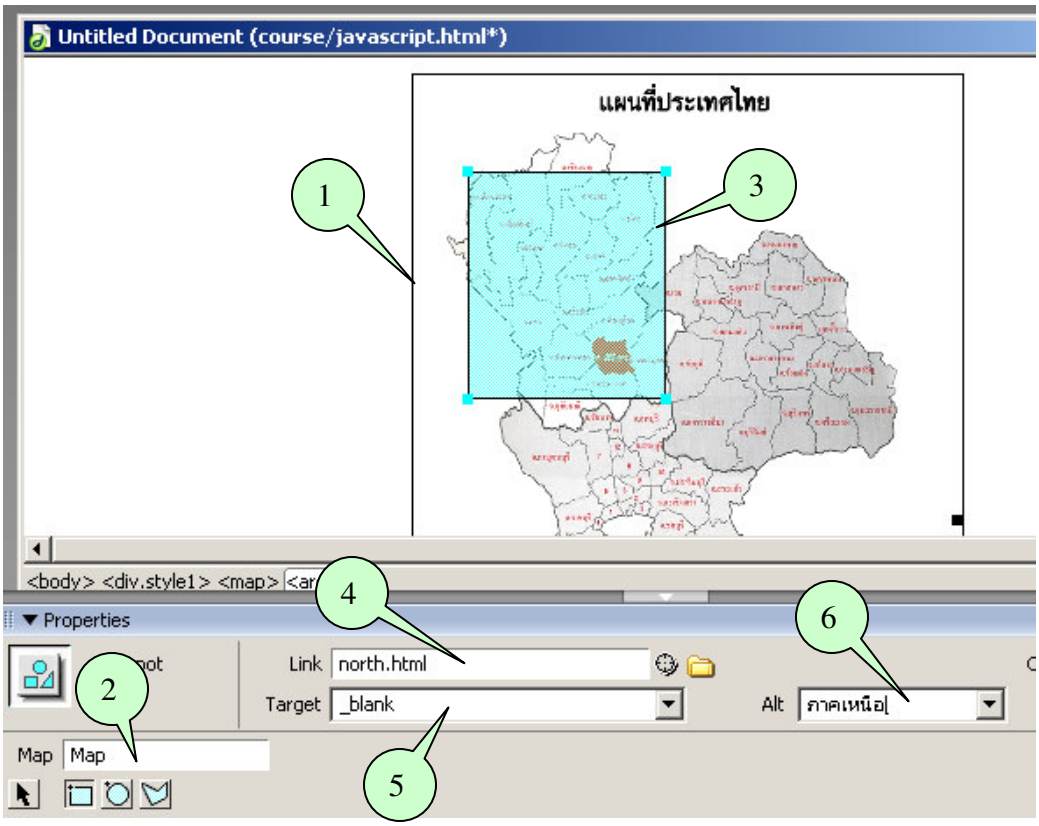
Image Map คือการแบ่งภาพกราฟฟิกออกเป็นบริเวณย่อย ๆ เพื่อกำหนดให้เป็นไฮเปอร์ลิงค์ไปยังปลายทางที่แตกต่างกัน ทำให้ภาพหนึ่ง ๆ มีได้หลายลิงค์ โดยพื้นที่ย่อยแต่ละบริเวณที่เป็นลิงค์นั้นจะเรียกว่า ฮ็อตสปอต (hotspot) นอกจากนี้เรายังสามารถกำหนดรูปทรงของฮ็อตสปอตได้หลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นสี่เหลี่ยม วงกลม และรูปหลายเหลี่ยมลักษณะต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่นการแบ่งภาพแผนที่ให้เป็นจังหวัดต่าง ๆ

<u>เครื่องมือสำหรับสร้าง Image Map</u>

เครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้าง Image Map จะอยู่บน Properties Inspector ของภาพกราฟฟิก ดังรูป



<u>ขั้นตอนการสร้าง Image Map</u>



1. คลิกเลือกภาพกราฟฟิกที่จะนำมาสร้างเป็น Image Map
2. คลิกเลือกเครื่องมือสร้าง Image Map ที่ต้องการใช้บน Properties Inspector
3. วาดรูปทรงเพื่อกำหนดขอบเขตของ hotspot โดย
   - และ ใช้คลิกลากบนภาพให้ได้รูปทรงที่มีขนาดตามต้องการ
   - ใช้คลิกไปตามจุดต่าง ๆ บนภาพให้ได้รูปทรงตามที่ต้องการ
4. ในช่อง Link ระบุเว็บเพจหรือไฟล์ที่จะลิงค์ไป
5. (ถ้าต้องการ) กำหนดวินโดว์หรือเฟรมเป้าหมายของลิงค์
6. (ถ้าต้องการ) ใส่ข้อความอธิบายลิงค์
7. ทำขั้นตอนที่ 2-6 ซ้ำ เพื่อสร้าง hotspot บนส่วนอื่น ๆ ของภาพตามต้องการ

8. ทดสอบการทำงานของ Image Map โดยกดคีย์ F12 แล้วเลื่อนเมาส์ไปคลิกบน hotspot แต่ละจุดที่สร้างไว้

<u>การแก้ไข Image Map</u>

การแก้ไข Image Map เช่น ปรับ ย่อ-ขยาย ย้ายตำแหน่ง และลบ hotspot รวมทั้งการเปลี่ยน URL ปลายทางของลิงค์ ทำได้โดย

1. คลิกเลือกภาพที่เป็น image map
2. คลิกเลือกเครื่องมือ บน Properties Inspector
3. คลิกเลือก hotspot แล้วแก้ไขโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ดังนี้
   - การลบให้กดคีย์ Delete
   - การปรับขนาด hotspot รูปสี่เหลี่ยมและวงกลม ให้ชี้เมาส์ที่จุดสี่เหลี่ยมสีฟ้า แล้วคลิกลาก
   - การปรับรูปทรงของ hotspot รูปหลายเหลี่ยม ให้ชี้เมาส์ที่จุดสี่เหลี่ยมสีฟ้า แล้วคลิกลาก
   - การย้านตำแหน่ง hotspot ให้คลิกลากเมาส์ที่กลางรูปทรง หรือใช้วิธีกดคีย์ลูกศร
   - การเปลี่ยน URL ปลายทางหรือคุณสมบัติอย่างอื่น ให้แก้ไขค่าในช่องต่าง ๆ บน Properties Inspector
   - การสลับตำแหน่งหน้า-หลังของ hotspot ที่ซ้อนทับกัน ให้คลิกขวาบนรูปทรงแล้วเลือกคำสั่ง Bring to Front (เลื่อนมาอยู่หน้าสุด) หรือ Send To Back (เลื่อนไปด้านหลังสุด) ทั้งนี้ตามปกติ hotspot ที่เราวาดก่อนจะอยู่ด้านหน้า และ hotspot ที่วาดทีหลังจะอยู่ถัดไปด้านหลัง ซึ่งตรงบริเวณที่ซ้อนทับกันจะมีเพียง hotspot ที่อยู่หน้าสุดเท่านั้นที่ทำงาน

