

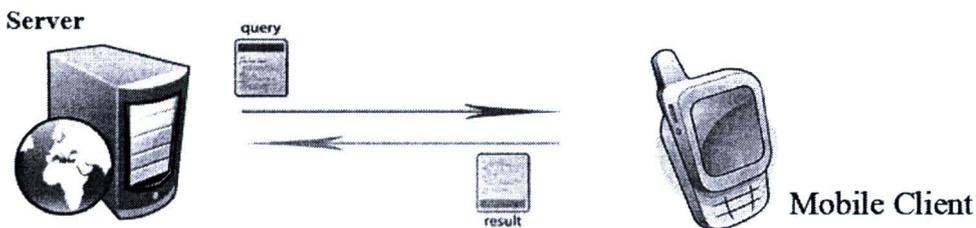
บทที่ 5

ผลการการจัดทำและการทดสอบระบบ

เนื้อหาของบทนี้กล่าวถึงผลการจัดทำและการทดสอบการทำงานของโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 การจัดทำระบบ

การจัดทำโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ด้วยภาษา Java 2 Micro Edition (J2ME) ประกอบไปด้วยระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL การออกแบบจัดทำโปรแกรมที่ใช้ในการเชื่อมต่อของผู้ใช้งานกับฐานข้อมูลโดยใช้ภาษา PHP ติดต่อกับฐานข้อมูลผ่านเว็บเซิร์ฟเวอร์ เพื่อทำการดึงข้อมูลมาตรวจสอบ และส่งข้อมูลไปบันทึกยังฐานข้อมูลโดยการทำงานของระบบ แสดงในภาพที่ 5.1



ภาพที่ 5.1 การทำงานของระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่

จากการออกแบบฐานข้อมูลในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบข้อมูลที่จัดเก็บในระบบฐานข้อมูล แสดงในตารางที่ 5.1 ถึงตารางที่ 5.2 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 ตารางรายละเอียดของ users

ลำดับ	ฟิลด์	ชนิด	ความกว้าง	หมายเหตุ
1.	user_id	int	11	รหัสผู้ใช้
2.	user_name	varchar	32	กำหนดชื่อผู้ใช้
3.	passwd	varchar	32	กำหนดรหัสผ่าน
4.	fname	varchar	64	ชื่อผู้ใช้
5.	lname	varchar	64	นามสกุล
6.	email	varchar	128	อีเมล

ตารางที่ 5.2 ตารางรายละเอียดของ picture

ลำดับ	ฟิลด์	ชนิด	ความกว้าง	หมายเหตุ
1.	image_id	int	11	รหัสรูปภาพ
2.	image	varchar	64	ไฟล์ภาพ .gif

ตารางที่ 5.3 ตารางรายละเอียดของ cartoon

ลำดับ	ฟิลด์	ชนิด	ความกว้าง	หมายเหตุ
1.	cartoon_id	int	11	รหัสเรื่องการ์ตูน
2.	cartoonname	varchar	64	ไฟล์ภาพ .gif

