



ภาคผนวก ก

สภาพแวดล้อมของระบบและการติดตั้ง

ภาคผนวก ก

สภาพแวดล้อมของระบบและการติดตั้ง

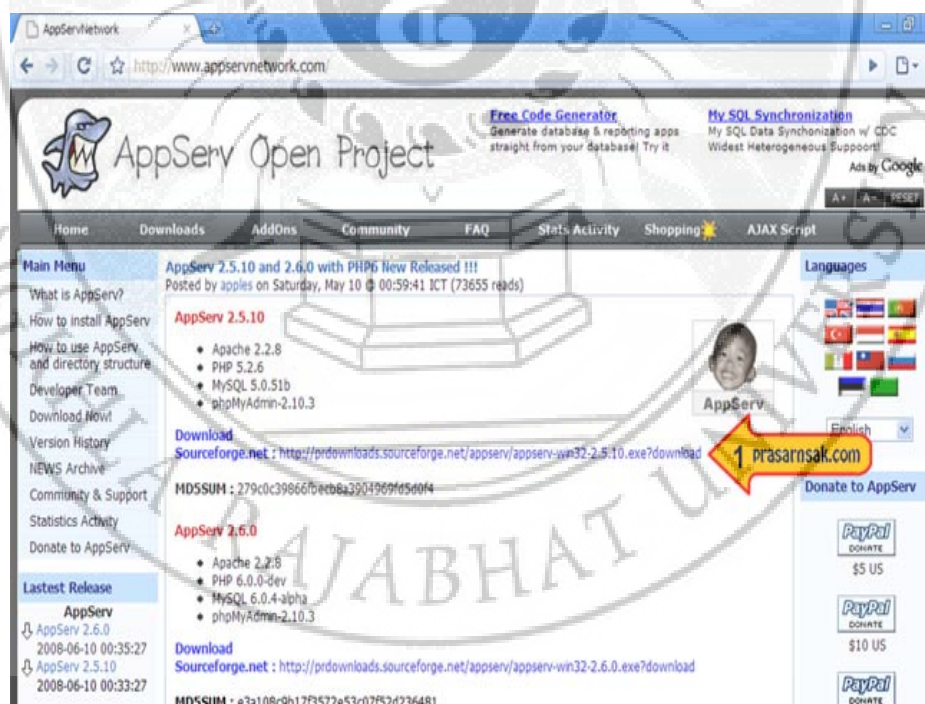
โปรแกรม AppServ 2.5.10

AppServ คือ โปรแกรมที่รวบรวมเอา Open Source Software หลาย ๆ อย่างมารวมกัน โดยมี Package หลักดังนี้

- Apache
- PHP
- My SQL
- phpMyAdmin

วิธีติดตั้ง AppServ 2.5.10

1. ให้เปิดเบราว์เซอร์ไปที่ <http://www.appservnetwork.com> ดังภาพ 1 เพื่อดาวน์โหลด AppServ ในที่นี้มีชื่อไฟล์ว่า appserv-win32-2.5.10.exe



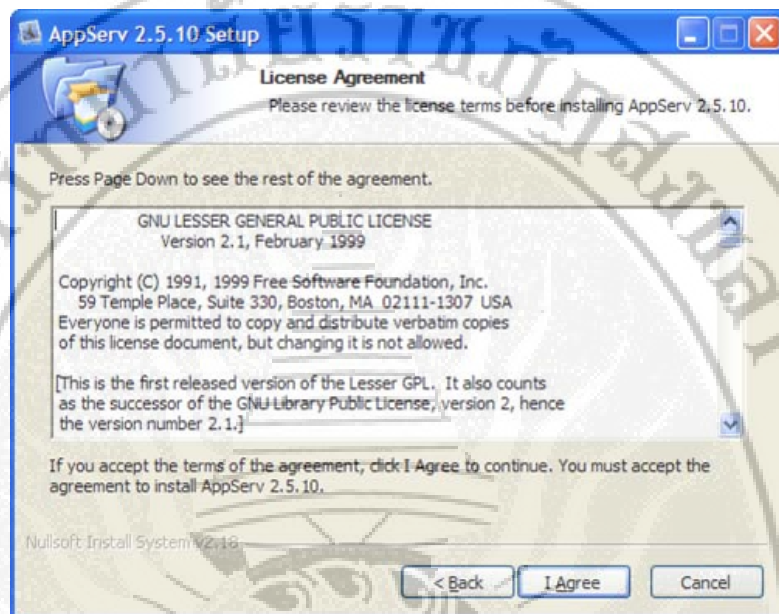
ภาพที่ ก-1 หน้าจอดาวน์โหลด AppServ 2.5.10

2. ดับเบิลคลิกไฟล์ appserv-win 32-2.5.10.exe ที่ดาวน์โหลดมา โปรแกรมจะแสดงหน้าจอ AppServ 2.5.10 – Welcome to the AppServ 2.5.10 Setup Wizard ดังภาพ 2 เป็นข้อความต้อนรับเข้าสู่การติดตั้ง ให้คลิกปุ่ม Next ได้เลย



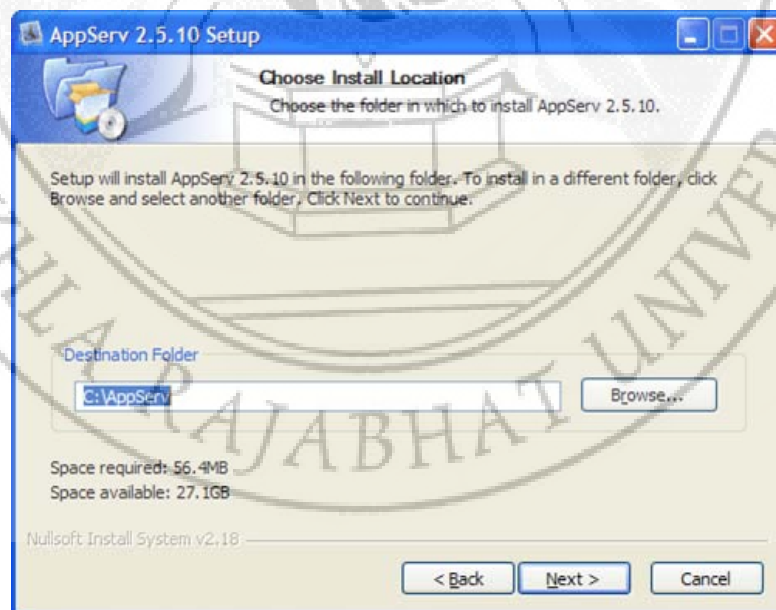
ภาพที่ ก-2 หน้าจอ Next เพื่อไปหน้าจอถัดไป

3. หน้าจอ AppServ 2.5.10 – License Agreement ดังภาพ 3 เป็นข้อความแสดงลิขสิทธิ์ GNU LESSER เมื่ออ่านและเข้าใจลิขสิทธิ์นี้แล้ว ก็คลิกปุ่ม I Agree ได้เลย



ภาพที่ ก-3 หน้าจอ I Agree เพื่อไปหน้าจอถัดไป

4. หน้าจอ AppServ 2.5.10 – Choose Install Location ดังภาพ 4 เป็นการเลือกโฟลเดอร์ที่ใช้ในการติดตั้ง Appserv โดยค่าดีฟอลต์จะเลือกติดตั้งไปที่โฟลเดอร์ C:\AppServ เมื่อเลือกโฟลเดอร์ได้แล้ว ก็คลิกปุ่ม Next



ภาพที่ ก-4 หน้าจอติดตั้งโปรแกรมลงในโฟลเดอร์ที่ต้องการ

5. เป็นการเลือกส่วนประกอบของ AppServ ซึ่งมีดังนี้

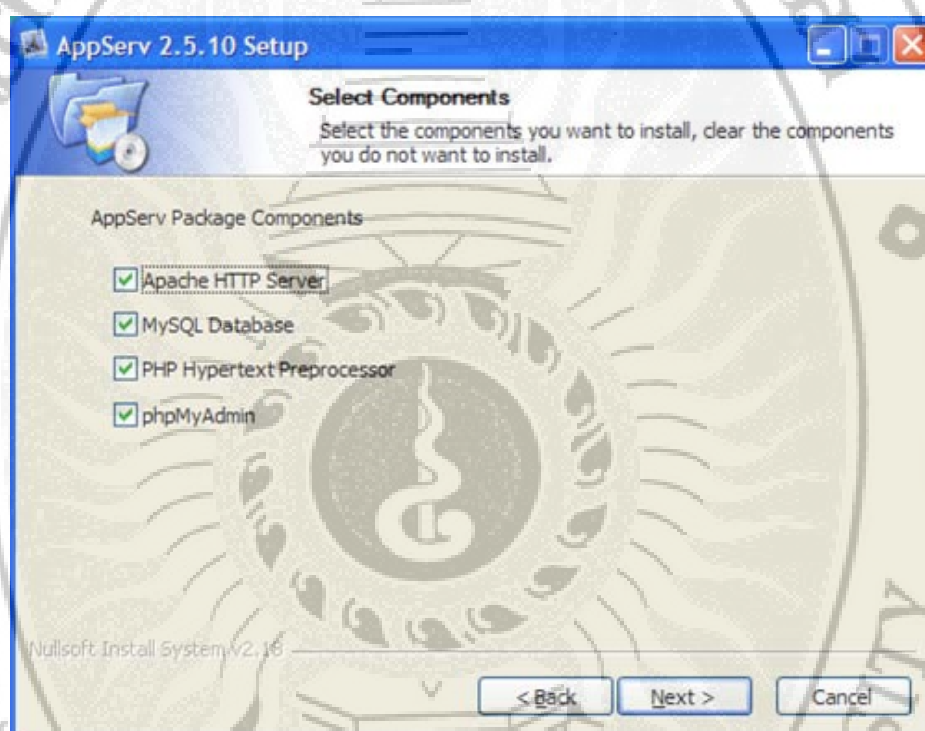
-Apache HTTP Server – โปรแกรม Webserver ที่จำลองโฮสต์บนเครื่องของ

