

## บทที่ 4 ผลการศึกษา

การพัฒนาระบบการจัดการเนื้อหาและแม่แบบสำหรับเว็บคอนไอโฟนดำเนินการตามระเบียบวิจัยได้ผลลัพธ์ตามขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้ดังนี้

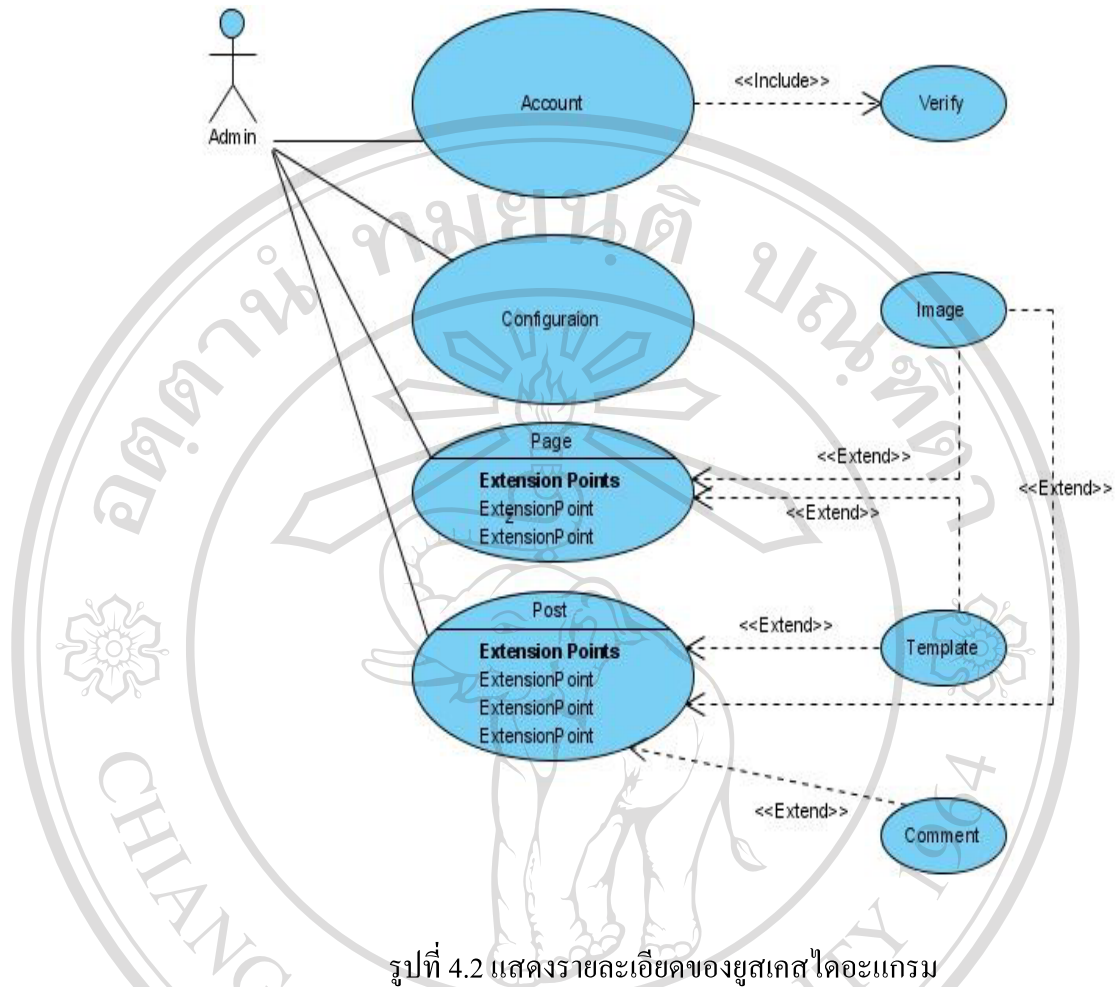
- การเก็บความต้องการและการวิเคราะห์ความต้องการ
- การออกแบบโปรแกรม
- การพัฒนาโปรแกรม
- การทดสอบโปรแกรม
- การส่งมอบโปรแกรม
- ผลลัพธ์ของการออกแบบหน้าจอ

### 4.1 การเก็บความต้องการและการวิเคราะห์ความต้องการ

สามารถเก็บข้อมูลจากพฤติกรรมการใช้งานและความต้องการของผู้ใช้งาน จากการทำการสำรวจ โดยสามารถสกัดความต้องการของผู้ใช้งานออกมาเป็นตารางความต้องการของผู้ใช้งานและแผนภาพยูสเคสไดอะแกรม ดังตารางต่อไปนี้

เลขที่รหัส	ความต้องการหลัก
MWP001	ระบบจัดการผู้ใช้งาน
MWP002	ระบบจัดการรูปภาพ
MWP003	ระบบจัดการความคิดเห็น
MWP004	ระบบจัดการเว็บเพจและบทความ
MWP005	ระบบจัดการรูปแบบ
MWP006	ระบบการตั้งค่าเพื่อใช้ร่วมกับแม่แบบ

ตารางที่ 4.1 Functional Requirements



รูปที่ 4.2 แสดงรายละเอียดของยูสเคสไคอะแกรม

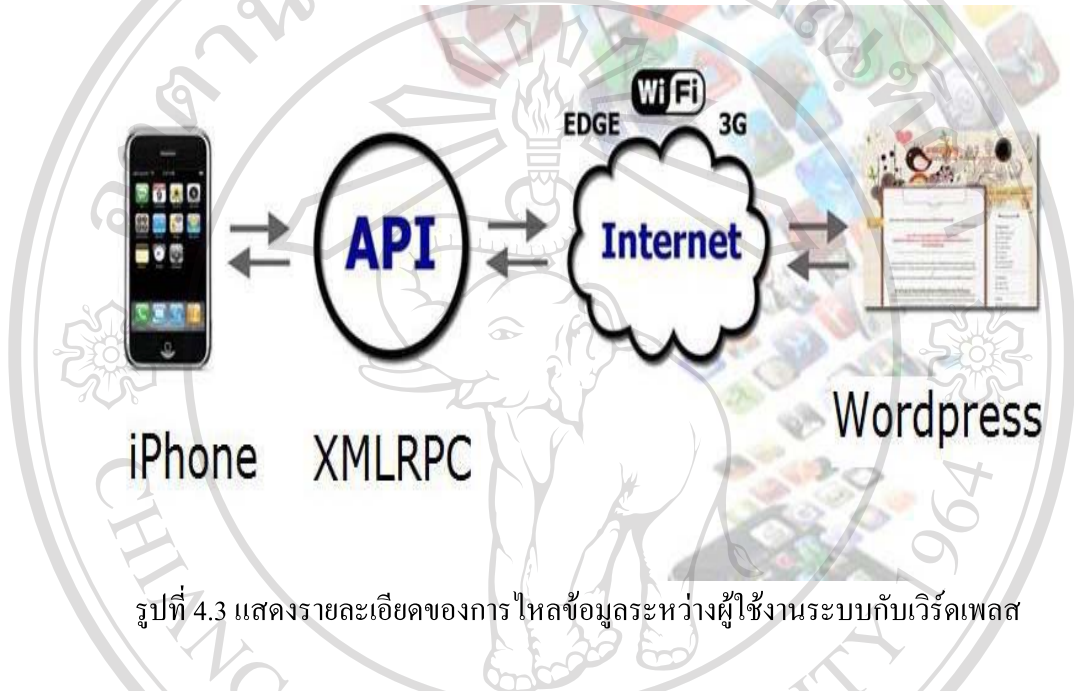
ระบบเริ่มต้นตั้งแต่ผู้ใช้งานเข้าใช้งานระบบจัดการผู้ใช้งาน เพื่อทำการสร้างและบันทึกข้อมูลผู้ใช้งานสำหรับติดต่อกับเว็บไซต์ หลังจากนั้นจะมีการยืนยันความถูกต้องของผู้ใช้งาน หากข้อมูลที่ผู้ใช้งานป้อนเป็นจริงผู้ใช้งานจะสามารถเข้าใช้ระบบต่าง ๆ ได้ประกอบด้วย ระบบการจัดการค่าเพื่อใช้ร่วมกับแม่แบบ ระบบการสร้างเว็บเพจ ระบบการสร้างบทความ ระบบจัดการความคิดเห็น ระบบจัดการแม่แบบและระบบจัดการรูปภาพ เป็นต้น

#### 4.2 การออกแบบโปรแกรม (Software Design)

การออกแบบโปรแกรมสามารถเรียงลำดับขั้นตอนการออกแบบได้ดังต่อไปนี้

##### 4.2.1 การออกแบบภาพรวมของระบบ (System Design) ประกอบด้วย

1. การออกแบบการไหลของข้อมูลระหว่างผู้ใช้งานระบบกับเวิร์ดเพลส



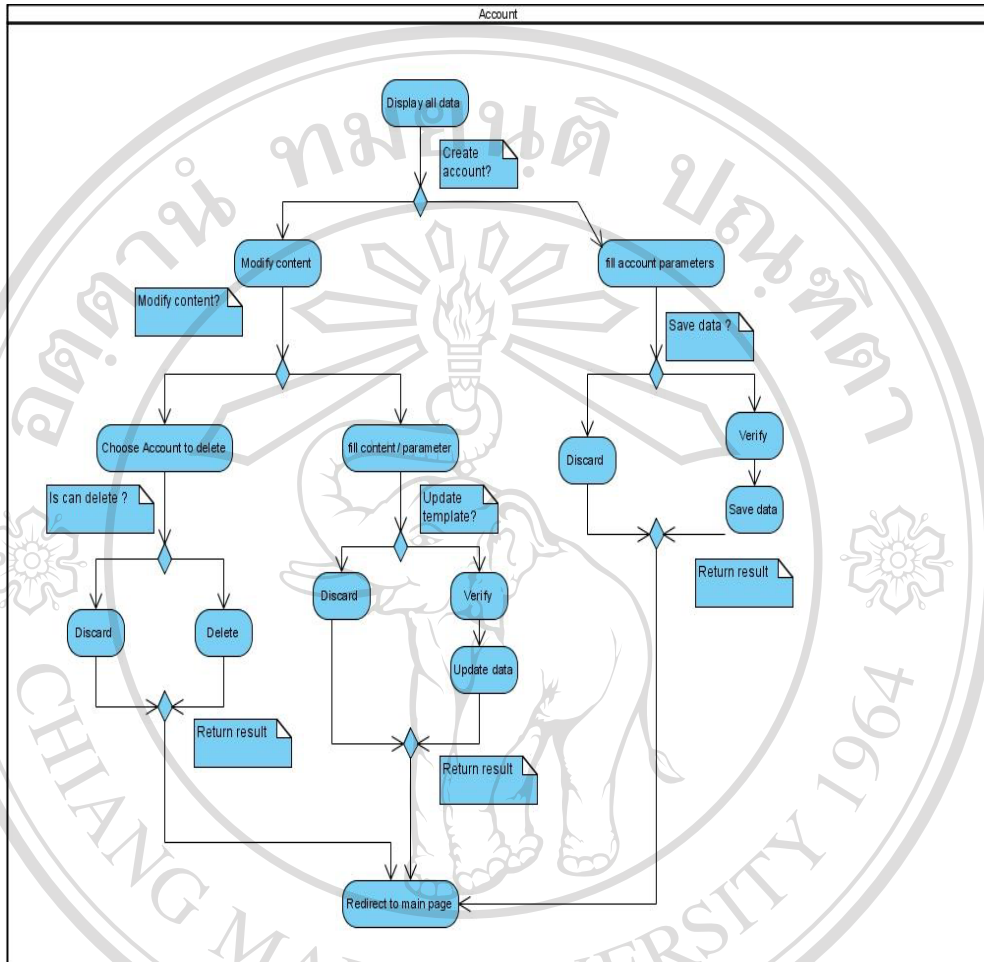
รูปที่ 4.3 แสดงรายละเอียดของการไหลข้อมูลระหว่างผู้ใช้งานระบบกับเวิร์ดเพลส

ระบบการจัดการเนื้อหาและแม่แบบสำหรับเวิร์ดเพลสไอโฟนเป็นระบบที่ทำงานผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยทำการแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านทางเอ็กซ์เอ็มแอลอาร์พีซีกับเวิร์ดเพลส

##### 4.2.2 การออกแบบรายละเอียดของระบบ (Detail Design) ประกอบด้วยไดอะแกรมดังต่อไปนี้

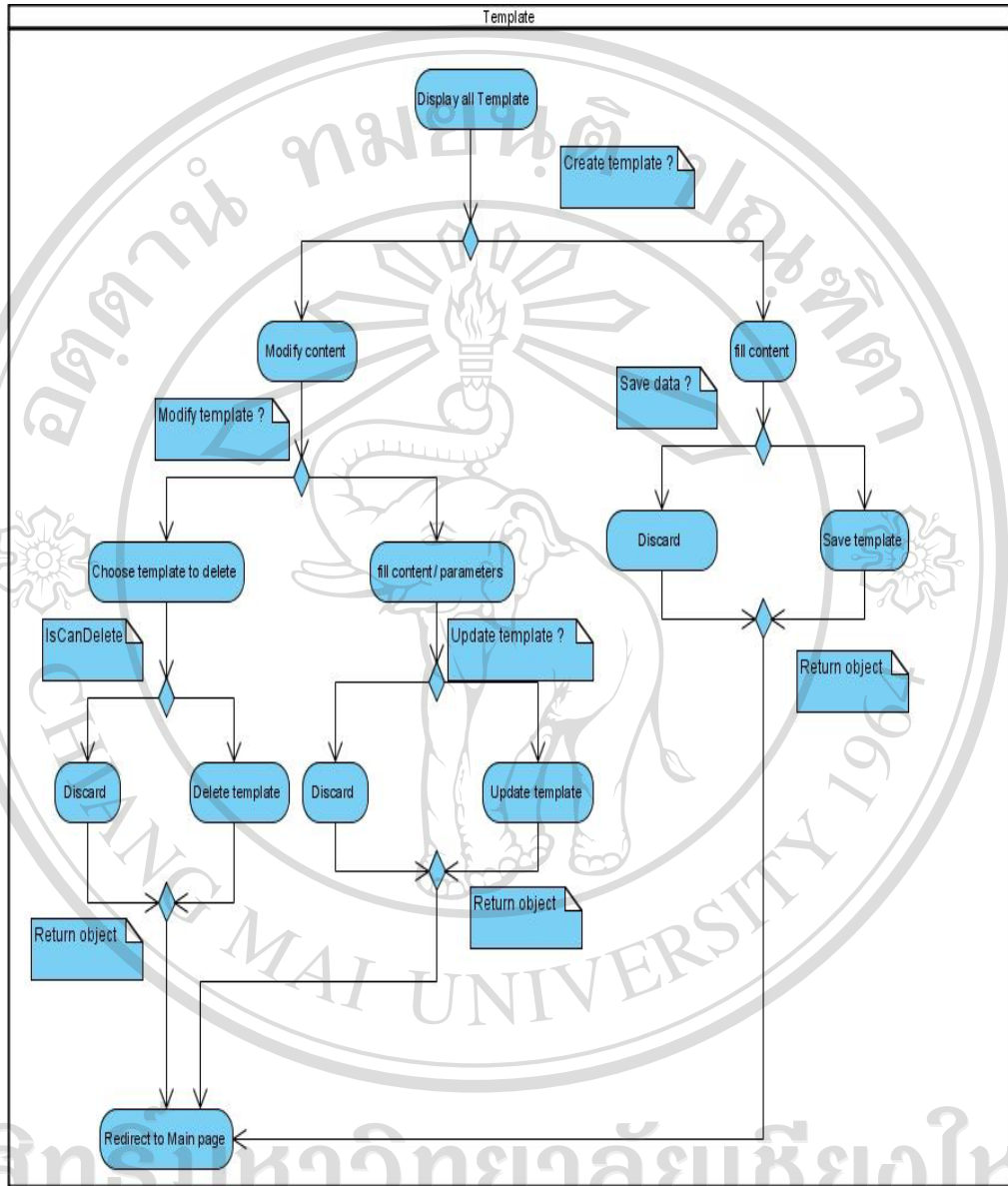
1. การออกแบบแผนภาพกิจกรรม

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved



รูปที่ 4.4 แสดงถึงแผนภาพกิจกรรมสำหรับระบบจัดการข้อมูลผู้ใช้งานของเว็บไซต์

ระบบเริ่มตั้งแต่ผู้ใช้งานเปิดโปรแกรมขึ้นมาผู้ใช้งานจะพบกับรายการเว็บบล็อกทั้งหมดที่มีอยู่ในฐานข้อมูลจากนั้นผู้ใช้งานสามารถเลือกที่จะสร้าง แก้ไขหรือลบข้อมูลผู้ใช้งานได้ ในกรณีที่ผู้ใช้งานทำการสร้างข้อมูลใหม่ขึ้นมาจำเป็นต้องกรอกข้อมูลที่สำคัญคือ ชื่อผู้ใช้งาน รหัสผ่านและยูอาร์แอลของเว็บบล็อกจากนั้นเมื่อผู้ใช้งานทำการบันทึก ระบบจะทำการส่งข้อมูลไปที่เว็บบล็อกนั้นเพื่อตรวจสอบว่าข้อมูลนี้มีอยู่จริงบนเว็บบล็อกปลายทาง หรือกรณีที่ผู้ใช้งานทำการแก้ไขข้อมูลใด ๆ ระบบจะทำการตรวจสอบไปที่เว็บบล็อกปลายทางเช่นกัน หลังจากระบบจะแสดงผลการตรวจสอบหากผ่านจะแสดงหน้าจอหลักขึ้นมา



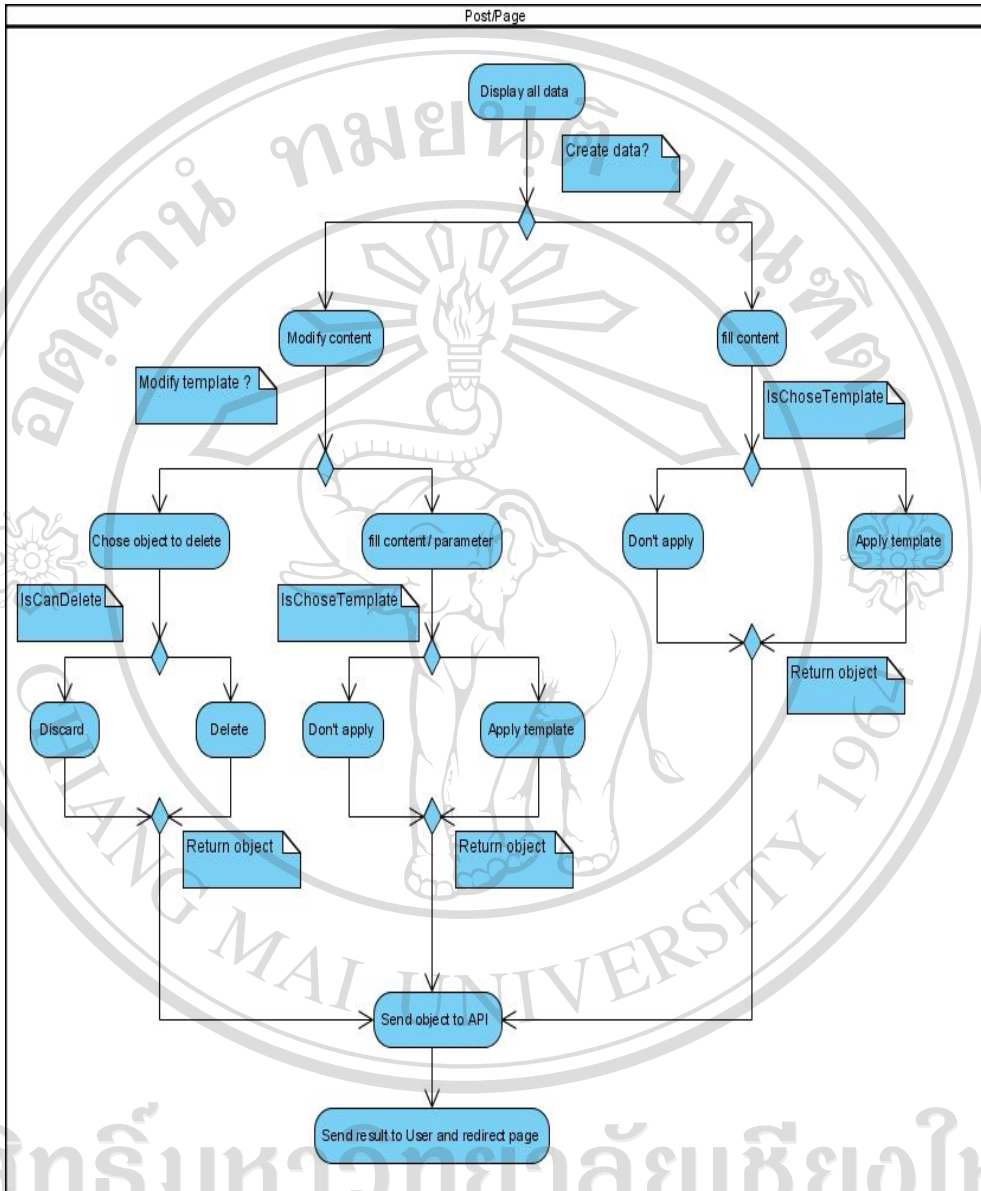
รูปที่ 4.5 แสดงถึงแผนภาพกิจกรรมสำหรับการจัดการแม่แบบ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University

All rights reserved

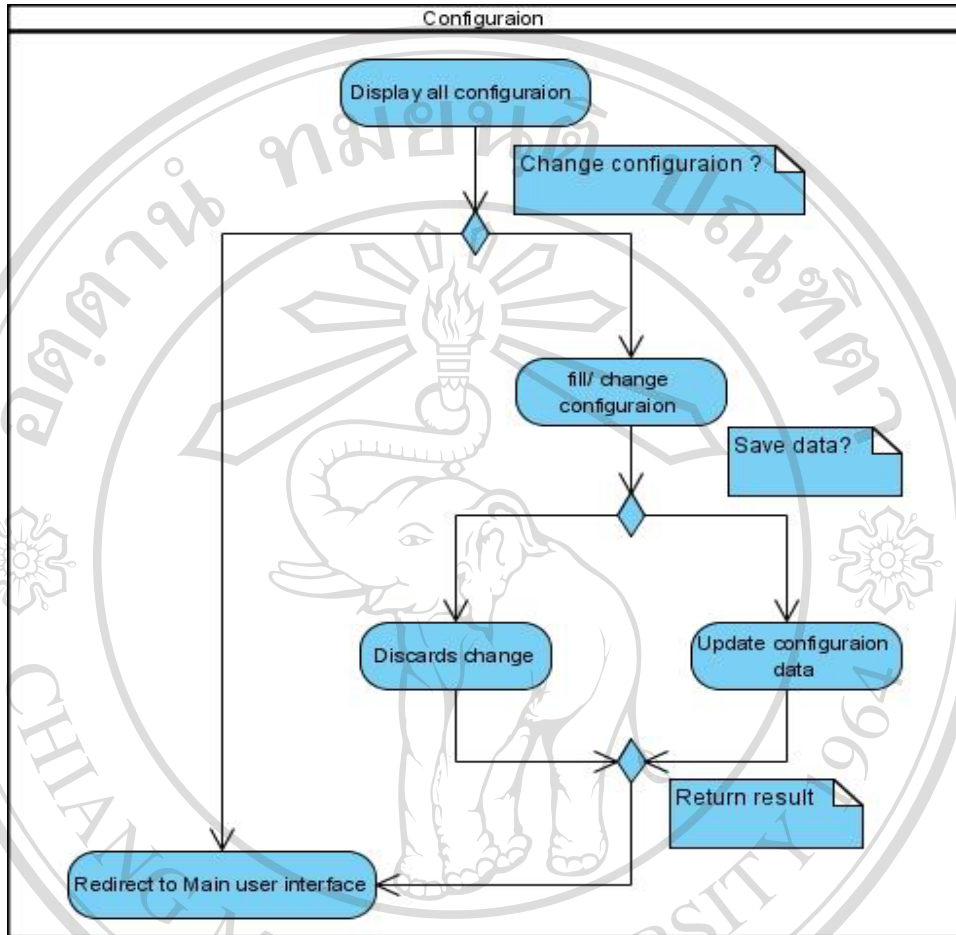
การจัดการแม่แบบเริ่มต้นแต่ผู้ใช้งานเข้าสู่ระบบแม่แบบจากนั้น ระบบจะแสดงรายการแม่แบบที่มีทั้งหมดในฐานข้อมูล โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกแม่แบบที่ต้องการใช้งานจากรายการแม่แบบ จากนั้นเมื่อผู้ใช้งานทำการบันทึก ระบบจะทำการเก็บข้อมูลไว้ในฐานข้อมูลแล้วจึงแสดงหน้าจอหลักเมื่อบันทึกเสร็จ



รูปที่ 4.6 แสดงถึงแผนภาพกิจกรรมสำหรับการสร้างเว็บเพจหรือบทความ

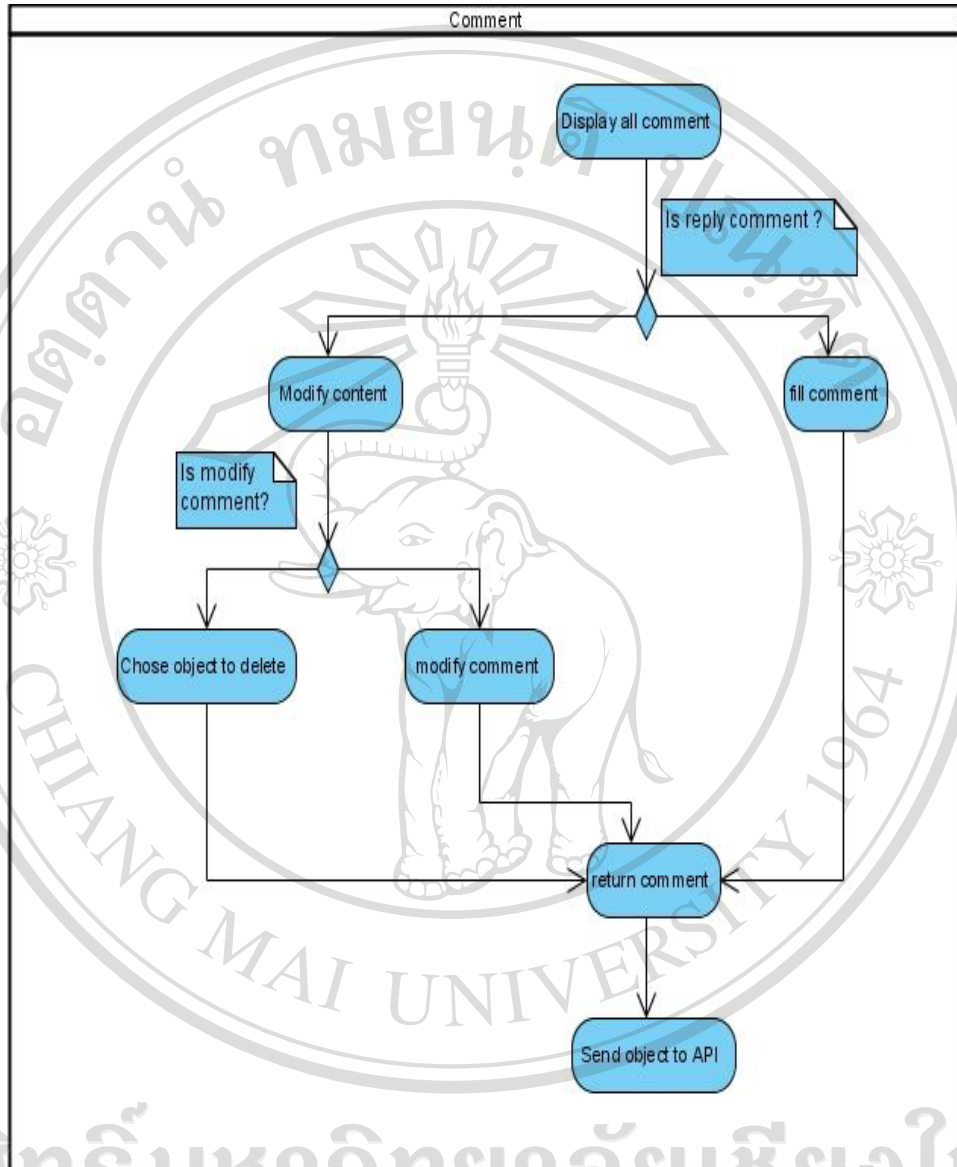
ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright © by Chiang Mai University  
All rights reserved

การสร้างเว็บเพจหรือบทความเริ่มตั้งแต่ผู้ใช้งานเข้าใช้ระบบการสร้างเว็บเพจหรือบทความ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถสร้างหรือแก้ไขได้ โดยผู้ใช้งานสามารถป้อนหัวข้อ สถานะและเนื้อหา จากนั้นเมื่อผู้ใช้งานบันทึกระบบจะทำการตรวจสอบการใช้แม่แบบก่อนจะส่งข้อมูลไปที่เวิร์ดเพลสผ่าน XMLRPC



รูปที่ 4.7 แสดงถึงแผนภาพกิจกรรมสำหรับการกำหนดค่าเพื่อใช้ร่วมกับเวิร์ดเพลส

การกำหนดค่าที่ใช้ร่วมกับแม่แบบนั้นเริ่มตั้งแต่ผู้ใช้งานเข้าใช้ระบบกำหนดค่า ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนแปลงค่าเดิมที่ได้กำหนดไว้ได้ประกอบด้วย จำนวนคอลัมน์ ขนาดของรูปและกรอบรูป จากนั้นเมื่อผู้ใช้งานทำการบันทึก ระบบจะทำการเก็บข้อมูลไว้ในฐานข้อมูลแล้วจึงแสดงหน้าจอหลักเมื่อทำการบันทึกสำเร็จ



รูปที่ 4.8 แสดงถึงแผนภาพกิจกรรมสำหรับการจัดการความคิดเห็น

การจัดการความคิดเห็นเริ่มตั้งแต่ผู้ใช้งานเข้าใช้ระบบจัดการความคิดเห็น ซึ่งผู้ใช้งานสามารถตอบกลับ แก้ไขความคิดเห็นและสถานะความคิดเห็นในระบบได้ จากนั้นเมื่อผู้ใช้งานทำการบันทึก ระบบจะทำการส่งข้อมูลไปที่เว็รด์เพลสผ่าน

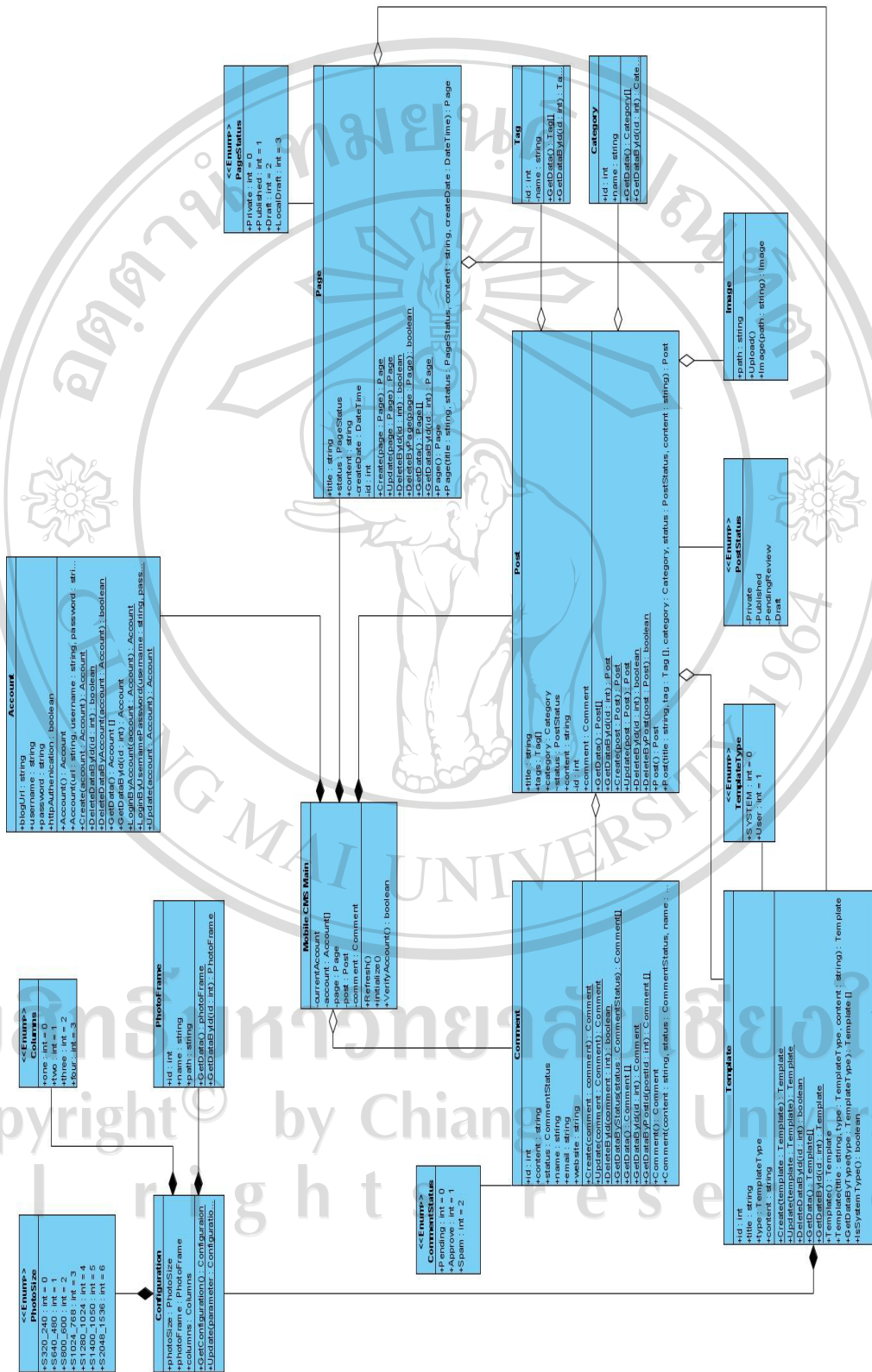


#### 4.2.3 การออกแบบคลาสไดอะแกรม (Class Diagram)

การออกแบบคลาสไดอะแกรมในการพัฒนาระบบนี้ ได้ใช้ดีไซน์แพทเทิร์นและการออกแบบโดยใช้โดเมนเข้ามาช่วยในการออกแบบ โดยสามารถแบ่งออกเป็นคลาสต่าง ๆ ได้ดังนี้

- Page เป็นคลาสที่ใช้สำหรับการสร้างเว็บเพจ
- Post เป็นคลาสที่ใช้สำหรับการสร้างบทความ
- Comment เป็นคลาสที่ใช้สำหรับการจัดการความคิดเห็น
- Configuration เป็นคลาสที่ใช้กำหนดค่าเพื่อใช้ร่วมกันกับแม่แบบ
- Image เป็นคลาสที่ใช้สำหรับการจัดการรูปภาพ
- Template เป็นคลาสที่ใช้สำหรับการจัดการแม่แบบ

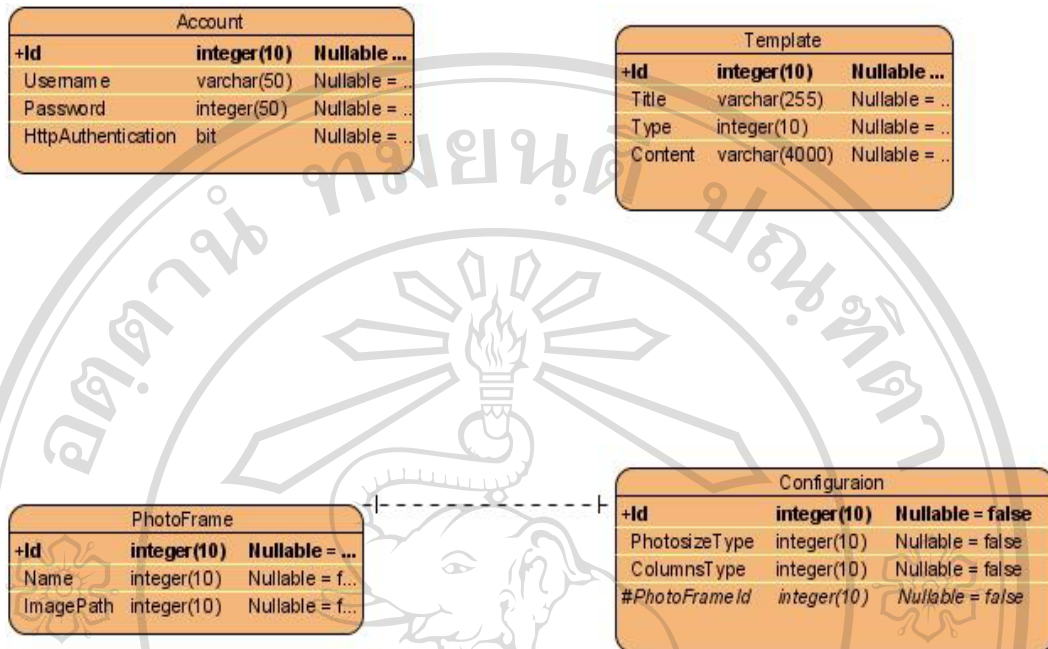
นอกจากนี้ยังมีคลาสย่อย ๆ อีกมากมายที่อยู่ในลักษณะของคลาสข้อมูลเช่น Class Columns, Class Photosize เป็นต้น



รูปที่ 4.9 แสดง Class Diagram ของระบบจัดการเนื้อหาและแม่แบบสำหรับเว็บไซต์บนมือถือ

ลิขสิทธิ์ © โดย Chiang Mai University  
 All rights reserved

## 4.2.4 การออกแบบ ER Diagram



รูปที่ 4.10 แสดง ER Diagram ของระบบจัดการเนื้อหาและแม่แบบสำหรับเวิร์ดเพลสบนไอโฟน

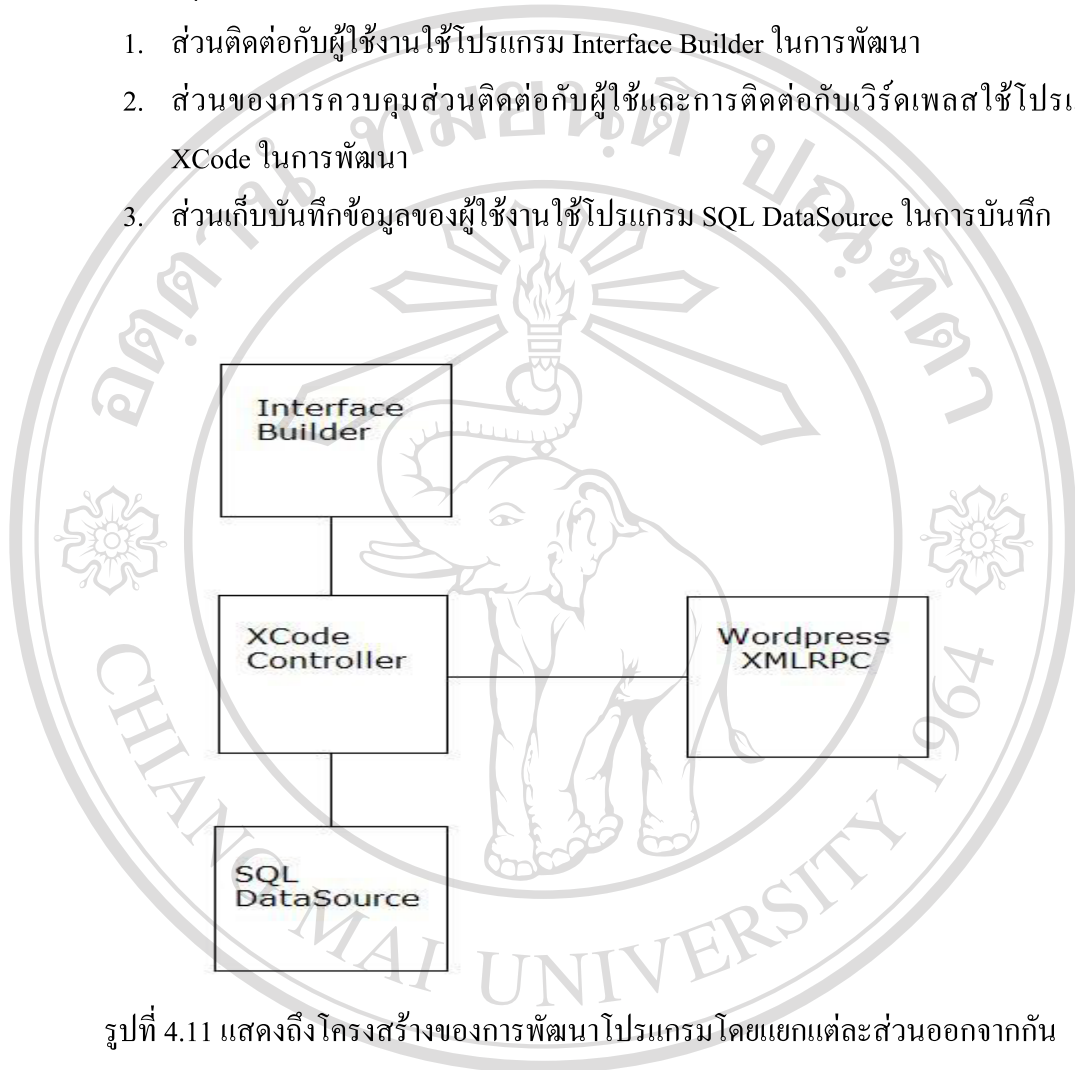
การออกแบบ ER Diagram บนการพัฒนาแบบนี้ได้ออกแบบอ้างอิงมาจากคลาสไดอะแกรมโดยที่จะเก็บข้อมูลบางส่วนเพียงเท่านั้น เนื่องจากการใช้งานโดยส่วนใหญ่เน้นฟังฟังอาศัยกับเวิร์ดเพลส เป็นสำคัญ โดยไดอะแกรมที่ออกแบบมาประกอบด้วย

1. ตารางข้อมูลผู้ใช้งาน (Account) ใช้สำหรับเก็บบันทึกข้อมูลของเว็บล็อกผู้ใช้งาน
2. ตารางข้อมูลแม่แบบ (Template) ใช้สำหรับเก็บบันทึกข้อมูลแม่แบบทั้งหมดที่มีอยู่ในระบบ
3. ตารางข้อมูลการกำหนดค่า (Configuration) ใช้สำหรับเก็บบันทึกข้อมูลที่ผู้ใช้งานกำหนดไว้กับระบบเช่น ค่าของจำนวนคอลัมน์ ค่าของขนาดรูปภาพ และกรอบรูปที่ผู้ใช้งานเลือกใช้
4. ตารางข้อมูลกรอบรูป (Photo Frame) ใช้สำหรับเก็บบันทึกข้อมูลกรอบรูปของแม่แบบ

## 4.3 การพัฒนาโปรแกรม (Software Contruction)

การพัฒนาโปรแกรมดำเนินตามขั้นตอนของการออกแบบโปรแกรมโดยการพัฒนาแบ่งเป็นส่วน ๆ ดังต่อไปนี้

1. ส่วนติดต่อกับผู้ใช้งานใช้โปรแกรม Interface Builder ในการพัฒนา
2. ส่วนของการควบคุมส่วนติดต่อกับผู้ใช้และการติดต่อกับเว็รด์เพลสใช้โปรแกรม XCode ในการพัฒนา
3. ส่วนเก็บบันทึกข้อมูลของผู้ใช้งานใช้โปรแกรม SQL DataSource ในการบันทึก



รูปที่ 4.11 แสดงถึงโครงสร้างของการพัฒนาโปรแกรมโดยแยกแต่ละส่วนออกจากกัน

#### 4.4 การทดสอบโปรแกรม (Software Testing)

หลังจากที่เสร็จสิ้นการพัฒนาซอฟต์แวร์ผู้ศึกษาได้ใช้เทคนิคในการทดสอบแบบกล่องดำ ซึ่งช่วยให้การทดสอบเป็นไปอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้จุดสำคัญของกระบวนการทดสอบแบบกล่องดำนั้น อยู่ข้อมูลนำเข้ากับข้อมูลที่เป็นผลลัพธ์นั้นมีค่าตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ โดยการทดสอบได้ทำการทดสอบโดยการป้อนค่าที่ถูกและผิดเข้าสู่โปรแกรม โดยการทดสอบแบบนี้ทำให้ผู้ทดสอบลดจำนวนข้อมูลที่จะใช้ทำการทดสอบลงมาและยังสามารถทำการทดสอบได้ไวและมีประสิทธิภาพอีกด้วย

#### 4.5 การส่งมอบโปรแกรม (Software Release)

หลังจากที่ผ่านการพัฒนาและทดสอบและแก้ไขเสร็จสิ้นแล้วจึงนำมาประยุกต์เพื่อใช้จริง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 4.5.1 จัดทีมงานเพื่อใช้สนับสนุนการปรับระบบขึ้นสู่สถานะแวดล้อมจริง
- 4.5.2 การจัดเตรียมคู่มือควบคู่ไปกับการติดตั้งซอฟต์แวร์
- 4.5.3 การจัดเตรียมรองรับผลตอบรับและนำไปปรับปรุงในรุ่นต่อไป



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

#### 4.6 ผลลัพธ์ของการออกแบบหน้าจอ

การออกแบบส่วนการแสดงผลทางจอภาพ เป็นส่วนที่ใช้แสดงผลขอข้อมูลที่ต้องการของระบบ และเป็นส่วนที่ใช้รับข้อมูลจากภายนอกระบบ รวมถึงเป็นส่วนที่ใช้สำหรับการปรับปรุงข้อมูลในฐานข้อมูลของระบบและของเว็บไซต์ โดยประกอบด้วยหน้าจอต่างๆ ดังต่อไปนี้

##### 4.6.1 การออกแบบหน้าจอสำหรับการจัดการผู้ใช้งานของเว็บไซต์

หน้าจอสำหรับการจัดการการเพิ่ม แก้ไขเว็บบล็อกของเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานต้องการทำการเชื่อมต่อ



รูปที่ 4.12 แสดงการออกแบบหน้าจอสำหรับการเพิ่มข้อมูลเว็บบล็อกเข้าสู่ระบบ

จากรูปที่ 4.12 อธิบายส่วนต่างๆของหน้าจอประกอบด้วย ยูอาร์แอลของเว็บไซต์ ชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่าน โดยเมื่อผู้ใช้งานกดไปที่ช่องรับข้อมูลเพื่อทำการป้อนค่า โดยมีส่วนการควบคุมได้แก่ปุ่ม “Save” และ “Cancel” หลังจากนั้นระบบจะทำการยืนยันโดยการเชื่อมต่อไปที่เว็บไซต์เพื่อทดลองติดต่อกับทางเซิร์ฟเวอร์

##### 4.6.2 การออกแบบรายการเว็บบล็อกของเว็บไซต์

หน้าจอแสดงรายการของเว็บบล็อกทั้งหมดที่มีอยู่ในระบบของผู้ใช้งาน โดยที่ผู้ใช้งานสามารถเลือกเข้าใช้งานเพื่อเข้าไปเพิ่มหรือแก้ไขข้อมูลต่างๆ ของเว็บบล็อกได้



รูปที่ 4.13 แสดงการออกแบบหน้าจอการแสดงเว็บบล็อก

จากรูปที่ 4.13 อธิบายส่วนต่างๆของหน้าจอ เป็นส่วนแสดงรายการเว็บบล็อกที่ผู้ใช้งานมีอยู่ในระบบ โดยที่ผู้ใช้งานสามารถที่จะทำการเพิ่ม แก้ไข และ ลบข้อมูลเว็บบล็อกผ่านส่วนควบคุมได้แก่ปุ่ม “Edit” และ “+” เพื่อใช้สำหรับแก้ไขหรือเพิ่มข้อมูลเว็บบล็อก

#### 4.6.3 การออกแบบหน้าจอสำหรับบทความ

หลังจากที่ผู้ใช้งานทำการเลือกเว็บบล็อกที่ต้องการใช้งานเสร็จสิ้น ระบบจะทำการแสดงหน้าจอสำหรับบทความขึ้นมาเป็นหน้าหลักเนื่องมาจากการโพสข้อความของผู้ใช้งานมีความเคลื่อนไหวตลอดเวลา ดังนั้นผู้ใช้งานจึงมีความต้องการที่จะเห็นว่ามีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับบทความนั้น



รูปที่ 4.14 แสดงการออกแบบหน้าจอสำหรับบทความ

จากรูปที่ 4.14 อธิบายส่วนต่าง ๆ ของหน้าจอประกอบด้วย

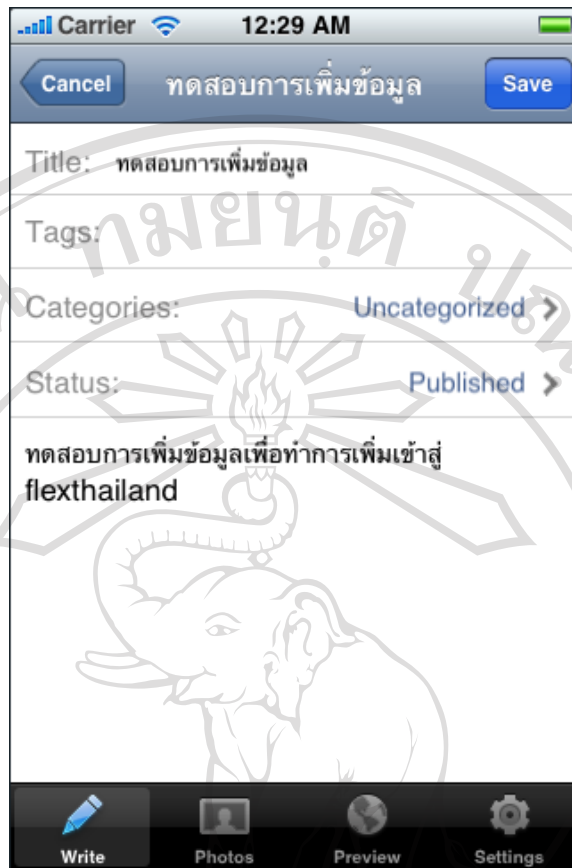
1. รายการบทความทั้งหมดที่มีอยู่ของเว็บบล็อกนั้น โดยที่ระบบจะทำการดึงข้อมูล 10 อันดับบทความล่าสุดมาแสดงประกอบด้วย หัวข้อและวันที่สร้าง
2. เมนูต่าง ๆ ที่สำคัญของระบบเช่น เมนูของระบบ บทความ เว็บเพจ แม่แบบและการจัดการค่า

นอกจากนั้นหากผู้ใช้งานต้องการกลับไปหน้าจอแสดงรายการเว็บบล็อกสามารถทำได้โดยกดที่ปุ่มควบคุม “Back” หรือผู้ใช้งานสามารถสร้างบทความได้โดยคลิกที่ปุ่มควบคุม “Add”

#### 4.6.4 การออกแบบหน้าจอสำหรับการสร้างบทความ

หน้าจอสำหรับการสร้างบทความเพื่อใช้สำหรับส่งข้อมูลของบทความขึ้นบนเว็บบล็อก ประกอบด้วยเมนูและรายละเอียดที่จำเป็นสำหรับการสร้างบทความดังนี้





(1)

(2)

รูปที่ 4.15 แสดงการออกแบบหน้าจอสำหรับการสร้างบทความ

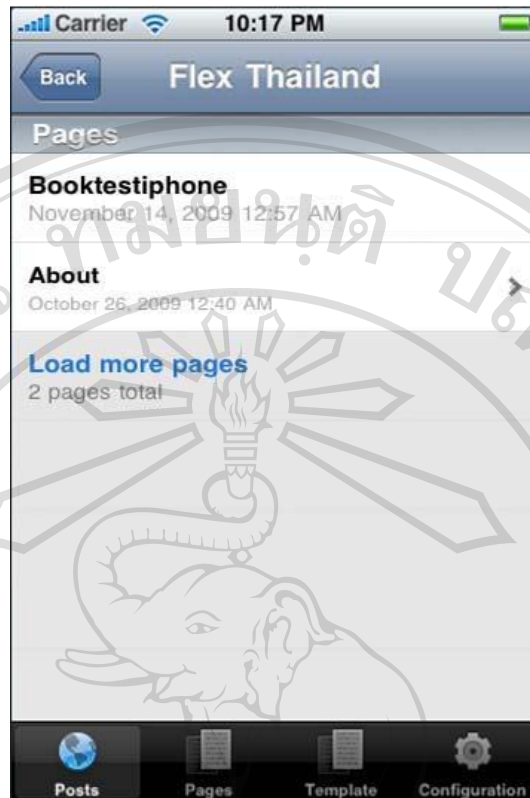
จากรูปที่ 4.15 อธิบายส่วนต่างๆของหน้าจอ ประกอบด้วย

1. ส่วนของแบบฟอร์มการรับข้อมูลของบทความประกอบด้วย หัวข้อ แท็ก กลุ่มสถานะและเนื้อหาของบทความ

2. เมนูต่าง ๆ ที่สำคัญของระบบเช่นระบบ สร้างบทความ รูปภาพ เป็นต้น

#### 4.6.5 การออกแบบหน้าจอสำหรับเว็บเพจ

หน้าจอแสดงรายการของเว็บเพจทั้งหมดที่มีอยู่ในเว็บบล็อก โดยที่ผู้ใช้งานสามารถเลือกเข้าใช้งานเพื่อเข้าไปเพิ่มหรือแก้ไขข้อมูลต่าง ๆ ของเว็บเพจได้



รูปที่ 4.16 แสดงการออกแบบหน้าจอสำหรับจัดการเว็บเพจ

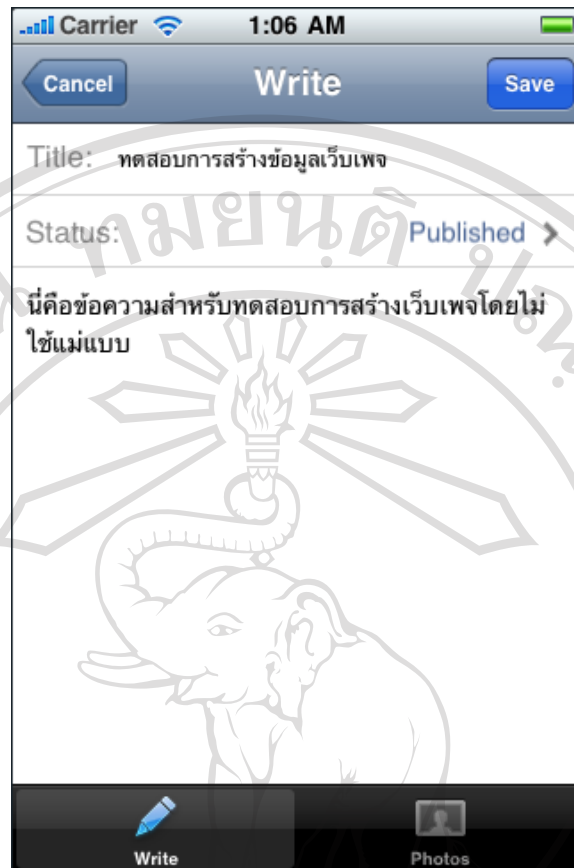
จากรูปที่ 4.16 อธิบายส่วนต่าง ๆ ของหน้าจอประกอบด้วย

1. รายการเว็บเพจทั้งหมดที่มีอยู่ของเว็บบล็อกนั้น โดยที่ระบบจะทำการดึงข้อมูล 10 อันดับเว็บเพจล่าสุดมาแสดงประกอบด้วย หัวข้อและวันที่สร้าง
2. เมนูต่าง ๆ ที่สำคัญของระบบเช่น เมนูของระบบ บทความ เว็บเพจ แม่แบบและการจัดการค่า

นอกจากนั้นหากผู้ใช้งานต้องการกลับไปหน้าจอแสดงรายการเว็บบล็อกสามารถทำได้โดยกดที่ปุ่มควบคุม “Back” หรือผู้ใช้งานสามารถสร้างเว็บเพจได้โดยกดที่ปุ่มควบคุม “Add”

#### 4.6.6 การออกแบบหน้าจอสำหรับการสร้างเว็บเพจ

หน้าจอจัดการเว็บเพจที่มีอยู่บนเว็บเพลสเพื่อใช้สำหรับส่งข้อมูลของเว็บเพจขึ้นบนเว็บบล็อก ประกอบด้วยเมนูและรายละเอียดที่จำเป็นสำหรับการสร้างบทความดังนี้



รูปที่ 4.17 แสดงการออกแบบหน้าจอสำหรับการสร้างเว็บเพจ

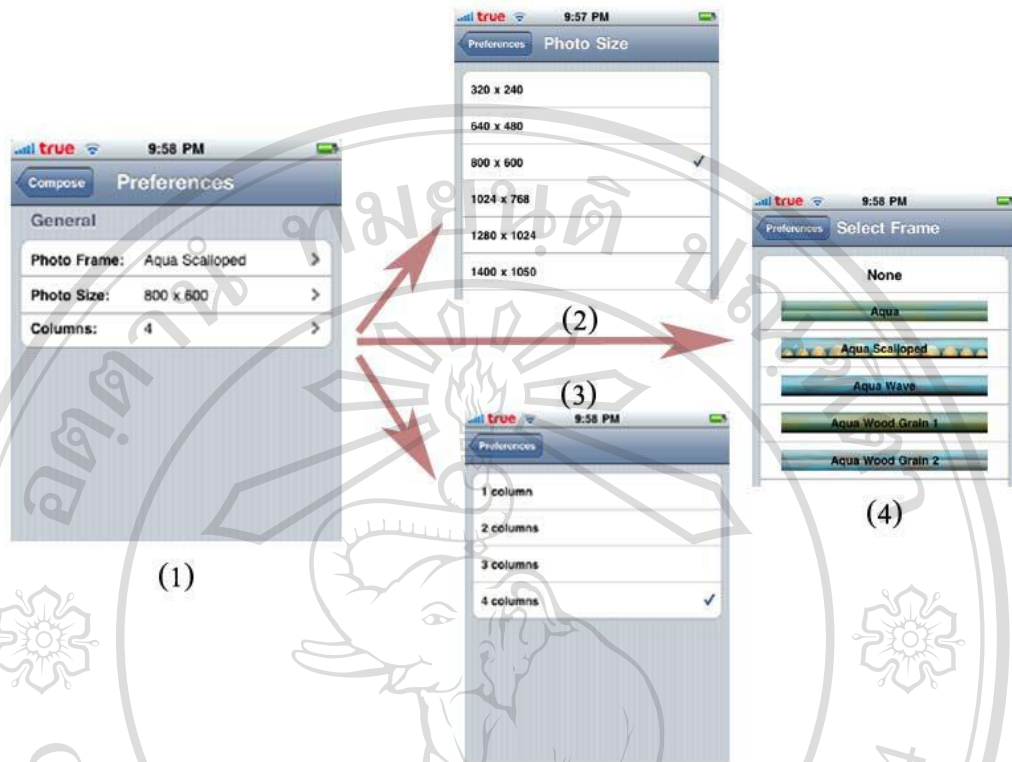
จากรูปที่ 4.17 อธิบายส่วนต่างๆของหน้าจอ ดังนี้

1. ส่วนของแบบฟอร์มการรับข้อมูลของบทความประกอบด้วย หัวข้อ สถานะและเนื้อหาของเว็บเพจ

2. เมนูต่าง ๆ ที่สำคัญของระบบเช่นระบบ สร้างเนื้อหา รูปภาพ เป็นต้น

#### 4.6.7 การออกแบบหน้าจอสำหรับการตั้งค่าของแม่แบบ

หน้าจอสำหรับการตั้งค่าของแม่แบบ มีไว้เพื่อจุดประสงค์ในการปรับปรุงขนาดของค่าต่าง ๆ เช่น กำหนดขนาดของรูปภาพ จำนวนคอลัมน์และกรอบรูป เพื่อความสะดวกในการใช้งานแม่แบบ ดังนี้



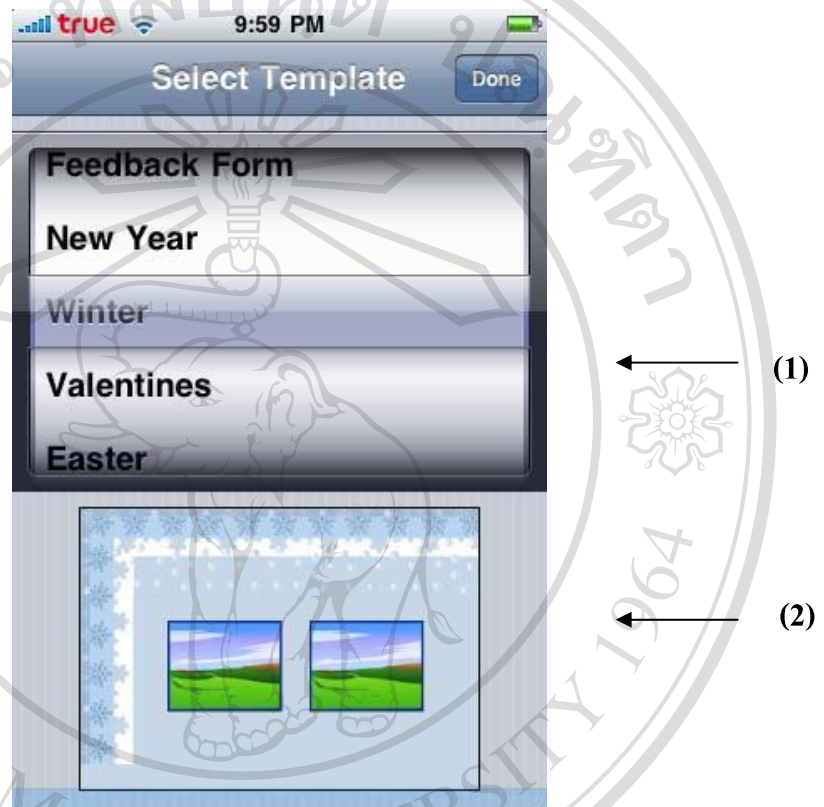
รูปที่ 4.18 แสดงการออกแบบหน้าจอสำหรับการกำหนดค่าต่าง ๆ ของแม่แบบ

จากรูปที่ 4.18 อธิบายส่วนต่าง ๆ ของหน้าจอดังนี้

1. หน้าจอรายการของค่าที่ใช้สำหรับกำหนดกับแม่แบบ ประกอบด้วย กรอบรูปขนาดรูปและจำนวนคอลัมน์
2. หน้าจอสำหรับกำหนดขนาดของรูปภาพที่ใช้ร่วมกับแม่แบบประกอบด้วยขนาดกว้างคูณยาวดังต่อไปนี้ 320 x 240, 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024, 1400 x 1050 และ 2054 x 1536 เป็นต้น
3. หน้าจอสำหรับกำหนดจำนวนของคอลัมน์ประกอบด้วย 1 Column, 2 Columns, 3 Columns และ 4 Columns
4. หน้าจอสำหรับกำหนดรายละเอียดของกรอบรูปภาพเพื่อใช้เป็นส่วนประกอบในการตกแต่งรูปภาพของแม่แบบ

#### 4.6.8 การออกแบบหน้าจอสำหรับแสดงแม่แบบ

หน้าจอสำหรับกำหนดแม่แบบมีจุดประสงค์เพื่อใช้สำหรับการเลือกแม่แบบเข้าไปใช้งานในระบบเว็บเพจหรือระบบบทความ



รูปที่ 4.19 แสดงการออกแบบหน้าจอสำหรับแม่แบบ

จากรูปที่ 4.19 อธิบายส่วนต่างๆของหน้าจอ ดังนี้

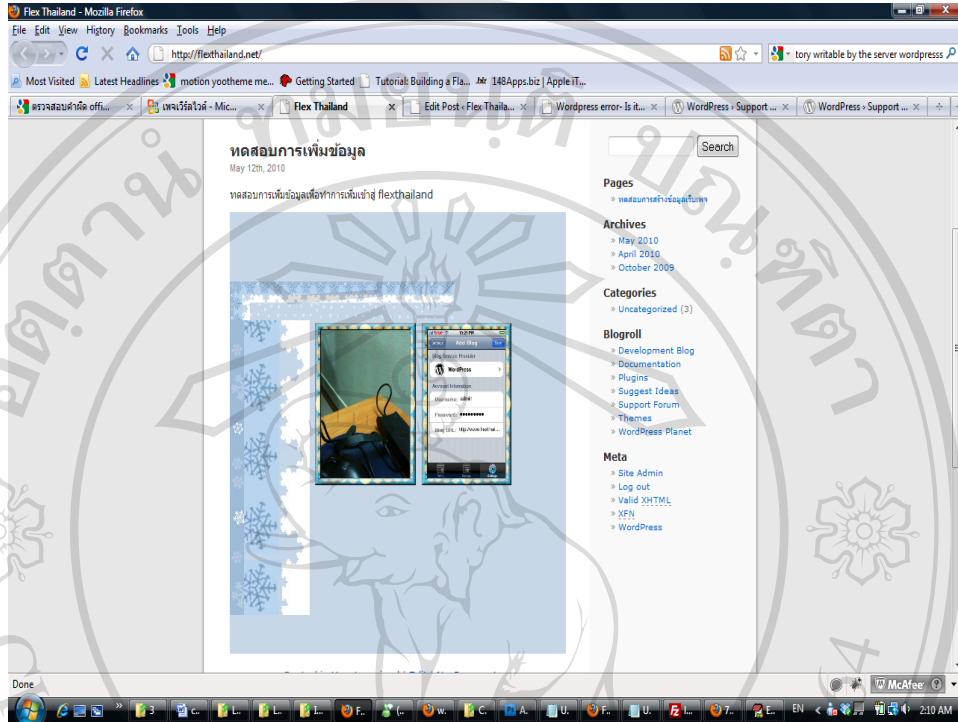
1. ส่วนรายการแม่แบบที่มีอยู่ในระบบ โดยผู้ใช้งานสามารถเลื่อนเพื่อเปลี่ยนค่าของแม่แบบได้

2. ส่วนแสดงรูปแบบของแม่แบบเพื่อใช้สำหรับจำลองการแสดงผลของรูปแบบที่จะแสดงบนเว็บไซต์

โดยผู้ใช้งานสามารถทำการบันทึกข้อมูลแม่แบบผ่านปุ่มควบคุม “Done” เพื่อทำการบันทึกข้อมูลเข้าสู่ฐานข้อมูล

#### 4.6.9 ผลลัพธ์ที่เกิดบนเว็บไซต์

หน้าจอแสดงผลหลังจากที่ได้ทำการสร้างบทความผ่านโปรแกรม



รูปที่ 4.20 แสดงหน้าจอผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นบนเว็บไซต์

จากรูปที่ 4.20 ผู้ใช้งานได้เลือกประเภทแม่แบบชนิด “Winter” โดยกำหนดจำนวนคอลัมน์เป็นชนิด 2 คอลัมน์จึงทำให้ได้ผลแสดงดังรูปภาพ