2.2 <u>การสร้างฟอร์ม</u>

ปัจจุบันเว็บไซท์ส่วนใหญ่ไม่ได้นำเสนอข้อมูลเพียงฝ่ายเดียว แต่จะให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมโดยการให้ข้อมูลบางอย่าง หรือช่องทางที่สามารถโต้ตอบกับผู้ชมอื่นได้ แช่น แบบสอบถามหรือแบบสำรวจ (poll), สมุดแสดงความคิดเห็น-ทักทาน-ติชมเว็บไซท์ (guestbook), เว็บเพจสำหรับกรอกข้อมูลเพื่อสมัครสมาชิก (registration form), กระดานสนทนา (webboard) และบันทึกส่วนบุคคล (blog) เป็นต้นซึ่งในเว็บเพจเหล่านี้องค์ประกอบที่ใช้รับข้อมูลจากผู้ชมก็คือ “ฟอร์ม” (Form) นั่นเอง

ฟอร์ม (Form) คือองค์ประกอบบนเว็บเพจที่ทำหน้าที่รับข้อมูลจากผู้ชมและส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์เพื่อทำการประมวลผลอย่างใดอย่างหนึ่ง ภายในฟอร์มจะประกอบไปด้วยออบเจ็คต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่รับข้อมูล เรียกว่า Field ซึ่งมีหลายชนิดด้วยกัน เช่น text field, button, checkbox, radio button, list, menu และ file field

นอกจากนี้ภายในฟอร์มยังอาจจะมีองค์ประกอบสำหรับตกแต่งหรือให้ข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งก็คือเนื้อหาที่เราใช้ในเว็บเพจตามปกตินั่นเอง ไม่ว่าจะเป็นข้อความ, ภาพ, ตาราง และอื่น ๆ

องค์ประกอบและขั้นตอนการสร้างฟอร์ม ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

- **ตัวฟอร์ม (Form)** เป็นโครงสร้างที่บอกขอบเขตของฟอร์ม ซึ่งจะถูกกำหนดโดยจุดเริ่มต้น (แท็ก <FORM>) และจุดสิ้นสุด (แท็ก </FORM>) นอกจากนี้ยังเป็นตัวกำหนดโปรแกรมที่จะใช้ประมวลผลและวิธีส่งข้อมูลไปให้เว็บเซิร์ฟเวอร์อีกด้วย ใน Dreamweaver ขอบเขตของฟอร์มจะปรากฏเป็นเส้นประสีแดงบนวินโดว์ Document
- **ฟิลด์ (Field)** หรือ ฟอร์ออบเจ็ค (Form Object) เป็นองค์ประกอบที่ใช้รับข้อมูลจากผู้ชม ฟิลด์มีให้เลือกใช้หลายชนิดขึ้นกับลักษณะและเงื่อนไขของข้อมูลที่จะรับ
- **ปุ่ม Submit และ Reset** เป็นปุ่มที่มีหน้าที่พิเศษ โดย Submit ให้สำหรับส่งข้อมูลจากฟอร์มไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ และ Reset ใช้ล้างข้อมูลในฟิลด์ต่าง ๆ ของฟอร์มกลับเป็นค่าเริ่มต้น

- **องค์ประกอบอื่น ๆ** เช่น ข้อความสำหรับบอกวิธีใช้, ภาพกราฟฟิกสำหรับตกแต่ง และตารางสำหรับช่วยจัดตำแหน่งของฟิลด์ต่าง ๆ ให้สวยงามเป็นระเบียบ

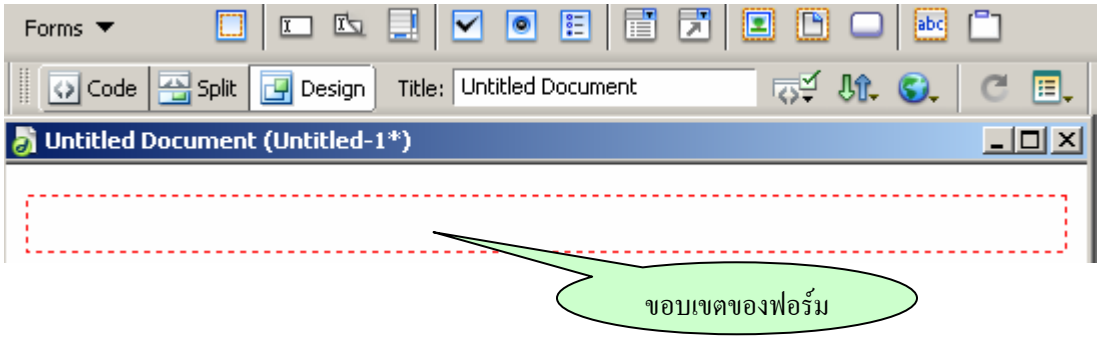
<u>การสร้างฟอร์มมีขั้นตอนวิธีทำหลัก ๆ คือ</u>

1. สร้างตัวฟอร์ม พร้อมทั้งกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ เช่น โปรแกรมสำหรับประมวลผลและวิธีส่งข้อมูล
2. ใส่ฟิลด์ต่าง ๆ ลงในฟอร์ม โดยเลือกชนิดฟิลด์ตามลักษณะข้อมูลที่ต้องการรับ
3. ปรับแต่งคุณสมบัติของฟิลด์ และวิธีตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
4. จัดองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อตกแต่งฟอร์มให้สวยงาม
5. ทดสอบกลไกการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
6. อัพโหลดเว็บเพจขึ้นเว็บเซิร์ฟเวอร์ และทดสอบการประมวลผลของโปรแกรม

