**บทที่ 2**

**ทฤษฎี หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

ในการศึกษาเรื่องการพัฒนาระบบ ระบบบริหารจัดการอสังหาริมทรัพย์ เพื่อจัดการข้อมูลอย่างเป็นระบบ สำหรับการขาย ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎี และหลักการต่างๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

**2.ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้อง**

2.1.1 เว็บไซต์

2.1.2 ประเภทของเว็บไซต์

2.1.3 พื้นฐานของภาษา HTML

2.1.4 พื้นฐานของภาษา CSS

2.1.5 ทฤษฎีของ Bootstrap

2.1.6 ทฤษฎีของภาษา PHP

2.1.7 ทฤษฎีของ jQuery

2.1.8 ทฤษฎีของ AngularJS

2.1.9 ทฤษฎีของ NodeJS

2.1.10 ทฤษฎีของ ระบบ CRM

2.1.11 ประเภทของอสังหาริมทรัพย์

2.1.12 โปรแกรม Visual Studio Code

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**2.1 ทฤษฏีและหลักการที่เกี่ยวข้อง**

**2.1.1 เว็บไซต์**

เว็บไซต์ (อังกฤษ: website, web site หรือ site) หมายถึง หน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ส่วนใหญ่จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ โดยถูกจัดเก็บไว้ในเวิลด์ไวด์เว็บ หน้าแรกของเว็บไซต์ที่เก็บไว้ที่ชื่อหลักจะเรียกว่า โฮมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไปจะให้บริการต่อผู้ใช้ฟรี แต่ในขณะเดียวกันบางเว็บไซต์จำเป็นต้องมีการสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการเพื่อที่จะดูข้อมูล ในเว็บไซต์นั้น ซึ่งได้แก่ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูลสื่อต่าง ๆ ผู้ทำเว็บไซต์มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้างเว็บไซต์ส่วนตัว จนถึงระดับเว็บไซต์สำหรับธุรกิจหรือองค์กรต่าง ๆ การเรียกดูเว็บไซต์โดยทั่วไปนิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ในลักษณะของเว็บเบราว์เซอร์

เว็บไซต์มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้างเว็บไซต์ส่วนตัว จนถึงระดับเว็บไซต์ธุรกิจ การเรียกดู เว็บไซต์นิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ในลักษณะของเว็บเบราว์เซอร์ เว็บไซต์แห่งแรกของโลกถูกสร้างขึ้นในการจะสร้างเว็บไซต์ขึ้นมาแต่ละเว็บ จำเป็นต้องมีเครื่องมือเขียนโค้ดเว็บไซต์ ซึ่งโปรแกรมเขียนโค้ด ก็มีให้เลือกใช้งานอยู่หลายโปรแกรม ตามความสะดวกและความชอบของนักพัฒนา ดังนี้

Adobe Dreamweaver คือ โปรแกรมสร้างเว็บเพจแบบเสมือนจริง ของค่าย Adobe ซึ่งช่วยให้ผู้ที่ต้องการสร้างเว็บเพจไม่ต้องเขียนภาษา HTML หรือโค้ดโปรแกรมเอง หรือที่ศัพท์เทคนิคเรียกว่า "WYSIWYG" โปรแกรม Dreamweaver มีฟังก์ชันที่ทำให้ผู้ใช้สามารถจัดวางข้อความ รูปภาพ ตาราง ฟอร์ม วิดีโอ รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ภายในเว็บเพจได้อย่างสวยงามตามที่ผู้ใช้ต้องการ โดยไม่ต้องใช้ภาษาสคริปต์ที่ยุ่งยากซับซ้อนเหมือนก่อน Dreamweaver มีทั้งในระบบปฏิบัติการ แมคอินทอช และไมโครซอฟท์วินโดวส์ Dreamweaver ยังสามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการแบบยูนิกซ์ ผ่านโปรแกรมจำลองอย่าง WINE ได้

Notepad คือ โปรแกรมที่ใช้สร้างเอกสารประเภทตัวอักษรอย่างง่าย มีความรวดเร็วในการเรียกใช้งาน แต่แม้ว่าจะไม่ได้ปรับปรุงให้มีคุณสมบัติโดดเด่นเหมือนกับอีกหลายๆโปรแกรม แต่ก็ยังเป็นโปรแกรมพื้นฐานที่เหล่าโปรแกรมเมอร์ หรือ นักพัฒนาเว็บไซต์แบบ html นิยมใช้ในการฝึกเขียนโค้ดในปัจจุบัน

Notepad+++ คือ โปรแกรม text editor ที่ดีที่สุด ด้วยความสามารถที่เทียบเท่าและดีกว่าโปรแกรม Edit plus ที่เคยใช้มาในอดีต ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไข source code ซึ่งรองรับ syntax ในรูปแบบโปรแกรมได้หลากหลาย หรือแม้แต่กระทั่งจะนำมาใช้แทนโปรแกรม Notepad แบบธรรมดาในโปรแกรม windows ก็สามารถทำได้เลย มี syntax highlight ซึ่งช่วยให้การเขียนโค้ดโปรแกรมได้สะดวก รองรับภาษาคอมพิวเตอร์ได้หลายภาษา เช่น C C++ Java C# XML HTML PHP CSS makefile ASCII art (.nfo) doxygen ini file batch file Javascript ASP VB/VBS SQL Objective-C RC resource file Pascal Perl Python Lua TeX TCL Assembler Ruby Lisp Scheme Properties Diff Smalltalk Postscript VHDL Ada Caml AutoIt KiXtart Matlab Verilog Haskell InnoSetup CMake

Sublime Text เป็นโปรแกรมแก้ไขข้อความ และ เขียนโค้ด สำหรับโปรแกรมเมอร์ และ นักพัฒนา ที่มีขนาดเล็ก เพียงแค่ 7MB เท่านั้น แต่ยังคงประสิทธิภาพและฟังก์ชั่นไว้มากมาย ใช้งานง่ายและทำงานได้อย่างรวดเร็วด้วย โปรแกรม Sublime Text นี้ รองรับการใช้งานหลากหลายภาษา ไม่ว่าจะเป็น ภาษาหลักๆ อย่าง C,C++, C# เขียนเว็บไซต์ HTML,PHP โค้ด CSS เขียนภาษา JAVA, Python หรืออื่นๆ อีกมากมาย ด้วยหน้าตาที่ใช้งานเขียน ส่วนโค้ดแบ่งแต่ละส่วนอย่างชัดเจน สามารถแก้ไขข้อความหลายๆ บรรทัดพร้อมกันได้ ค้นหา Text แต่ละส่วนได้ อีกทั้งยังมีแถบ แสดงโค้ดทั้งหมด ให้เลื่อนดูด้านข้างได้อีกด้วย โปรแกรมเขียนโค้ด Sublime Text เป็นโปรแกรมเขียน แก้ไขโค้ด ที่มีประสิทธิภาพสูงไม่แพ้ตัวอื่นๆ ด้วยประสิทธิภาพจาก Python API ที่ช่วยให้สามารถติดตั้งปลั๊กอินเสริมต่างๆ และ Package ให้โปรแกรมมีประสิทธิภาพในการทำงานมากยิ่งขึ้น ช่วยให้งานเขียนโค้ด ทำได้อย่างรวดเร็วและประหยัดเวลา สามารถสลับการทำงานบน Project ที่ทำอยู่ได้อย่างรวดเร็ว โปรแกรมนี้ก็รองรับการใช้งานบนระบบปฏิบัติการ Windows Linux และ macOS ได้เป็นอย่างดีด้วยเช่นกัน

วิชวลสตูดิโอโค้ด (อังกฤษ : Visual Studio Code) เป็นโปรแกรมแก้ไขซอร์สโค้ดที่พัฒนาโดยไมโครซอฟท์สำหรับ Windows , Linux และ macOS มีการสนับสนุนสำหรับการดีบัก การควบคุม Git ในตัวและ GitHub การเน้นไวยากรณ์ การเติมโค้ดอัจฉริยะ ตัวอย่าง และ code refactoring สามารถปรับแต่งได้หลายอย่าง ให้ผู้ใช้สามารถเปลี่ยนธีม แป้นพิมพ์ลัด การตั้งค่า และติดตั้งส่วนขยายที่เพิ่มฟังก์ชันการทำงานเพิ่มเติม ซอร์สโค้ดนั้นฟรีและโอเพนซอร์สและเผยแพร่ภายใต้สิทธิ์การใช้งาน MIT ไบนารีที่คอมไพล์แล้วเป็นฟรีแวร์และฟรีสำหรับการใช้ส่วนตัวหรือเพื่อการค้า