-MySQL Database โปรแกรมฐานข้อมูลยอดนิยม

-PHP Hypertext Preprocessor โปรแกรมภาษาสคริปต์ PHP

-phpMyAdmin โปรแกรมจัดการฐานข้อมูล

ให้เลือกส่วนประกอบทั้งหมด โดยคลิกถูกหน้าช่องทั้งหมด แล้วคลิกปุ่ม Next



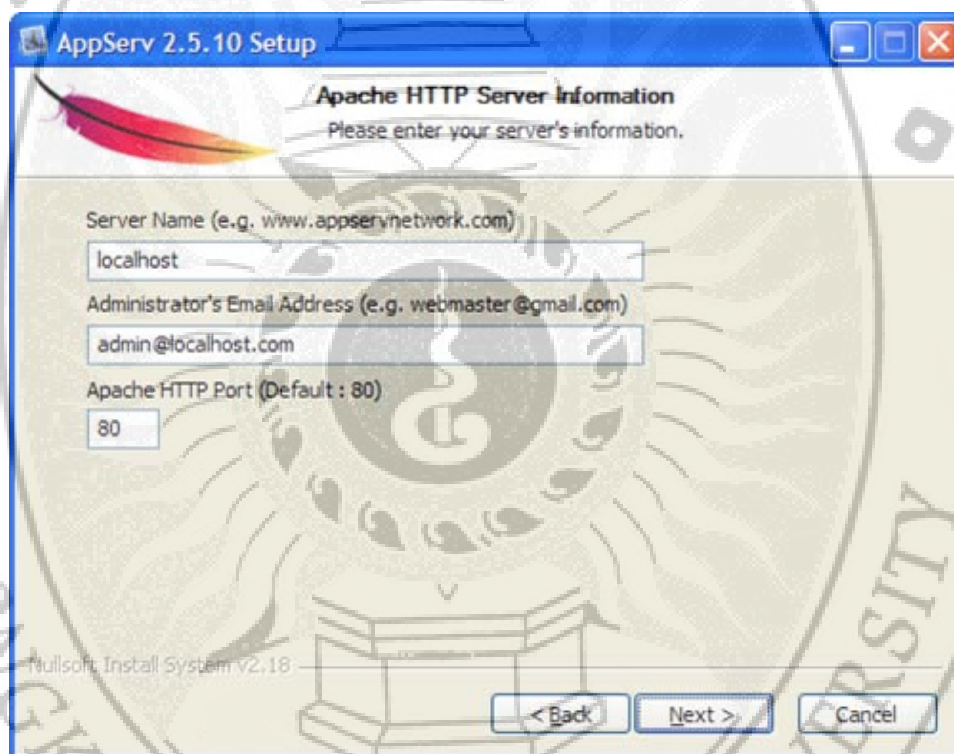
ภาพที่ ก-5 หน้าจอเลือกส่วนประกอบทั้งหมด

6. หน้าจอ AppServ 2.5.10 – Apache HTTP Server Information ดังภาพ 6 เป็นการระบุรายละเอียดของโปรแกรมเว็บเซิร์ฟเวอร์ Apache ซึ่งมีดังนี้

-Server Name ชื่อของเซิร์ฟเวอร์ หรือชื่อโฮสต์ ในที่นี้ระบุเป็น localhost

-Administrator's Email Address อีเมลของผู้ดูแลระบบ หรืออีเมลของผู้ใช้ ในที่นี้ระบุเป็น admin@localhost.com

-Apache HTTP Port ชื่อพอร์ต เป็นทางออกของข้อมูล โดย Apache จะมีพอร์ตดีฟอลต์คือ 80 เมื่อกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ก็คลิกปุ่ม Next



ภาพที่ ก-6 หน้าจอระบุรายละเอียดของ Apache

7. หน้าจอ AppServ 2.5.10 – MySQL Server Configuration ดังภาพ 7 เป็นการระบุรายละเอียดของโปรแกรมฐานข้อมูล MySQL ซึ่งมีดังนี้

- Enter root password รหัสผ่านของผู้ดูแลระบบ ในที่นี้กำหนดเป็น root (ต้องจำรหัสนี้ให้ได้ ซึ่งจะใช้ในการสร้างและจัดการฐานข้อมูล)
 - Re-enter root password กรอกรหัสผ่านนี้อีกครั้งหนึ่ง
 - Character Sets and Collations เลือกการเข้ารหัสภาษา ในที่นี้คือ UTF-8 Unicode ซึ่งเป็นรหัสภาษาสากล
 - Old Password Support เพื่อรองรับกับการเข้ารหัสแบบเก่า
 - Enable InnoDB เพื่อให้รองรับฐานข้อมูลแบบ InnoDB
- เมื่อกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ก็คลิกปุ่ม Install เพื่อติดตั้ง AppServ



ภาพที่ ก-7 หน้าจอ Install เพื่อระบุรายละเอียดของ MySQL และเริ่มติดตั้ง AppServ

8. โปรแกรม AppServ จะทำการติดตั้ง ให้รอนกว่าจะขึ้นหน้าจอ AppServ 2.5.10 – Completing the AppServ 2.5.10 Setup Wizard ดังภาพ 8 ซึ่งแสดงว่าได้ดำเนินการติดตั้ง AppServ เรียบร้อยแล้ว ซึ่งจะมีตัวเลือกดังนี้

-Start Apache เพื่อเริ่มโปรแกรม Apache

-Start MySQL เพื่อเริ่มโปรแกรม MySQL

ซึ่งโปรแกรมทั้งสองนี้ Apache และ MySQL จะทำงานเป็นลักษณะ Service คือจะทำงานโดยอัตโนมัติ เมื่อเปิดวินโดวส์ และเมื่อคลิกตัวเลือกเรียบร้อย ก็ให้คลิกปุ่ม Finish



ภาพที่ ก-8 หน้าจอ สิ้นสุดการติดตั้ง AppServ

9. เพื่อตรวจสอบการทำงานว่า ได้ลง AppServ อย่างถูกต้องเรียบร้อย ให้เปิดเบราว์เซอร์ แล้วเรียกไปที่ <http://localhost> หรือ <http://127.0.0.1> ซึ่งเบราว์เซอร์จะแสดงหน้าจอ The AppServ Open Project ดังภาพ 9 ซึ่งแสดงว่าได้ลง AppServ อย่างถูกต้องแล้ว