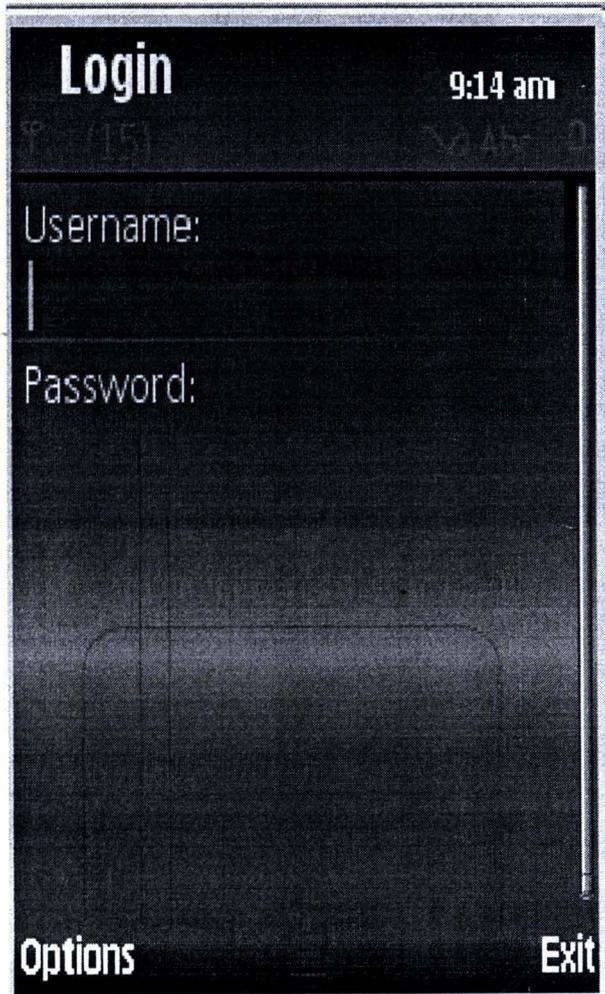
5.2 การทดสอบระบบ

การทดสอบเข้าระบบการทำงานของโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ ส่วนที่ทำการตรวจสอบการเข้าระบบทำงานของโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยใช้โปรแกรม Emulator S60 ทำการเปิดโปรแกรม Cartoon เพื่อทำการเข้าสู่หน้าจอการทำงานของโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ดังภาพที่ 5.2

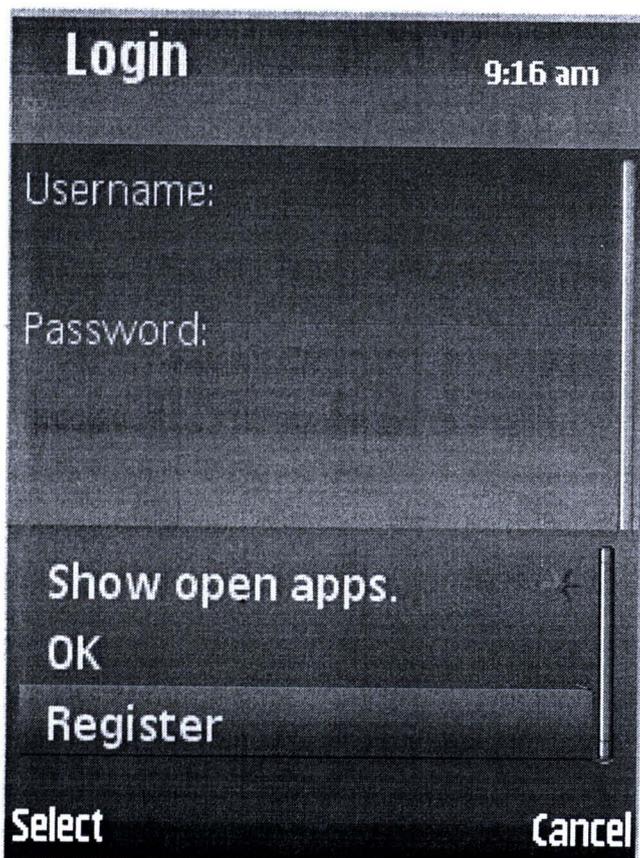


ภาพที่ 5.2 หน้าจอของโปรแกรมสำหรับการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่

เมื่อผู้ใช้เริ่มใช้โปรแกรม จะแสดงหน้าจอสำหรับล็อกอิน และผู้ใช้จะต้องใส่ชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่านให้ถูกต้องตรงกับฐานข้อมูลผู้ใช้ ถ้าไม่ถูกต้อง โปรแกรมจะไม่ยอมให้เข้าใช้งาน และถ้าถูกต้อง โปรแกรมจะตรวจสอบว่าเป็นผู้ใช้ซึ่งอยู่ในระดับใด เพื่อกำหนดฟังก์ชันการใช้งาน ตามระดับของผู้ใช้นั้นๆ เช่น เมื่อผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบล็อกอินสำเร็จจะแสดงดังภาพที่ 5.3 โดยจะมีฟังก์ชันการใช้งานครบทุกฟังก์ชัน และถ้าเป็นผู้ใช้ระดับผู้ใช้ทั่วไปจะแสดงดังภาพที่ 5.4 โดยจะมีฟังก์ชันให้เข้ามาเลือกใช้