CMS (Content Management System) คือ ระบบจัดการเนื้อหาเว็บไซต์ หรือที่เรียกกันว่า “ระบบหลังบ้าน” ระบบจัดการเนื้อหา (CMS) ได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยผู้ใช้งาน หรือ เว็บมาสเตอร์ จัดการทรัพยากรประเภทเนื้อหาและข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่ม ,ลบ ,แก้ไข เนื้อหา เช่น บทความ ,ไฟล์รูปภาพ, วิดีโอ เพื่อให้ประกอบกันเป็นเว็บไซต์ที่สมบูรณ์และมีข้อมูลครบถ้วนก่อนที่หน้าเว็บไซต์นั้นๆ จะถูกนำไปเผยแพร่บนโลกอินเตอร์เน็ต

เว็บไซต์ (Website) คือ สื่อนำเสนอข้อมูลบนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือคือการรวบรวม หน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ซึ่งต้องเปิดด้วยโปรแกรมเฉพาะทางที่เรียกว่า Web Browser โดยถูกจัดเก็บไว้ในเวิลด์ไวด์เว็บ และเว็บไซต์นั้นถูกสร้างขึ้นด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า HTML (Hyper Text Markup Language) และได้มีการพัฒนาและนำภาษาอื่นๆเข้ามาร่วมด้วย เพื่อให้มีความสามารถมากขึ้น เช่น PHP , SQL , Java เป็นต้น

เว็บไซต์ นั้นมีคำศัพท์เฉพาะทางหลายคำ เช่น เว็บเพจ (web page) และ โฮมเพจ (home page) เป็นต้น ปัจจุบันการออกแบบ เว็บไซต์ไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป เนื่องจากมีเครื่องมือในการ ออกแบบ เว็บไซต์ ให้เลือกมากมาย

เว็บไซต์ถูกสร้างขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน เช่นเพื่อแสดงข้อมูล ข่าวสาร ของบริษัท ห้างร้าน หรือองค์กรต่าง ๆ หรืออาจจะออกแบบเว็บไซต์เพื่อขายสินค้าออนไลน์ เว็บไซต์ประเภทนี้จะมีความซับซ้อนในการ ออกแบบเว็บไซต์ มากกว่าเว็บไซต์ ประเภทแสดงข้อมูล ข่าวสาร เนื่องจากจะต้อง มีระบบต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ระบบตะกร้าสินค้า ระบบชำระเงิน เป็นต้น โดยเว็บไซต์ส่วนใหญ่นั้นก็มีทั้งเว็บไซต์ที่เปิดให้เข้าชมได้ฟรี และเว็บไซต์ที่ต้องสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการจึงจะเข้าใช้งานเว็บได้ ซึ่งข้อมูลในเว็บก็จะมีหลากหลายแบบ ข้ึนอยู่กับความต้องการนำเสนอของเจ้าของเว็บไซต์ การเรียกดูเว็บไซตจ์ะเรียกดูผ่านทางซอฟต์แวร์ ในลักษณะของเบราวเ์ซอร์

ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ทำเว็บไซต์นั้นๆ เช่น แสดงข้อมูลข่าวสารต่างๆ , ข้อมูลบริษัท , ขายสินค้า

เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการท่องเว็บ และมีการจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ด้วยภาษาเฉพาะ เช่น ภาษา HTML ซึ่งก็เปรียบเสมือนกับเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เรียกว่าเวิลด์ไวด์เว็บ นอกจากนี้ยังสามารถดูเอกสารในเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้ ไม่ว่าเว็บเหล่านั้นจะแสดงข้อมูลในลักษณะของภาพ ระบบมัลติมีเดีย รูปภาพหรือข้อความ ในปัจจุบันเว็บเบราว์เซอร์ที่รองรับระบบ HTML 5 สามารถอ่าน CSS 3 ได้อย่างสวยงาม และกำลังได้รับความนิยมมากที่สุด ก็มี 4 ประเภทดังนี้

(1) Internet Explorer

(2) Mozilla Firefox

(3) Google Chrome

(4) Safari

โฮมเพจ (Home Page) ก็คือหน้าแรกของเว็บไซต์เมื่อเปิดเข้าไปยังเว็บไซต์ใดเว็บไซต์หนึ่ง โดยหน้าแรกนี้จะรวมเมนูและเรื่องราวต่างๆ ไว้มากมาย ซึ่งก็มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะหากหน้าแรกมีการออกแบบได้อย่างสวยงามและจัดหน้าอย่างเป็นระเบียบก็จะทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจและอยากเข้าชมเว็บมากขึ้น

เว็บเพจ (Web Page) ก็คือหน้าเอกสารต่างๆ ที่อยู่ในรูปของ HTML โดยจะนำเสนอข้อมูลหรือเรื่องราวต่างๆ เป็นหน้าๆ ไป และใช้การเชื่อมโยงเพื่อให้สามารถคลิกไปหน้าเว็บเพจแต่ละหน้าได้ง่ายขึ้น

เว็บ Static คือเว็บที่แสดงผล เพื่อให้ความรู้หรือข้อมูลแก่ผู้เข้าชมเว็บเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถโต้ตอบหรือรับส่งข้อมูลกับผู้ที่เข้าชมเว็บได้ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเว็บไซต์ประเภทนี้ ก็จะเป็นเว็บ Gallery รูปภาพ เว็บของบริษัทหรือองค์กรต่างๆ และเว็บให้ความรู้ทั่วไป

เว็บ Dynamic เป็นเว็บไซต์ที่สามารถตอบโต้ และรับส่งข้อมูลระหว่างผู้เข้าชมกับเว็บไซต์ได้ ซึ่งเว็บเหล่านี้ส่วนใหญ่ก็จะมีระบบเว็บบอร์ด รวมไปถึง Social Media ประเภทต่างๆ มีการสมัครสมาชิก หรือเป็นเว็บขายสินค้าออนไลน์ที่มีระบบแชทกับผู้ขาย เป็นต้น

Web Service เป็นบริการด้านข้อมูล ที่สามารถดึงข้อมูลของอีกเว็บหนึ่งไปแสดงผลในอีกเว็บหนึ่งได้

Hosting เป็นพื้นที่ของคอมพิวเตอร์แม่ข่าย ที่ทางผู้ให้บริการได้ทำการจัดสรรมาให้เช่า โดยส่วนใหญ่จะมีการให้เช่าเป็นแบบรายเดือน รายปีหรือตามแต่ผู้ให้บริการกำหนด

อินเตอร์เน็ต (Internet) เป็นตัวกลางในการเชื่อมต่อให้ผู้คนสามารถท่องเว็บไซต์ต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย และช่วยให้กลุ่มองค์กร ธุรกิจหรือบริษัทสามารถนำเสนอข้อมูลของตนลงบนอินเทอร์เน็ต ผ่านทางเว็บไซต์ เป็นการให้ความรู้และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่อกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ปัจจุบันการออกแบบเว็บไซต์ที่ดีนั้นจะต้องแสดงผลได้ดีบนหลากหลายอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ , สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต ทั้งนี้เพราะเว็บไซต์ไม่ได้จำกัดอยู่บนเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวแต่ เว็บไซต์สามารถเปิดได้บนอุปกรณ์ที่หลากหลาย มากขึ้น

**2.1.2 ประเภทของเว็บไซต์**

ภาพรวมของเว็บไซต์ สิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง คือ การกำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดทำให้ชัดเจนซึ่งแนวทางในการออกแบบและพัฒาเว็บไซต์ให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้นั้น จำเป็นที่จะต้องเข้าใจถึงลักษณะของเว็บไซต์และจำแนกแยกแยะได้ว่าเว็บไซต์เหล่านั้นมีความแตกต่างหรือเหมือนกันประการใด รวมถึงหน้าที่หลักเฉพาะตัวอย่างไรบ้าง โดยเว็บไซต์สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 8 ประเภท ตามลักษณะของเนื้อหาและรูปแบบของเว็บไซต์ กลุ่มเว็บไซต์ ทั้ง 8 ประเภท ได้แก่