ภาพที่ ก-9 หน้าจอการทำงานของ AppServ

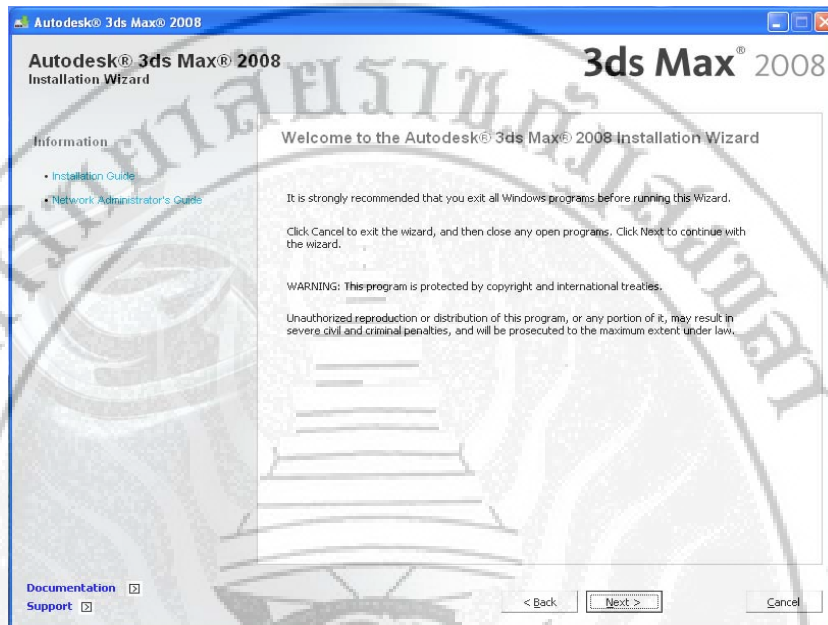
วิธีการติดตั้งโปรแกรม 3d max

1. คลิกที่ Install Products



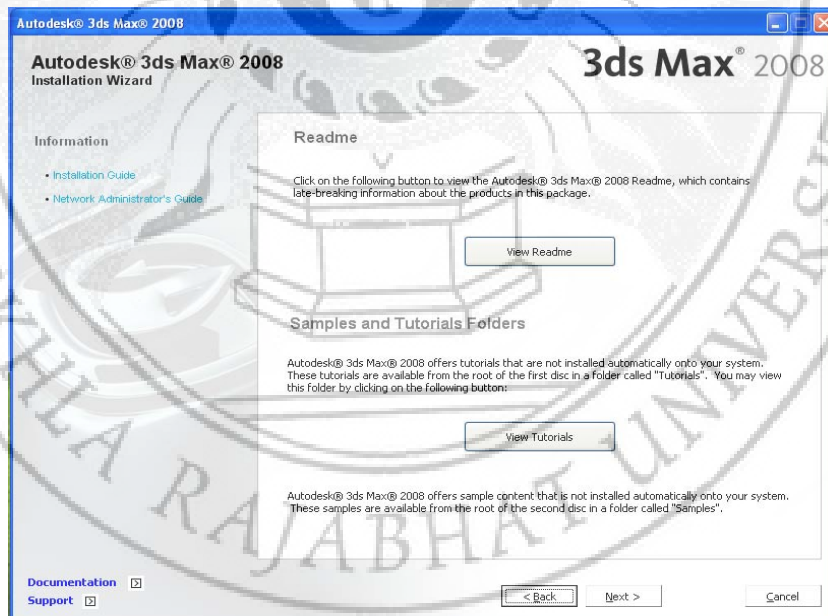
ภาพที่ ก-10 หน้าจอการ Install Products

2. คลิก next ไปหน้าถัดไป



ภาพที่ ก-11 หน้าจอ next ไปหน้าถัดไป

3. คลิก next ไปหน้าถัดไปเช่นกัน



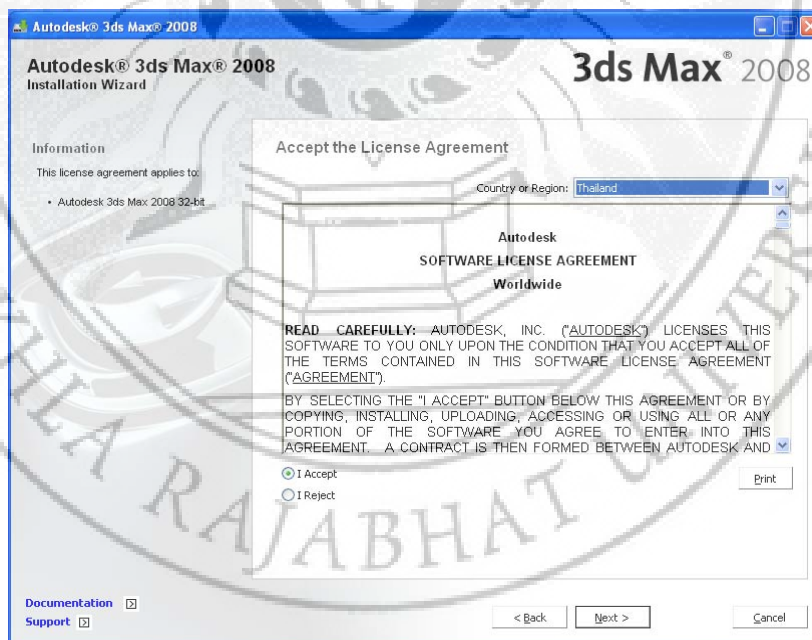
ภาพที่ ก-12 หน้าจอ next ไปหน้าถัดไป

4. ให้เลือกที่กล่องสี่เหลี่ยมด้านหน้าคำว่า Autodesk 3ds Max 2008 32-bit (หากยังไม่ได้เลือก)



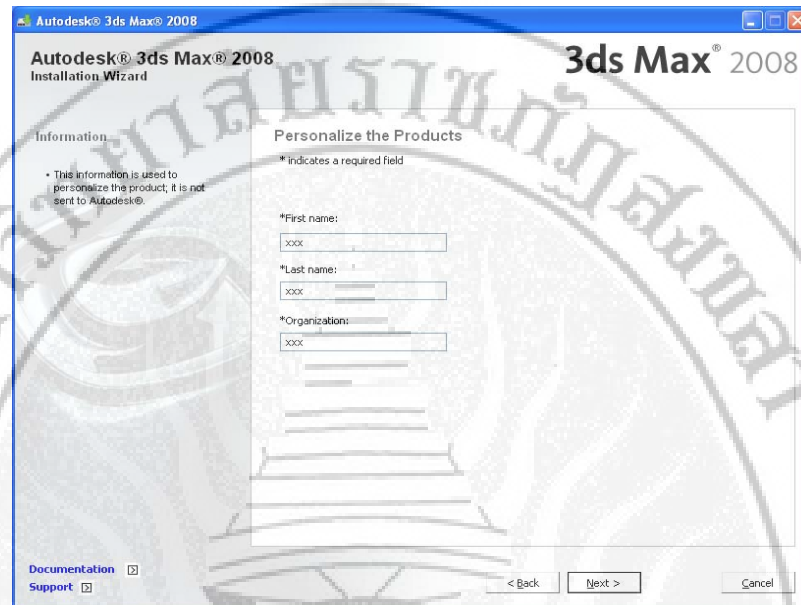
ภาพที่ ก-13 หน้าจอเลือก Autodesk 3ds Max 2008 32-bit

5. ให้เลือก I Accept แล้วคลิก next



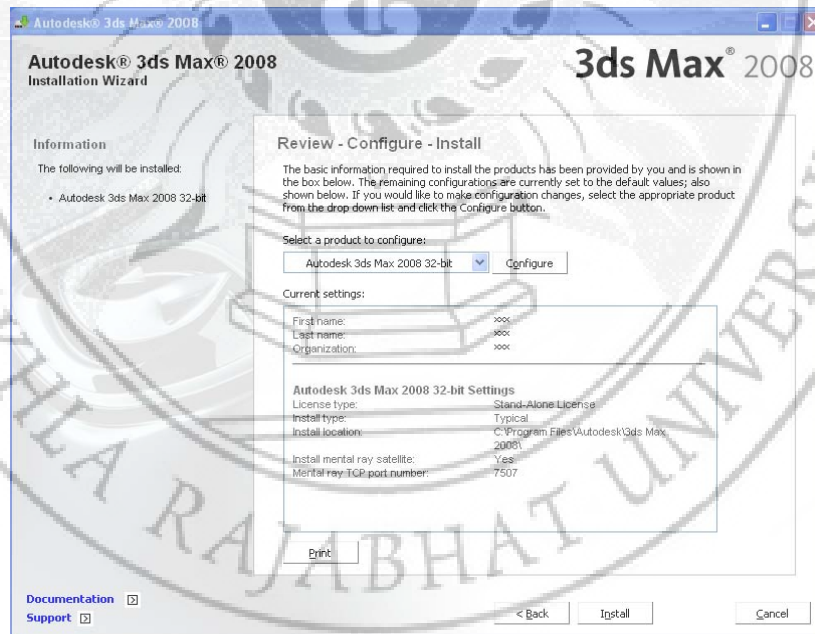
ภาพที่ ก-14 หน้าจอ เลือก I Accept แล้วคลิก next