2.2.1 แท็ก Form

<u>การสร้างฟอร์มด้วย Dreamweaver</u>

1. วางเคอร์เซอร์บนเว็บเพจ ตรงจุดที่ต้องการสร้างฟอร์ม
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Form หรือคลิกปุ่ม Form บนเมนู Forms ของ Insert Bar จะปรากฏกรอบเส้นประสีแดงซึ่งแสดงขอบเขตของฟอร์มบนเว็บเพจ



<u>กำหนดคุณสมบัติของฟอร์มบน Properties Inspector</u>

เมื่อเราเลือกตัวฟอร์ม (โดยคลิกที่เส้นประสีแดงหรือคลิกแท็ก <form> บน Tag Selector) จะปรากฏคุณสมบัติของฟอร์มบน Properties Inspector เพื่อให้เรากำหนดค่าต่าง ๆ ดังนี้

- Form name ชื่อฟอร์ม
- Action URL ของโปรแกรมที่จะทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลจากฟอร์ม หากโปรแกรมอยู่ภายในเว็บไซท์ของเราเอง ก็สามารถคลิก เพื่อเลือกไฟล์ หรือระบุเฉพาะชื่อไฟล์ได้ เช่น login.php แต่ถ้าโปรแกรมอยู่บนเว็บไซท์อื่นจะต้องระบุ URL แบบเต็ม เช่น http://www.myweb.com/webboard/post.php

- Method กำหนดวิธีการส่งข้อมูลจากฟอร์มไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งการเลือกแบบใดจะขึ้นอยู่กับโปรแกรมที่ใช้ประมวลผลข้อมูล
  - Default ไม่ระบุ (ขึ้นกับบราวเซอร์ ซึ่งโดยทั่วไปจะเป็นแบบ Get)
  - GET เป็นการส่งข้อมูลโดยนำไปต่อท้าย URL ของโปรแกรมที่ใช้ประมวลผล
  - POST เป็นการส่งข้อมูลไปกับ HTTP Request (มักใช้กับข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ หรือข้อมูลที่ต้องการรักษาความปลอดภัย)
- Enctype กำหนดวิธีการเข้ารหัสข้อมูล
- Target กำหนดวินโดว์หรือเฟรมสำหรับใช้แสดงผลลัพธ์ที่ส่งกลับมาจากเว็บเซิร์ฟเวอร์หลังจากที่โปรแกรมประมวลผลเรียบร้อยแล้ว

<u>การใส่ฟิลด์ชนิดต่าง ๆ ลงในฟอร์ม</u>

เมื่อได้สร้างตัวฟอร์มพร้อมทั้งกำหนดคุณสมบัติเรียบร้อยแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนการใส่ฟิลด์เพื่อใช้ในการรับข้อมูลจากผู้ชม ฟิลด์ของฟอร์มมีอยู่หลายชนิดด้วยกัน ซึ่งเราสามารถใส่ลงในฟอร์มได้โดยเลือกจากคำสั่ง Insert → Form หรือคลิกปุ่มบนเมนู Forms ของ Insert Bar ดังนี้

1. Form
2. Text Field
3. Hidden Field
4. Text Area
5. Check box
6. Radio Button
7. Radio Group
8. List / Menu
9. Menu
10. Image Field
11. File Field
12. Button
13. Label
14. Fieldset

ในการสร้างฟอร์มที่มีฟิลด์จำนวนมาก เราสามารถใช้ตารางช่วยจัดโครงสร้างเลย์เอาท์สำหรับวางฟิลด์และองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อให้ดูเป็นระเบียบและเข้าใจง่าย การสร้างตารางภายในฟอร์มมีวิธีทำเหมือนการสร้างตารางบนเว็บเพจปกติ เพียงแต่ให้วางเคอร์เซอร์ไว้ภายในกรอบเส้นประสีแดงก่อน หลังจากได้ตารางที่มีโครงสร้างตามต้องการแล้วก็จัดวางฟิลด์ลงในเซลต่าง ๆ ดังตัวอย่าง

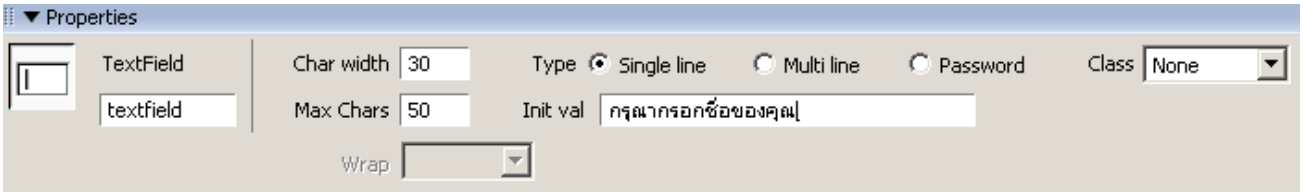
2.2.2 แท็ก Input

(โครงสร้างแท็ก Input ดูได้จากชีสแรก)

Text Field เป็นฟิลด์สำหรับรับข้อมูลประเภทตัวอักษรหรือข้อความที่ผู้ชมพิมพ์เข้ามา โดย Text field จะใช้รับข้อความสั้น ๆ ไม่เกิน 1 บรรทัด

<u>การใส่ Text Field</u>

1. วางเคอร์เซอร์ภายในฟอร์ม (ภายในกรอบเส้นประสีแดง) ตรงตำแหน่งที่ต้องการใส่ฟิลด์
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Text Field หรือ คลิกปุ่ม Text Field บน Insert Bar
3. กำหนดคุณสมบัติของฟิลด์บน Properties Inspector



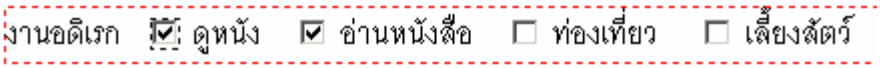
- TextField ชื่อฟิลด์ ซึ่งชื่อนี้จะถูกใช้เป็นชื่อตัวแปรสำหรับส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์พร้อมกับค่าที่ผู้ชมกรอกเข้าในฟิลด์นี้
- Char width ความกว้างของฟิลด์ที่ปรากฏบนฟอร์ม (กำหนดเป็นจำนวนตัวอักษรโดยประมาณ แต่ผู้ชมสามารถพิมพ์ข้อความที่ยาวกว่าค่านี้ได้
- Max Chars จำนวนตัวอักษรสูงสุดที่สามารถป้อนได้
- Type ประเภทฟิลด์
  - Single line กำหนดให้ฟิลด์นี้เป็น Text Field ซึ่งรับข้อความได้เพียงบรรทัดเดียว
  - Multi line กำหนดให้ฟิลด์รับข้อความได้หลายบรรทัด
  - Password รับข้อมูลพิเศษ โดยบราวเซอร์จะแสดงเครื่องหมาย * แทนตัวอักษรแต่ละตัวที่ผู้ชมพิมพ์ ใช้ในการรับรหัสผ่านเพื่อรักษาความลับ
- Init val ค่าเริ่มที่แสดงในฟิลด์ เราอาจใส่ข้อความที่ผู้ชมส่วนใหญ่ต้องกรอก