(1) เว็บท่า (Portal Site) : อาจเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า เว็บวาไรตี้ ซึ่งหมายถึงเว็บที่ให้บริการต่างๆ ไว้มากมาย มักประกอบไปด้วยบริการ เสิร์ชเอ็นจิ้น ที่รวมลิงค์ของเว็บไซต์ที่น่าสนใจไว้มากมายให้เราได้ค้นหา รวมถึงบริการที่เกี่ยวกับเรื่องราวที่มีสาระและบันเทิงหลากหลายประเภท ดูหนังฟังเพลง ดูดวง ท่องเที่ยว ไอที เกมสุขภาพ ฯลฯ

(2) เว็บข่าว (News Site) : เป็นเว็บที่สร้างขึ้นโดยองค์กรข่าวหรือสถาบันสื่อสาร มวลชนต่างๆ ที่มีสื่อมวลชนประเภทต่างๆ ของตนอยู่เป็นหลัก เช่น สถานีโทรทัศน์ สถานีวิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วรสาร หรือแม้กระทั่ง กระทรวง ทบวง กรมต่างๆ ซึ่งผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลและติดตามข่าวได้ทุกเวลา

(3) เว็บข้อมูล (Information Site) : เป็นเว็บที่ให้บริการเกี่ยวกับการสืบค้น ข้อมูลข่าวสาร หรือข้อเท็จจริงต่างๆ ที่น่าสนใจ องค์กรต่างๆ มักสร้างเว็บข้อมูลของตนขึ้นมาเพื่อเป็นช่องทางให้ประชาชนหรือกลุ่มบุคคลที่ สนใจ เข้ามาศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับองค์กรของตน

(4) เว็บธุรกิจหรือการตลาด (Business/Marketing Site) : สร้างขึ้นโดย องค์กรธุรกิจต่าง ๆ มีจุดประสงค์ในการประชาสัมพันธ์องค์กรและเพิ่มผลกำไรทางการค้าด้วย โดยเนื้อหาส่วนใหญ่หรือเกือบทั้งหมดมักจะเป็นการนำเสนอเกี่ยวกับรายละเอียด และความน่าสนใจของสินค้าและบริการ

(5) เว็บการศึกษา (Educational Site) : ส่วนใหญ่สร้างขึ้นโดยสถาบันการศึกษาต่างๆ หรือองค์กรทั้งของภาครัฐและเอกชนที่มีนโยบายในการเผยแพร่ความรู้ และให้โอกาสในการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อการศึกษาแก่นักเรียน นิสิต นักศึกษา รวมถึงประชาชนทั่วไป เว็บการศึกษาให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ บริการการเรียนรู้แบบออนไลน์ หรือที่เรียกว่า อีเลิร์นนิ่ง (E-Learning) ต่าง ๆ

(6) เว็บบันเทิง (Entertainment Site) : เป็นเว็บนำเสนอและให้บริการต่างๆ เพื่อเสริมสร้างความบันเทิง จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกัน ดนตรี ภาพยนตร์ ดารา กีฬา เกม ความรัก บทกลอน การ์ตูน เรื่องขำขัน รวมถึงบริการดาวน์โหลดโลโก้และริงโทนสำหรับโทรศัพท์เคลือนที่ด้วย

(7) เว็บองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร (Non-profit Organization Site) : ส่วนใหญ่สร้างขึ้นโดยบุคคลหรือองค์การต่าง ๆ ที่มีนโยบายในการสร้างและช่วยเหลือสังคมโดยที่ไม่หวังผลกำไรหรือค่าตอบแทน ซึ่งกลุ่มบุคคลหรือองค์การเหล่านี้ได้แก่ สมาคม ชมรม มูลนิธี และโครงการต่างๆ โดยอาจจะมีจุดประสงค์เฉพาะที่แตกต่างกันเช่น เพื่อทำความดี สร้างสรรค์สังคม พิทักษ์สิ่งแวดล้อม ปกป้องสิทธิมนุษยชน รณรงค์ไม่สูบบุหรี่ เป็นต้น

(8) เว็บส่วนตัว (Personal Site) : บางครั้งอาจเป็นเว็บของคนๆ เดียว เพื่อนฝูง หรือครอบครัวก็ได้ โดยอาจจะจัดทำขึ้นด้วยเหตุผลที่แตกต่างกัน เช่น แนะนำตนเอง แนะนำกลุ่มเพื่อน โชว์รูปภาพ แสดงความคิดเห็น เขียนไดอารี่ประจำวัน นำเสนอผลงาน ถ่ายทอดประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งที่เชี่ยวชาญหรือสนใจ

**2.1.3 พื้นฐานของภาษา HTML**

HTML ย่อมาจากคำว่า Hypertext Markup Language เป็นภาษาหลักที่ใช้ในการสร้างไฟล์เว็บเพจ โดยมีแนวคิดจากการสร้างเอกสารไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext Document) ซึ่งพัฒนาขึ้นมาจากภาษา SGML (Standard Generalized Markup Language) โดย Tim Berners-Lee เป็นภาษามาตรฐานที่ใช้พัฒนาเอกสารในรูปแบบของเว็บเพจเผยแพร่บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีโครงสร้างการเขียนที่อาศัยตัวกำกับ เรียกว่า แท็ก (Tag) ควบคุมการแสดงผลของข้อความ, รูปภาพ หรือวัตถุอื่นๆ เรียกใช้เอกสารเหล่านี้โดยการใช้โปรแกรมเว็บบราวเซอร์ (Web Browser) เช่น Mozilla Firefox, Opera , Nescape navigator, Internet Explorer ฯลฯ เป็นต้น

ในปัจจุบัน HTML เป็นมาตรฐานหนึ่งของ ISO ซึ่งจัดการโดย World Wide Web Consortium (W3C) ในปัจจุบัน ทาง W3C ผลักดัน รูปแบบของ HTML แบบใหม่ ที่เรียกว่า XHTML ซึ่งเป็นลักษณะของโครงสร้าง XML แบบหนึ่งที่มีหลักเกณฑ์ในการกำหนดโครงสร้างของโปรแกรมที่มีรูปแบบที่มาตรฐานกว่า มาทดแทนใช้ HTML รุ่น 4.01 ที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันขณะที่ HTML รุ่น 5 ยังคงยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาในการใช้งาน

โครงสร้างพื้นฐานของ HTML

โครงสร้างของ HTML จะประกอบไปด้วยส่วนของคำสั่ง 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็น ส่วนหัว (Head) และส่วนที่เป็นเนื้อหา (Body) โดยมีรูปแบบคำสั่ง ดังภาพที่ 2.1



**ภาพที่ 2.1** โครงสร้างพื้นฐานของ HTML

ในความง่ายของภาษา HTML นั้นเพราะภาษานี้ไม่มีโครงสร้างใด ๆ มากำหนดนอก จากโครงสร้างพื้นฐานเท่านั้น หรือ แม้แต่จะไม่มีโครงสร้างพื้นฐานอยู่ โปรแกรมที่เขียนขึ้นมานั้นก็สามารถทำงานได้เสมือนมี โครงสร้างทั้งนี้เป็นเพราะว่าตัวโปรแกรมเว็บเบราเซอร์ จะมองเห็นทุกสิ่งทุกอย่างในโปรแกรม HTML เป็นส่วนเนื้อหาทั้งสิ้น

ยกเว้นใน ส่วนหัว ที่ต้อง มีการกำหนด แยกออกไปให้ เห็นชัดเท่านั้น จะเขียน คำสั่ง หรือ ข้อความที่ ต้องการ ให้แสดง อย่างไรก็ได้ เป็นเสมือนพิมพ์งานเอกสารทั่ว ๆ ไปเพียง แต่ ทำตำแหน่ง ใดมีการ ทำตำแหน่ง พิเศษขึ้นมา เว็บเบราเซอร์ถึงจะแสดงผล ออกมาตามที่ถูกกำหนด โดยใช้คำสั่งให้ตรงกับ รหัสที่กำหนดเท่านั้น