6. พิมพ์ชื่อลงไป แล้ว next ต่อไป



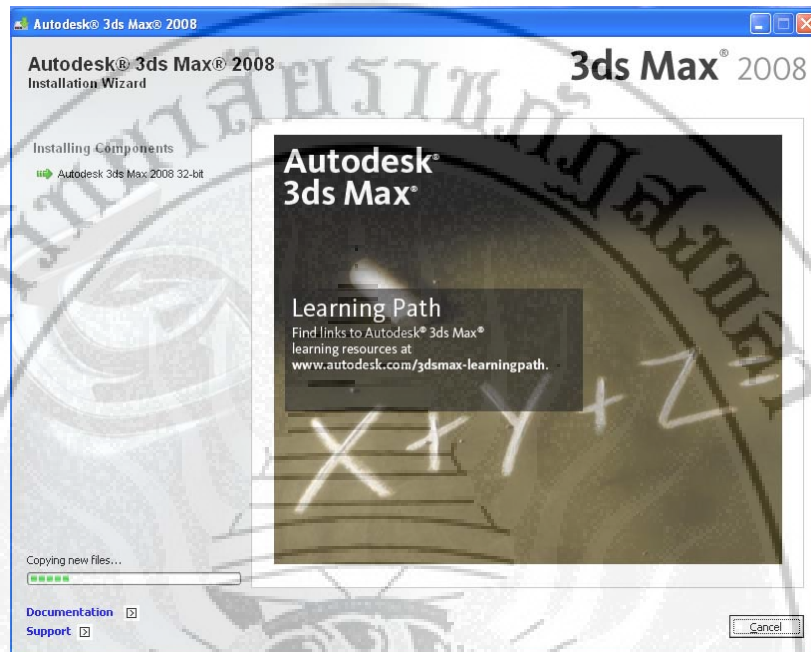
ภาพที่ ก-15 หน้าจอสำหรับพิมพ์ชื่อ

7. คลิก Install



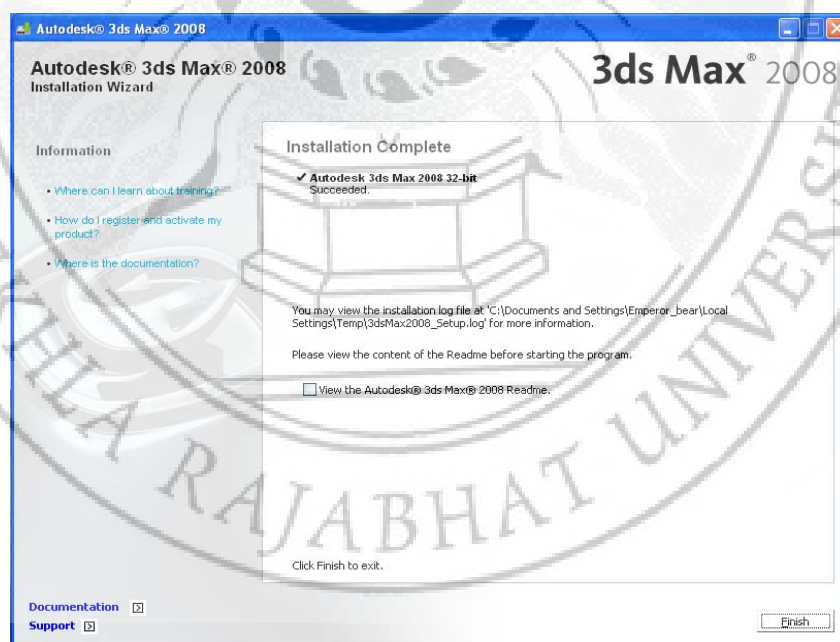
ภาพที่ ก-16 หน้าจอ Install

8. เริ่มการ copy file ลงเครื่องต่อไป



ภาพที่ ก-17 หน้าจอเริ่มการ copy file ลงเครื่อง

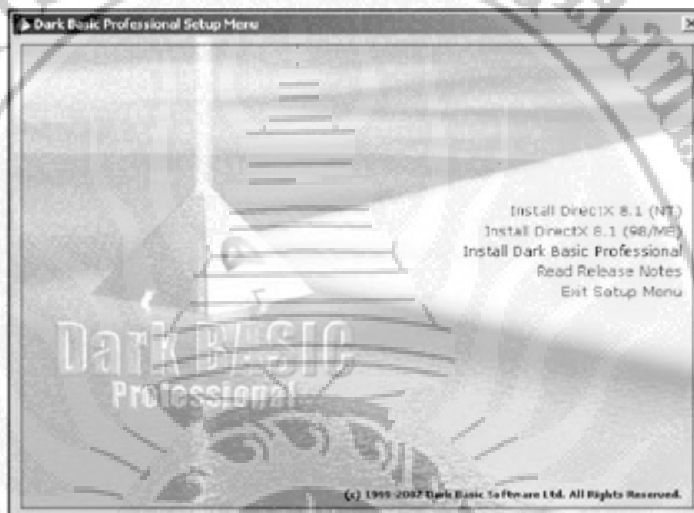
9. คลิก finish เพื่อติดตั้งขั้นสุดท้าย



ภาพที่ ก-18 หน้าจอ finish เพื่อติดตั้งขั้นสุดท้าย

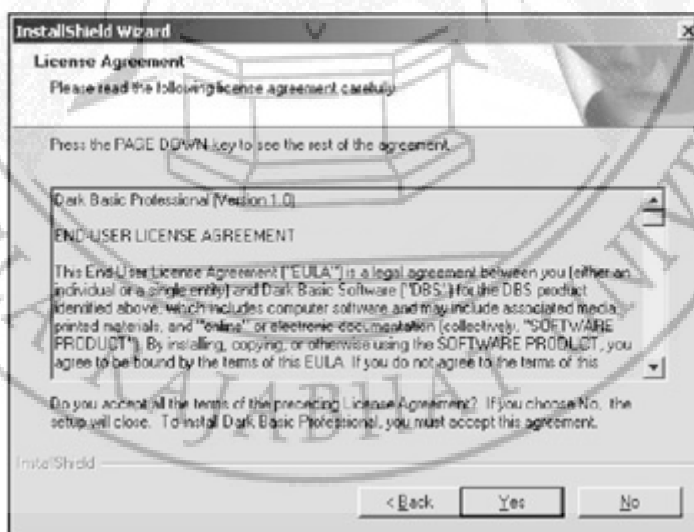
การติดตั้ง โปรแกรม Dark Basic Professional

1. คลิกที่ตัวเลือกติดตั้งพื้นฐานเพื่อเรียกใช้การติดตั้งโปรแกรม หน้าจอต้อนรับจะปรากฏดังแสดงในภาพที่ 19 คลิกปุ่มถัดไปเพื่อดำเนินการต่อ



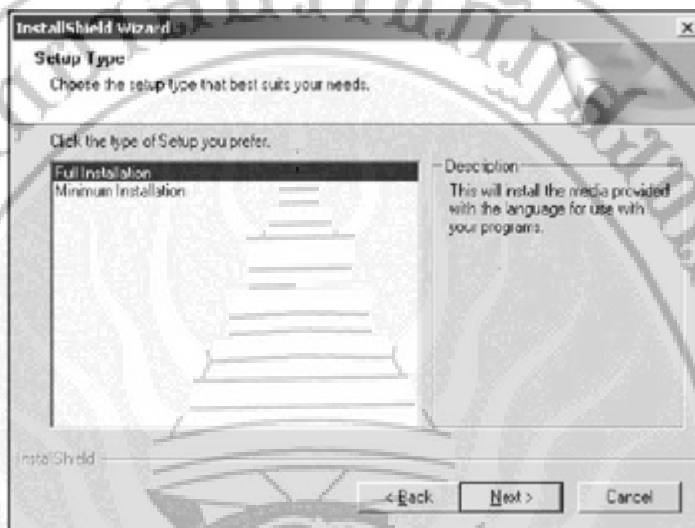
ภาพที่ ก-19 หน้าจอต้อนรับ DarkBASIC

2. ถัดมาจะเป็นหน้า ข้อตกลงใบอนุญาต (เรียกว่า EULA) ดังภาพที่ 20 คลิกปุ่มถัดไปเพื่อดำเนินการต่อ



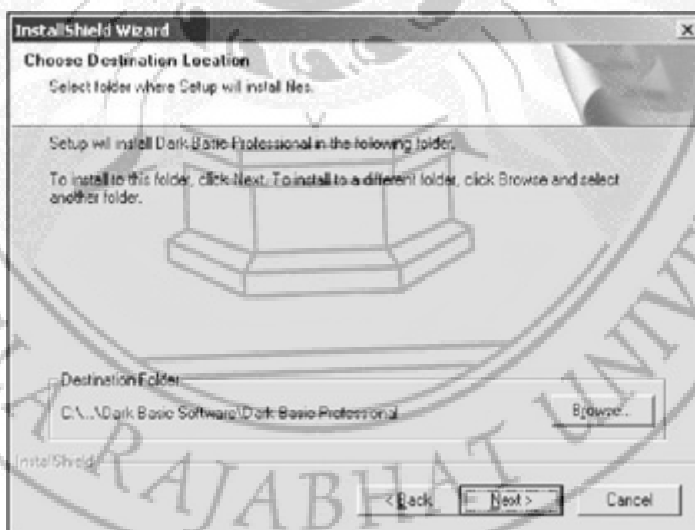
ภาพที่ ก-20 หน้า End - User ข้อตกลงใบอนุญาต

3. เลือกรูปแบบการติดตั้งบนหน้าจอ ดังภาพที่ 21 มีสองตัวเลือกในการติดตั้งแบบเต็มและการติดตั้งขั้นต่ำ ในที่นี้เลือกแบบ Full Installation จากนั้นคลิกที่ปุ่มถัดไปเพื่อดำเนินการต่อ



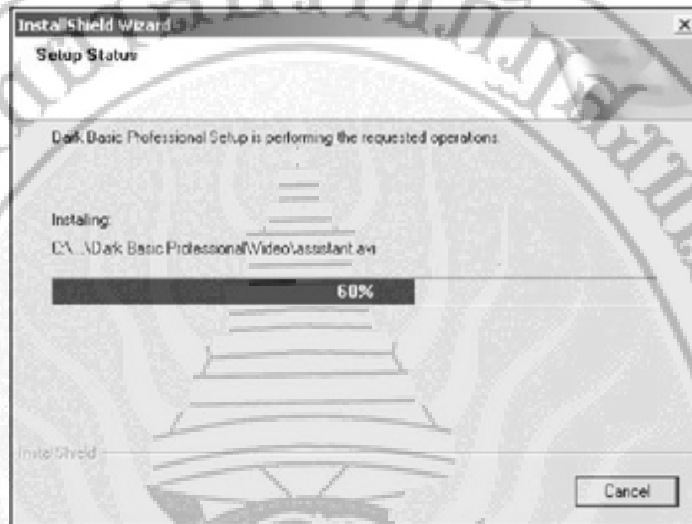
ภาพที่ ก-21 หน้าเลือกแบบการติดตั้งหน้าจอ

4. หน้าจอถัดไปที่ปรากฏเป็นหน้าจอ directory ที่อนุญาตให้เลือกตำแหน่งที่จะติดตั้งไฟล์ DarkBASIC ดังภาพที่ 21. คลิกปุ่มถัดไปเพื่อดำเนินการต่อ



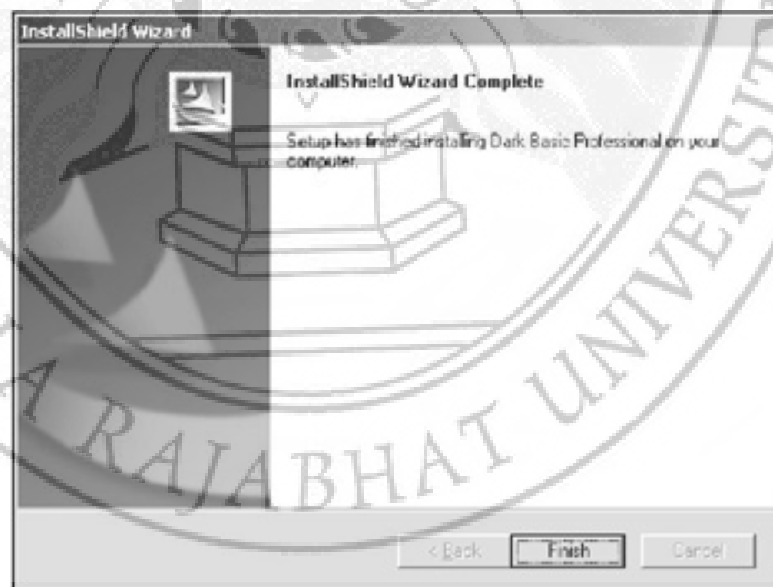
ภาพที่ ก-22 หน้าจอของdirectory เลือกตำแหน่งที่จะติดตั้งไฟล์

5. เป็นไฟล์ที่ถูกคัดลอกไปยังฮาร์ดดิสก์ที่หน้าจอแสดงความคืบหน้าการติดตั้งของการติดตั้ง ดังภาพที่ 23



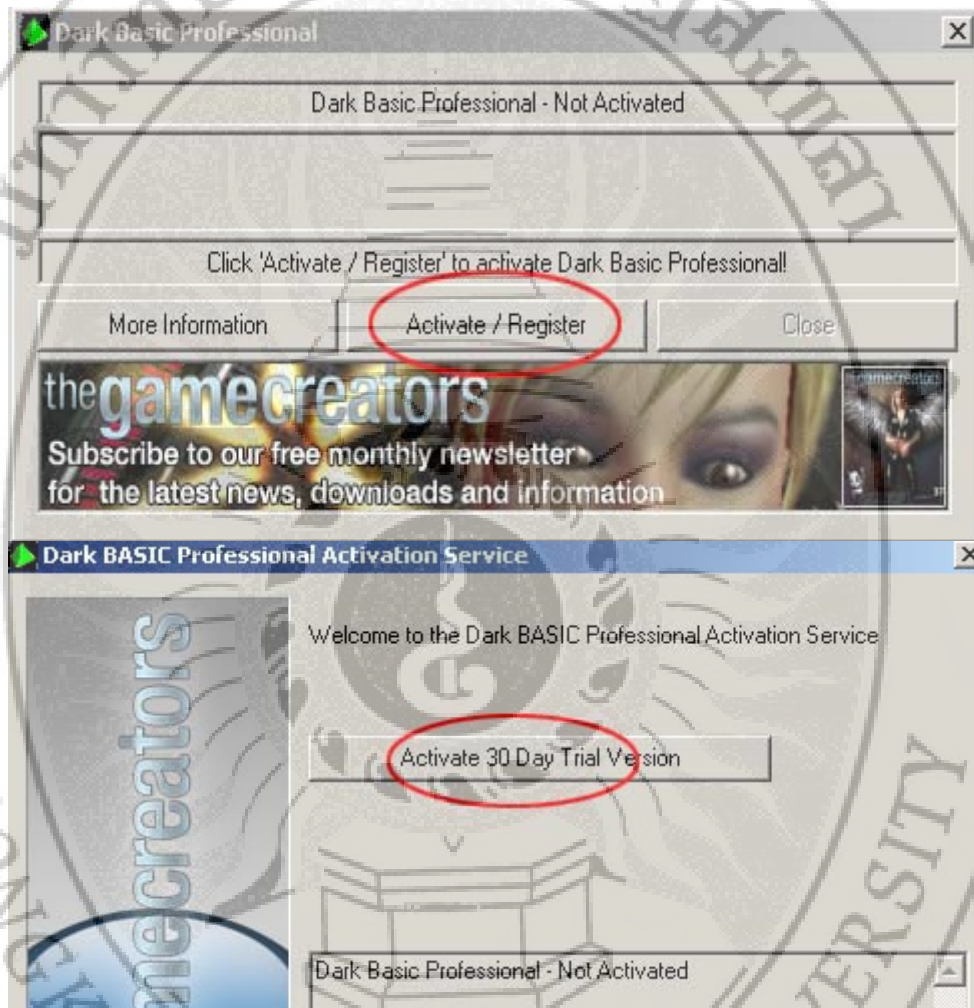
ภาพที่ ก-23 หน้าจอการติดตั้งซึ่งติดตามความคืบหน้าการติดตั้ง