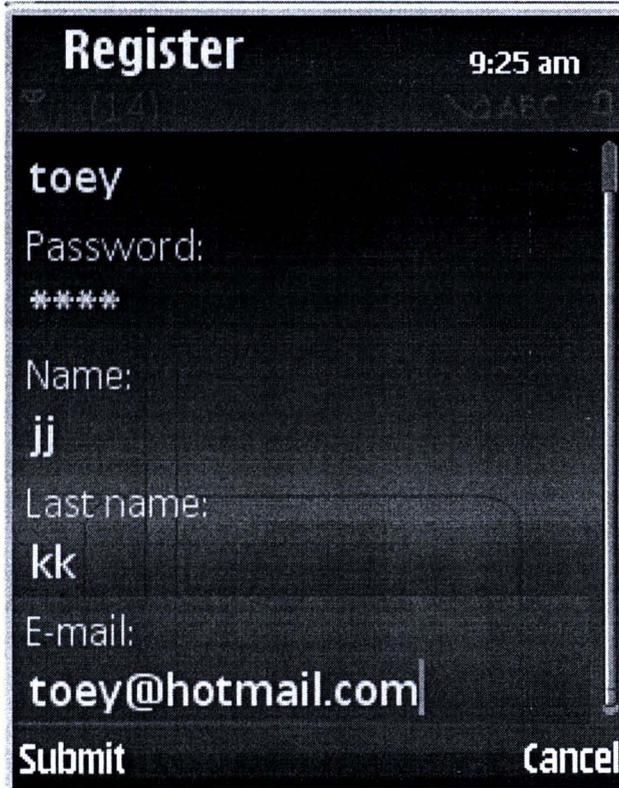


ภาพที่ 5.3 การเข้าสู่โปรแกรมสมาชิก



ภาพที่ 5.4 หน้าจอการสมัครสมาชิก

กรณีที่ยังไม่เป็นสมาชิกจะต้องกรอกรายละเอียดเกี่ยวกับผู้ที่เข้ามาใช้บริการโดยจะแสดงรายละเอียดดังภาพที่ 5.5



The image shows a mobile application registration screen. At the top, the title "Register" is displayed in white on a dark background, with the time "9:25 am" to its right. Below the title, there are several input fields: a username field containing "toey", a password field containing "****", a name field containing "jj", a last name field containing "kk", and an email field containing "toey@hotmail.com". At the bottom of the form, there are two buttons: "Submit" on the left and "Cancel" on the right. The entire form is set against a dark, textured background.

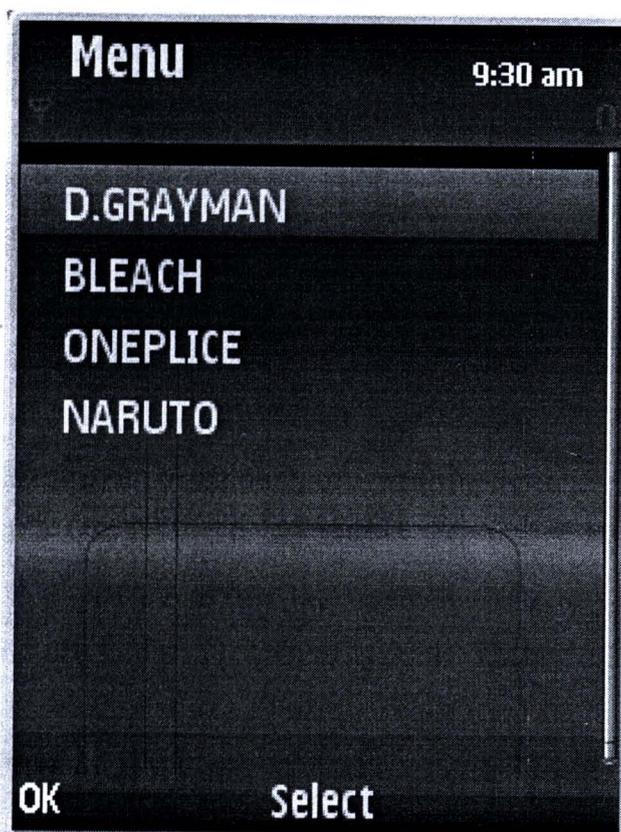
ภาพที่ 5.5 กรอกรายละเอียดของสมาชิก

ส่วนของการยืนยันการกรอกข้อมูลของผู้ใช้บริการ เพื่อเข้าไปสู่หน้า Login และทำการยืนยันข้อมูลของผู้ใช้งาน แสดงผลลัพธ์ดังภาพที่ 5.6