การแสดงผลที่เว็บเบราเซอร์

หลังจากมีการพิมพ์โปรแกรมนี้เสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้บันทึกเป็น ไฟล์ที่มีนามสกุล .htm หรือ .html จากนั้นให้เรียกโปรแกรมเว็บเบราเซอร์ขึ้นมาทำการทดสอบ ข้อมูลที่เราสร้างจะถูก นำมาที่ออกมาแสดงที่จอภาพ ถ้าไม่เขียนอะไรผิด บนจอภาพก็จะแสดงผลตามนั้น ถ้าเรามีการปรับปรุงแก้ไขข้อมูลในโปรแกรมเดิม ให้อยู่ในรูปของ โปรแกรมใหม่ ก็จำ เป็นต้องโหลดโปรแกรมขึ้นมาใหม่ เพียงแต่เลื่อนเมาส์ไปคลิกที่ปุ่ม Refresh โปรแกรมก็จะทำการ ประมวลผลและแสดงผลออกมาใหม่ ในคำสั่ง HTML ส่วนใหญ่ใช้ตัวเปิด เป็นเครื่องหมายน้อยกว่า < ตามด้วยคำสั่ง และปิดท้ายด้วยเครื่องหมายมากกว่า > และมีตัวปิดที่มีรูปแบบเหมือนตัวเปิดเสมอ เพียงแต่จะมีเครื่อง หมาย / อยู่หน้าคำสั่งนั้นๆ เช่น คำสั่งจะมีเป็นคำสั่งปิด เมื่อใดที่ผู้เขียนลืมหรือพิมพ์คำสั่งผิด จะส่งผลให้การทำงานของโปรแกรมผิดพลาดทันที

คำสั่งเริ่มต้นสำหรับ HTML

คำสั่งหรือ Tag ที่ใช้ในภาษา HTML ประกอบไปด้วยเครื่องหมายน้อยกว่า < ตามด้วย ชื่อคำสั่งและปิดท้ายด้วยเครื่องหมายมากกว่า > เป็นส่วนที่ทำหน้าที่ตกแต่งข้อความ เพื่อ การแสดงผลข้อมูล โดยทั่วไปคำสั่งของ HTML ส่วนใหญ่จะอยู่เป็นคู่ มีเพียงบาง คำสั่งเท่านั้น ที่มีรูปแบบคำสั่งอยู่เพียงตัวเดียว ในแต่ละคำสั่ง จะมีคำสั่งเปิดและปิด คำสั่งปิดของแต่ละ คำสั่งจะมี รูปแบบเหมือนคำสั่งเปิด เพียงแต่จะเพิ่ม / (Slash) นำหน้าคำสั่ง ปิดให้ดู แตกต่าง เท่านั้นและในคำสั่งเปิดบางคำสั่ง อาจมีส่วนขยายอื่นผสมอยู่ด้วย ในการเขียน ด้วยตัวอักษรเล็กหรือใหญ่ ทั้งหมดหรือเขียนปนกันก็ได้ ไม่มีผลอะไร

**2.1.4 พื้นฐานของภาษา CSS**

CSS ย่อมาจาก Cascading Style Sheet มักเรียกโดยย่อว่า "สไตล์ชีต" คือภาษาที่ใช้เป็นส่วนของการจัดรูปแบบการแสดงผลเอกสาร HTML โดยที่ CSS กำหนดกฏเกณฑ์ในการระบุรูปแบบ (หรือ "Style") ของเนื้อหาในเอกสาร อันได้แก่ สีของข้อความ สีพื้นหลัง ประเภทตัวอักษร และการจัดวางข้อความ ซึ่งการกำหนดรูปแบบ หรือ Style นี้ใช้หลักการของการแยกเนื้อหาเอกสาร HTML ออกจากคำสั่งที่ใช้ในการจัดรูปแบบการแสดงผล กำหนดให้รูปแบบของการแสดงผลเอกสาร ไม่ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของเอกสาร เพื่อให้ง่ายต่อการจัดรูปแบบการแสดงผลลัพธ์ของเอกสาร HTML โดยเฉพาะในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาเอกสารบ่อยครั้ง หรือต้องการควบคุมให้รูปแบบการแสดงผลเอกสาร HTML มีลักษณะของความสม่ำเสมอทั่วกันทุกหน้าเอกสารภายในเว็บไซต์เดียวกัน โดยกฏเกณฑ์ในการกำหนดรูปแบบ (Style) เอกสาร HTML ถูกเพิ่มเข้ามาครั้งแรกใน HTML 4.0 เมื่อปีพ.ศ. 2539 ในรูปแบบของ CSS level 1 Recommendations ที่กำหนดโดย องค์กร World Wide Web Consortium หรือ W3C

1) CSS มีประโยชน์อย่างไร ภาษา CSS (Cascading Style Sheets) มีประโยชน์หลายอย่างเลยทีเดียวซึ่งทำให้การพัฒนาเว็บเพจด้วยภาษา HTML เป็นเรื่องที่ง่ายมากขึ้น

1.1) ภาษา CSS จะช่วยในการจัดรูปแบบแสดงผลให้กับภาษา HTML ซึ่งจะช่วยลดการใช้ภาษา HTML ให้น้อยลง โดยเหลือเพียงแต่ส่วนที่เป็นเอกสารที่เป็นภาษา HTML เท่านั้นทำให้มีการแก้ไขและทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

1.2) ทำให้ขนาดไฟล์ HTML น้อยลงเนื่องจาก ภาษา CSS จะช่วยลงการใช้ภาษา HTML ลงทำให้ขนาดไฟล์นั้นก็เล็กลงไปด้วยเช่นกัน

1.3) ภาษา CSS เป็นภาษา Style Sheets โดย Style Sheets ชุดเดียวสามารถใช้กำหนดรูปแบบการแสดงผลให้เอกสาร HTML ทั้งหน้า หรือทุกหน้ามีผลเหมือนกันได้ จึงทำให้เวลาที่มีการแก้ไขก็จะแก้ไขได้ง่ายขึ้นเพียงแก้ไข Style Sheets ที่ใช้งานเพียงชุดเดียวเท่านั้น

1.4) ทำให้เว็บไซต์มีมาตราฐานเพราะการใช้งาน CSS นั้นจะทำให้การแสดงผลในสื่อต่าง ๆ ถูกปรับเปลี่ยนไปได้อย่างเหมาะสม เช่น การแสดงผลบนหน้าจอ และการแสดงผลในมือถือ

1.5) CSS สามารถที่จะใช้งานได้หลากหลาย เว็บบราวเซอร์ ทำให้การใช้งานนั้นสะดวกมากยิ่งขึ้น

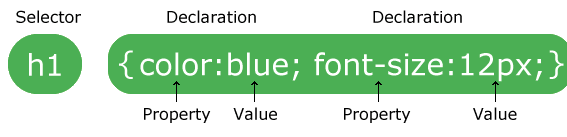
1.6) CSS สามารถกำหนดแยกไว้ต่างหากจากไฟล์เอกสาร HTML และสามารถนำมาใช้ร่วม กับเอกสารหลายไฟล์ได้ การแก้ไขก็แก้เพียง จุดเดียวก็มีผลกับเอกสารทั้งหมด

2) พร็อปเพอร์ตี้ของ CSS (Property)

อิลิเมนต์ของ HTML นั้นจะประกอบไปด้วยคุณลักษณะต่างๆ เช่น ความกว้าง,ความสูง,สีข้อความ,สีพื้นหลัง,รูปแบบฟอนต์ เป็นต้น ลักษณะดังกล่าวนี้ เรียกว่า พร็อปเพอร์ตี้ (Property) ทั้งนี้หลักการของ CSS คือ การกำหนดค่าของพร็อปเพอร์ตี้แต่ละอย่างของอิลิเมนต์นั่นเอง เช่น พื้นหลังเป็นสีน้ำตาล กำหนดให้ข้อความเป็นสีฟ้า, ให้ฟอนต์เป็นชนิด Tahoma เป็นต้น สำหรับหลักการเบื้องต้นเกี่ยวกับพร็อปเพอร์ตี้ที่ควรทราบมีดังนี้

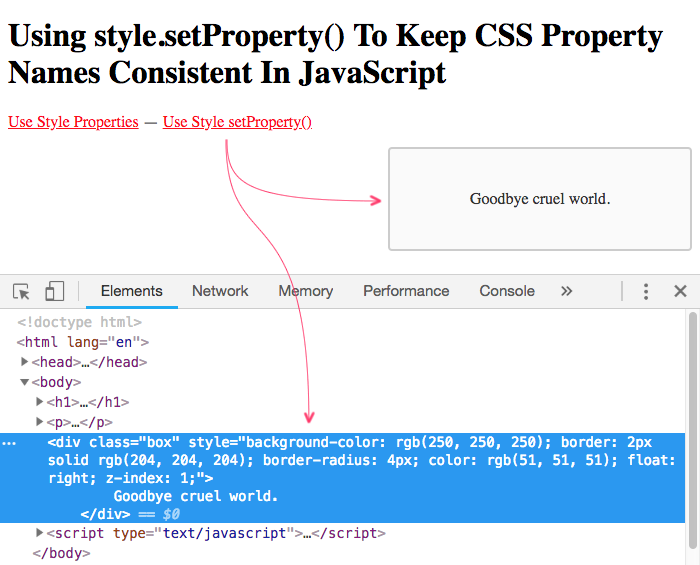
2.1) การกำหนดค่าของพร็อปเพอร์ตี้

รูปแบบการกำหนดค่าของพร็อปเพอร์ตี้จะประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ชื่อพร็อปเพอร์ตี้ และค่าของพร็อปเพอร์ตี้ โดยคั่นระหว่างชื่อ และค่าด้วยเครื่องหมายโคลอน (Entity-name : Value) ตัวอย่างโค้ดดังแสดงในภาพที่ 2.2



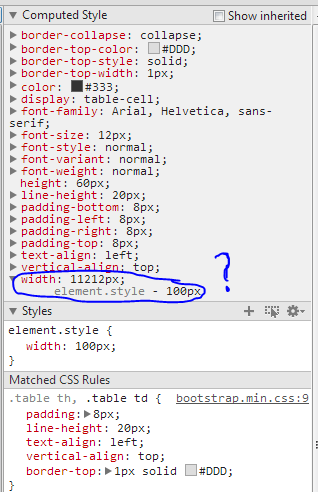
**ภาพที่ 2.2** แสดงการกำหนดค่าพร็อปเพอร์ตี้

กรณีที่มากกว่า 1 พร็อปเพอร์ตี้ ให้คั่นแต่ละพร็อปเพอร์ตี้ด้วยเครื่องหมาย เซมิโคลอน SemiColon (;) ในรูปแบบดังภาพที่ 2.3



**ภาพที่ 2.3** การกำหนดค่าพร็อปเพอร์ตี้ที่มากกว่าหนึ่ง

หรือถ้าไม่ต้องการเขียนรวมไว้ในบรรทัดเดียวกันสามารถเขียนแยกบรรทัดได้โดยมีเครื่องหมาย ; คั้นระหว่างพร็อปเพอร์ตี้ ดังภาพที่ 2.4



**ภาพที่ 2.4** ตัวอย่างการกำหนดค่าพร็อปเพอร์ตี้ที่มากกว่าหนึ่งโดยการเขียนบรรทัด

2.2) การกำหนดสไตล์ชีตแบบต่างๆ

การกำหนดสไตล์ชีตแบ่งออกเป็น 3 แบบ ตามลักษณะขอบเขตการแสดงผลที่มีต่ออิลิเมนต์เอกสาร ดังนี้

2.2.1) Inline Styles

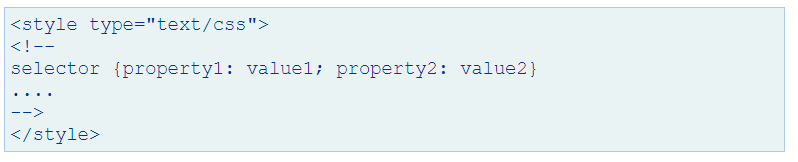
วิธีการนี้ควรใช้ในกรณีที่ต้องการกำหนด style ให้กับ element ของ HTML เพียงอันเดียวเป็นการเฉพาะ โดยการแทรกคำสั่ง style sheet ใน HTML Tag อยู่ในคำสั่ง style="" โดยใช้รูปแบบดังภาพที่ 2.5



**ภาพที่ 2.5** การกำหนดสไตล์ชีตแบบ Inline

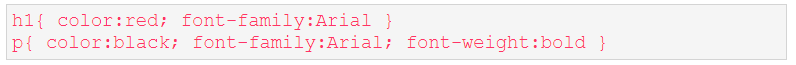
.2.2) Internal Style Sheet

วิธีการนี้ควรใช้ในกรณีที่มีเพียง HTML ไฟล์เดียวที่ใช้ style นี้ เมื่อประกาศคำสั่ง Style Sheet เพื่อกำหนดคุณสมบัติ ให้กับ HTML Tag ใดๆ แล้ว จะมีผลกับเอกสาร HTML ทั้งหน้า นิยมใส่ส่วนของคำสั่ง Style Sheet ไว้ระหว่าง ... สำหรับ Web Browser รุ่นเก่าที่ไม่สนับสนุนคำสั่ง Style Sheet หรือ Disable Style Sheet ไว้นั้น ให้ใส่ Comment ของ ภาษา HTML ไว้ด้วย เพื่อให้เว็บเบราเซอร์นั้นทราบว่าไม่ใช่คำสั่งภาษา HTML การกำหนดสไตล์ชีตแบบ Internal สามารถเขียนกำหนดรูปแบบได้ดังภาพที่ 2.6 ถึง 2.8

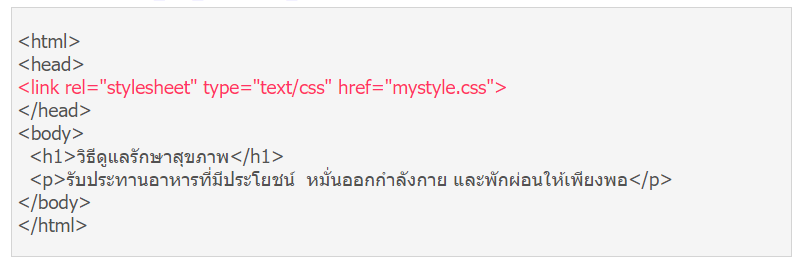


**ภาพที่ 2.6** การกำหนดสไตล์ชีตแบบ Internal

ตัวอย่าง การกำหนดสไตล์ชีตแบบ External ดังภาพที่ 2.7 และ ภาพที่ 2.8



**ภาพที่ 2.7** ตัวอย่างการกำหนดสไตล์ชีตแยกในไฟล์ .css



**ภาพที่ 2.8** ตัวอย่างการเรียกใช้สไตล์ชีตจากภายนอก

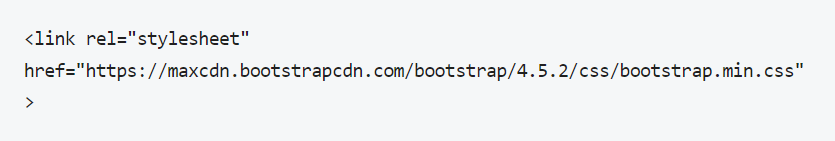
**2.1.5 ทฤษฎีของ Bootstrap**

Bootstrap คือชุดคำสั่งที่ประกอบด้วยภาษา CSS, HTML และ Javascript เป็นชุดคำสั่งที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อกำหนดกรอบ หรือ รูปแบบการพัฒนาเว็บไซต์ในส่วนของการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานเว็บไซต์ ( User Interface ) เราจึงสามารถเรียก Bootstrap ว่าเป็น Front-end framework คือใช้สำหรับ พัฒนาเว็บไซต์ส่วนการแสดงผล ซึ่งแตกต่างจากภาษาประเภท Server Side Script อย่าง PHP, Python หรือภาษาอื่น ๆ

Bootstrap คือ Frontend Framework ยี่ห้อหนึ่งที่ช่วยให้เราสามารถสร้างหน้าเว็บให้ตรงตามแบบที่เราต้องการได้ง่ายขึ้น เพราะ Bootstrap มีทั้งระบบ grid ที่ช่วยเรื่องการวาง layout ที่รองรับในแบบ responsive และมี component สำเร็จรูปให้ใช้ ถ้าเราอยากได้ของที่ต้องใช้บ่อยๆ แต่ไม่อยากคราฟเองเช่น table card หรือปุ่มสวยๆ bootstrap ก็สามารถช่วยให้เราสร้างขึ้นมาได้ง่ายๆ ตามแบบที่ bootstrap ได้วางไว้อีกด้วย

Bootstrap ถูกพัฒนาขึ้นโดย Mark Otto และ Jacob Thornton ทีมพัฒนาของ Twitter Inc. ก่อนหน้านี้ใช้ชื่อว่า Twitter Blueprint และเปิดให้นักพัฒนาสามารถนำไปใช้งานพัฒนาเว็บไซต์ได้แบบฟรี ( Open Source ) ในชื่อว่า Bootstrap Framework

การติดตั้ง bootstrap สามารถติดตั้งผ่าน cdn โดยการประกาศใน head ได้เลย ดังภาพที่ 2.9



**ภาพที่ 2.9** การติดตั้ง bootstrap สามารถติดตั้งผ่าน cdn

จุดเด่นของของ Bootstrap Framework

(1) มี UI เริ่มต้นแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย

(2) มีการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันเป็นเวอร์ชั่น 3.3.0

(3) เป็นที่นิยมของนักพัฒนาทั่วโลก ทำให้สามารถเรียนรู้และแก้ปัญหาได้ง่าย

(4) โค๊ดหรือชุดคำสั่งต่าง ๆ ค่อนข้างสะอาดมีโฟลเด้อต้นแบบแค่ 3 ส่วนคือ js, css, fonts

(5) ประหยัดเวลาในการพัฒนาเว็บไซต์และนำไปพัฒนาต่อได้ง่าย

(6) เป็น Responsive Framework พัฒนาเว็บไซต์ที่รองรับการแสดงผลได้หลากหลาย Device

**2.1.6 ทฤษฎีของภาษา PHP**

PHP คือภาษาคอมพิวเตอร์จำพวก scripting language ภาษาจำพวกนี้คำสั่งต่างๆจะเก็บอยู่ในไฟล์ที่เรียกว่า script และเวลาใช้งานต้องอาศัยตัวแปรชุดคำสั่ง ตัวอย่างของภาษาสคริปก็เช่น JavaScript , Perl เป็นต้น ลักษณะของ PHP ที่แตกต่างจากภาษาสคริปต์แบบอื่นๆ คือ PHP ได้รับการพัฒนาและออกแบบมา เพื่อใช้งานในการสร้างเอกสารแบบ HTML โดยสามารถสอดแทรกหรือแก้ไขเนื้อหาได้โดยอัตโนมัติ ดังนั้นจึงกล่าวว่า PHP เป็นภาษาที่เรียกว่า server-side หรือ HTML-embedded scripting language นั้นคือในทุกๆ ครั้งก่อนที่เครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งให้บริการเป็น Web server จะส่งหน้าเว็บเพจที่เขียนด้วย PHP ให้เรา มันจะทำการประมวลผลตามคำสั่งที่มีอยู่ให้เสร็จเสียก่อน แล้วจึงค่อยส่งผลลัพธ์ที่ได้ให้เรา ผลลัพธ์ที่ได้นั้นก็คือเว็บเพจที่เราเห็นนั่นเอง ถือได้ว่า PHP เป็นเครื่องมือที่สำคัญชนิดหนึ่งที่ช่วยให้เราสามารถสร้าง Dynamic Web pages (เว็บเพจที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้) ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีลูกเล่นมากขึ้น

PHP เป็นผลงานที่เติบโตมาจากกลุ่มของนักพัฒนาในเชิงเปิดเผยรหัสต้นฉบับ หรือ OpenSource ดังนั้น PHP จึงมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว และแพร่หลายโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้ร่วมกับ Apache Web server ระบบปฏิบัติอย่างเช่น Linux หรือ FreeBSD เป็นต้น ในปัจจุบัน PHP สามารถใช้ร่วมกับ Web Server หลายๆตัวบนระบบปฏิบัติการอย่างเช่น Windows 95/98/NT เป็นต้น ดังภาพที่ 2.10



**ภาพที่ 2.10** ภาษา PHP

ลักษณะเด่นของ PHP

1) ใช้ได้ฟรี

2) PHP เป็นโปร แกรมวิ่งข้าง Sever ดังนั้นขีดความสามารถไม่จำกัด

3) Conlatfun นั่นคือPHP วิ่งบนเครื่อง UNIX,Linux,Windows ได้หมด

4) เรียนรู้ง่าย เนืองจาก PHP ฝั่งเข้าไปใน HTML และใช้โครงสร้างและไวยากรณ์ภาษาง่ายๆ

5) เร็วและมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อใช้กับ Apach Xerve

6) ใช้ร่วมกับ XML ได้ทันที

7) ใช้กับระบบแฟ้มข้อมูลได้

8) ใช้กับข้อมูลตัวอักษรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

9) ใช้กับโครงสร้างข้อมูล แบบ Scalar,Array,Associative array

10) ใช้กับการประมวลผลภาพได้

PHP เป็นภาษาสคริปต์ที่มีความสามารถสูง สำหรับการพัฒนา Web Site และความสามารถที่โดดเด่นอีกประการหนึ่งของ PHP คือ database enabled webpage ทำให้เอกสารของ HTML สามารถที่จะเชื่อมต่อกับระบบฐานข้อมูล ได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว จึงทำให้ความต้องการในเรื่องการจัดรายการสินค้าและรับรายการสั่งของตลอดจนการจัดเก็บ ข้อมูลต่างๆ ที่สำคัญผ่านทาง Internet เป็นไปได้อย่างง่ายดาย

**2.1.7 ทฤษฎีของ jQuery**

jQuery คือ JavaScript Library ยอดนิยมตัวหนึ่งที่โปรแกรมเมอร์นำมาใช้พัฒนาเว็บไซต์ สามารถรองรับการทำงานทุกเบราเซอร์ โดยไลบารี่นี้มีวัตถุประสงค์ที่จะเอามาแก้ปัญหาการใช้งาน JavaScript ที่มีความยุ่งยากในการใช้งานให้สามารถใช้งานได้ง่ายขึ้น เช่น การรวบคำสั่งหลายๆ บรรทัดของ JavaScript ที่ซับซ้อนมาเป็นการใช้งานผ่าน jQuery เพียงแค่ 1 บรรทัด หรือ การเรียกใช้งานคำสั่งประเภท Ajax, DOM ให้ใช้งานได้ง่ายขึ้นเป็นต้น บริษัทใหญ่ๆ หลายบริษัททั่วโลกนำ JQuery ไปใช้งานในเว็บของเขา เช่น Google, Microsoft, IBM ทำให้ JQuery ถูกใช้งานได้อย่างกว้างขวาง ดังภาพที่ 2.11



**ภาพที่ 2.11** jQuery

เราสามารถนำ jQuery มาใช้งานในรูปแบบสร้างเอฟเฟต์ให้กับเว็บไซต์ของเราได้ ไม่ว่าจะเป็นการซ่อนและแสดงผล การเฟดหรือค่อยๆ แสดงผลจากภาพจางมาเป็นชัดขึ้น การเลื่อนเข้ามาแบบสไลเดอร์ การทำอะนิเมชั่นต่างๆ เช่น เคลื่อนมาจากมุมบนขวา หรือบิดวัตถุ หรือการปรับขนาดของวัตถุที่สนใจ นอกจากนี้แล้ว jQuery ยังสามารถนำไปใช้กับการเพิ่ม ลบ ฟอร์ม หรือตรวจสอบข้อมูลใน HTML ได้ และสามารถจัดการในส่วนของ Classes ต่างๆ อีกด้วย

ในบางครั้ง เราสามารถใช้ jQuery ร่วมกับความสามารถเสริมอื่นๆ ที่ผู้พัฒนาได้นำ jQuery ไปรวมอยู่ด้วย เช่น หากเราต้องการใช้สไลเดอร์สวยๆ เราก็อาจจะเรียกใช้งาน Owl Carousel มาใช้ประกอบคู่กัน หรือถ้าอยากได้แบบเลย์เอาท์แบบ Grid Layout ก็สามารถใช้ Masonry Desandro ได้

**2.1.8 ทฤษฎีของ AngularJS**

Angular คือ หนึ่งใน Front-end framework (ฟรอนท์ เอ็น) ที่ได้รับความนิยมสูงที่สุดในปัจจุบัน พัฒนาโดย Google (กูเกิล) เพื่อนำมาใช้ในการสร้างโปรเจคแบบ SPA (เอส พี เค) หรือ Single Page Application (ซิงเกิล เพจ แอพพลิเคชั่น) แปลตรงตัวเลยก็คือ application (แอพพลิเคชั่น) ที่มีเพียง page (เพจ) เดียว โดยที่ client (ไคเอ็น) จะติดต่อกับ server (เซิฟเวอร์) ด้วยการเรียก AJAX (เอ เจ เอ เอ็ก) ไปที่ Restful API (เรสท์ฟูล เอ พี ไอ) ของ server

AngularJS คือ JavaScript Framework (จาวาสคริปส์ เฟรมเวิร์ค) รูปแบบหนึ่งที่พัฒนามาจาก Google หน้าที่ของมันคือเป็น engine (เอนจิน) ที่ใช้ควบคุมในส่วน front end ของเว็บได้ดี ซึ่งดูแล้วมันอาจจะทำให้ Web Developer (เว็บ ดีเวลลอป) หลายๆคนเข้าถึงและจัดการส่วน front end ได้ง่ายขึ้นทั้งในเรื่อง ส่วนจัดการ template (เทมเพลต) และ การ binding data object data (บินดิ้ง ดาต้า ออปเจ็ค ดาต้า) แถมยังมีส่วนที่สามารถเขียน plugin (พลักอิน) เพิ่มเติมได้อีกด้วย ส่วน plugin ถือเป็นจุดเด่นสุดของ jQuery (เจคิวรี่) ที่ประสบความสำเร็จมากในปัจจุบันหาก AngularJS (แองกิวลา เจ เอส) มีวิธีการเขียนที่เป็น modularity (โมดูลริตี้) ที่ดีและเข้าถึงง่าย คิดว่าในอนาคตของ framework (เฟรมเวิร์ค) ตัวนี้อาจจะเป็นที่นิยมในกลุ่ม Web Developer ได้อย่างรวดเร็ว ดังภาพที่ 2.12



**ภาพที่ 2.12** AngularJS

จุดเด่นที่สำคัญของ AngularJS

1) พัฒนาโดย Google

เรามักจะเห็น Script และ Library ส่วนใหญ่แล้วพัฒนามาจากโครงการที่เป็นชุมชุน Open Source เป็นส่วนมาก ซึ่งแตกต่างกับ AngularJS ที่มีเหล่าวิศวะกรของทาง Google ดูแลและพัมนา Feature ต่างๆอยู่เสมอพร้อมทั้งมีเอกสารพร้อมข้อมูลถามตอบ ปัญหาต่าง ให้เราสามารถค้นคว้าและแก้ปัญหาได้อย่างชัดเจนดีเยี่ยม ซึ่งไม่ใช่ครั้งแรกที่ Google พัฒนาโครงการในลักษณะเช่นนี้ ก่อนหน้านี้ยังมีโครงการ Web ToolKit ซึ่งเป็นโครการแจกฟรี Web Component พร้อมเครื่องมือในการพัฒนา ตัว Web ToolKit นี้เองเป็นแกนหลักที่ใช้พัฒนา Google Wave ในสมัยนั้น แต่ไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนักเพราะเบื้องหลังยังมีความยุ่งยากในการเขียน โปรแกรม เพราะเป็นการเขียนควบคุมโดยใช้ Java ซึ่งเป็น native code แล้ว compile เป็น script component ต่างๆให้เราเลือกใช้งาน การมาของ HTML5 CSS3 และ JavaScript ทำให้ Google ตระหนักว่าไม่จำเป็นต้องเขียนด้วยโค๊ด Java เพียงอย่าเดียว

2) เป็น framework ที่มี Model การเขียนที่ครอบคลุมและกว้างขว้าง

ดูเหมือนว่า AngularJS จะคล้ายกับ Backbone และ JavaScriptMVC ซึ่งเป็นสูตรสำเร็จของ Library ที่เป็นเครื่องมือในการพัฒนา web application ในส่วน front end ทำให้การพัฒนาสะดวกและรวดเร็วขึ้น แต่ที่ AngularJS แตกต่างออกมาคือ

(1) ง่ายต่อการเชื่อมต่อ Restful Service ต่างๆ เพราะ Angular มีส่วนจัดการ JavaScript Object ,การเชื่อมต่อ Data Model ได้สะดวกและง่ายๆเพียงไม่กี่บรรทัด one line of JavaScript

(2) MVVM (Model View View-Model) pattern เป็น model ที่ช่วยเหลือในส่วนของการเชื่อมโยงต่อส่วนต่างๆ โดยการสร้าง controller พร้อม render data model เข้ากับส่วนแสดงผลหรือ view เข้าด้วยกัน

(3) ส่วน Data Binding และ Dependency Injection โดยปกติแล้ว MVVM pattern จะทำการเชื่อมส่วน Data และส่วน UI โดยอัตโนมัติอยู่แล้ว AngularJS จะตัวช่วยโดยใช้ JavaScript Primitive ลักษณะคล้าย Array ในการจัดการส่วนการแสดงข้อมูลต่าง ไม่ว่าจะซับซ้อนขนาดไหน เพราะมันสามารถกำหนดตัวแปรได้เองอิสระไม่จำเป็นต้องจำเพาะอยู่ที่ main() ที่เดียว

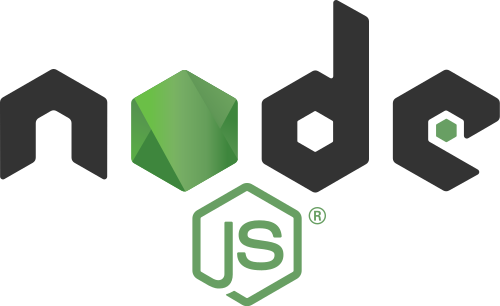
(4) Extends HTML AngularJS มีตัวช่วยในการจัดการ HTML ได้เสมือน XML โดยการเขียน module เสริมเพิ่มเติมเข้าไปจัดการ DOM Object เช่น tag จัดการโดย HTML Compiler โดยใช้ directives ของ Angular

(5) Makes HTML your Template ตัว AngularJS มีส่วนจัดการ Template โดยใช้ bracket syntax ( {{}} ) คล้ายๆ Mustache หรือ Hogan.js

(6) Enterprise-level Testing AngularJS ไม่จำเป็นต้องลงส่วนเสริมหรือ plugin เพิ่มเติมในการทำ Testing เพราะมันมีตัว Scenario Runner พร้อมใช้งานทำ Unit Testing อยู่แล้ว

**2.1.9 ทฤษฎีของ NodeJS**

Node.js คือสภาพแวดล้อมการทำงานของภาษา JavaScript นอกเว็บเบราว์เซอร์ที่ทำงานด้วย V8 engine นั่นหมายความว่าเราสามารถใช้ Node.js ในการพัตนาแอพพลิเคชันแบบ Command line แอพพลิเคชัน Desktop หรือแม้แต่เว็บเซิร์ฟเวอร์ได้ โดยที่ Node.js จะมี APIs ที่เราสามารถใช้สำหรับทำงานกับระบบปฏิบัติการ เช่น การรับค่าและการแสดงผล การอ่านเขียนไฟล์ และการทำงานกับเน็ตเวิร์ก เป็นต้น ดังภาพที่ 2.13



**ภาพที่ 2.13** Node.js

Node.js ถูกพัฒนาและทำงานด้วยใช้ Chrome V8 engine สำหรับคอมไพล์ภาษา JavaScript ให้เป็นภาษาเครื่องด้วยการคอมไพล์แบบ Just-in-time (JIT) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของภาษา JavaScript จากที่แต่เดิมมันเป็นภาษาที่มีการทำงานแบบ Interpreted

Node.js เป็นโปรแกรมที่สามารถใช้ได้ทั้งบน Windows, Linux และ Mac OS X นั่นหมายความว่าคุณสามารถเขียนโปรแกรมในภาษา JavaScript และนำไปรันได้ทุกระบบปฏิบัติการที่สนับสนุนโดย Node.js นี่เป็นแนวคิดของการเขียนครั้งเดียวแต่ทำงานได้ทุกที่ (Write once, run anywhere)