6. เมื่อไฟล์ที่ได้รับการคัดลอกและการตั้งค่าได้ถูกนำไปใช้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ หน้าจอสุดท้ายจะปรากฏดังแสดงดังภาพที่ 24 คลิกที่ปุ่ม Finish เพื่อออกจาก จากติดตั้ง



ภาพที่ ก-24 หน้าจอ InstallShield Wizard Complete คือการติดตั้งเสร็จเรียบร้อยแล้ว

7. Activate : การเปิดใช้งานโปรแกรม เมื่อทำการติดตั้งโปรแกรม เรียบร้อยแล้ว เมื่อเปิดใช้งาน ต้องคลิกเลือก
- Activate/Register
 - Activate 30 Day Trial Version

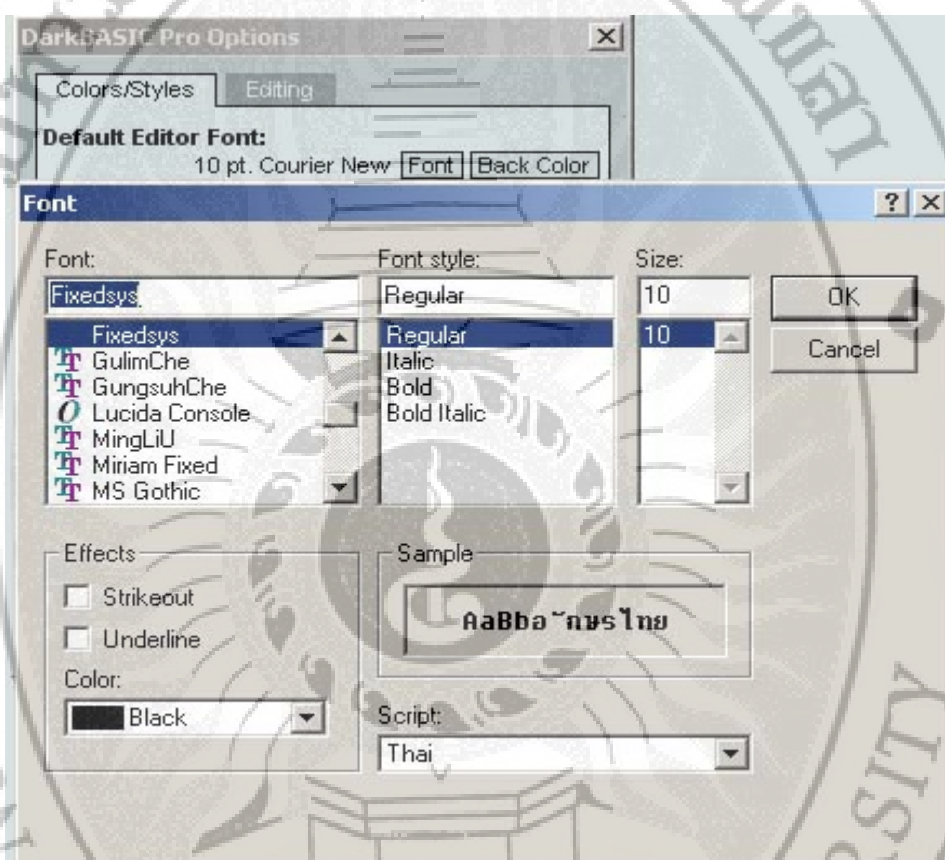


ภาพที่ ก-25 หน้าจอ Activate การเปิดใช้งานโปรแกรม

8. กำหนดการแสดงผล Font ภาษาไทยไปที่ Tools > System Options > Colors/Stylesตรงส่วน Default Editor Font ให้กดที่ Font แล้วเลือกเป็น Fixedsys

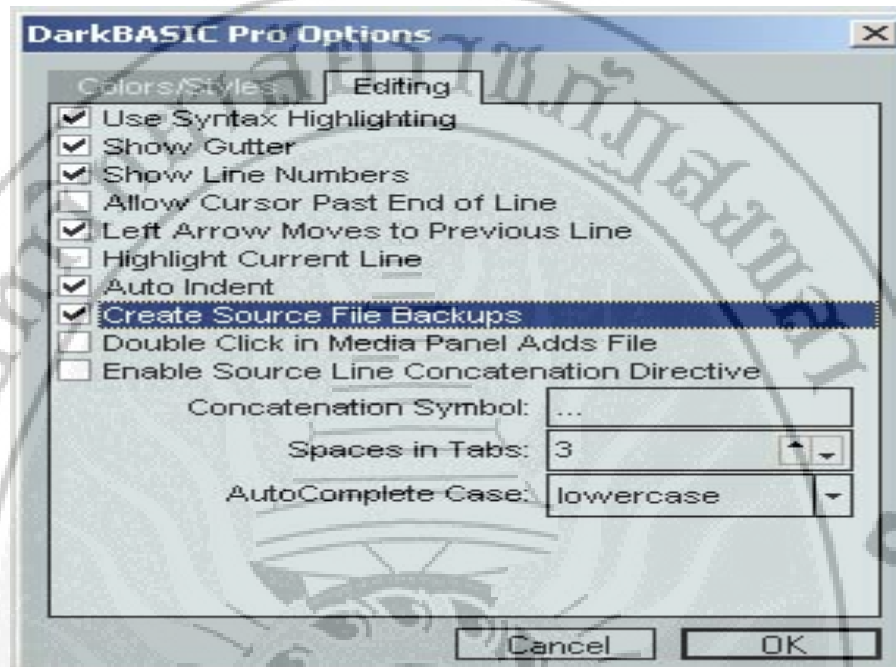
*** การแสดงผลภาษาไทยในที่นี้ จะแสดงผลในส่วนของตัว Editor เท่านั้น

*** หากเขียนโปรแกรมให้แสดงผลภาษาไทย ตัวโปรแกรม Dark Basic จะยังไม่สามารถแสดงผล Font ไทยได้อย่างถูกต้อง



ภาพที่ ก-26 หน้าจอ เลือกภาษา

9. กำหนดค่าอื่น ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้งาน



ภาพที่ ก-27 หน้าจอกำหนดค่าอื่น ๆ



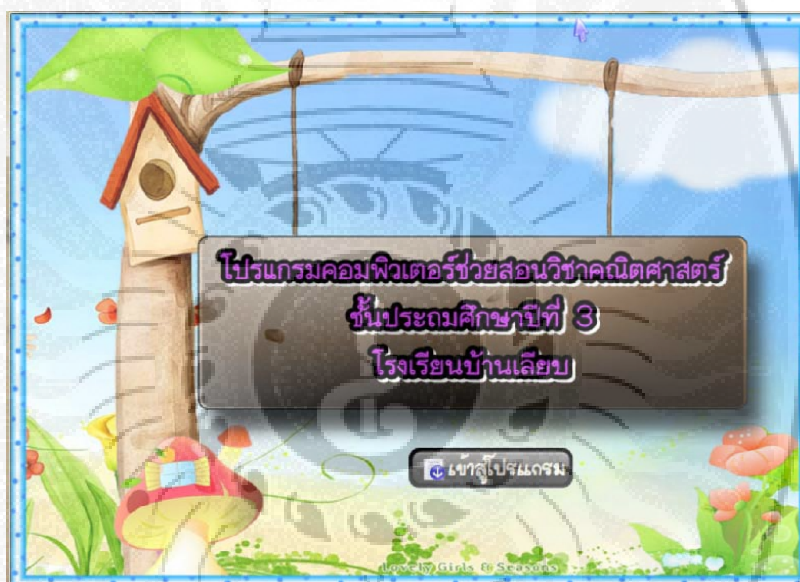
ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้งานโปรแกรม

ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้งานโปรแกรม

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเลียบ แบ่งออกเป็น 4 ส่วนดังนี้ ส่วนที่ 1 ส่วนการนำเข้าสู่บทเรียน ส่วนที่ 2 ส่วนการนำเสนอเนื้อหาที่ประกอบไปด้วยเนื้อหา 3 บท บทที่ 1 เรื่องเวลา บทที่ 2 เรื่องการคูณ บทที่ 3 เรื่องรูปเรขาคณิต รวมถึงส่วนของการฝึกทักษะอย่างง่าย และเกมฝึกทักษะ ส่วนที่ 3 ส่วนของการทำแบบทดสอบ และส่วนที่ 4 ส่วนของการประเมิน



ภาพที่ ข.1 แสดงหน้าจอหลักสำหรับเข้าสู่โปรแกรม

ส่วนที่ 1 ส่วนการนำเข้าสู่บทเรียน โดยนักเรียนต้องทำการป้อนชื่อและป้อนรหัสผ่านเข้าสู่บทเรียน