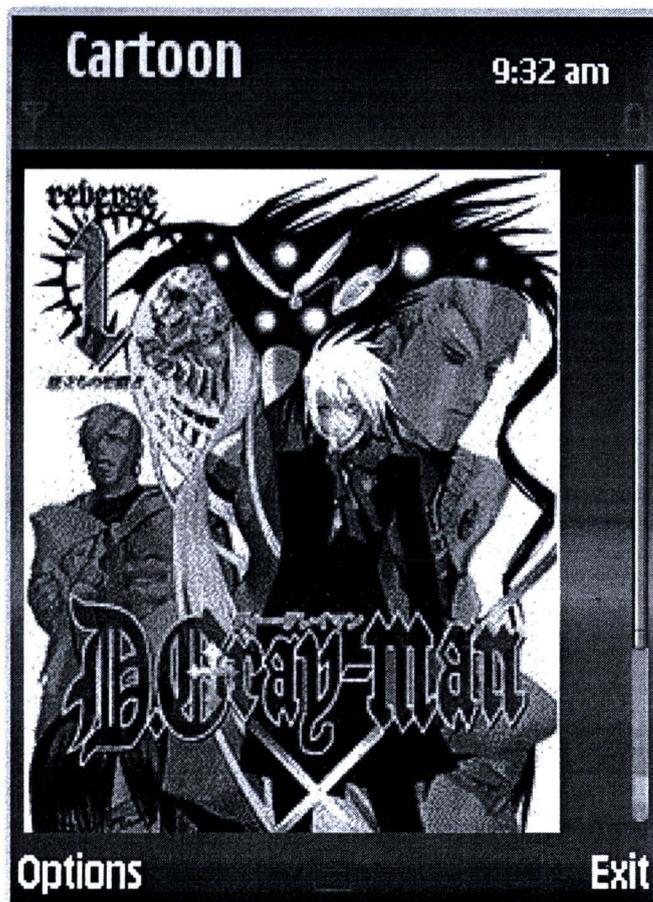


ภาพที่ 5.6 ขั้นตอนการสมัครสมาชิกและกรอกข้อมูลบนโทรศัพท์เคลื่อนที่

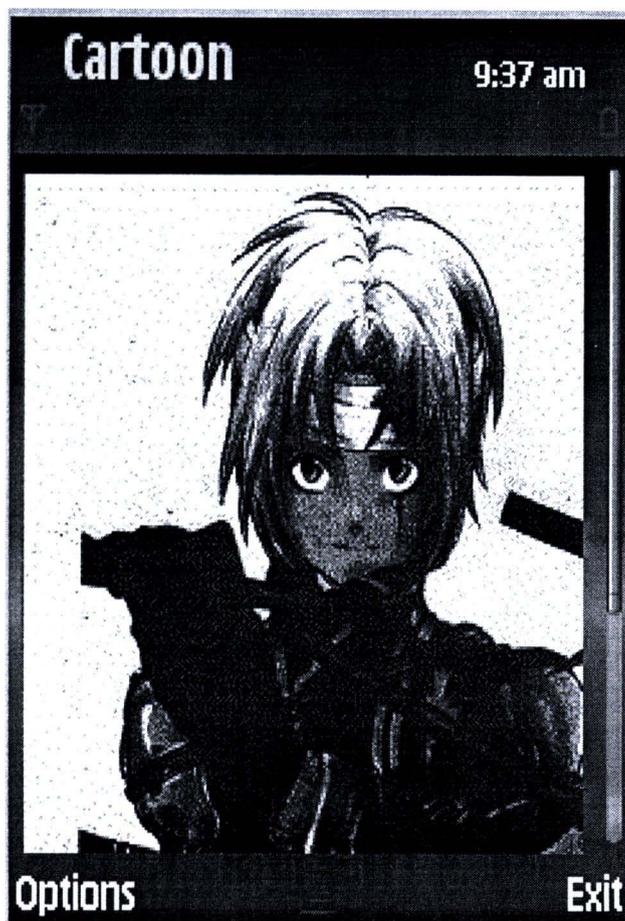
ส่วนของการเลือกประเภทเรื่องการ์ตูนที่ต้องการอ่าน หากผู้ใช้บริการต้องการอ่านการ์ตูนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งประกอบไปด้วยเรื่อง D-GRAYMAN, BLEACH, ONEPLICE และ NARUTO ซึ่งสามารถเลือกหัวข้อเรื่องที่ต้องการอ่าน ดังภาพที่ 5.7 และภาพที่ 5.8 ถึงภาพที่ 5.10 แสดงเนื้อหาของการ์ตูน



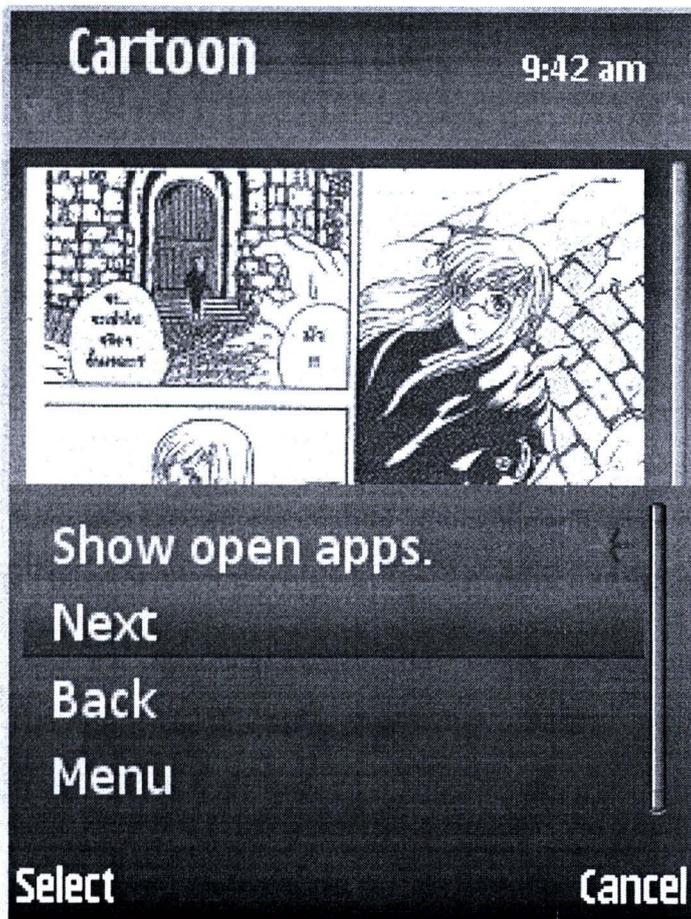
ภาพที่ 5.7 หน้าจอเมนู



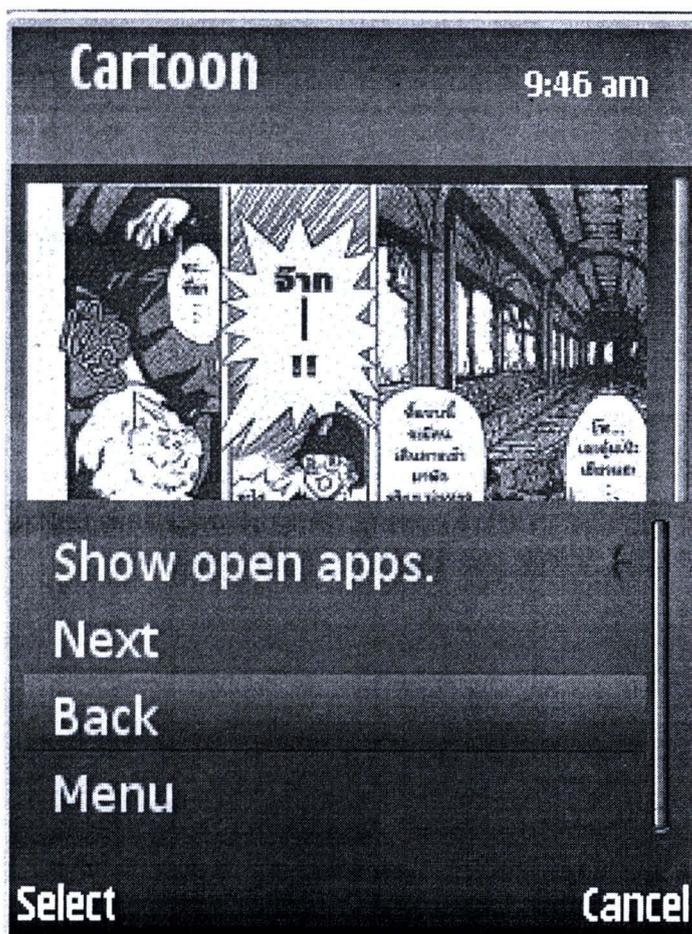
ภาพที่ 5.8 หน้าจอหน้าปกของการ์ตูน



ภาพที่ 5.9 เนื้อหาของการ์ตูน



ภาพที่ 5.11 การเลือก Next เพื่อที่จะเพื่อไปอ่านการ์ตูนหน้าต่อไป

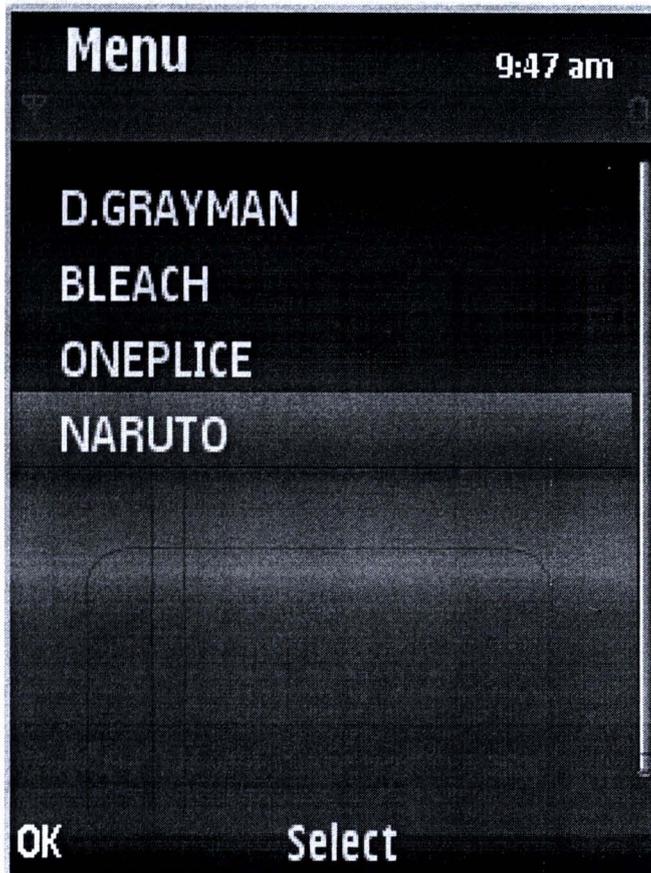


ภาพที่ 5.12 การเลือก Back เลือกย้อนกลับไปอ่านการ์ตูนก่อนหน้า

ทดสอบโปรแกรมยกตัวอย่างการ์ตูนเลือกเรื่องการ์ตูนที่ต้องการอ่านและเข้ามาเป็นสมาชิกในที่นี้ผู้จัดทำขอยกตัวอย่างเรื่องการ์ตูน NARUTO ที่ต้องการอ่าน แสดงผลลัพธ์ดังภาพที่

5.13



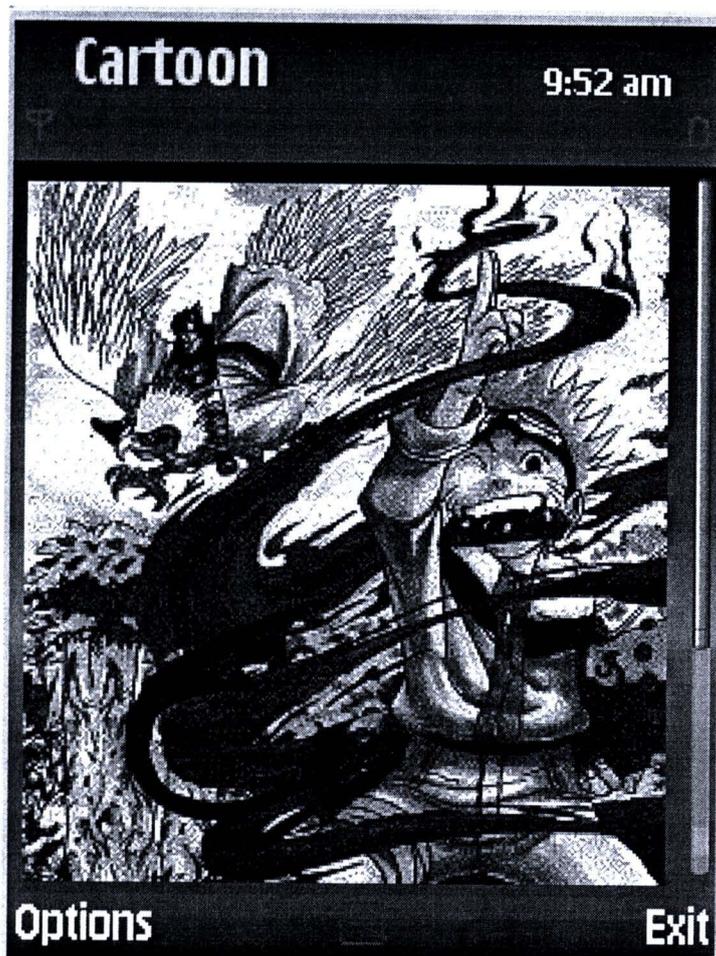


ภาพที่ 5.13 การเลือกหัวข้อการ์ตูน

ส่วนของหน้าที่แสดงเมนูรายการให้ผู้ให้บริการได้เข้าไปเลือกอ่านการ์ตูนตามที่ต้องการอ่านบนระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ และสามารถเลือกหัวข้อการ์ตูนที่ต้องการอ่านแสดงดังภาพที่ 5.14 และแสดงผลลัพธ์ดังภาพที่ 5.15



ภาพที่ 5.14 หน้าจอส่วนปกของการ์ตูน

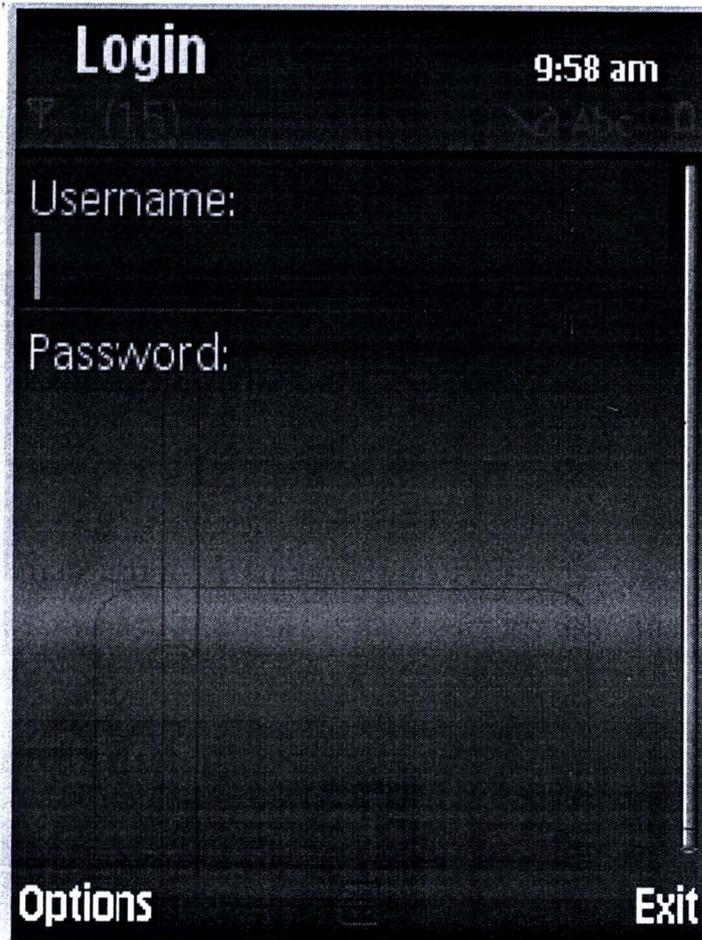


ภาพที่ 5.15 เนื้อหาของการ์ตูน

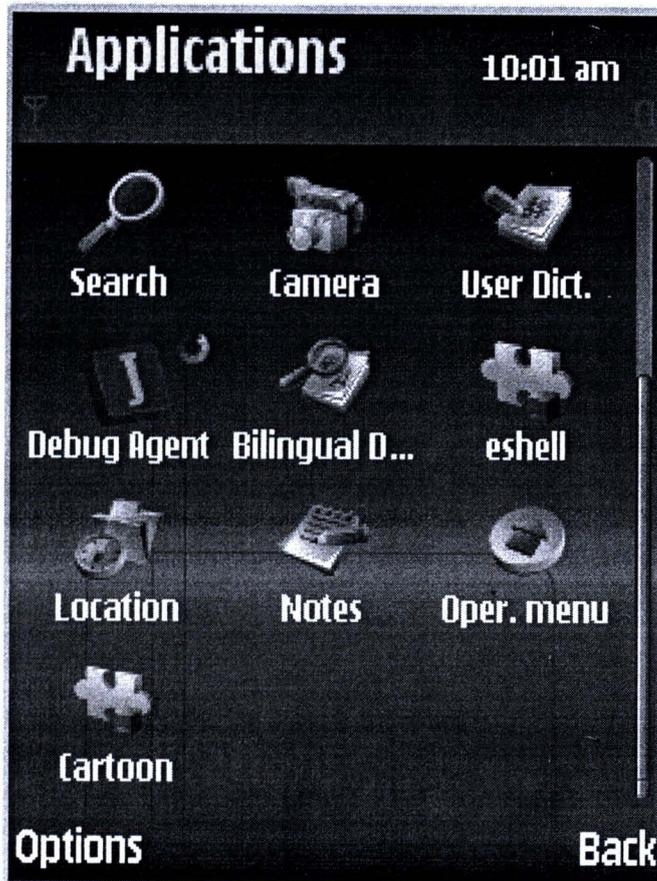


ภาพที่ 5.16 รายละเอียดเนื้อหาของการ์ตูน

การออกจากระบบการทำงานของโปรแกรม ให้กดที่ปุ่ม Exit และจะกลับสู่หน้า Application ของโทรศัพท์เคลื่อนที่ ดังภาพที่ 5.17 และภาพที่ 5.18 แสดงการออกจากโปรแกรม



ภาพที่ 5.17 จบการทำงาน



ภาพที่ 5.18 กลับเข้าสู่ Application ของโทรศัพท์เคลื่อนที่