การใส่ Checkbox

เช็คบ็อกซ์ เป็นฟิลด์ที่ใช้สร้างหัวข้อรายการสำหรับให้ผู้ชมคลิกเลือก โดยฟิลด์ที่ถูกเลือก (checked) จะเป็นรูป ☑ ส่วนฟิลด์ที่ไม่ถูกเลือก (unchecked) จะเป็นรูป ☐

หัวข้อใดที่ถูกเลือกก็จะมีค่าของฟิลด์นั้น (checked value) ส่งไปให้โปรแกรมประมวลผล แต่ถ้าหัวข้อใดไม่ถูกเลือกค่าของฟิลด์นั้นจะเป็นค่าว่าง

1. วางเคอร์เซอร์ภายในฟอร์มตรงตำแหน่งที่ต้องการใส่ฟิลด์
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Checkbox หรือคลิกปุ่ม Checkbox บน Insert Bar
3. กำหนดคุณสมบัติของฟิลด์บน Properties Inspector



- CheckBox name ชื่อฟิลด์ ซึ่งชื่อนี้จะถูกใช้เป็นชื่อตัวแปรสำหรับส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์พร้อมกับค่า checked value ถ้าฟิลด์นี้ถูกเลือก
- Checked value ค่าของฟิลด์ที่จะถูกส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ถ้าฟิลด์นี้ถูกเลือก เราสามารถใส่ค่าอะไรก็ได้ เช่น on, yes, ok , 1 หรือข้อความใด ๆ แต่ทั้งนี้โปรแกรมสำหรับประมวลผลจะต้องรับรู้และนำไปใช้ได้ถูกต้องด้วย
- Initial value สถานะเริ่มต้นของฟิลด์
  - Checked ให้ฟิลด์ถูกเลือกไว้ก่อน
  - Unchecked ให้ฟิลด์ไม่ถูกเลือก

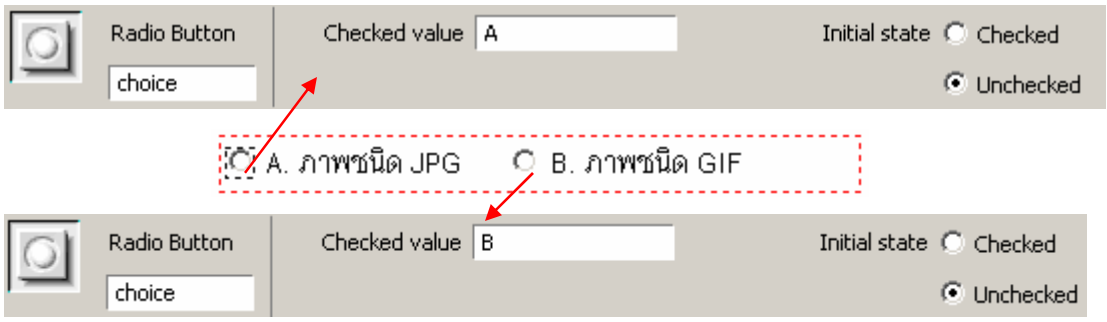
เช็คบอกซ์แต่ละปุ่มคือตัวแปร 1 ตัว ดังนั้นในฟอร์มเดียวกันถ้ามีหลายเช็คบ็อกซ์ เราจะต้องตั้งชื่อให้แตกต่างกัน

การใส่ Radio Button

Radio Button เป็นฟิลด์ตัวเลือกอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างจากเช็คบ็อกซ์ คือ ตัวแปรหนึ่ง ๆ จะประกอบด้วยปุ่มตัวเลือกหลายตัวที่ถูกจัดเป็นกลุ่มเดียวกัน แต่ผู้ชมสามารถคลิกเลือกได้เพียง 1 ตัวเท่านั้น ฟิลด์ชนิดนี้จะใช้กับข้อมูลที่ต้องการบังคับให้ผู้ชมเลือกได้เพียงข้อเดียวจากหลาย ๆ ทางเลือก เช่น choice ของข้อสอบ เช่น A, B, C ซึ่งสามารถเลือกตอบได้เพียงข้อเดียวเท่านั้น

วิธีการจัดกลุ่ม radio button จะกำหนดด้วยชื่อฟิลด์ โดยตัวเลือกกลุ่มเดียวกันจะใช้ชื่อฟิลด์เดียวกัน แต่ค่าของ checked value จะแตกต่างกัน และถ้ามีการใช้ radio button หลายกลุ่ม จะต้องตั้งชื่อฟิลด์แต่ละกลุ่มไม่ให้ซ้ำกัน

1. วางเคอร์เซอร์ภายในฟอร์มตรงตำแหน่งที่ต้องการใส่ฟิลด์
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Radio Button หรือคลิกปุ่ม Radio Button บน Insert Bar
3. กำหนดคุณสมบัติของฟิลด์บน Properties Inspector