ภาพที่ ข.2 แสดงหน้าจอสำหรับการเข้าสู่บทเรียน



ภาพที่ ข.3 แสดงหน้าจอสำหรับเลือกเมนู

ส่วนที่ 2 ส่วนการนำเสนอเนื้อหา ประกอบด้วยเนื้อหา 3 บท บทที่ 1 เรื่องเวลา บทที่ 2 เรื่องการคูณ และบทที่ 3 เรื่องรูปเรขาคณิตโดยนักเรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนการเรียนเนื้อหา ของบทเรียนทั้ง 3 บท



ภาพที่ ข.4 แสดงหน้าจอสำหรับเลือกเมนูบทเรียน (เลือกบทที่1)

- นักเรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนการเรียนเนื้อหาบทที่ 1 เรื่องเวลา



ภาพที่ ข.5 แสดงหน้าจอทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องเวลา

- เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จก็จะมีหน้าจอแสดงคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน



ภาพที่ ข.6 แสดงหน้าจอผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนบทที่ 1



ภาพที่ ข.7 แสดงหน้าจอดีวัตถุประสงค์ของบทเรียน

- หน้าจอเลือกเนื้อหา



ภาพที่ ข.8 แสดงหน้าจอเลือกเนื้อหาบทเรียนบทที่ 1



ภาพที่ ข.9 แสดงหน้าจอเนื้อหาบทเรียนเรื่อง เริ่มนาฬิกา



ภาพที่ ข.10 แสดงหน้าจอเนื้อหาบทเรียนเรื่อง การบอกเวลา



ภาพที่ ข.11 แสดงหน้าจอเนื้อหาบทเรียนเรื่อง การบอกเวลาโดยใช้จุด

- หน้าฝึกทักษะอย่างง่าย บทที่ 1 เรื่อง เวลา



ภาพที่ ข.12 แสดงหน้าจอการฝึกทักษะอย่างง่ายเรื่อง เวลา

- เลือกบทเรียนบทที่ 2



ภาพที่ ข.13 แสดงหน้าจอสำหรับเลือกเมนูบทเรียน (เลือกบทที่ 2)

- นักเรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนการเรียนเนื้อหาบทที่ 2 เรื่องการคูณ



ภาพที่ ข.14 แสดงหน้าจอทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องการคูณ

- หน้าแสดงคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน บทที่ 2 เรื่องการคูณ



ภาพที่ ข.15 แสดงหน้าจอผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนบทที่ 2

- หน้าเลือกเนื้อหาบทเรียน บทที่ 2 เรื่องการคูณ



ภาพที่ ข.16 แสดงหน้าจอเลือกเนื้อหาบทเรียนบทที่ 2



ภาพที่ ข.17 แสดงหน้าจอเนื้อหาบทเรียนเรื่อง การคูณจำนวนเลขหนึ่งหลักกับเลขสามหลัก



ภาพที่ ข.18 แสดงหน้าจอเนื้อหาบทเรียนเรื่อง การคูณจำนวนเลขหนึ่งหลักกับเลขสี่หลัก



ภาพที่ ข.19 แสดงหน้าจอเนื้อหาบทเรียนเรื่อง การคูณจำนวนเลขสองหลักกับเลขสองหลัก



ภาพที่ ข.20 แสดงหน้าจอเนื้อหาบทเรียนเรื่อง การคูณจำนวนเลขที่มีการทด

- หน้าฝึกทักษะอย่างง่าย บทที่ 2 เรื่องการคูณ



ภาพที่ ข.21 แสดงหน้าจอการฝึกทักษะอย่างง่ายเรื่อง การคูณ

- หน้าจอเลือกบทเรียน บทที่ 3 เรื่องรูปเรขาคณิต



ภาพที่ ข.22 แสดงหน้าจอสำหรับเลือกเมนูบทเรียน (เลือกบทที่ 3)

- นักเรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนการเรียนเนื้อหาบทที่ 3 เรื่องรูปเรขาคณิต



ภาพที่ ข.23 แสดงหน้าจอทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องการรูปเรขาคณิต

- หน้าแสดงคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน บทที่ 3 เรื่องรูปเรขาคณิต



ภาพที่ ข.24 แสดงหน้าจอผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนบทที่ 3

- หน้าเลือกเนื้อหาบทเรียน บทที่ 3 เรื่องรูปเรขาคณิต



ภาพที่ ข.25 แสดงหน้าจอเลือกเนื้อหาบทเรียนบทที่ 3

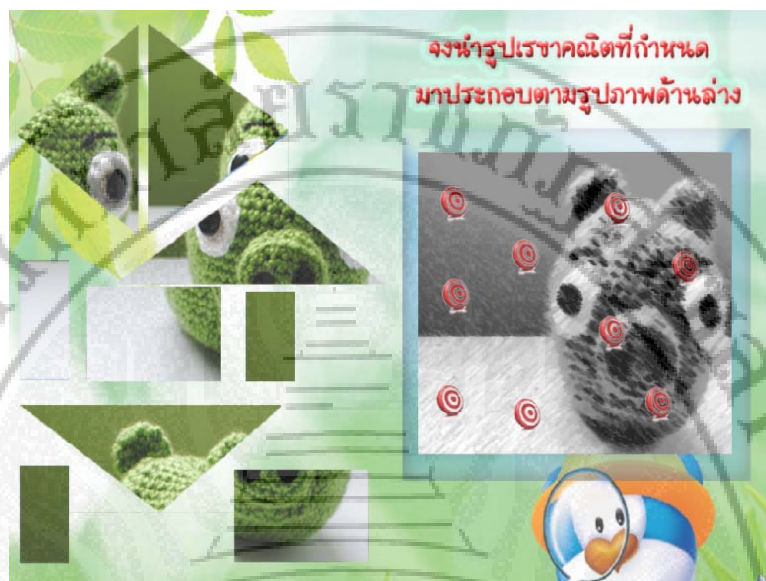


ภาพที่ ข.26 แสดงหน้าจอเนื้อหาบทเรียนเรื่อง รูปร่างาคณิต 2 มิติ



ภาพที่ ข.27 แสดงหน้าจอเนื้อหาบทเรียนเรื่อง รูปร่างาคณิต 3 มิติ

- หน้าฝึกทักษะอย่างง่าย บทที่ 3 เรื่องรูปเรขาคณิต



ภาพที่ ข.28 แสดงหน้าจอการฝึกทักษะอย่างง่ายเรื่อง รูปเรขาคณิต

ส่วนที่ 3 ส่วนการทำแบบทดสอบ (ประกอบด้วยกัน 2 ส่วน ส่วนของก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งก่อนเรียนต้องทำก่อนการเรียนเนื้อหา) และจะมีการแสดงคะแนนของการทำแบบทดสอบ

ส่วนที่ 4 ส่วนของการประเมิน เป็นส่วนของการเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน



ภาพที่ ข.29 แสดงหน้าจอทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องเวลา

คะแนนแบบทดสอบหลังเรียน บทที่ 1

คุณทำแบบทดสอบก่อนเรียนได้ทั้งหมด **10** คะแนน

คุณทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ทั้งหมด **15** คะแนน

จากทั้งหมด 20 คะแนน

ถัดไป

ภาพที่ ข.30 แสดงหน้าจอบทสรุปเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน บทที่ 1

แบบทดสอบ บทที่ 2 เรื่องการคูณ คำชี้แจง...ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

2 $3,000 \times 4 = ?$

1,200,000

120,000

1,200

ง. 12,000

คะแนนที่ได้ 2 คะแนน

ถัดไป

ภาพที่ ข.31 แสดงหน้าจอทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องการคูณ



ภาพที่ ข.32 แสดงหน้าจอบททดสอบเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน บทที่ 2

แบบทดสอบ บทที่ 3 เรื่องรูปเรขาคณิต คำชี้แจง: ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

1 ถ้าลากเส้นต่อจุด ก ช ส ให้เป็นรูปเรขาคณิตสองมิติจะได้รูปใด

ก ข ค ง

จ ฉ ช ฆ

ด ส ม ฮ

ะ บ ฬ อ

รูปห้าเหลี่ยม

รูปสามเหลี่ยม

รูปหกเหลี่ยม

รูปสี่เหลี่ยม

คะแนนที่ได้ **1** คะแนน

ถัดไป

ภาพที่ ข.33 แสดงหน้าจอบททดสอบหลังเรียน เรื่องการรูปเรขาคณิต



ภาพที่ ข.34 แสดงหน้าจอผลเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน บทที่ 3