**2.1.10 ทฤษฎีของ ระบบ CRM**

Customer Relationship Management (CRM) คือ กลยุทธ์ที่ใช้ในการสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าให้ยั่งยืนยาวนาน ทั้งกับกลุ่มลูกค้าปัจจุบัน และกลุ่มลูกค้าเป้าหมายที่เราหมายมั่นปั้นมือ ให้เป็นลูกค้าของเราในอนาคต

โดยการติดต่อสื่อสารที่เราต้องทำ เพื่อช่วยให้รู้จักและใกล้ชิดกับลูกค้านั้น มีได้ด้วยกันหลายวิธีค่ะ เช่น พูดคุยกับลูกค้า ทำการเก็บข้อมูลของลูกค้า ไม่ว่าจะเป็น เบอร์โทรศัพท์ อีเมลล์ ความชอบ เพศ อายุ ความต้องการ ลูกค้าแต่ละคนก็อาจมีความชื่นชอบเฉพาะของแต่ละคน หรือมีความต้องการที่แตกต่างกันนั่นเอง

**2.1.11 ประเภทของอสังหาริมทรัพย์**

ประเภทของอสังหาริมทรัพย์จะแบ่งตามลักษณะการใช้สอยออกเป็น 5 กลุ่มหลัก ซึ่งประกอบไปด้วย

1) อสังหาริมทรัพย์เพื่อการเกษตร เช่น ที่นา ไร่ สวน หรือที่ดินที่จัดให้เป็นพื้นที่สำหรับทำเกษตรกรรมโดยเฉพาะ

2) อสังหาริมทรัพย์เพื่อการอยู่อาศัย เช่น บ้าน คอนโดมิเนียม ทาวน์เฮ้าส์ อพาร์ตเมนต์ เป็นต้น

3) อสังหาริมทรัพย์เพื่อการพาณิชย์ เช่น อาคารสำนักงาน ห้างสรรพสินค้า โรงแรม ตลาดสด ศูนย์ประชุม อาคารพาณิชย์ เป็นต้น

4) อสังหาริมทรัพย์เพื่อการอุตสาหกรรม เช่น โรงงาน หรือสิ่งปลูกสร้างอื่น ๆ ที่

**2.1.12 โปรแกรม Visual Studio Code**

Visual Studio Code หรือ VSCode เป็นโปรแกรม Code Editor ที่ใช้ในการแก้ไขและปรับแต่งโค้ด จากค่ายไมโครซอฟท์ มีการพัฒนาออกมาในรูปแบบของ OpenSource จึงสามารถนำมาใช้งานได้แบบฟรี ๆ เป็นตัวแก้ไขซอสโค้ด (Source Code Editor) ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องความเร็ว การใช้งานที่ดีและการรองรับได้หลายภาษา ถือเป็นโปรเจค โอเพ่นซอสของไมโครซอฟที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก รูปแบบการทำงานจะเหมือนกับ Text Editor ที่มีความสามารถเฉพาะในการทำแอพพลิเคชั่นให้ใช้งานง่ายโดยเฉพาะฟีเจอร์การทำงานร่วมกับ Git ที่ทำให้สามารถดูและแก้ไขซอสโค้ดได้ง่ายซึ่ง Visual Studio Codeนั้นเหมาะสำหรับนักพัฒนาโปรแกรมที่ต้องการใช้งานข้ามแพลตฟอร์ม รองรับการใช้งานทั้งบน Windows, macOS และ Linux สนับสนุนทั้งภาษา JavaScript, TypeScript และ Node.js สามารถเชื่อมต่อกับ Git ได้ นำมาใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน มีเครื่องมือส่วนขยายต่าง ๆ ให้เลือกใช้อย่างมากมาก ไม่ว่าจะเป็น การเปิดใช้งานภาษาอื่น ๆ ทั้ง ภาษา C++, C#, Java, Python, PHP หรือ Go, Themes ,Debugger, Commands เป็นต้น ความแตกต่างระหว่าง VSCode และ Visual Studio คือ

1) VSCode ได้ทำการตัดในส่วนของ GUI designer ออกไป เหลือแต่เพียงตัว Editor เท่านั้น จึงทำให้ตัวโปรแกรมนั้นค่อนข้างเบากว่า Visual Studio เป็นอย่างมาก ดังภาพที่ 2.14



**ภาพที่ 2.14** โปรแกรม VSCode Code editing

2) Visual Studio สามารถนำมาใช้งานได้ฟรี รองรับการทำงานข้ามแพลตฟอร์ม ภาษาที่ VisualStudioCode รองรับ การติดตั้งปลั๊กอินเพื่อเพิ่มความสามารถในการรองรับภาษาต่าง ๆ และการเพิ่มความสามารถพิเศาเช่นการรองรับรูปแบบการแก้ไขโค้ดแบบ VIM ทำได้ง่ายและเป็นหน้าจอกราฟฟิค ทำให้สะดวกในการติดตั้งโดยภาษาหลัก ๆ ที่นิยมใช้จะมี html, Go, c#, javascript, php, c/c++, python, typescript และ node.js และมีหลาย ๆ framework ที่แนะนำให้ใช่เช่น ionic, flutter และ .net core

**2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

การศึกษาสภาพการณ์อสังหาริมทรัพย์ไทย 2538 – 2557 กรณีศึกษา บริษัท ศุภาลัย จำกัด (มหาชน) อธิบายไว้ว่า ระบบการจัดการอสังหาริมทรัพย์ (Real Estate Management System: RMS) เพื่อใช้งาน บริหารจัดการสำนักงานส่วนสนับสนุน (back-office) RMS เป็นโปรแกรมฐานข้อมูลบริหารงานขายและการก่อสร้างอสังหาริมทรัพย์ที่อยู่อาศัยที่สมบูรณ์แบบ

วรรณิกา จิตตินรากร (2561) ศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ ที่ ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าจากบริษัทขายตรงผ่านช่องทางออนไลน์ผลการศึกษาพบว่า การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผบู้ริโภคออนไลน์ส่งผลต่อการตดัสินใจซื้อสินค้าจากบริษัทขายตรงผ่านช่องทางออนไลน์ ทั้งนี้มีเพียงพฤติกรรมผบู้ริโภคดา้นความบันเทิงออนไลน์และด้านความต่อเนื่อง ที่ไม่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อ

อคัรเดช ปิ่นสุข (2557) ศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ คุณภาพการ บริการอิเล็กทรอนิกส์ และส่วนประสมการตลาดในมุมมองของลูกค้า ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจ (E-satisfaction) ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ส่งผลได้แก่

1) การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการรับรู้ถึงความง่ายต่อการใช้งาน และ ด้านการรับรู้ประโยชน์

2) คุณภาพการบริการอิเล็กทรอนิกส์ ด้านความน่าเชื่อถือ และด้านความเป็น ส่วนตัว

3) ส่วนประสมการตลาดในมุมมองของลูกค้า ด้านความต้องการเฉพาะของลูกค้า และ ด้านความสะดวกในการใช้งาน ในขณะที่คุณภาพ การบริการอิเล็กทรอนิกส์ ด้านการตอบสนองความต้องการ และด้านการเข้าถึงการให้บริการ ส่วนประสมการตลาดในมุมมองของลูกค้าด้านการจัดองค์ประกอบ และด้านช่องทางในการสื่อสาร ไม่ส่งผลต่อความพึงพอใจ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ระบบบริหารจัดการอสังหาริมทรัพย์ สำหรับงานขาย (Real Estate Management System) เป็นการพัฒนาเพื่อนำระบบไปประยุกต์ใช้กับการบริหารจัดการงานขายอสังหาริมทรัพย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆเช่น ดำเนินการจัดส่งข้อมูล การเข้าถึงข้อมูล การเกิดความผิดพลาดของข้อมูล และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเข้าถึงของโครงการได้มากยิ่งขึ้น จากหลักการและเหตุผลที่ได้กล่าวมานี้ ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจในการพัฒนาระบบบริหารจัดการอสังหาริมทรัพย์ สำหรับงานขาย (Real Estate Management System) เพื่อให้เป็นระบบที่สามารถใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