

บทที่ 4

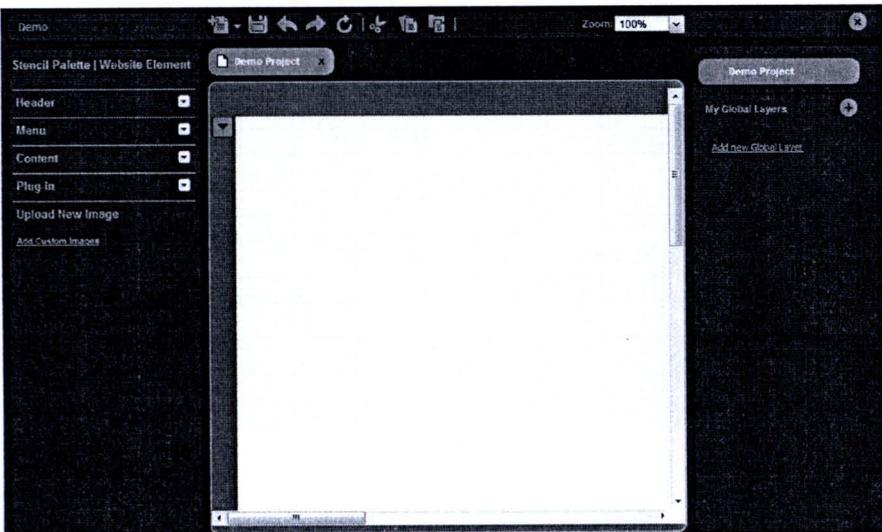
โครงสร้างและขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม

4.1 โครงสร้างและการทำงานของโปรแกรมจิกิว

โครงสร้างและระบบการทำงานของจิกิวเป็นรูปแบบของเว็บแอปพลิเคชันที่มีการประยุกต์ใช้เทคนิคการลากวางของวัตถุที่พัฒนาไปใช้ในเว็บไซท์ ซึ่งสามารถใช้งานผ่านทางเว็บไซท์ www.quickuiprototype.com โดยภายในระบบผู้ใช้งานจะต้องลากวัตถุหรือองค์ประกอบจากทางด้านซ้ายมือมาเพื่อออกแบบส่วนประสานงานกับผู้ใช้ มีระบบและ โครงสร้างดังนี้

4.1.1 ส่วนประสานงานกับผู้ใช้งาน

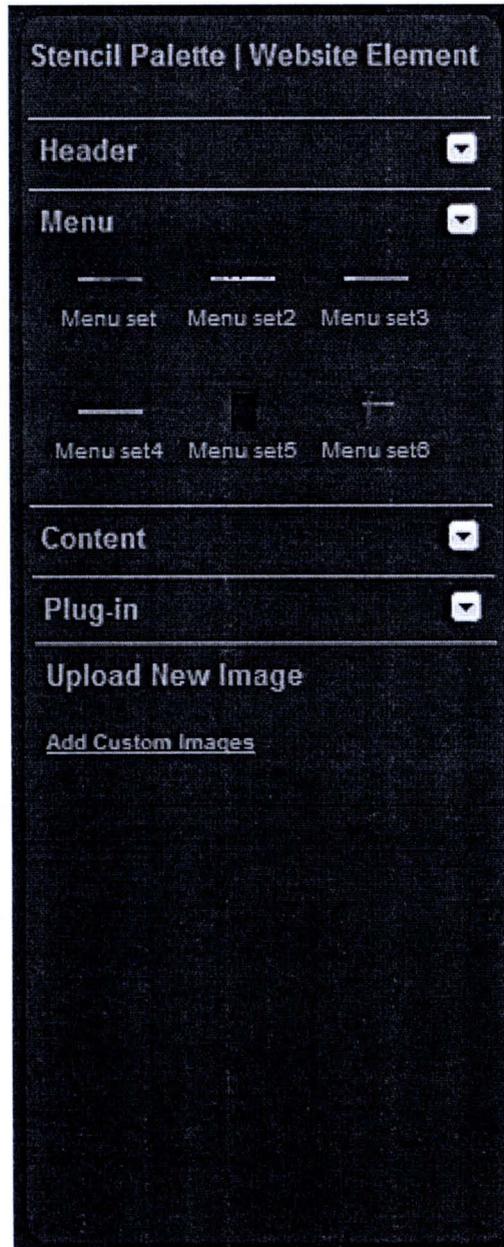
ในส่วนประสานงานของผู้ใช้งานจะเป็นเสมือนหน้าจอหลักในการทำงานของระบบที่ผู้ใช้งานจะต้องใช้ในการออกแบบและแก้ไขส่วนประสานงานกับผู้ใช้ที่เกี่ยวกับเว็บไซท์ โดยจะมีเมนูที่สามารถเรียกใช้งานได้ทั้งหมด 4 ส่วนดังภาพ 4-1 ซึ่งรายละเอียดในแต่ละส่วนจะขอกกล่าวในหัวข้อต่อไป



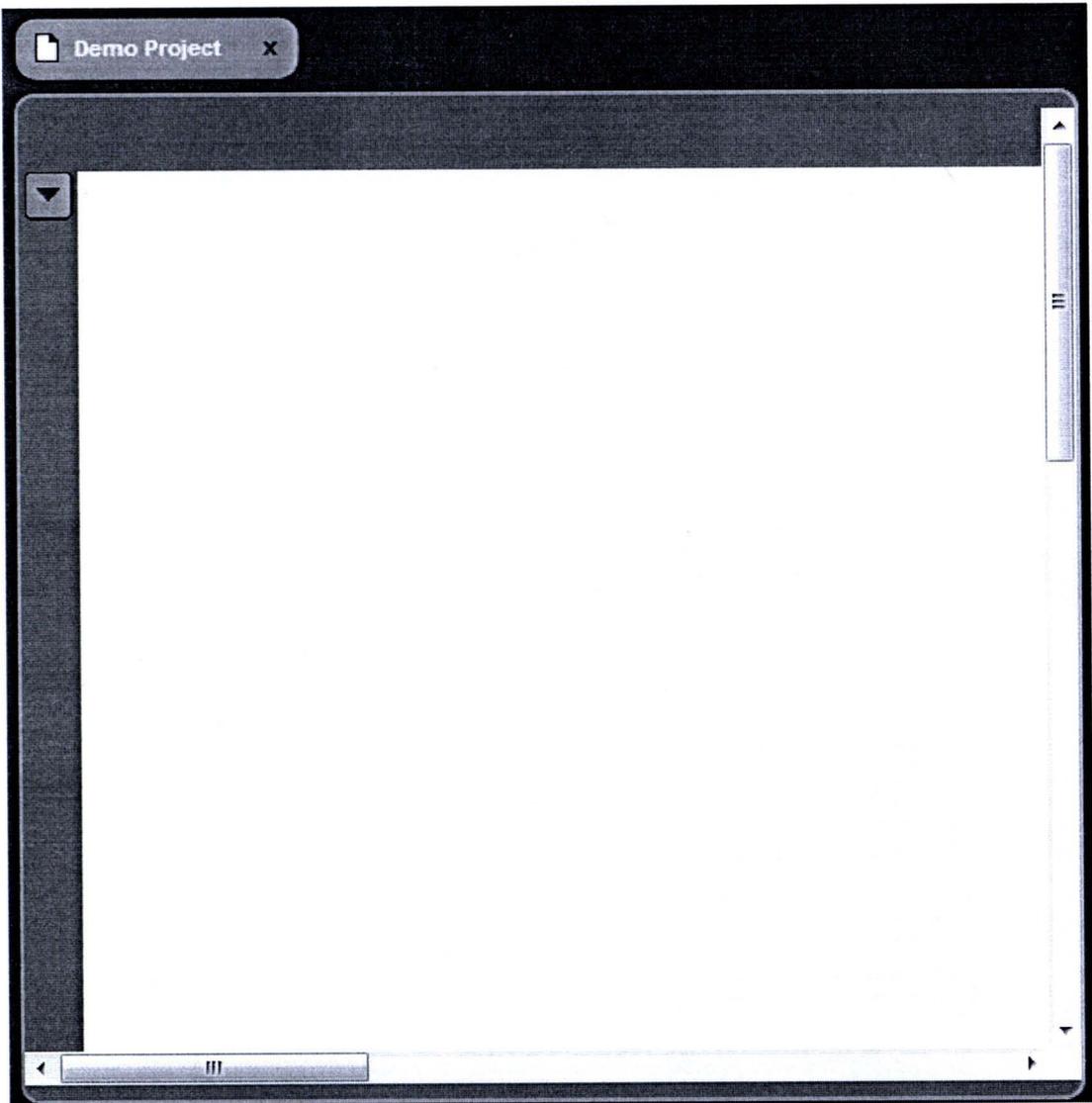
ภาพ 4-1 หน้าหลักของการใช้งานระบบจิกิว

4.1.2 ระบบอินพุตสำหรับเก็บความต้องการของผู้ใช้

จากที่ได้กล่าวไปในข้างต้นที่ว่าระบบจิกิวจะมีการประยุกต์ใช้เทคนิคของการลากวางวัตถุ ซึ่งการลากวางจะใช้เป็นส่วนหลักในการรับอินพุตเข้าสู่ระบบจิกิว โดยผู้ใช้งานจะต้องลากวัตถุจากเมนูด้านซ้ายมือ ภาพ 4-2 ไปวางในส่วนของหน้าจอหลัก ภาพ 4-3



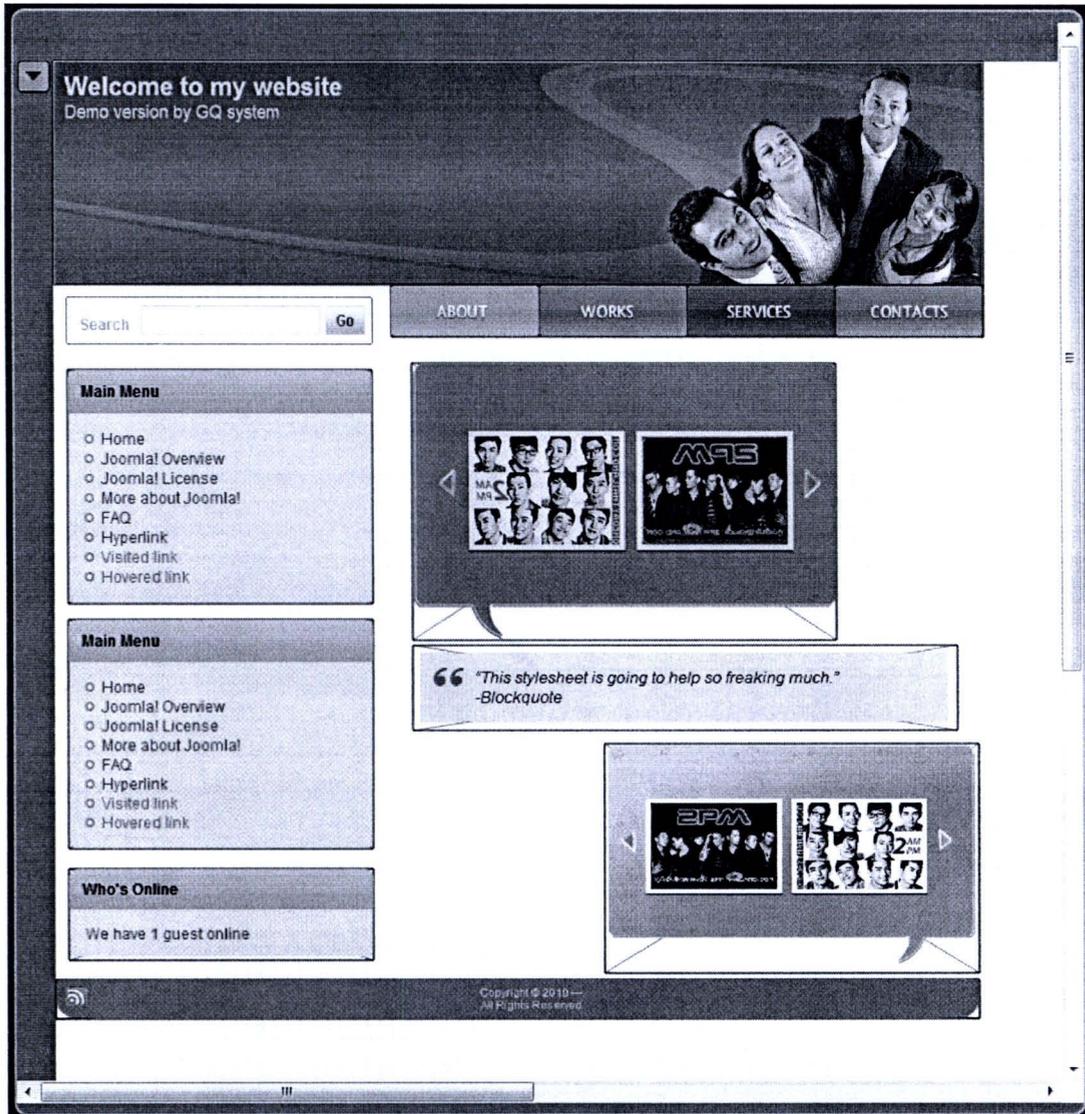
ภาพ 4-2 เมนูทางด้านซ้ายมือที่บรรจุส่วนประกอบต่างๆของส่วนประสานงานกับผู้ใช้ของเว็บไซต์



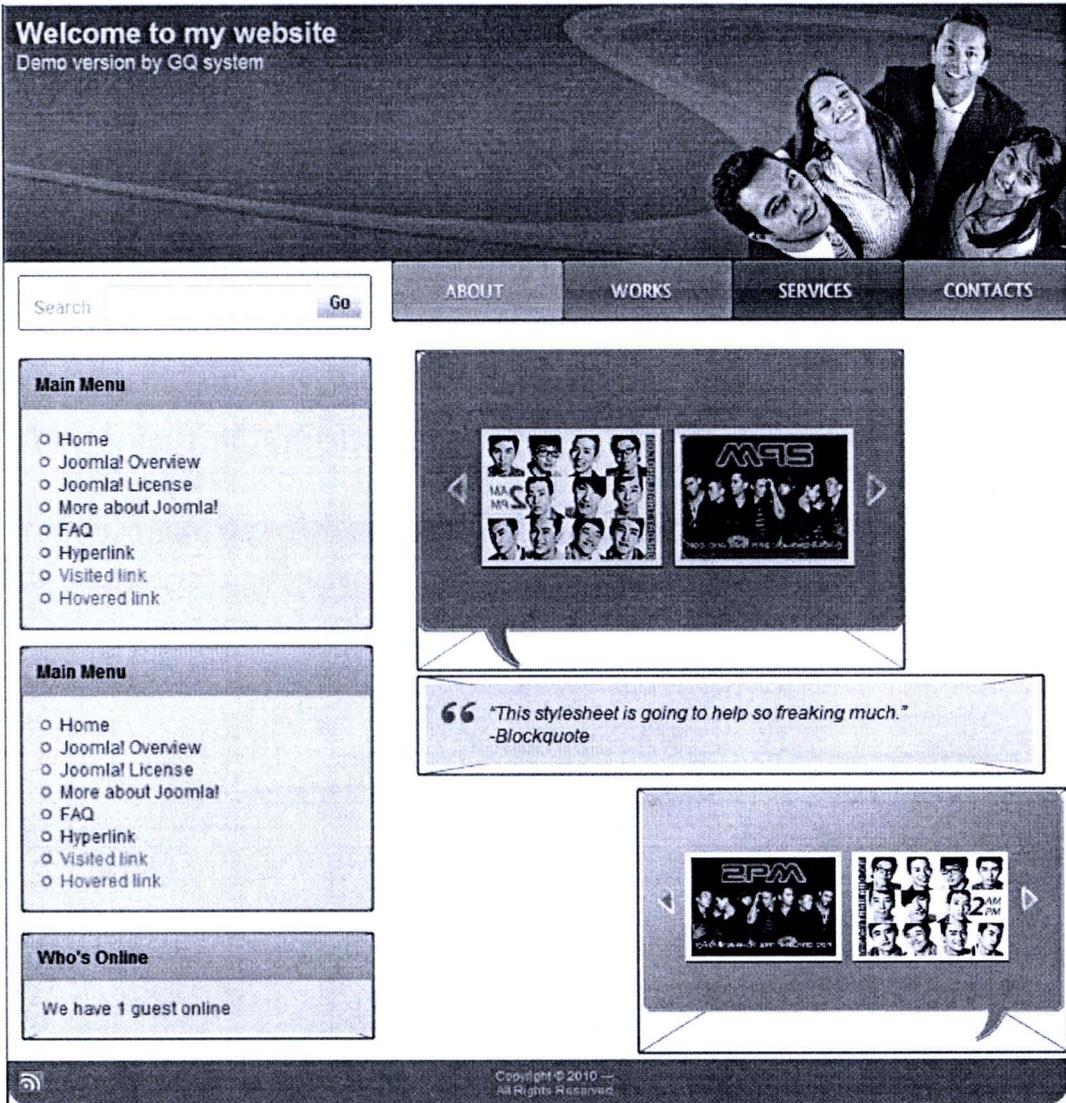
ภาพ 4-3 หน้าจอที่ใช้รับอินพุตค่าจากการลาก-วางวัตถุ

4.1.3 ระบบการออกแบบตัวต้นแบบ (ชนิดรวดเร็ว)

หลังจากที่ผู้ใช้พึงพอใจกับรูปแบบที่ได้ออกแบบและแก้ไขส่วนประกอบต่างๆเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ภาพ 4-4 ระบบจะสร้างตัวต้นแบบชนิดรวดเร็วออกมา โดยผู้ใช้สามารถจัดเก็บส่วนประสานงานกับผู้ใช้ที่ตนเองออกแบบมาในรูปแบบของไฟล์รูป ที่เป็นนามสกุลพีเอ็นจี (Project.png) ดังภาพ 4-5



ภาพ 4-4 การจัดวางและการออกแบบที่ผู้ใช้ออกแบบ

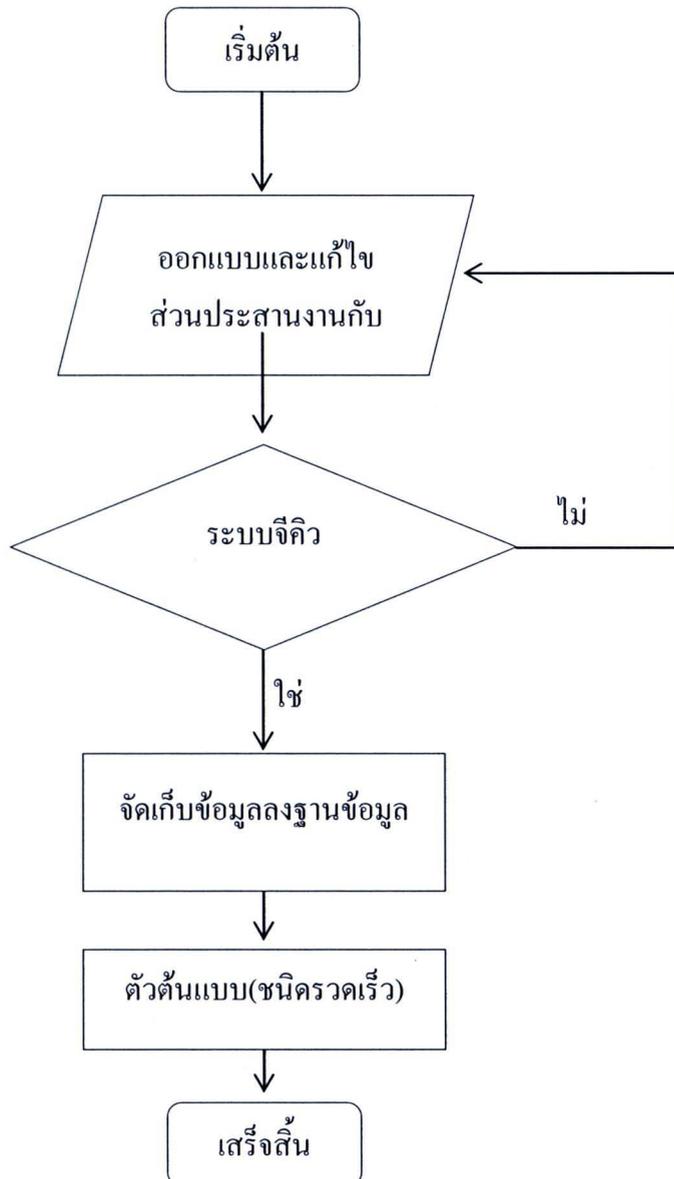


ภาพ 4-5 ตัวต้นแบบชนิดเร็วที่ได้จากการออกแบบส่วนประสานงานกับผู้ใช้เพื่อนำไปสู่การออก

4.2 โปรแกรมการออกแบบส่วนประสานงานกับผู้ใช้งาน

4.2.1 โครงสร้างของโปรแกรม

โครงสร้างการทำงานของระบบจิกิวสามารถอธิบายได้ด้วยผังงาน ตามภาพ 4-6 กล่าวคือเมื่อผู้ใช้เริ่มทำการออกแบบส่วนประสานงานกับผู้ใช้ ด้วยวิธีการลากวางแล้ว ผู้ใช้งานจะต้องออกแบบให้แล้วเสร็จหรือมีความพึงพอใจกับส่วนประสานงานกับผู้ใช้ก่อน จากนั้นถึงจะเรียกดูตัวต้นแบบ โดยระบบจะทำการบันทึกลงฐานข้อมูลและส่งผ่าน (Export) ตัวต้นแบบออกมาเป็นไฟล์รูป เพื่อนำไฟล์รูปหรือตัวต้นแบบที่ได้ไปสู่กระบวนการออกแบบที่แท้จริงต่อไป

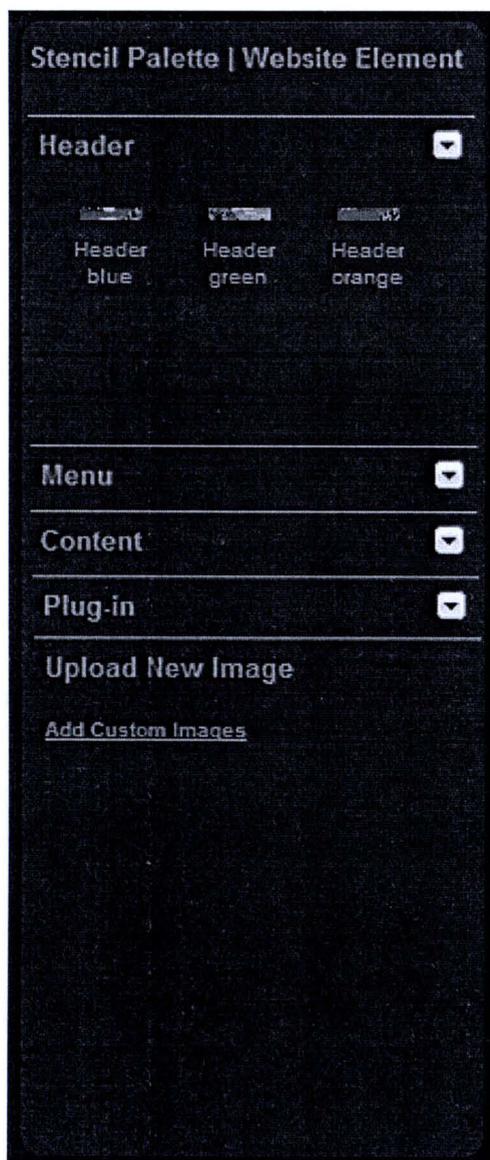


ภาพ 4-6 ผังงานการออกแบบตัวต้นแบบชนิดเร็ว

4.2.2 การทำงานของระบบ (แบ่งตามฟังก์ชันการทำงาน)

เมนูการใส่อินพุตหรือส่วนประกอบต่างที่เป็นลักษณะของส่วนประสานกับผู้ใช้ที่ใช้ในงานในเว็บไซต์ซึ่งประกอบไปด้วยเมนูทั้งหมด 5 เมนูที่เป็นองค์ประกอบและส่วนประกอบที่สำคัญในการออกแบบ

- เมนูส่วนหัว (Header) สามารถลากวางรูปภาพที่เป็นรูปส่วนประกอบของหัวเว็บไซต์ได้จากเมนูนี้



ภาพ 4-7 เมนูส่วนหัว

- เมนูปุ่ม (Menu) สามารถลากวางรูปภาพที่เป็นรูปส่วนประกอบของรายการเมนูและปุ่มต่างๆ ได้จากเมนูนี้



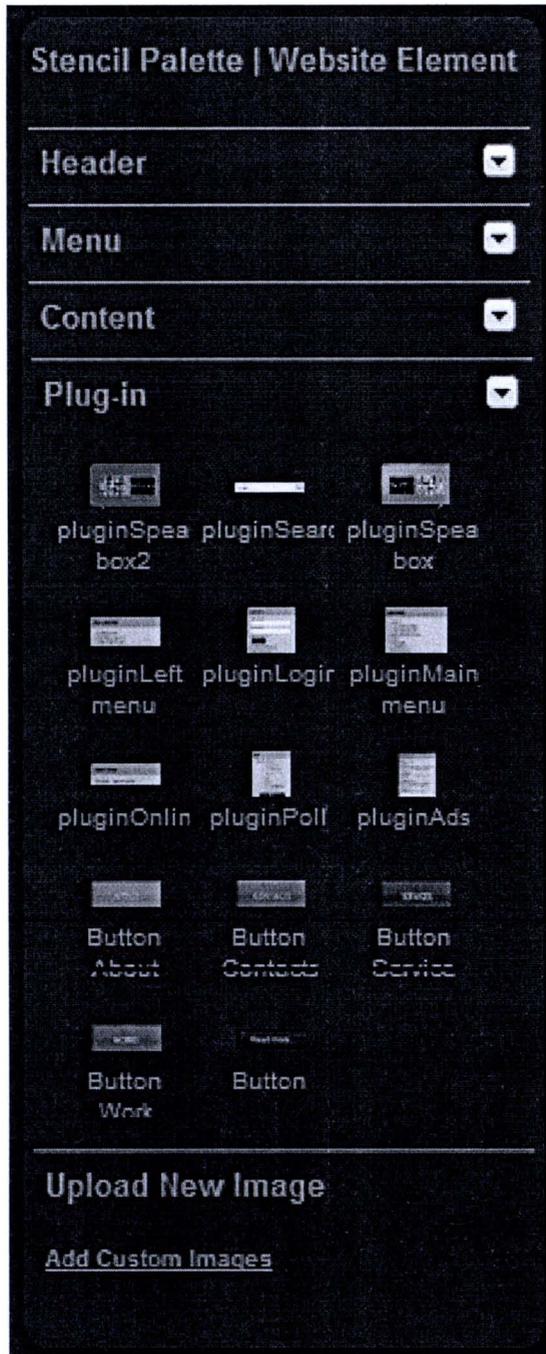
ภาพ 4-8 เมนูปุ่ม

- เมนูชุดข้อความ (Content) สามารถลากวางรูปภาพที่เป็นรูปส่วนประกอบของรายการกลุ่มข้อความได้จากเมนูนี้



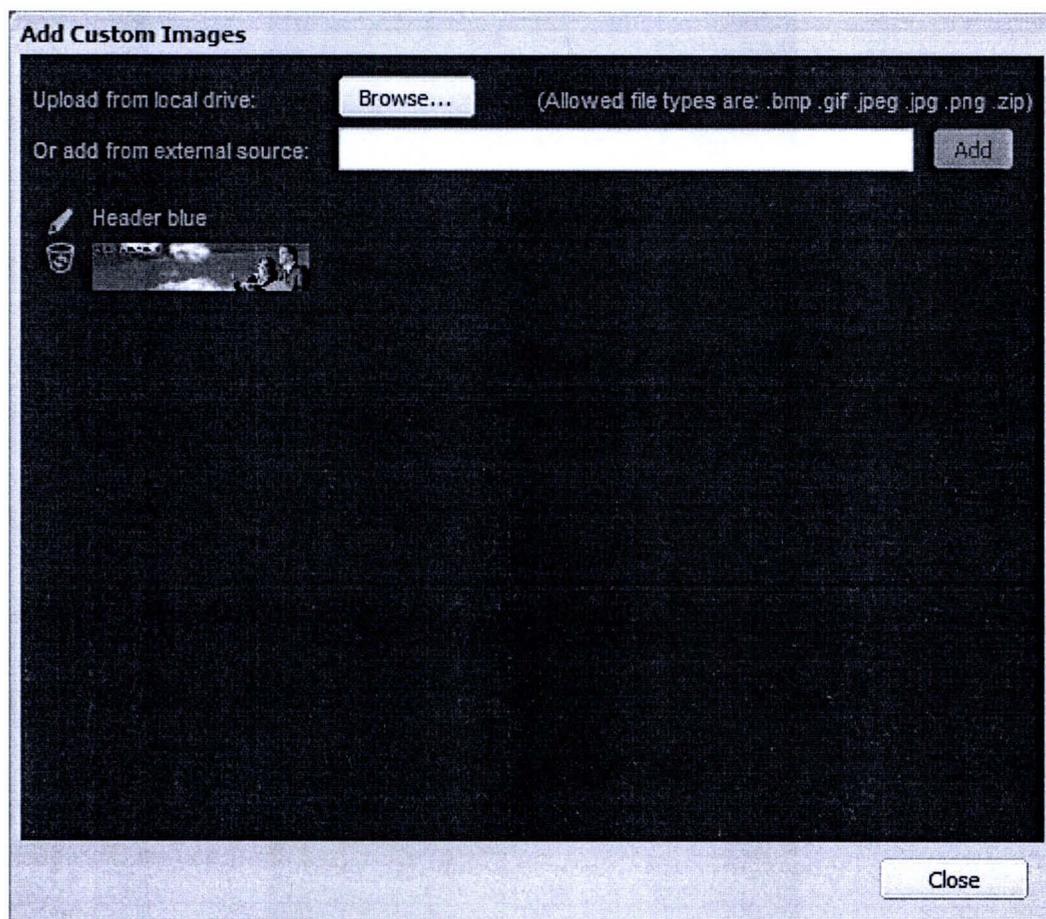
ภาพ 4-9 เมนูชุดข้อความ

- เมนูเสริม (Plug-in)สามารถลากวางรูปภาพที่เป็นรูปส่วนประกอบของเมนูเสริมและรายการอื่นได้จากเมนูนี้



ภาพ 4-10 เมนูเสริม

- เมนูเพิ่มรูป(Add Image) สามารถเพิ่มรูปภาพที่เป็นรูปส่วนประกอบของเมนูเสริมและรายการอื่นได้จากเมนูนี้



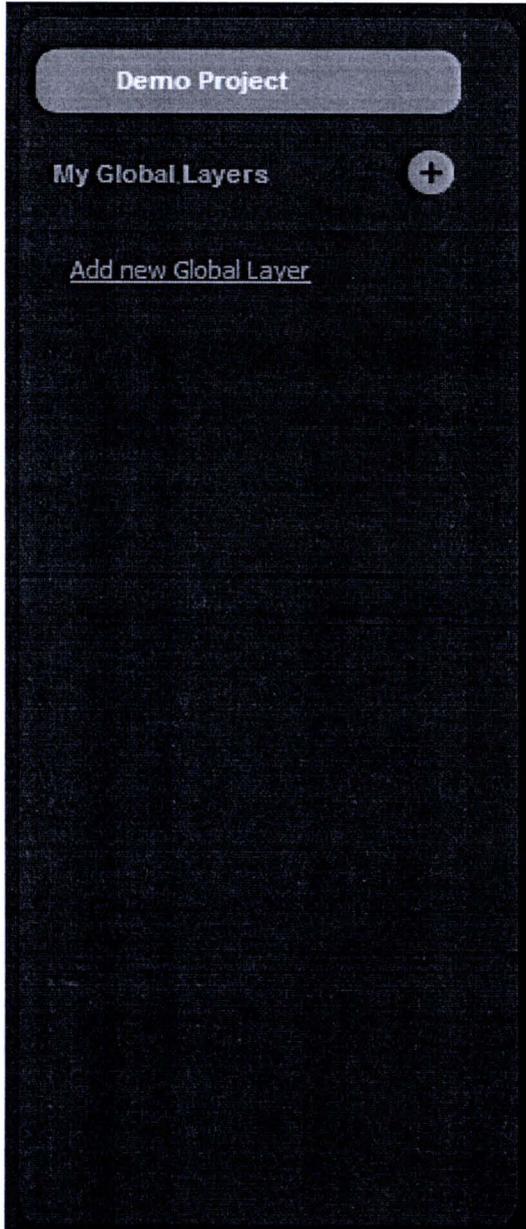
ภาพ 4-11 เมนูเพิ่มรูปภาพ

- แผงเมนูควบคุม (Menu control)สามารถจัดการและควบคุมการทำงานต่างๆ เช่น บันทึก สร้างเอกสารใหม่ เป็นต้น ได้จากเมนูนี้



ภาพ 4-12 เมนูเมนูควบคุม

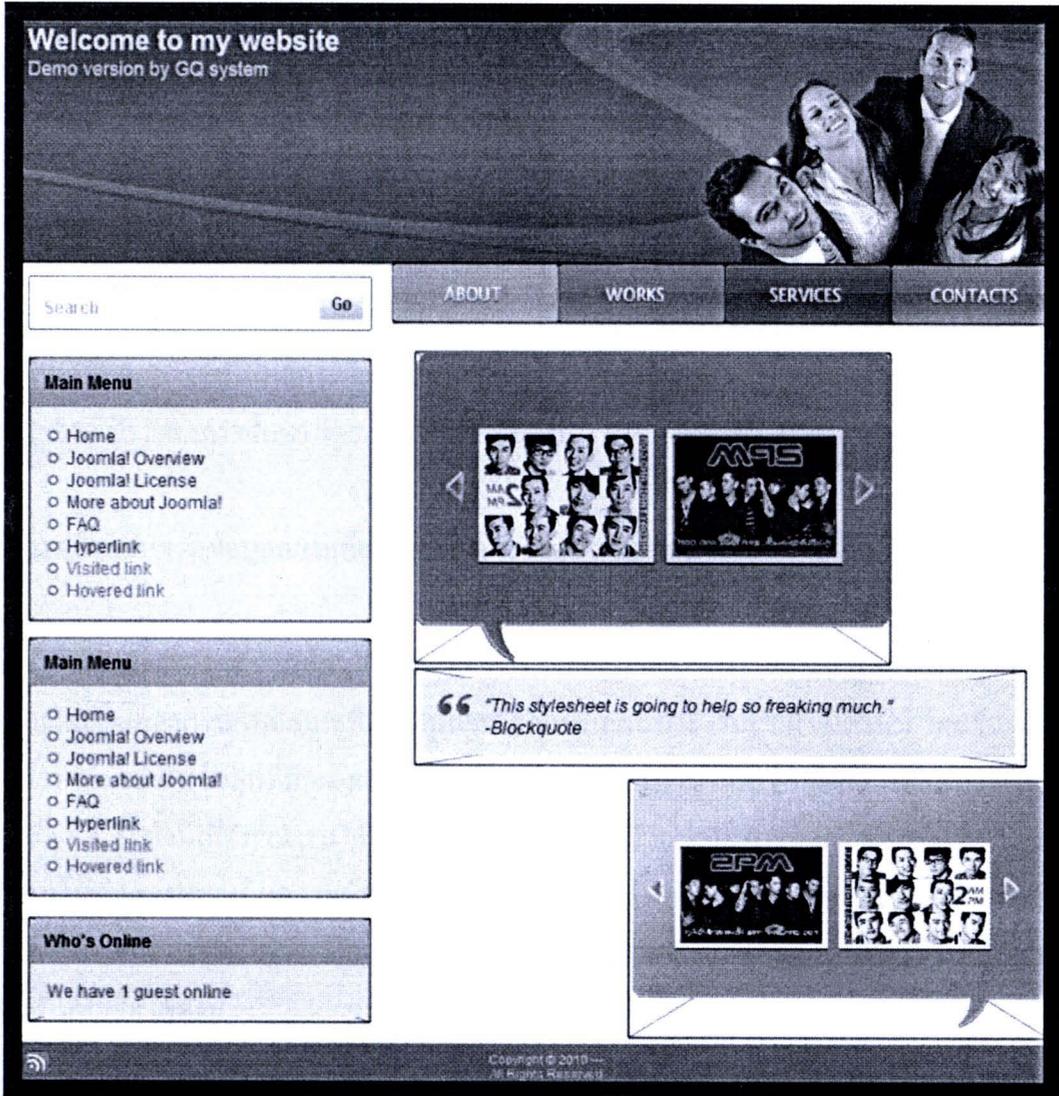
- เมนูแนะนำตัวอย่างต้นแบบ(Template Recommend) สามารถเรียกดูตัวอย่างต้นแบบหรือตัวอย่างเว็บไซต์ที่ระบบแนะนำ ได้จากเมนูนี้



ภาพ 4-13 เมนูแนะนำตัวอย่างต้นแบบ



- เมนูแสดงตัวต้นแบบ (ชนิดรวดเร็ว)



ภาพ 4-14 ตัวต้นแบบชนิดเร็วที่ได้จากการออกแบบส่วนประสานงานกับผู้ใช้