- หน้าสำหรับเลือกตัวละครในเกม



ภาพที่ ข.35 แสดงหน้าจอเลือกตัวละครเกมฝึกทักษะ

- หน้าเกมฝึกทักษะ เรื่อง รูปเรขาคณิต



ภาพที่ ข.36 แสดงหน้าจอเกมฝึกทักษะ เรื่องรูปเรขาคณิต

- หน้าเกมฝึกทักษะ เรื่อง การคูณ



ภาพที่ ข.37 แสดงหน้าจอเลือกเกมฝึกทักษะ เรื่องเวลา

- หน้าเกมฝึกทักษะ เรื่อง การคูณ



ภาพที่ ข.38 แสดงหน้าจอเลือกเกมฝึกทักษะ เรื่องการคูณ

- หน้าจอคะแนนเกมฝึกทักษะทั้ง 3 บท

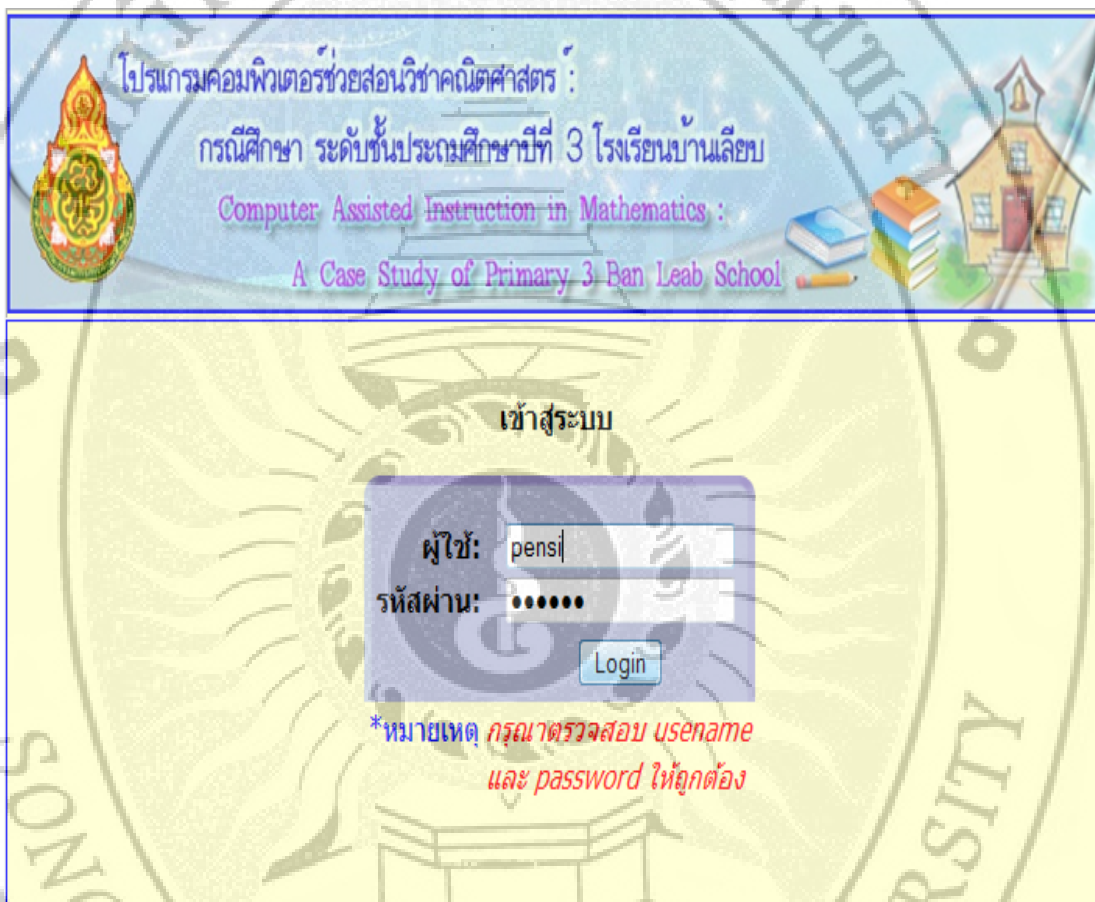


ภาพที่ ข.39 แสดงหน้าจอคะแนนเกมฝึกทักษะ

ในส่วนของหน้าเว็บ

หน้าจอเข้าสู่ระบบ

ผู้ใช้งานระบบ คือ ผู้ดูแลระบบ หรืออาจารย์ ต้องทำการ Login เพื่อเข้าสู่การใช้งานระบบ โดยป้อน ชื่อผู้ใช้ และ รหัสผ่าน ในหน้าจอเข้าสู่ระบบของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์



ภาพที่ ข.40 แสดงหน้าจอเข้าสู่ระบบ

หน้าจอจัดการข้อมูลผู้ใช้

จากภาพที่ ข.40 เมื่อทำการเข้าสู่ระบบ จะมีการแสดงหน้าจอจัดการข้อมูลผู้ใช้ โดยสามารถเลือกเพิ่มข้อมูลผู้ใช้ แก้ไขข้อมูลผู้ใช้ ลบข้อมูลผู้ใช้ และดูคะแนนต่าง ๆ ของผู้ใช้งาน ได้

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ :
กรณีศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเลียบ
Computer Assisted Instruction in Mathematics :
A Case Study of Primary 3 Ban Leab School

ยินดีต้อนรับคุณ pensi ::: ฐานะ :: อาจารย์ ::

วันศุกร์ที่ 23 เดือนกันยายน พ.ศ. 2554

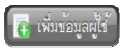
เพิ่มข้อมูลผู้ใช้ | ออกจากระบบ

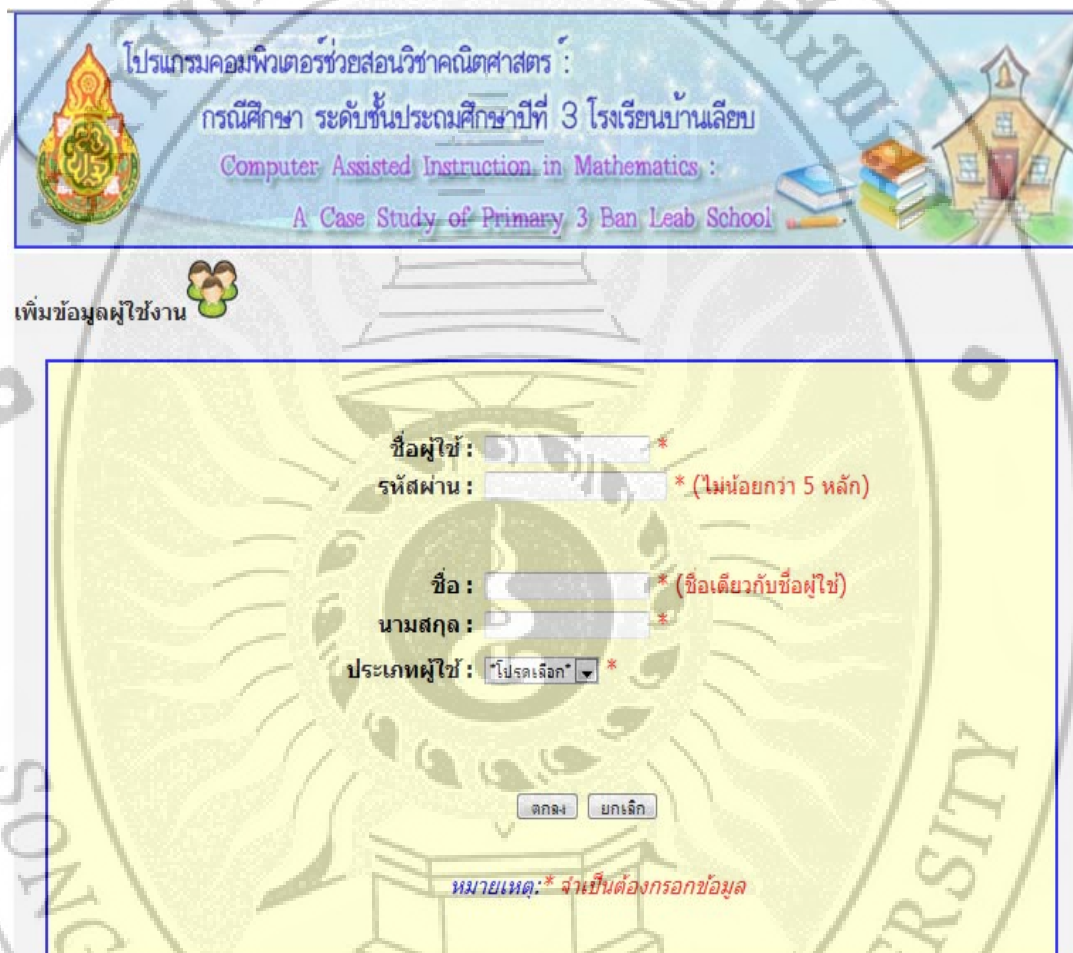
ชื่อผู้ใช้	รหัสผ่าน	ชื่อ	นามสกุล	ประเภทผู้ใช้	ดูคะแนน	แก้ไข	ลบ
dareena	504244067	dareena	namad	นักเรียน			
pensi	123456	pensi	nipanan	อาจารย์			-
sana	504244104	sana	hh	นักเรียน			
suraina	504244098	suraina	sanai	นักเรียน			
phanupon	504244111	phanupon	sangkarat	นักเรียน			
dawan	504244068	dawan	prawanne	นักเรียน			
chanisara	504244059	chanisara	iadnui	นักเรียน			
aaaa	aaaaa	aaaaa	bbbbbb	นักเรียน			

จำนวนทั้งหมด 8 คน


ภาพที่ ข.41 แสดงหน้าจอจัดการข้อมูลผู้ใช้

เพิ่มข้อมูลผู้ใช้งาน

กรณีที่ต้องการเพิ่มข้อมูลผู้ใช้ ให้เลือกในส่วนเพิ่มข้อมูลผู้ใช้ และคลิกที่  จะแสดงหน้าผู้ใช้งานเข้าสู่ระบบ อาจารย์ต้องทำการกรอกชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน ชื่อ นามสกุล และเลือกประเภทผู้ใช้งาน เมื่อกรอกครบทุกช่องสามารถคลิกปุ่มตกลงได้เลย ดังภาพที่ ข.42



โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ :
 กรณีศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเลียบ
 Computer Assisted Instruction in Mathematics :
 A Case Study of Primary 3 Ban Leab School

เพิ่มข้อมูลผู้ใช้งาน 

ชื่อผู้ใช้ : *

รหัสผ่าน : * (ไม่น้อยกว่า 5 หลัก)

ชื่อ : * (ชื่อเดียวกับชื่อผู้ใช้)