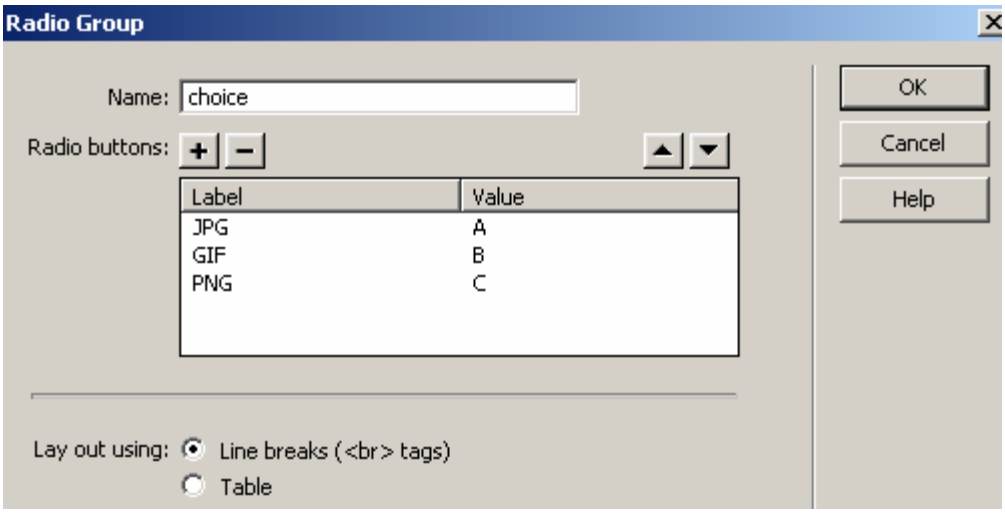


4. คลิกวางเคอร์เซอร์ข้าง ๆ ฟิลด์แล้วพิมพ์ข้อความกำกับตามต้องการ
5. ทำข้อ 1 ถึง 4 ซ้ำเพื่อเพิ่มฟิลด์อื่น ๆ ในกลุ่มเดียวกัน โดยตั้งชื่อฟิลด์ให้เหมือนกันแต่กำหนดค่า checked value ให้แตกต่างกัน

<u>การใส่ Radio Group</u>

เพื่อความสะดวกในการสร้างฟิลด์สำหรับตัวแปรที่มีตัวเลือกมาก ๆ โปรแกรมได้เตรียมอีกคำสั่งหนึ่งไว้ให้ใช้สร้าง radio button ได้ทั้งกลุ่มภายในขั้นตอนเดียว พร้อมทั้งกำหนดข้อความกำกับแต่ละฟิลด์ได้ทันที

1. วางเคอร์เซอร์ภายในฟอร์มตรงตำแหน่งที่ต้องการใส่กลุ่มฟิลด์
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Radio Group หรือคลิกปุ่ม Radio Group บน Insert Bar จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์สำหรับสร้างรายการตัวเลือก
3. ในช่อง Name ให้พิมพ์ชื่อฟิลด์
4. คลิกที่รายการแรกในคอลัมน์ Label แล้วพิมพ์ข้อความกำกับฟิลด์แรก
5. คลิกที่รายการแรกในคอลัมน์ Value แล้วพิมพ์ค่าของฟิลด์เมื่อฟิลด์นี้ถูกเลือก
6. ทำข้อ 4 และ 5 ซ้ำอีกในรายการถัด ๆ ไปโดยคลิกปุ่ม



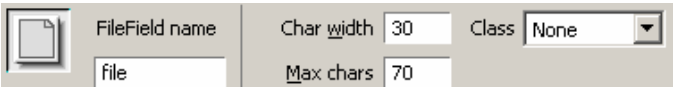
7. เลือกวิธีจัดเลย์เอาท์ของฟิลด์
   - Line break (
 tags) แยกฟิลด์แต่ละรายการออกจากกันด้วยการขึ้นบรรทัดใหม่
   - Table แยกฟิลด์แต่ละรายการออกจากกับโดยใช้ตาราง
8. คลิก OK จะปรากฏรายการของ radio button บนเว็บเพจ โดยทุกฟิลด์มีชื่อเดียวกัน
9. คลิกเลือกฟิลด์ที่ต้องการกำหนดสถานะเริ่มต้นให้ถูกเลือก แล้วเลือกออฟชั่น Checked บน Properties Inspector (ทำเพียงฟิลด์เดียวเท่านั้น ถ้าต้องการแก้ไขควรเปลี่ยนสถานะของฟิลด์เดิมเป็น Unchecked ด้วย)

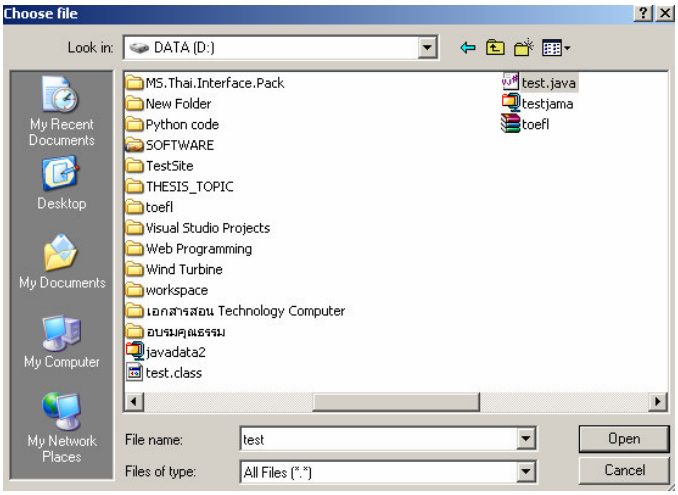
<u>การใส่ File Field</u>

File Field เป็นฟิลด์ที่ใช้สำหรับให้ผู้ชมเลือกไฟล์ที่อยู่ในเครื่องของตน เพื่ออัพโหลดไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ File Field มีคุณสมบัติบน Properties Inspector คล้ายกับ Text Field และมีหน้าตาที่ปรากฏบนฟอร์มคล้ายกัน ส่วนที่แตกต่างคือ File Field จะมีปุ่ม Browse เพื่อให้สำหรับเลือกไฟล์ฟิลด์ชนิดนี้มีเงื่อนไขในการใช้คือ

- ต้องกำหนดวิธีการส่งข้อมูลของฟอร์มเป็นแบบ POST เท่านั้น
- วิธีการเข้ารหัสข้อมูลของฟอร์มต้องเป็นแบบ multipart/form-data

วิธีใส่ File Field ให้เลือกคำสั่ง Insert → Form → File Field หรือคลิกปุ่ม บน Insert Bar





การใส่ Hidden Field

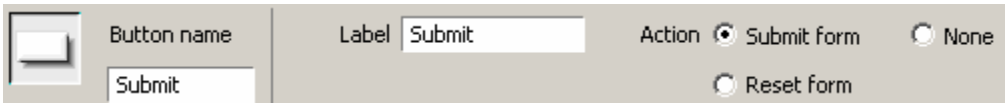
Hidden Field เป็นฟิลด์ที่ถูกซ่อนไว้ไม่ให้ปรากฏบนฟอร์ม โดยจะทำหน้าที่ส่งข้อมูลที่เรากำหนดไว้แล้วไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์พร้อมกับข้อมูลอื่นที่ผู้ชมกรอก (เมื่อฟอร์มถูก submit) ซึ่งโปรแกรมบนเซิร์ฟเวอร์จะใช้ข้อมูลนี้ในการประมวลผลร่วมกับข้อมูลที่ผู้ชมกรอก

1. วางเคอร์เซอร์ภายในฟอร์มตรงตำแหน่งที่ต้องการใส่ฟิลด์ (เราสามารถใส่ฟิลด์ไว้ที่ใดก็ได้ ไม่มีผลต่อการทำงาน และฟิลด์นี้จะไม่แสดงให้ผู้ชมเห็น)
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Hidden Field หรือคลิกปุ่ม Hidden Field บน Insert Bar จะปรากฏไอคอน ที่ใช้แทน Hidden Field ขึ้นในฟอร์ม
3. กำหนดคุณสมบัติของฟิลด์บน Properties Inspector
   - Hidden Field ชื่อฟิลด์ ซึ่งชื่อนี้จะถูกใช้เป็นชื่อตัวแปรสำหรับส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์พร้อมกับค่าของฟิลด์
   - Value ค่าของฟิลด์

การใส่ Button

Button เป็นฟิลด์ที่มีลักษณะเป็นปุ่มสำหรับให้ผู้ชมคลิก หน้าที่หลักของฟิลด์นิดนี้บนฟอร์ม คือ เป็นปุ่ม Submit สำหรับสั่งให้บราวเซอร์ส่งข้อมูลจากฟอร์ม ไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ และเป็นปุ่ม Reset สำหรับล้างข้อมูลในฟอร์มเพื่อให้ผู้ชมเริ่มกรอกใหม่ นอกจากนี้เรายังสามารถใช้ฟิลด์ Button เพื่อสั่งรันโปรแกรม JavaScript ได้อีกด้วย

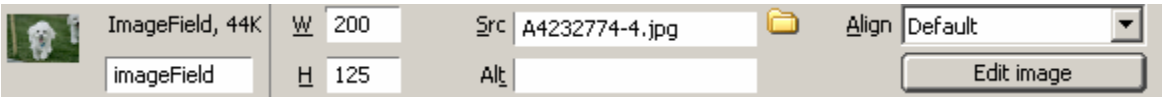
1. วางเคอร์เซอร์ภายในฟอร์มตรงตำแหน่งที่ต้องการใส่ปุ่ม
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Button หรือคลิกปุ่ม Button บน Insert Bar
3. กำหนดคุณสมบัติของฟิลด์บน Properties Inspector



- Button name ชื่อฟิลด์ ซึ่งชื่อนี้จะถูกใช้เป็นชื่อตัวแปรสำหรับส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์พร้อมกับค่าของฟิลด์
- Label ข้อความสำหรับแสดงบนปุ่ม (เราจะใช้ข้อความใด ๆ ก็ได้เพื่อบอกหน้าที่ของปุ่ม เช่นปุ่ม Submit อาจใช้ข้อความว่า OK, ตกลง, ยอมรับ, ยืนยัน, Enter, I Agree เป็นต้น) นอกจากนั้นค่านี้ยังถูกใช้เป็นค่าของฟิลด์สำหรับส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์อีกด้วย
- Action หน้าที่ของปุ่ม
  - Submit form เป็นปุ่ม submit ซึ่งเมื่อผู้ชมคลิกข้อมูลในฟอร์มจะถูกส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์
  - Reset form เป็นปุ่ม reset ซึ่งเมื่อผู้ชมคลิก ข้อมูนในฟอร์มที่กรอกไปแล้วจะถูกยกเลิกกลับเป็นค่าเริ่มต้น
  - None ไม่กำหนดหน้าที่ (ใช้ในกรณีที่ต้องการนำปุ่มไปสั่งรันโปรแกรมสคริปต์)

การใส่ Image Field

Image Field เป็นการนำภาพกราฟฟิกมาใช้แทนปุ่ม Submit ของฟอร์ม เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับฟอร์ม นอกจากนั้นฟิลด์ชนิดนี้ยังใช้ทำหน้าที่อย่างอื่นได้ ซึ่งจะขึ้นกับโปรแกรมสคริปต์บนเว็บเพจ หรือโปรแกรมประมวลผลบนเซิร์ฟเวอร์ เพราะเมื่อผู้ชมกรอกข้อมูลลงในฟอร์มและคลิกบน Image Field ข้อมูลจะถูกส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ (คือทำหน้าที่เหมือนปุ่ม Submit) นอกจากนี้สิ่งที่ถูกส่งไปด้วย คือตำแหน่งของเมาส์ขณะที่คลิกบนภาพ ซึ่งโปรแกรมบนเซิร์ฟเวอร์สามารถนำไปใช้จัดการอย่างหนึ่งอย่างใดก็ได้

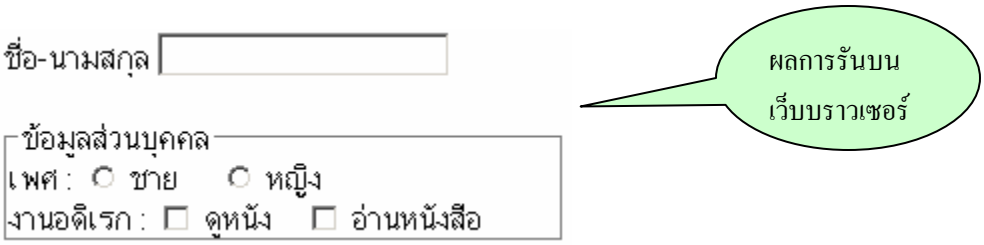


1. วางเคอร์เซอร์ภายในฟอร์มตรงตำแหน่งที่ต้องการใส่ฟิลด์
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Image Field หรือ คลิกปุ่ม Image Field บน Insert Bar
3. ใช้ไดอะล็อกบ็อกซ์ Select Image Source เพื่อเลือกไฟล์ภาพกราฟฟิกที่จะนำมาใช้
4. กำหนดคุณสมบัติของฟิลด์บน Properties Inspector

การใส่ Fieldset หรือ Group

ใช้จัดกลุ่มฟิลด์ในฟอร์มตามความสัมพันธ์ เพื่อให้ดูเป็นระเบียบและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย

1. เลือกฟิลด์และองค์ประกอบอื่น ๆ ในฟอร์มที่ต้องการจัดกลุ่ม (โดยในฟอร์มต้องมีฟิลด์ประเภทต่าง ๆ ที่สร้างไว้เรียบร้อยแล้ว)
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Fieldset หรือคลิกปุ่ม Fieldset บน Insert Bar
3. พิมพ์คำอธิบายของกลุ่ม แล้วคลิก OK



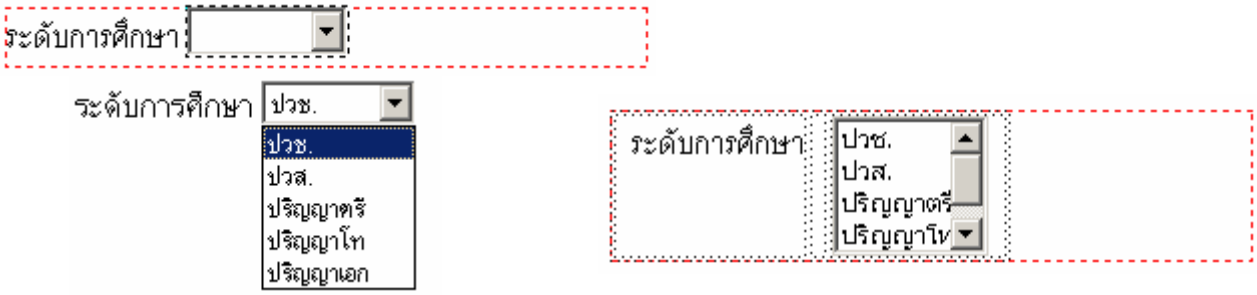
- การจัดรูปแบบข้อความในฟิลด์ (เช่น ข้อความที่ผู้ชมกรอกใน Text Field หรือข้อความตัวเลือกที่แสดงใน List และ Menu) จะทำได้โดยใช้สไตล์ CSS เท่านั้น โดยเราสามารถเลือกสไตล์ได้จากช่อง Class None
- ในเว็บเพจหนึ่ง ๆ เราสามารถสร้างฟอร์มได้หลายฟอร์ม โดยแต่ละฟอร์มจะต้องมีปุ่ม Submit ของตนเอง และพื้นที่ของฟอร์มต้องไม่ซ้อนทับกัน

2.2.3 แท็ก Select

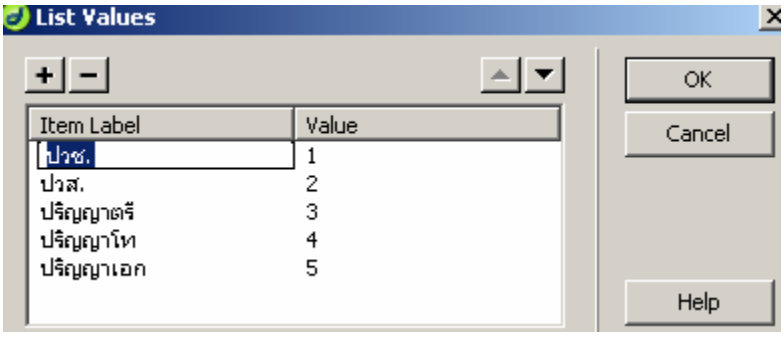
<u>การใส่ List/Menu</u>

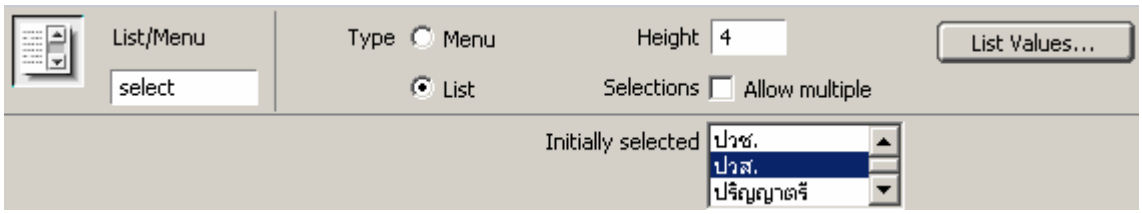
List/Menu เป็นฟิลด์ตัวเลือก (select) ที่ทำหน้าที่ได้ 2 ลักษณะคือ

- List เป็นฟิลด์ที่แสดงหัวข้อได้หลายบรรทัด และยอมให้ผู้ชมเลือกคราวละหลายหัวข้อได้ ฟิลด์ประเภทนี้ถ้าจำนวนหัวข้อมีมากกว่าความสูงของฟิลด์ จะปรากฏ Scroll bar ที่ด้านขวาสำหรับใช้เลื่อนรายการได้
- Menu หรือเรียกว่า drop-down menu เป็นฟิลด์ที่แสดงหัวข้อได้เพียงบรรทัดเดียว และผู้ชมจะเลือกได้คราวละหัวข้อเดียวเท่านั้น ฟิลด์ประเภทนี้จะมีปุ่มลูกศรอยู่ทางขวาสำหรับคลิกเพื่อแสดงรายการทั้งหมดออกมาให้ผู้ชมเลือก



1. วางเคอร์เซอร์ภายในฟอร์มตรงตำแหน่งที่ต้องการใส่ฟิลด์
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → List/Menu หรือคลิกปุ่ม List/Menu บน Insert Bar
3. กำหนดคุณสมบัติของฟิลด์บน Properties Inspector ดังนี้
   - List/Menu ชื่อฟิลด์ ซึ่งชื่อนี้จะถูกใช้เป็นชื่อตัวแปรสำหรับส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์พร้อมกับ ค่าของฟิลด์ที่ถูกเลือก
   - Type เลือกประเภทฟิลด์เป็น List หรือ Menu ซึ่งกรณีเลือกเป็น List จะมีออปชั่นให้เลือกเพิ่มเติม คือ
     - Height ความสูงของฟิลด์ (จำนวนบรรทัดที่จะแสดง)
     - Allow multiple ยอมให้ผู้ชมเลือกคราวละหลายหัวข้อได้ (ผู้ชมต้องใช้คีย์ Ctrl หรือ Shift ในการคลิกเลือกมากกว่า 1 หัวข้อ)

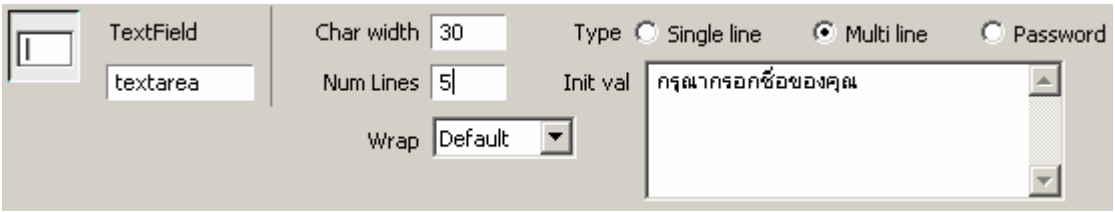




4. คลิกปุ่ม List Values... เพื่อกำหนดรายการตัวเลือก
5. คลิกที่รายการแรกในคอลัมน์ Item Label แล้วพิมพ์ข้อความของตัวเลือกแรก
6. คลิกที่รายการแรกในคอลัมน์ Value แล้วพิมพ์ค่าของตัวเลือกแรก
7. คลิกที่ปุ่ม + เพื่อเพิ่มตัวเลือก
8. ทำข้อ 5-7 ซ้ำอีกเพื่อสร้างตัวเลือกอื่น ๆ ตามต้องการ
9. คลิก OK
10. ถ้าต้องการกำหนดค่าเริ่มต้นของฟิลด์ ให้คลิกเลือกจากรายการในช่อง Initially selected

2.2.4 แท็ก Textarea

1. วางเคอร์เซอร์ภายในฟอร์มตรงตำแหน่งที่ต้องการใส่ฟิลด์
2. เลือกคำสั่ง Insert → Form → Textarea หรือคลิกที่ปุ่ม Textarea บน Insert Bar
3. กำหนดคุณสมบัติของฟิลด์บน Properties Inspector ซึ่งส่วนใหญ่จะเหมือน Text Field ยกเว้นค่าที่แตกต่างคือ



- TextField — ชื่อฟิลด์ ซึ่งชื่อนี้จะถูกใช้เป็นชื่อตัวแปรสำหรับส่งไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์พร้อมกับค่าที่ผู้ชมกรอกเข้ามาในฟิลด์นี้
- Char width — ความกว้างของฟิลด์ที่ปรากฏบนฟอร์ม (กำหนดเป็นจำนวนตัวอักษรโดยประมาณ แต่ผู้ชมสามารถพิมพ์ข้อความที่ยาวกว่าค่านี้ได้
- Max Chars — จำนวนตัวอักษรสูงสุดที่สามารถป้อนได้
- Type — ประเภทฟิลด์
  - Single line — กำหนดให้ฟิลด์นี้เป็น Text Field ซึ่งรับข้อความได้เพียงบรรทัดเดียว
  - Multi line — กำหนดให้ฟิลด์นี้เป็น Textarea ซึ่งสามารถรับข้อความได้หลายบรรทัด
  - Password — ใช้สำหรับข้อมูลพิเศษ โดยบราวเซอร์จะแสดงเครื่องหมาย ● หรือ * แทนตัวอักษรแต่ละตัวที่ผู้ชมพิมพ์ มักใช้ในการรับรหัสผ่านเพื่อรักษาความลับ
- Init value — ค่าเริ่มต้นที่แสดงในฟิลด์ เราอาจใส่ข้อความที่ผู้ชมส่วนใหญ่ต้องกรอก เพื่ออำนวยความสะดวก

Lab 3

Hyper Link and Form

ให้นักศึกษาสร้างฟอร์มให้มีลักษณะดังฟอร์มด้านล่างนี้

Bottom

ที่อยู่อีเมล์ * : kedkarnc@sanook.com

นามแฝง * : kedkarnc
(ไม่สามารถแก้ไขนามแฝงได้)

ตรวจสอบอีเมล์ และนามแฝง

รหัสผ่าน * :

ยืนยันรหัสผ่าน * :

คำถามสำหรับกรณีลืมรหัสผ่าน * : ====โปรดเลือก====

คำตอบสำหรับกรณีลืมรหัสผ่าน * :

อีเมล์สำรอง :

คำขึ้นต้น * : ◉ นาย ○ นาง ○ นางสาว ○ เด็กหญิง ○ เด็กชาย

ชื่อจริง * :

นามสกุล * :

หมายเลข QQ :

รหัสผ่าน QQ : ตรวจสอบข้อมูลQQ

เพศ * : ◉ ชาย ○ หญิง

วันเกิด * : 1 มกราคม 2549

สถานภาพ * : ◉ โสด ○ แต่งงาน ○ หย่า

ระดับการศึกษา * : ====โปรดเลือก====

ที่อยู่ * :

ประเทศ * : ====โปรดเลือก====

จังหวัด * : อื่นๆ

รหัสไปรษณีย์ * :

โทรศัพท์ (เช่น 022345678) :

โทรศัพท์มือถือ (เช่น 012345678) :

* ท่านต้องกรอกหัวข้อเหล่านี้ให้ครบ

ย้อนกลับ จัดเก็บข้อมูล

Top

ใส่ข้อมูลในส่วนของ List ดังนี้

- คำถามสำหรับกรณีลืมรหัสผ่าน
    - ชื่อสัตว์เลี้ยงที่ชื่นชอบ, ภาพยนต์ที่ชื่นชอบ, วันเกิด, ชื่อแฟนคนแรก, ชื่อโรงเรียนมัธยม
- วันเกิด
    - วัน → 1 – 30
    - เดือน → มกราคม – ธันวาคม
    - พ.ศ. → 2520 – 2549
- ระดับการศึกษา
    - ประถม, มัธยมต้น, มัธยมปลาย, ปวส., ปริญญาตรี,ปริญญาโท, ปริญญาเอก
- ประเทศ
    - ไทย, อังกฤษ, ลาว, เวียดนาม, สหรัฐอเมริกา, อิรัก, เยอรมัน
- จังหวัด
    - เชียงใหม่, เชียงราย, กรุงเทพ, นครราชสีมา, ศรีสะเกษ, ชัยภูมิ

เมื่อกดลิงค์ Bottom ให้เลื่อนไปยังท้ายเว็บเพจ เมื่อกดลิงค์ Top ให้เลื่อนหน้าไปยังต้นเว็บเพจ