นามสกุล : *

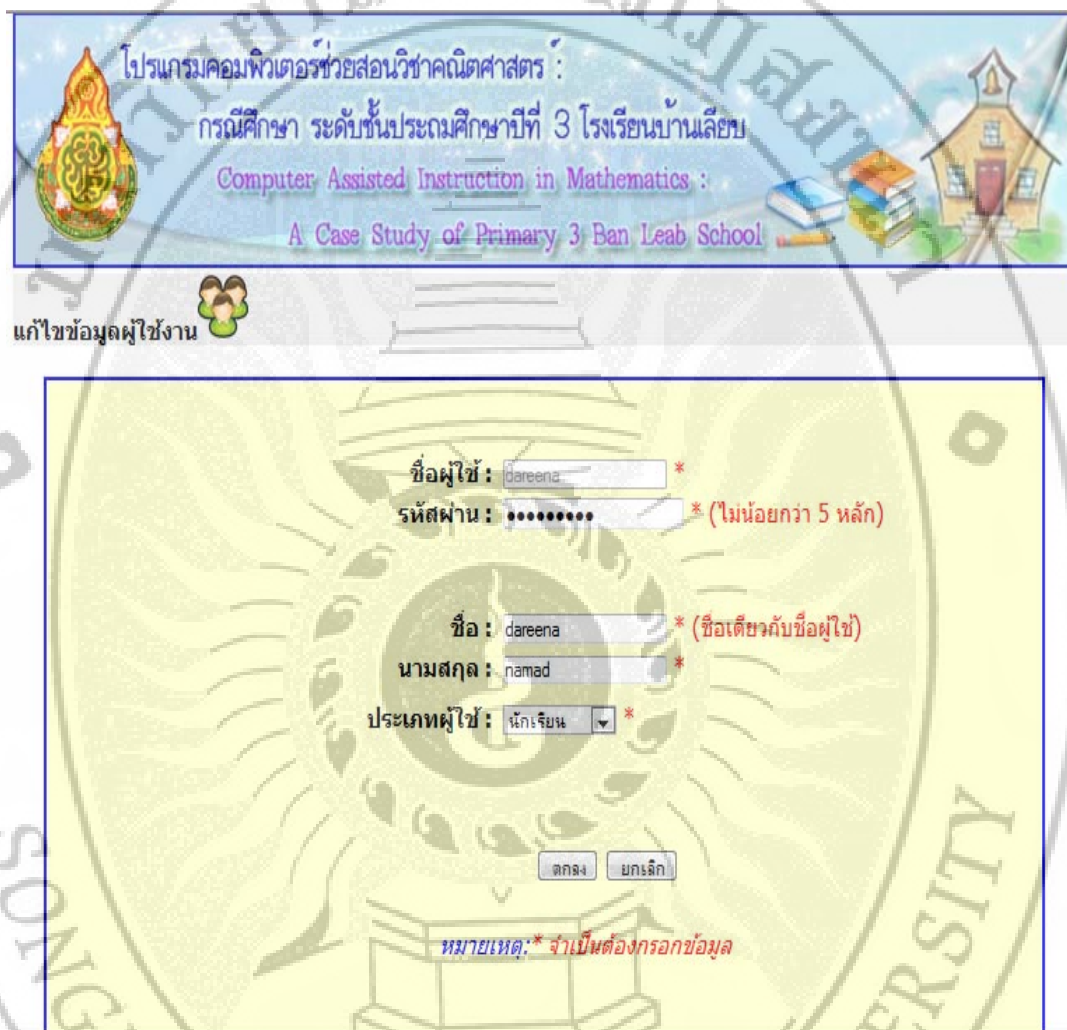
ประเภทผู้ใช้ : *

หมายเหตุ: * จำเป็นต้องกรอกข้อมูล


ภาพที่ ข.42 แสดงหน้าจอเพิ่มข้อมูลผู้ใช้

แก้ไขข้อมูลผู้ใช้งาน

กรณีที่ต้องการแก้ไขข้อมูลผู้ใช้งาน ให้เลือกในส่วนแก้ไขข้อมูลผู้ใช้งาน จากภาพที่ ข.40 หน้าจอจัดการข้อมูลผู้ใช้งาน ให้เลือก  เมื่อแก้ไขข้อมูลเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่มตกลงได้เลย ดังภาพ ข.43



โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ :
กรณีศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเลียบบ
Computer Assisted Instruction in Mathematics :
A Case Study of Primary 3 Ban Leab School

แก้ไขข้อมูลผู้ใช้งาน 

ชื่อผู้ใช้งาน : dareena *

รหัสผ่าน : * (ไม่น้อยกว่า 5 หลัก)

ชื่อ : dareena * (ชื่อเดียวกับชื่อผู้ใช้งาน)


นามสกุล : namad *

ประเภทผู้ใช้งาน : นักเรียน ▼ *

หมายเหตุ: * จำเป็นต้องกรอกข้อมูล

ภาพที่ ข.43 แสดงหน้าจอแก้ไขข้อมูลผู้ใช้งาน

ลบข้อมูลผู้ใช้งาน

กรณีที่ต้องการลบข้อมูลผู้ใช้งาน ให้เลือกในส่วนลบ และคลิกที่  โดยระบบจะให้ทำการยืนยันก่อนว่าต้องการลบข้อมูลผู้ใช้งานดังกล่าวหรือไม่ หากต้องการลบข้อมูลจริง ก็ให้คลิกปุ่ม “OK” ระบบจะทำการลบข้อมูลผู้ใช้งานที่ต้องการให้เรียบร้อย ดังภาพที่ ข.44

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ :
 กรณีศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเลียบ
 Computer Assisted Instruction in Mathematics :
 A Case Study of Primary 3 Ban Leab School

ยินดีต้อนรับคุณ pensi :::: ฐานะ :: อาจารย์ :: วันศุกร์ที่ 23 เดือนกันยายน พ.ศ. 2554

Message from webpage

คุณต้องการลบ
 ผู้ใช้ชื่อ [dareena] ใช่หรือไม่...


OK Cancel

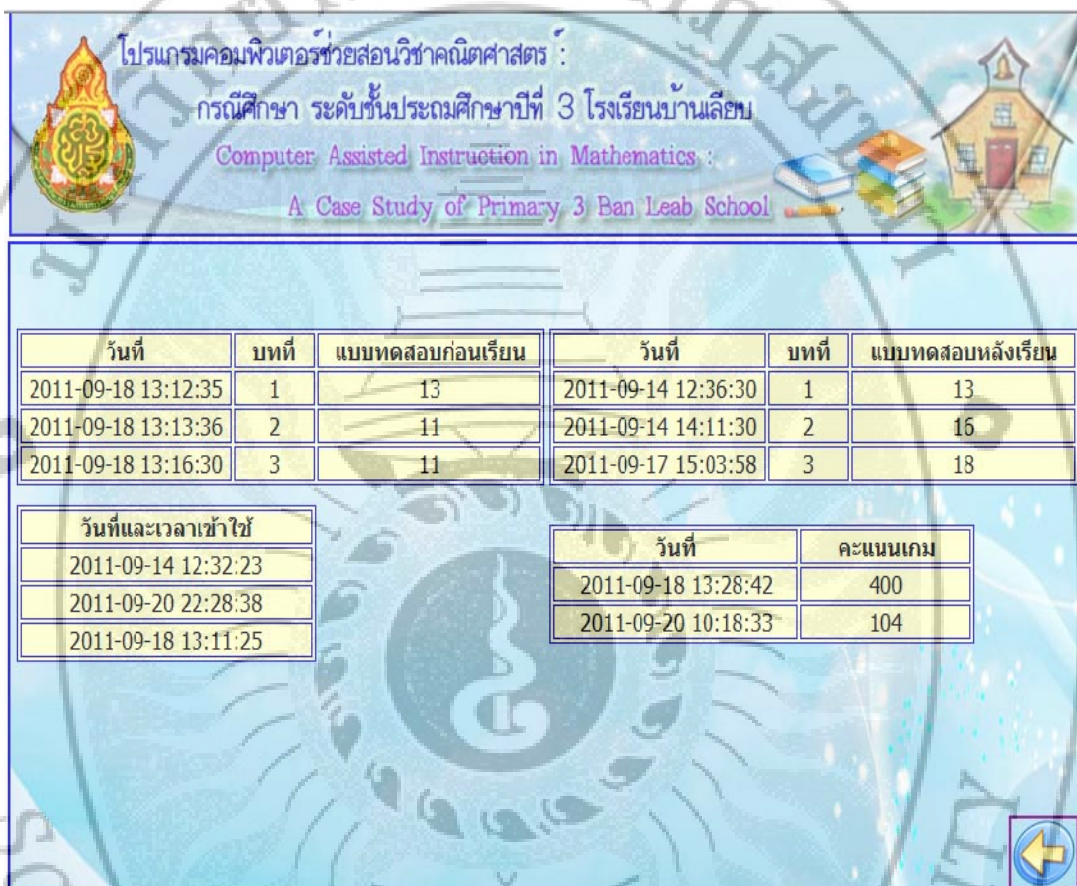
ชื่อผู้ใช้	รหัสผ่าน	สถานะ	แก้ไข	ลบ		
dareena	504244067	da				
pensi	123456	p		-		
sana	504244104	s				
suraina	504244098	suraina	sanai	นักเรียน		
phanupon	504244111	phanupon	sangkarat	นักเรียน		
dawan	504244068	dawan	prawanne	นักเรียน		
chanisara	504244059	chanisara	iadnui	นักเรียน		
aaaa	aaaaa	aaaaa	bbbbbb	นักเรียน		

จำนวนทั้งหมด 8 คน

ภาพที่ ข.44 แสดงหน้าจอลบข้อมูลผู้ใช้งาน

ข้อมูลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียนและคะแนนเกม

กรณีที่ต้องการดูคะแนนต่าง ๆ ผู้ใช้ ให้เลือกในส่วนดูคะแนน และคลิกที่  จะแสดง หน้าจอคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียนและคะแนนเกมดังภาพที่ ข.45



โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาคณิตศาสตร์ :
กรณีศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเลียบ
Computer Assisted Instruction in Mathematics :
A Case Study of Primary 3 Ban Leab School

วันที่	บทที่	แบบทดสอบก่อนเรียน	วันที่	บทที่	แบบทดสอบหลังเรียน
2011-09-18 13:12:35	1	13	2011-09-14 12:36:30	1	13
2011-09-18 13:13:36	2	11	2011-09-14 14:11:30	2	16
2011-09-18 13:16:30	3	11	2011-09-17 15:03:58	3	18

วันที่และเวลาเข้าใช้	วันที่	คะแนนเกม
2011-09-14 12:32:23	2011-09-18 13:28:42	400
2011-09-20 22:28:38	2011-09-20 10:18:33	104
2011-09-18 13:11:25		

ภาพที่ ข.45 แสดงหน้าจอคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียนและคะแนนเกม