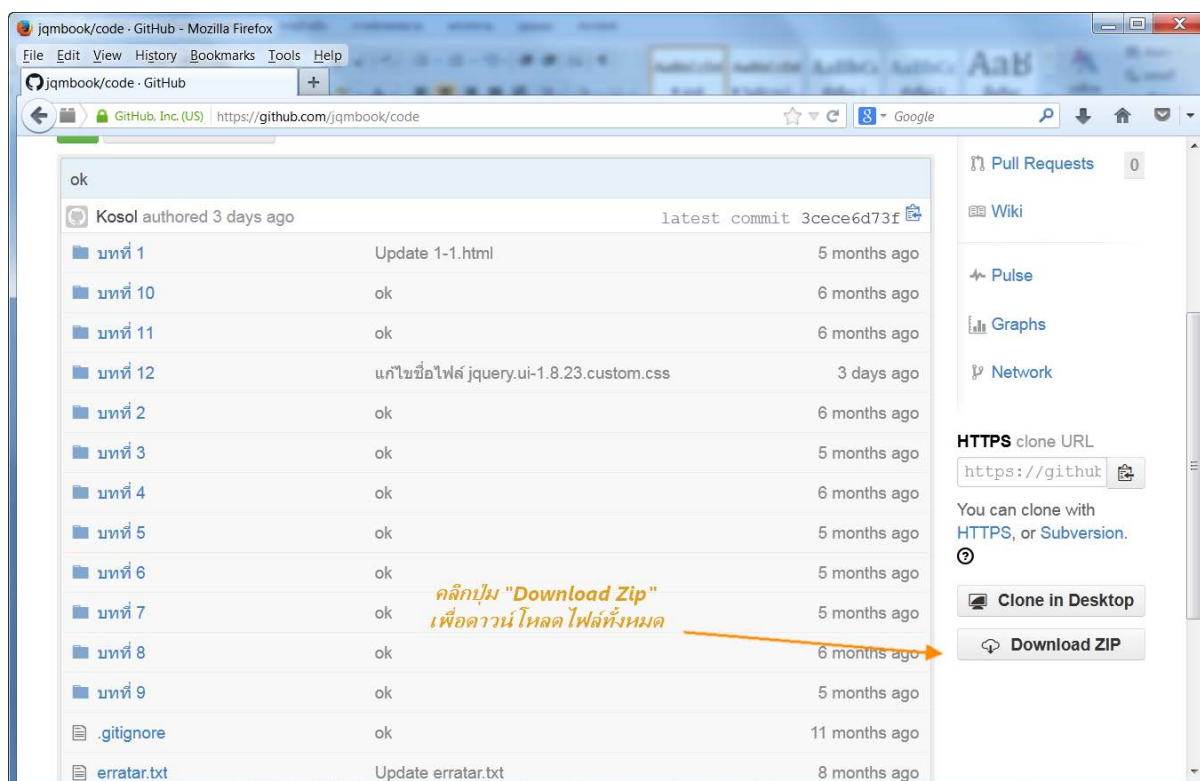


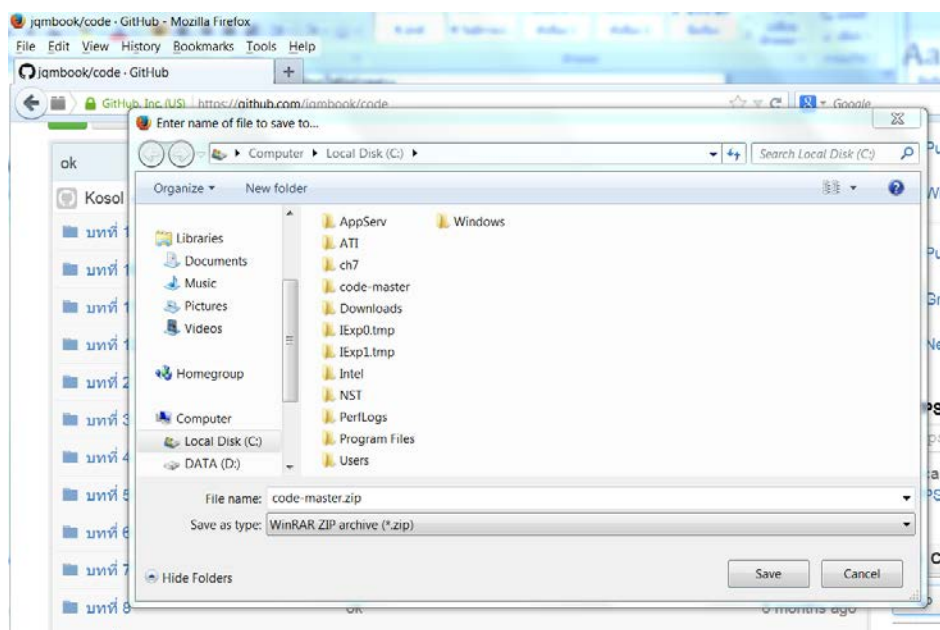
บทที่ 4 การเปิดดูไฟล์ตัวอย่าง

1. ดาวน์โหลดโค้ดที่เว็บไซต์ <https://github.com/jqmbook/code>

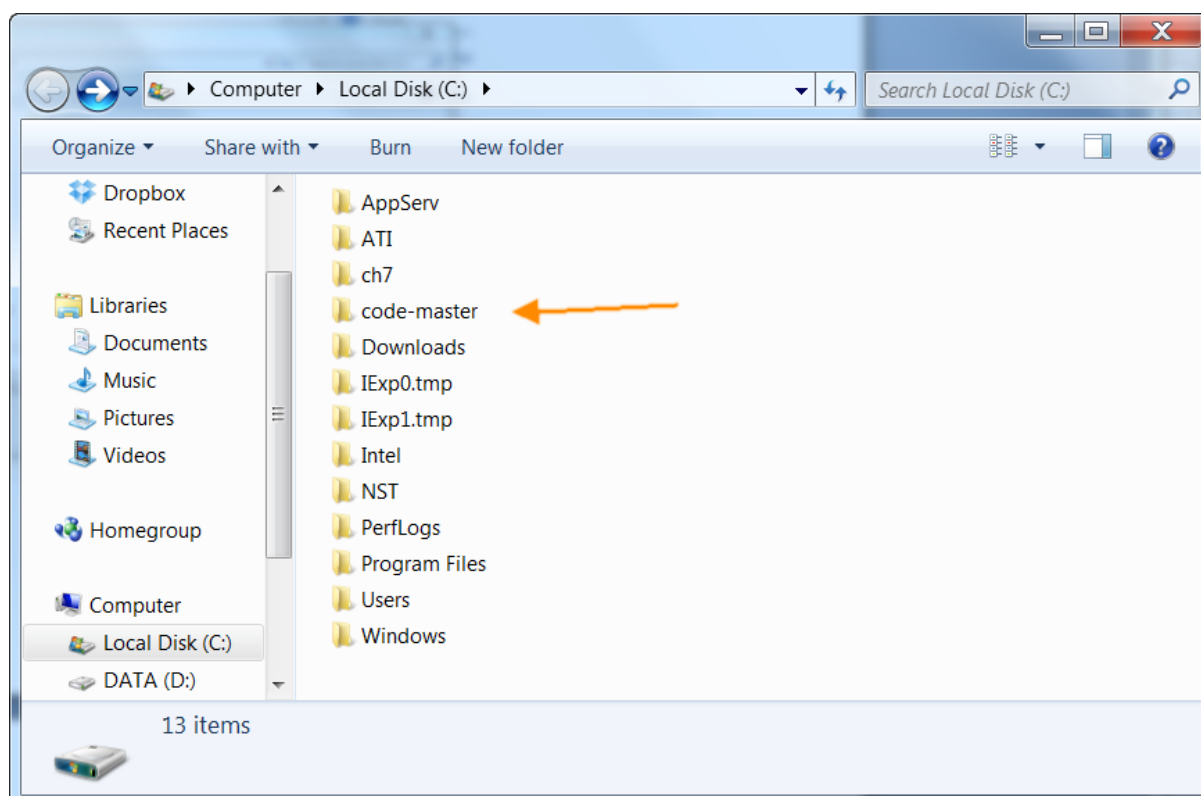


จากรูป ให้คลิกปุ่ม "Download Zip" เพื่อดาวน์โหลดไฟล์ทั้งหมด

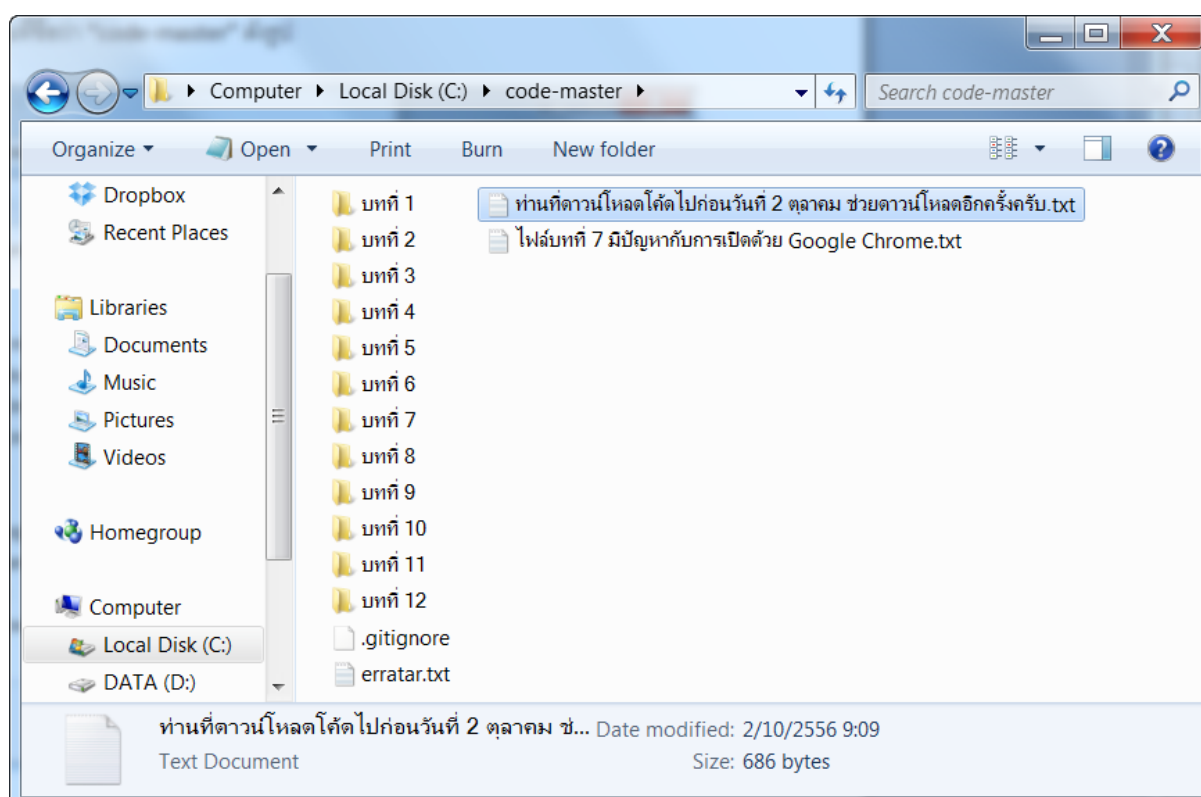
2. จะมีหน้าต่างขึ้นมาให้ดาวน์โหลดไฟล์ชื่อ code-master.zip ให้เราเลือกแฟ้มที่จะจัดเก็บไฟล์ (ในที่นี้คือไดรฟ์ C:)



3. แยกไฟล์ code-master.zip จะได้แฟ้มที่ชื่อว่า "code-master"



4. เปิดแฟ้ม code-master ขึ้นในจะมีไฟล์ของแต่ละบทอยู่

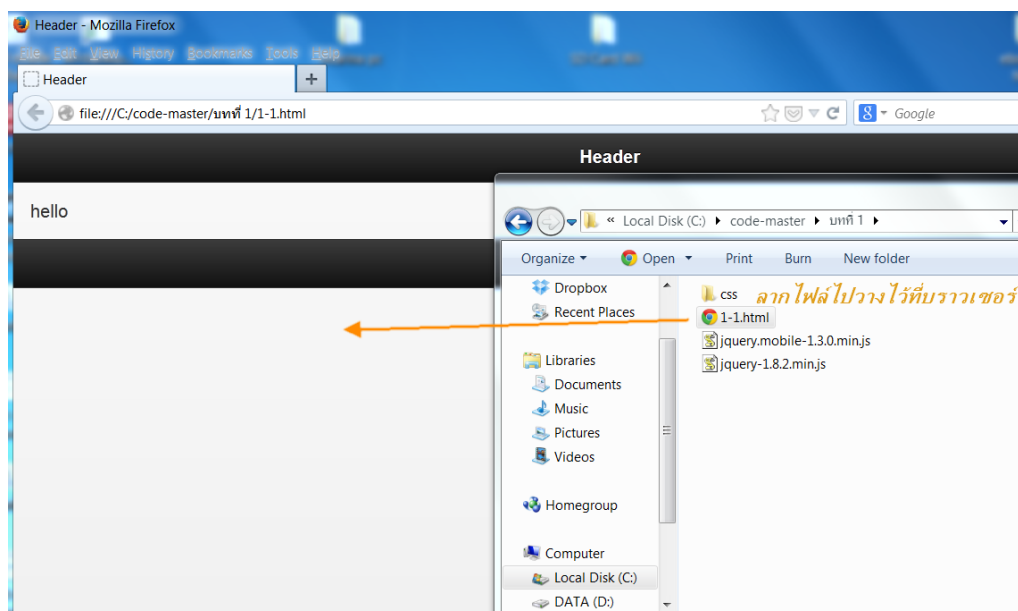


5. เปิดดูไฟล์ตัวอย่าง

5.1 เปิดดูไฟล์ตัวอย่างด้วยบราวเซอร์

5.1.1 เปิดไฟล์โดยตรง

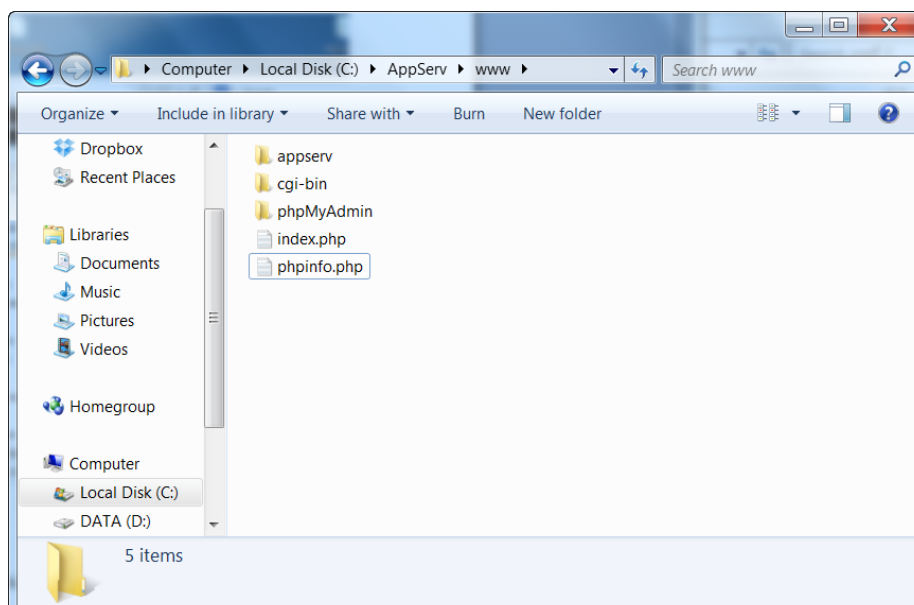
ให้เปิดบราวเซอร์ขึ้นมา แล้วลากไฟล์ตัวอย่างที่ต้องการไปวางไว้ในหน้าต่างบราวเซอร์



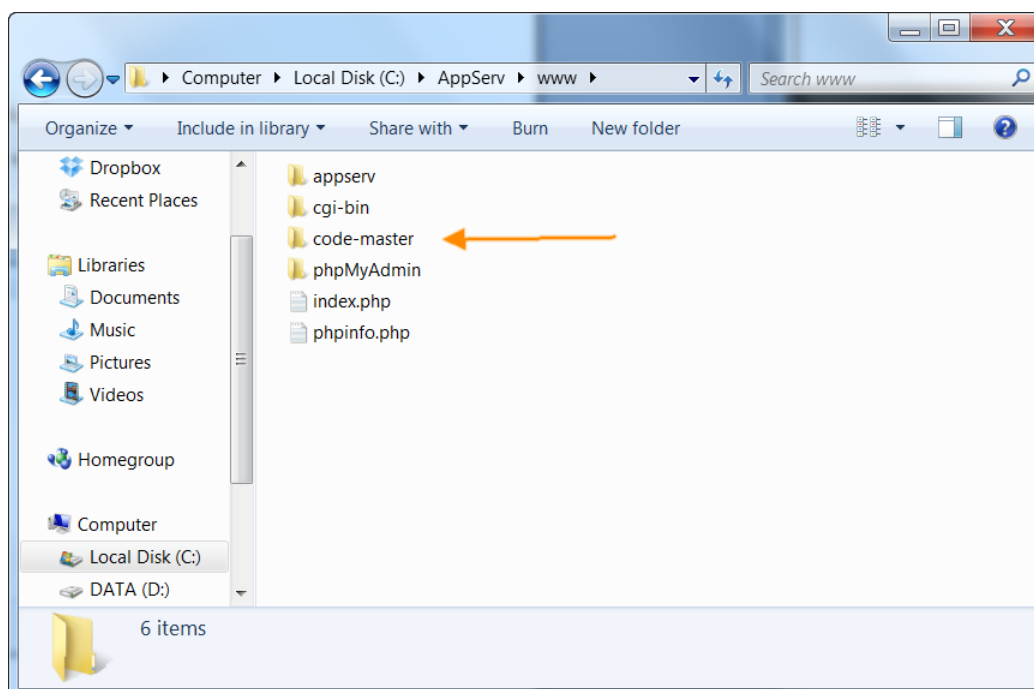
5.1.2 เปิดไฟล์ผ่านเว็บเซิร์ฟเวอร์

ให้นำแฟ้ม `code-master` ไปวางไว้ในแฟ้มเอกสาร `html` ของเว็บเซิร์ฟเวอร์

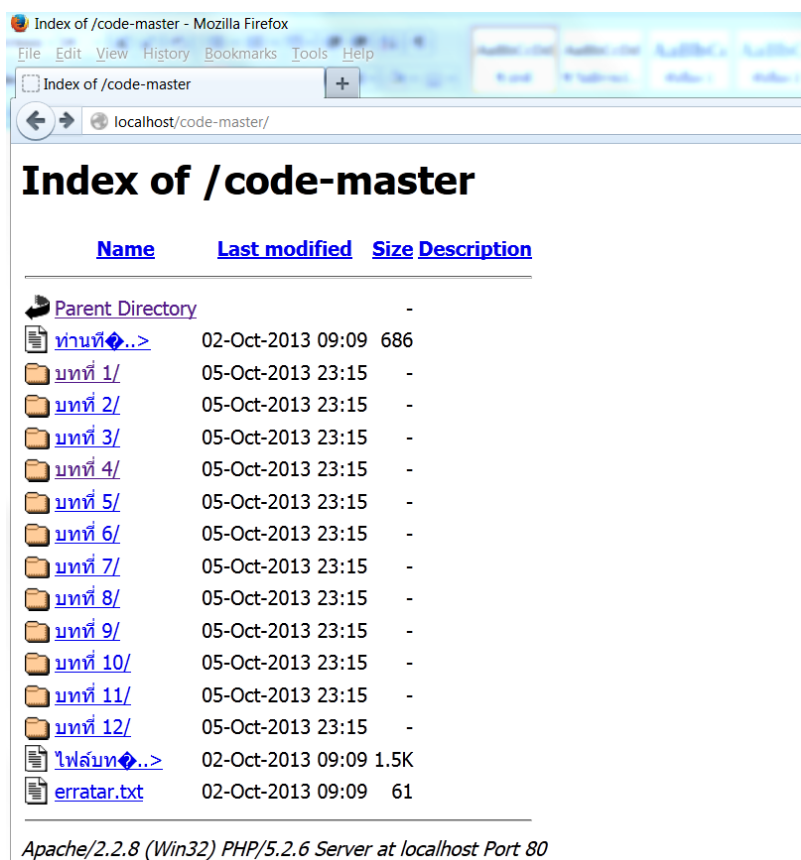
หากผู้ผ่านติดตั้งโปรแกรม Appserv ไว้ที่ไดรฟ์ C: แฟ้มเอกสาร `html` จะอยู่ที่ `C:\Appserv\www`



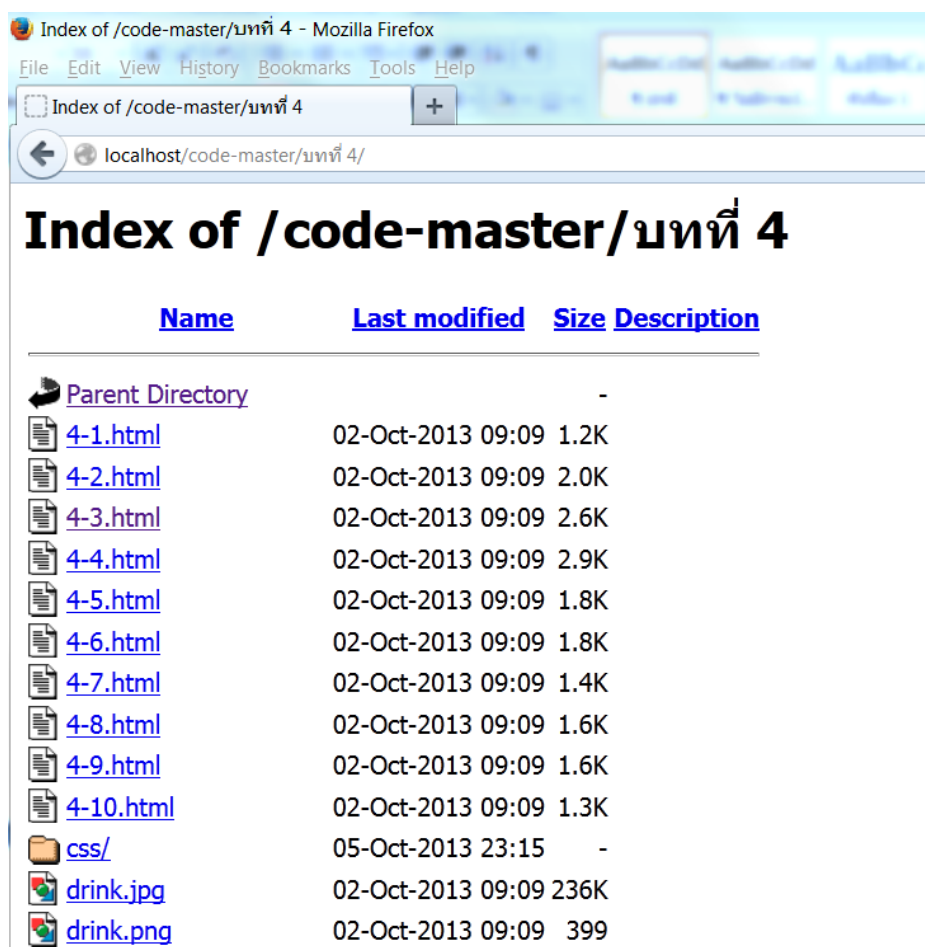
ให้นำแฟ้ม code-master มาวางไว้ดังรูป



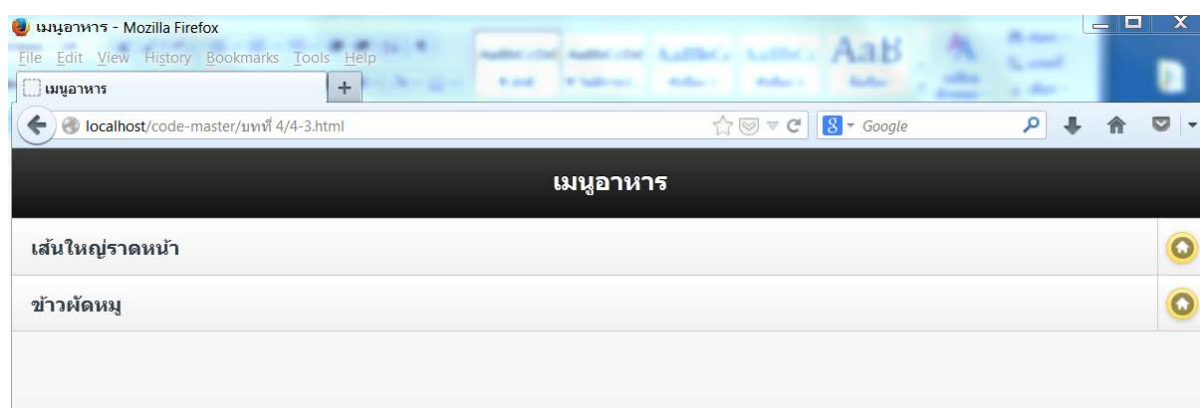
จากนั้นให้เปิดบราวเซอร์ขึ้นมา แล้วพิมพ์ url เป็น <http://localhost/code-master>



ให้คลิกเลือกแฟ้มบทที่ต้องการจะเปิด หากเลือก “บทที่ 4” หน้าจอจะแสดงดังรูป

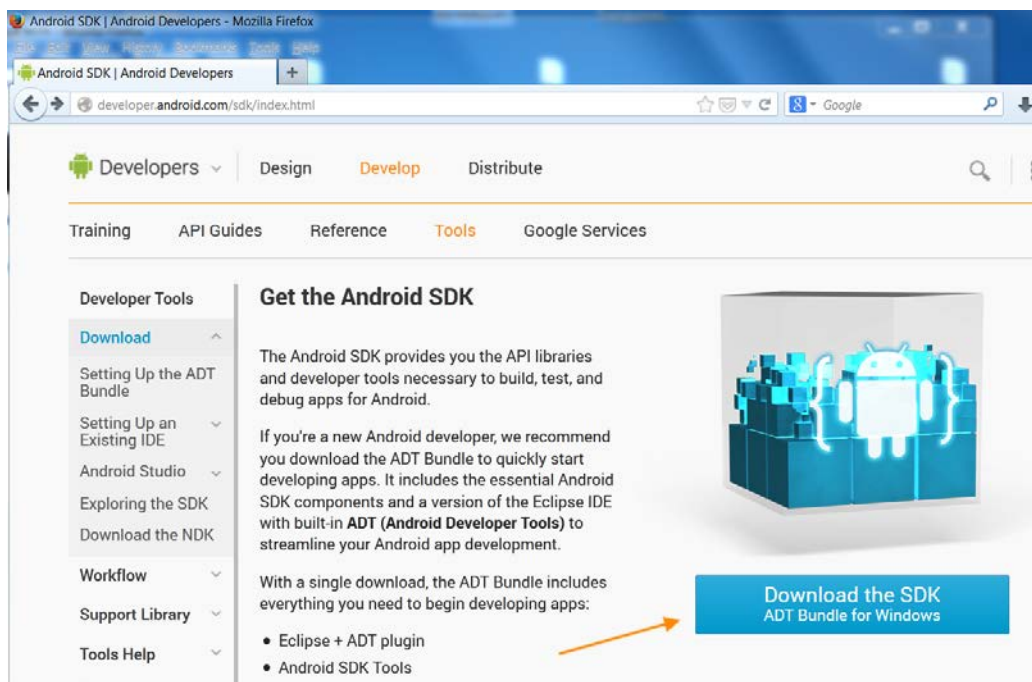


จากนั้น ให้คลิกไฟล์ที่ต้องการจะเปิด

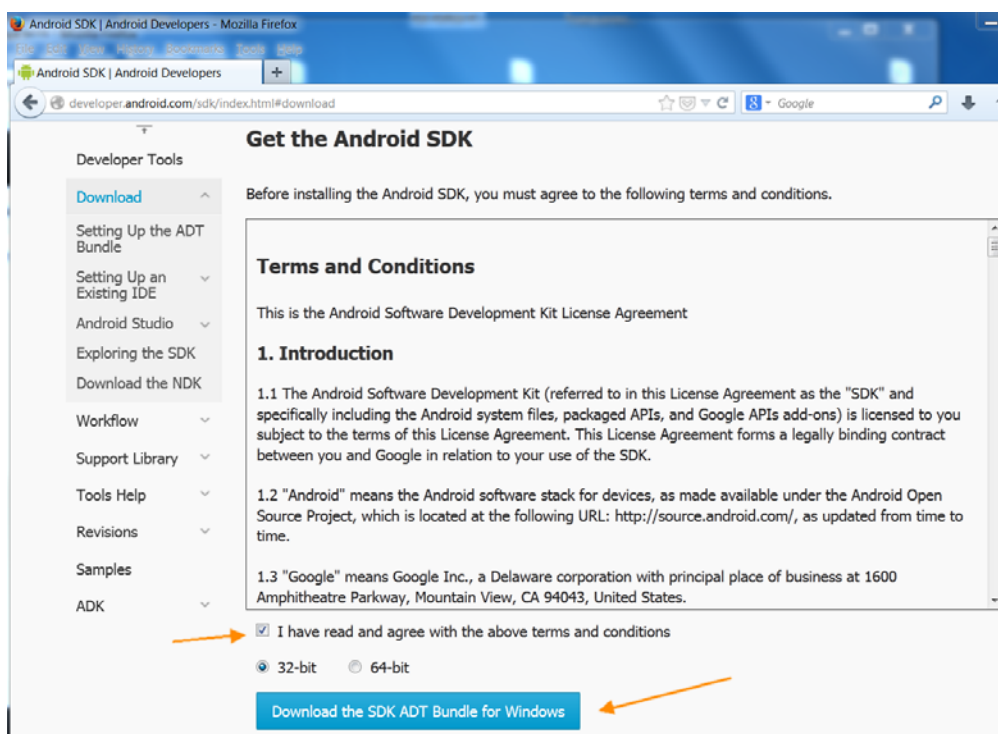


5.2 เปิดดูไฟล์ตัวอย่างด้วย Android Emulator

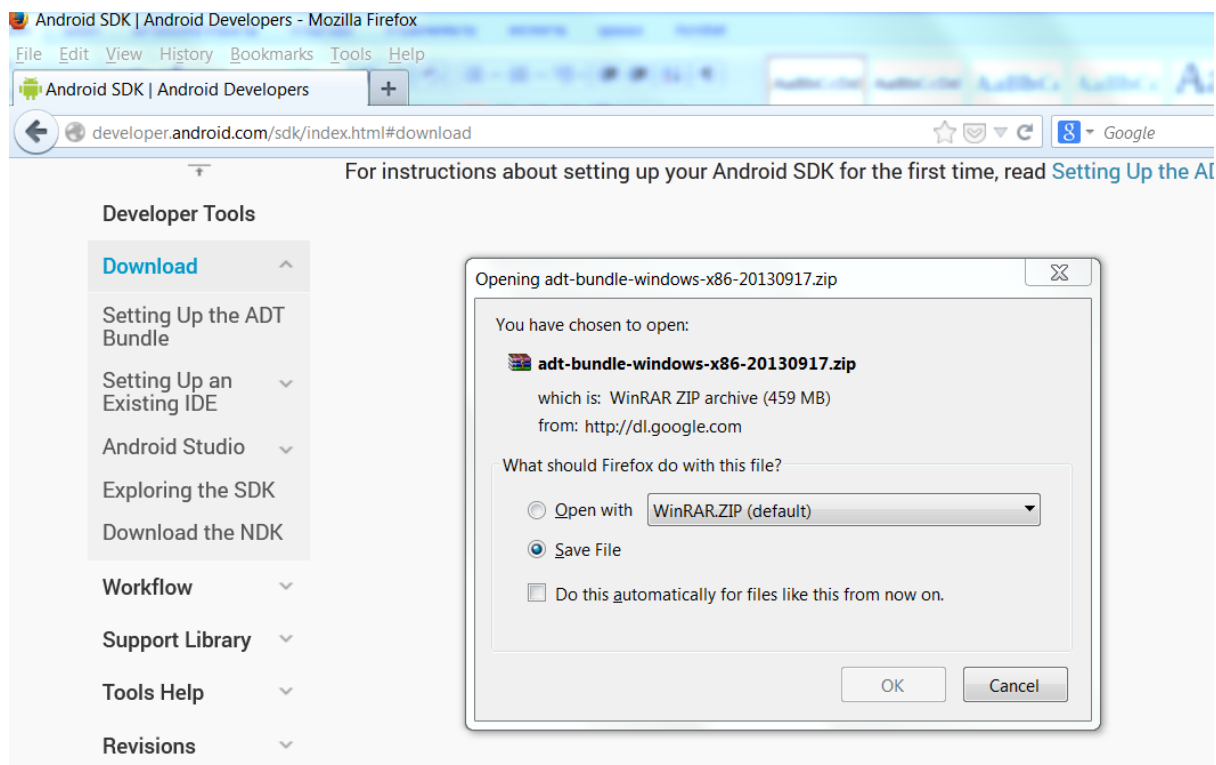
เปิดบราวเซอร์ไปที่เว็บไซต์ <http://developer.android.com/sdk/index.html> คลิกปุ่ม “Download the SDK”



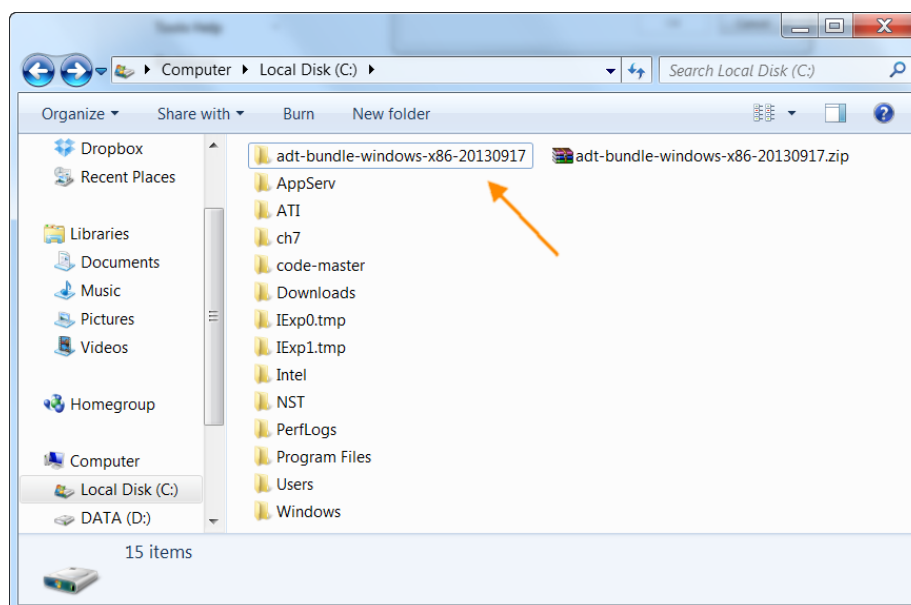
จากนั้นคลิกยอมรับข้อตกลง, เลือกเวอร์ชัน 32-bit หรือ 64-bit ให้ตรงกับรุ่นระบบปฏิบัติการของเรา (ผู้เขียนใช้ วินโดวส์เวอร์ชัน 32-bit) แล้วคลิกปุ่ม “Download the SDK ADT Bundle for Windows”



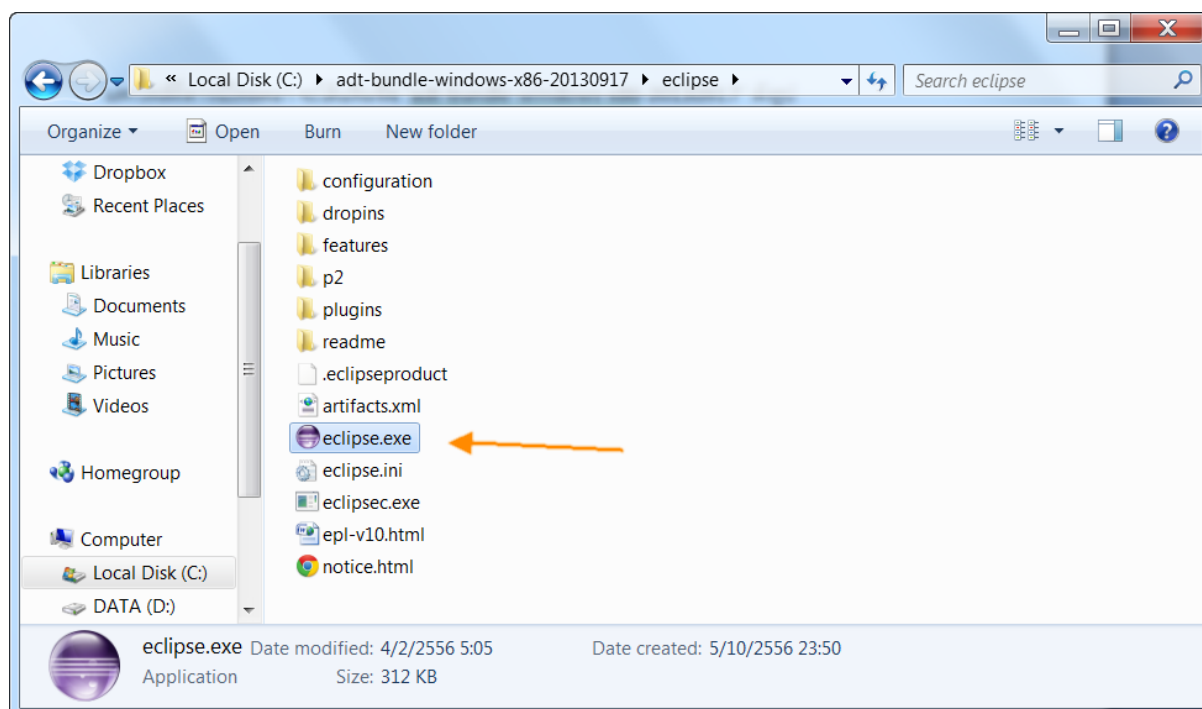
จะมีหน้าต่างขึ้นมาดังรูป ให้เซฟไฟล์ที่ไดร์ฟ C:



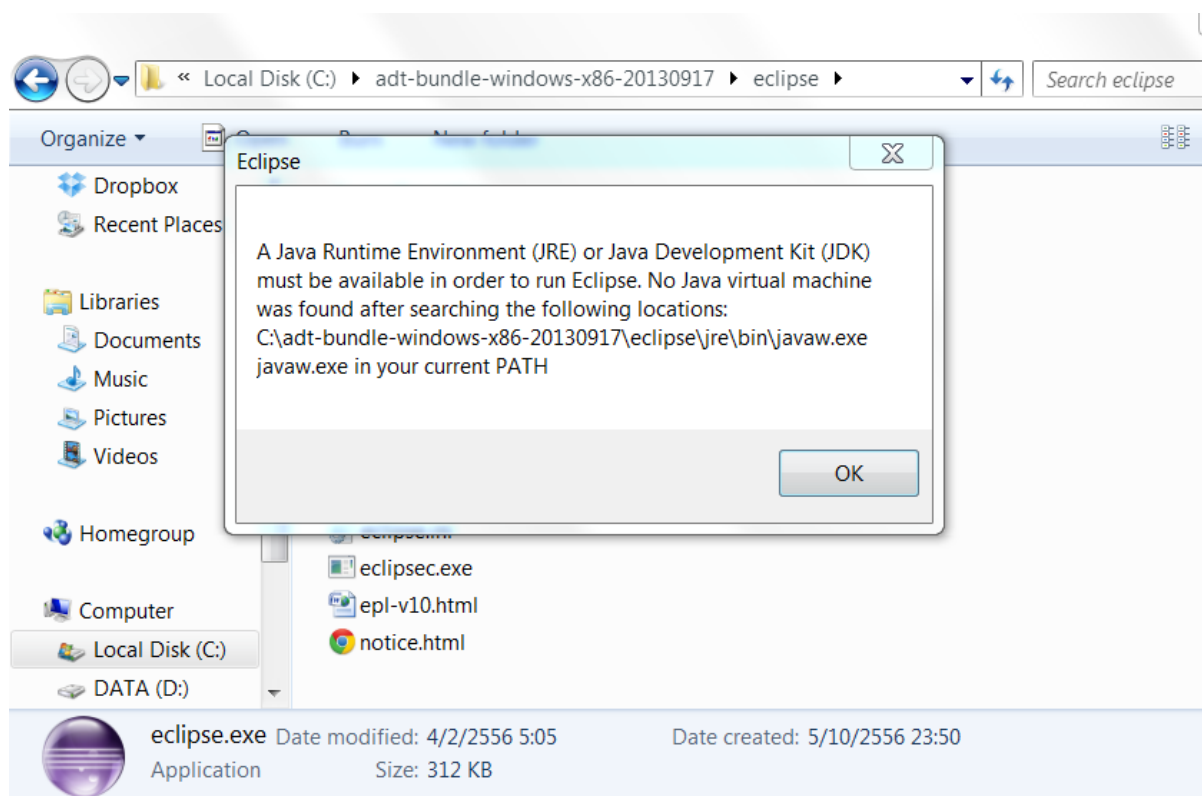
แตกไฟล์ที่ดาวน์โหลดมา จะได้แฟ้มชื่อ “adt-bundle-windows-x86-20130917” ดังรูป



เปิดโปรแกรม Eclipse จากแฟ้ม c:\adt-bundle-windows-x86-20130917\eclipse



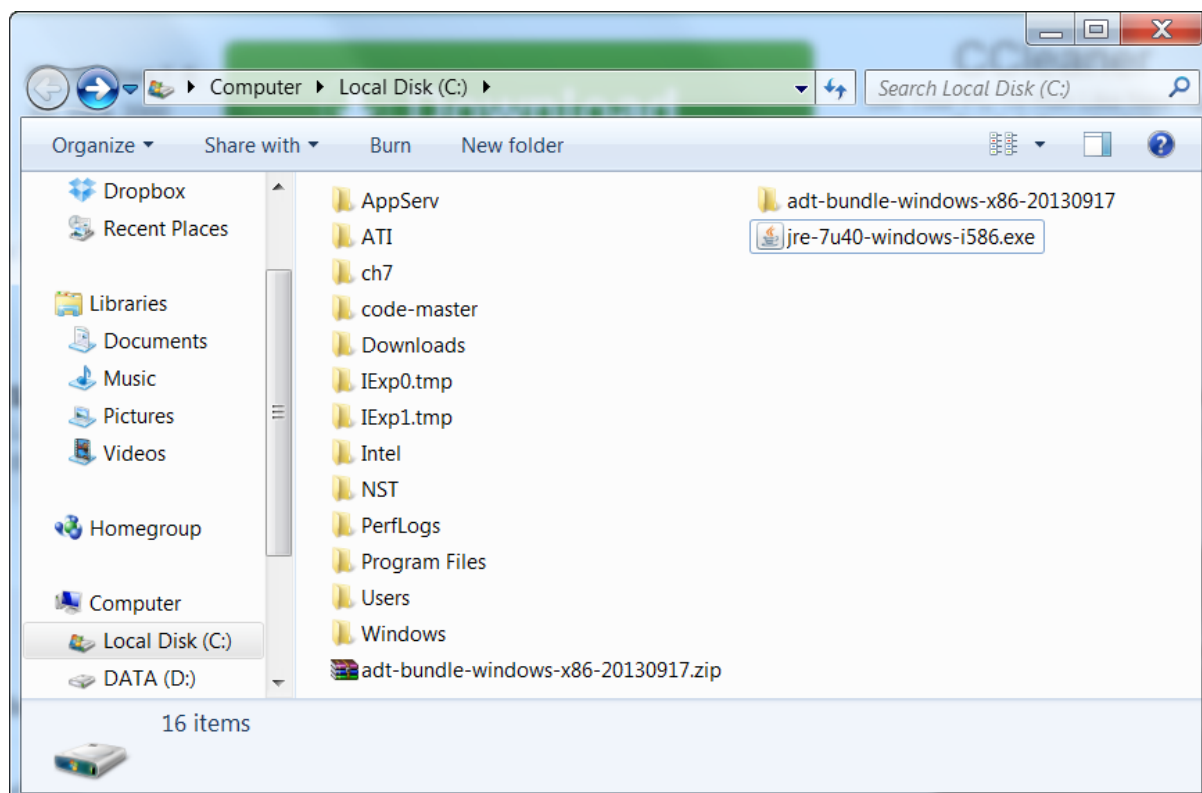
หากเครื่องไม่มีการติดตั้ง Java Runtime Environment จะเกิดข้อผิดพลาดดังรูป



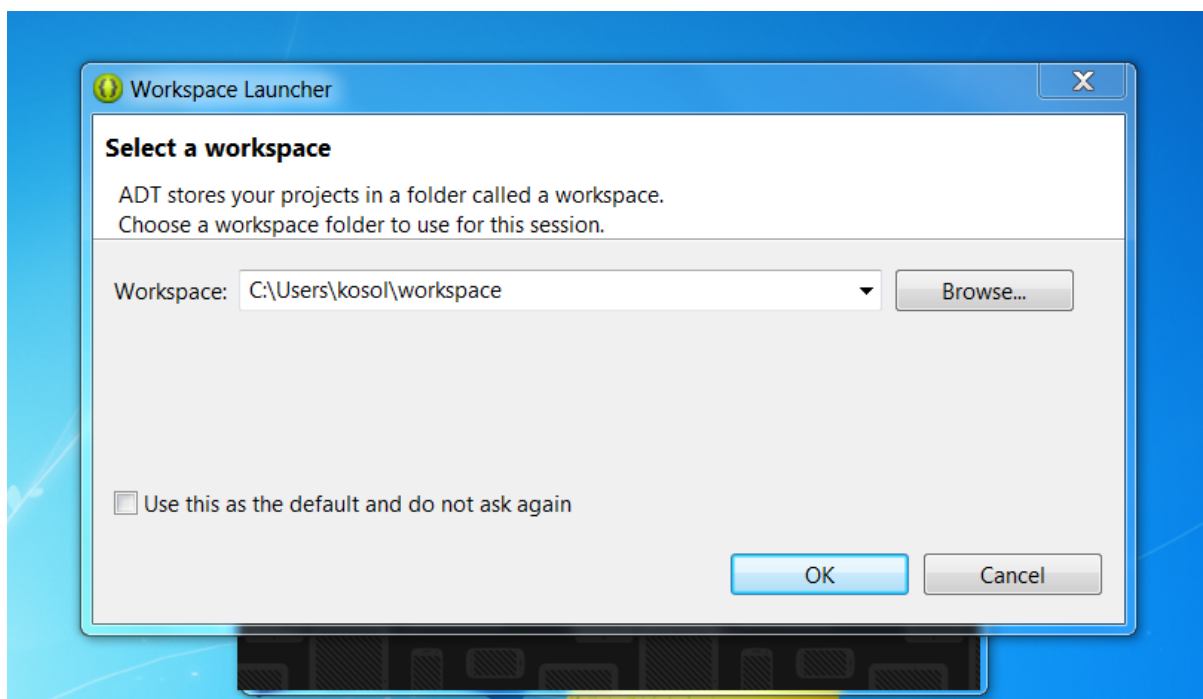
ให้ดาวน์โหลด Java Runtime Environment ที่เว็บไซต์

http://download.cnet.com/Java-Runtime-Environment-JRE/3000-2378_4-10009607.html

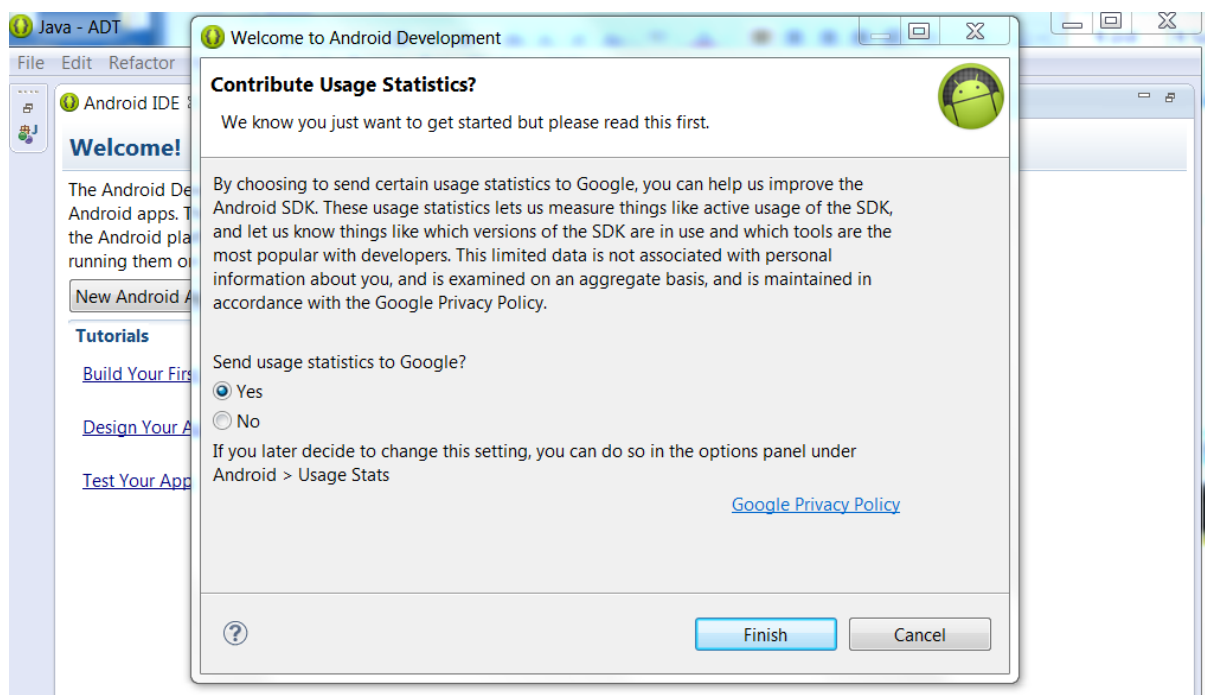
จะได้ไฟล์ชื่อ jre-7u40-windows-i586 ดังรูป



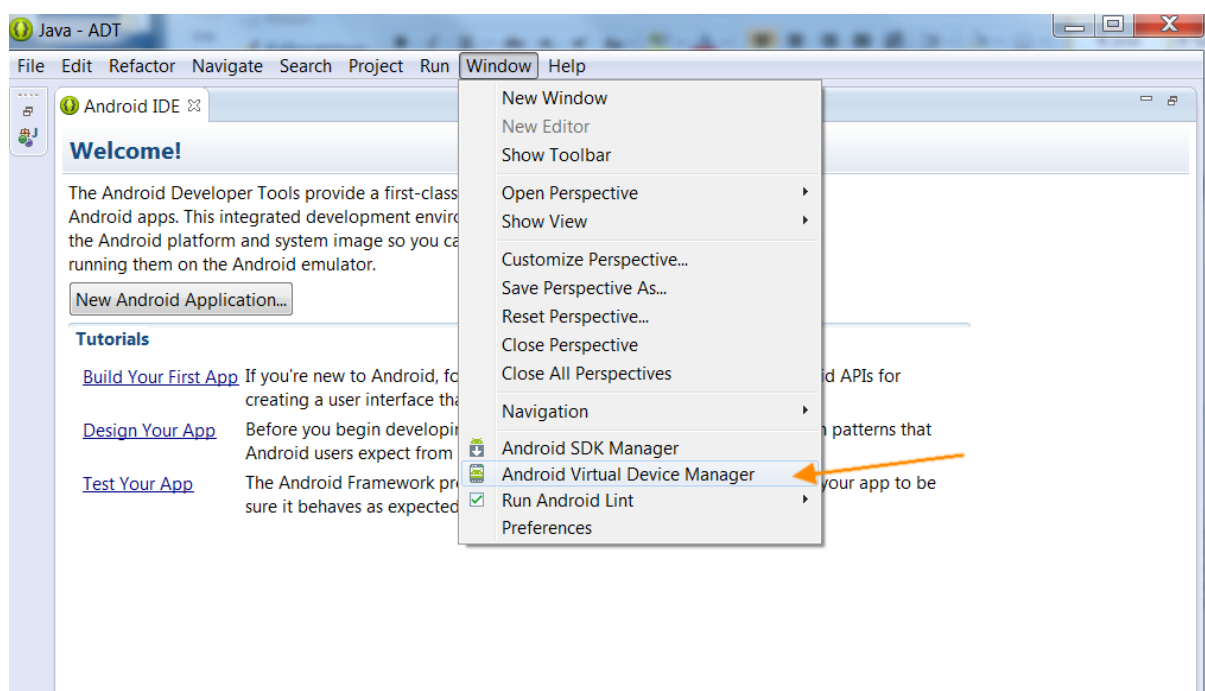
ให้ดับเบิลคลิกไฟล์ `jre-7u40-windows-i586` เพื่อติดตั้งให้เรียบร้อย จากนั้นให้เปิดโปรแกรม Eclipse ขึ้นมา
จะมีหน้าต่างแสดงดังรูป



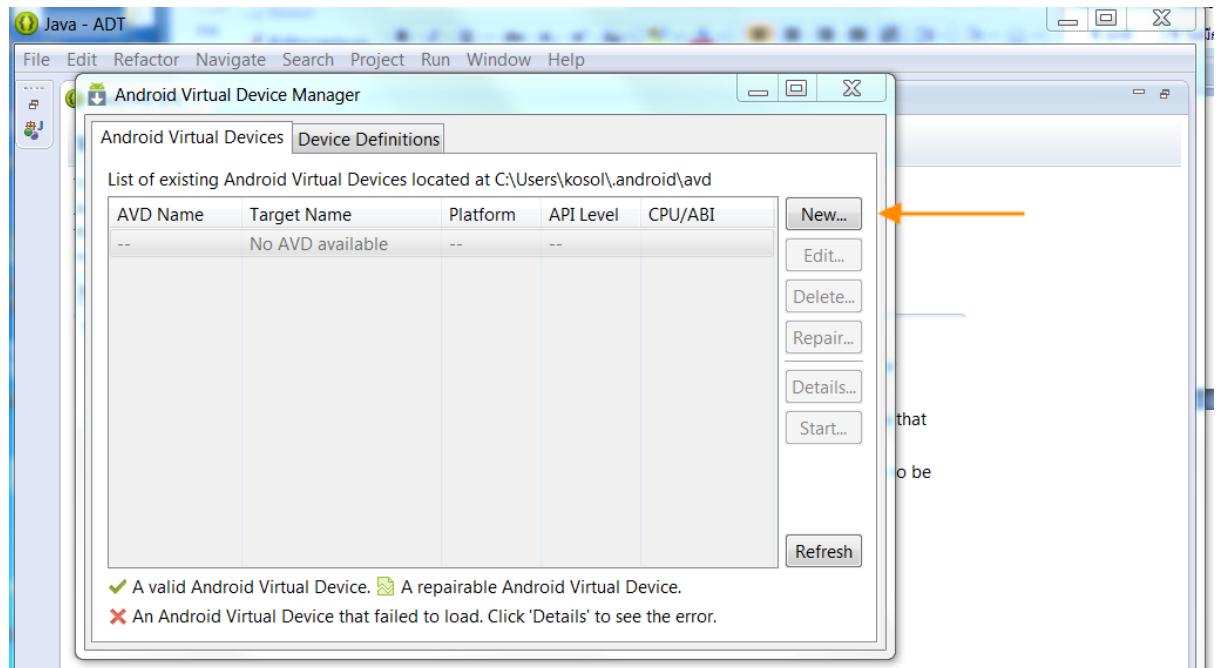
จากรูปให้กดปุ่ม OK โปรแกรมจะแสดงขึ้นมา ดังรูป



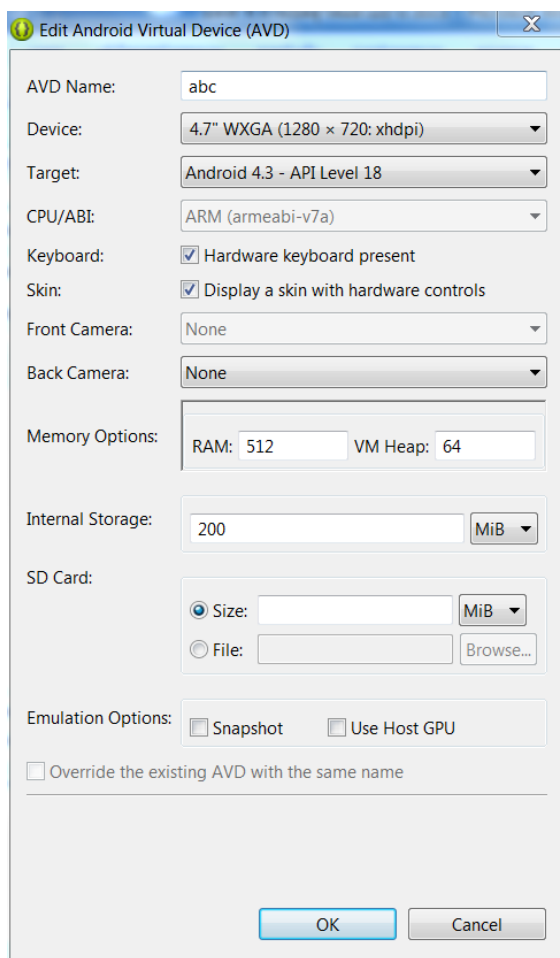
จากรูปให้กดปุ่ม Finish แล้วให้เลือกเมนู Window > Android Virtual Device Manager



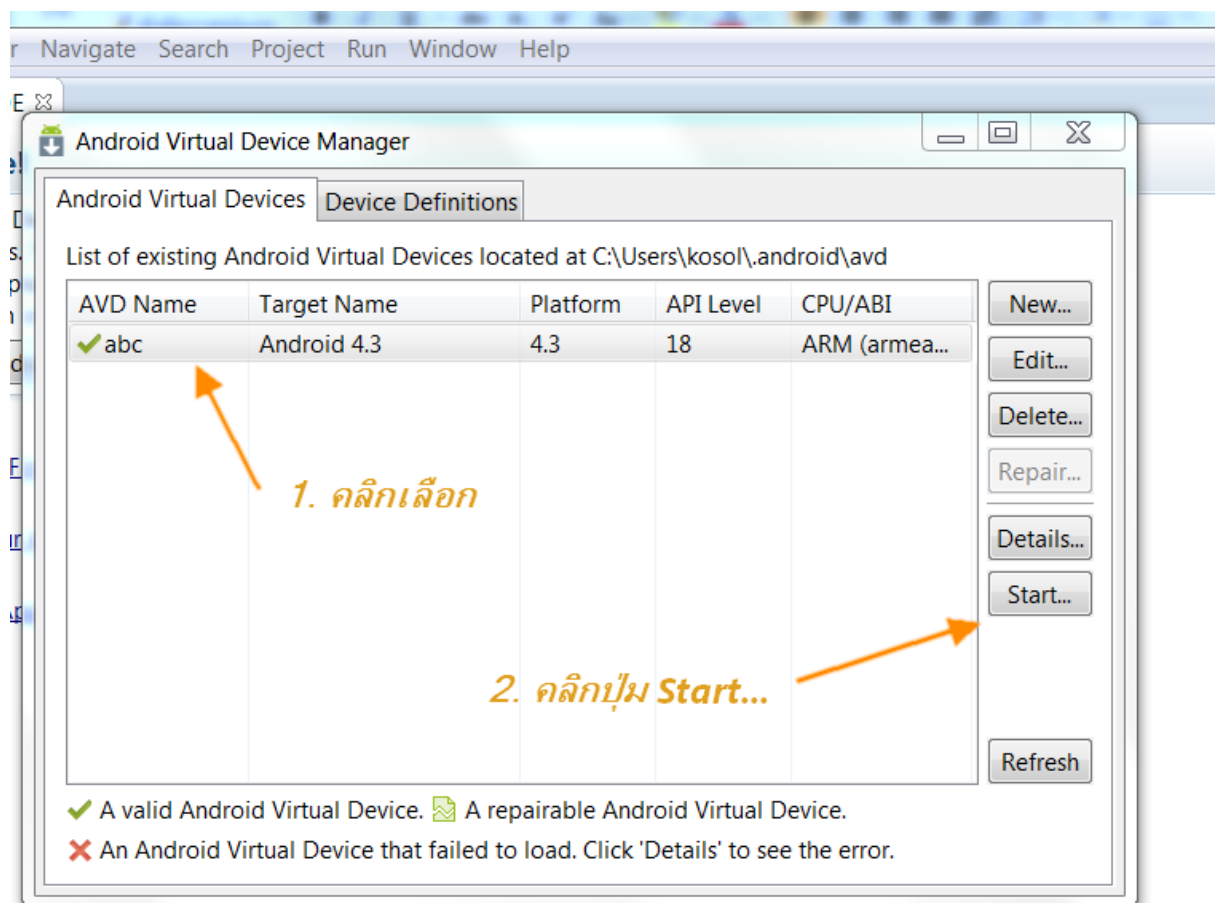
ต่อไปให้คลิกปุ่ม New



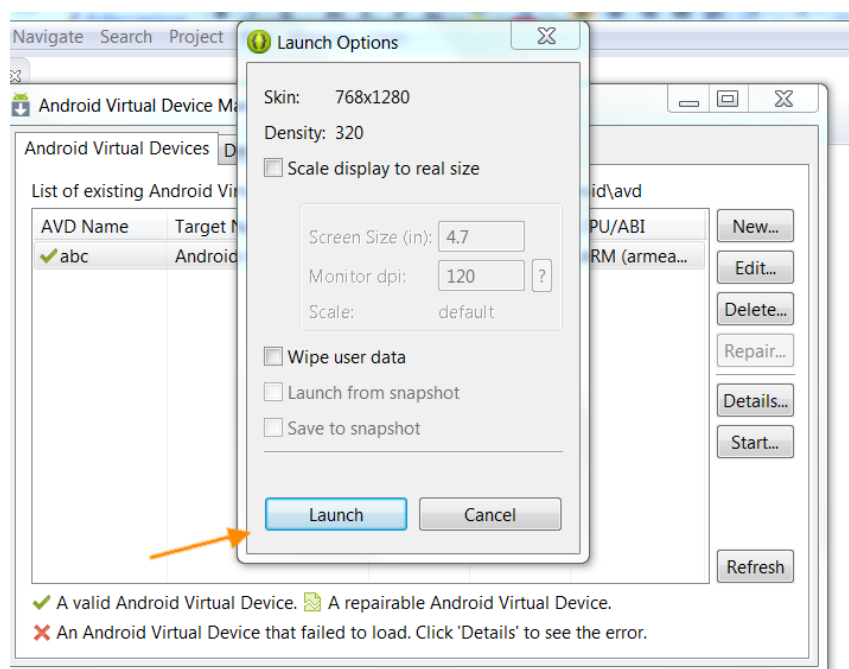
ต่อไปให้ตั้งชื่อ ADV Name, เลือก Device และเลือกเวอร์ชันของ Android ที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม “OK” ดังรูป



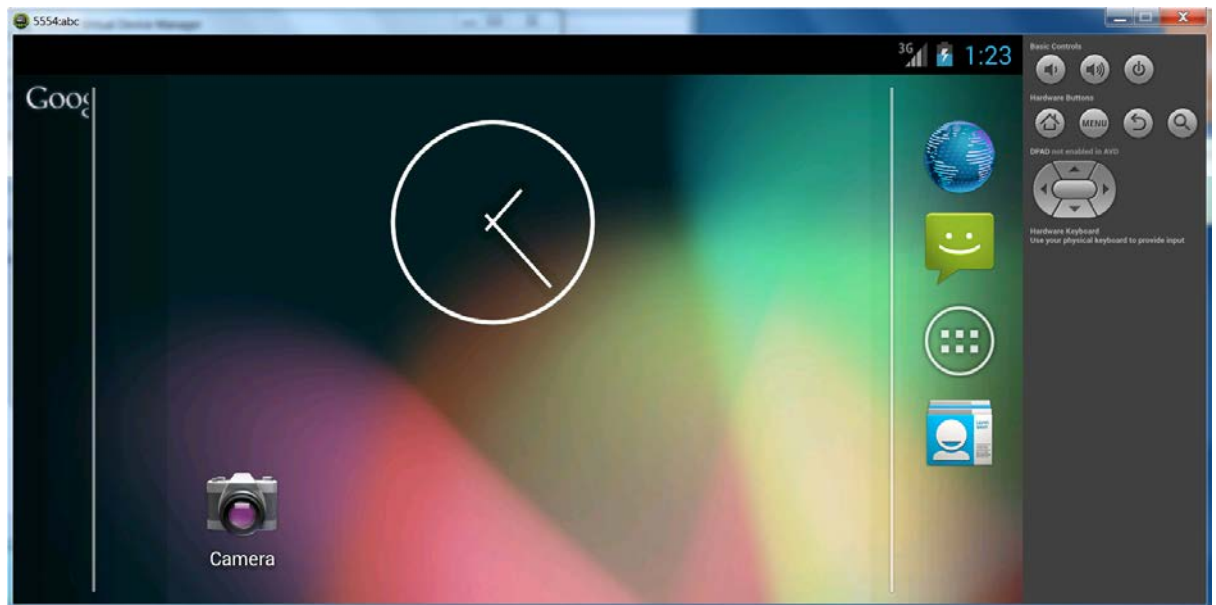
ชื่ออุปกรณ์ที่เราสร้างขึ้นจะแสดงบนหน้าจอ ให้เราคลิกเลือกอุปกรณ์ แล้วคลิกปุ่ม “Start...”



จากนั้นคลิกปุ่ม “Launch”

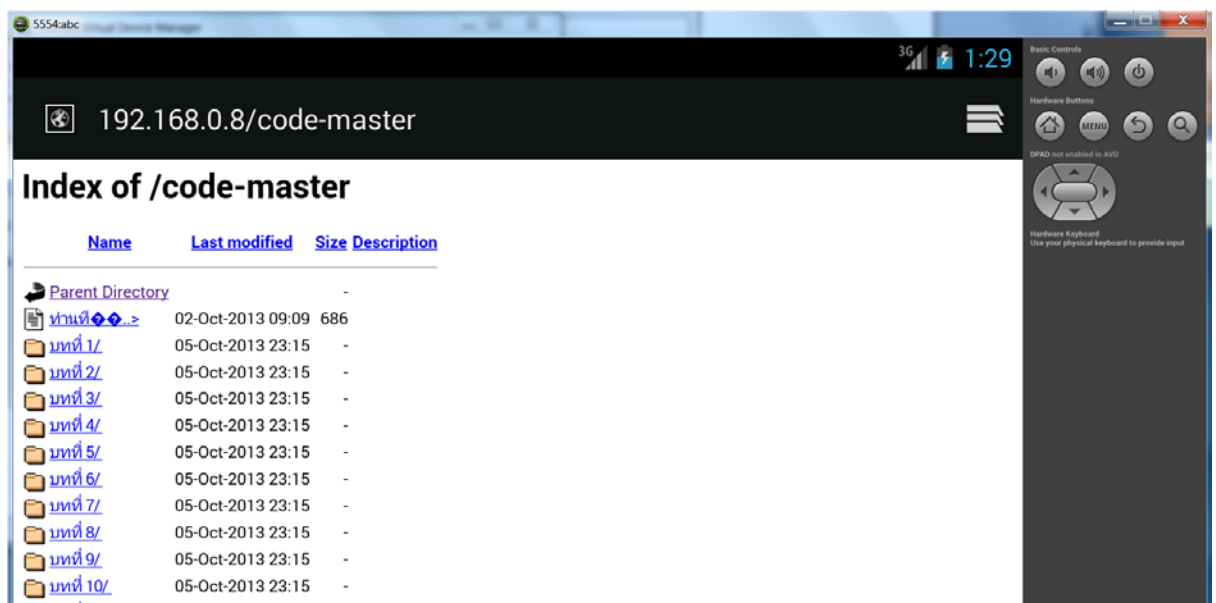


Android Emulator จะเปิดขึ้นมา



จากนั้นเปิดบราวเซอร์ แล้วพิมพ์ <http://192.168.0.8/code-master> (เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งเว็บเซิร์ฟเวอร์ของผู้เขียนมีไอพีคือ 192.168.0.8 ซึ่งผู้อ่านต้องเปลี่ยนหมายเลขไอพีให้ตรงกับเครื่องของตนเอง
วิธีการดู ip address บน Windows 7 สามารถดูได้ที่

<http://www.youtube.com/watch?v=OwjNUN42Byw>) บราวเซอร์จะแสดงหน้าจอดังรูป



(จากตัวอย่าง แฟ้ม “code-master” อยู่ภายในแฟ้มเอกสาร html ของโปรแกรมเว็บเซิร์ฟเวอร์)

ให้คลิกชื่อบท และชื่อไฟล์ที่ต้องการทดสอบ เพื่อแสดงผลบน emulator



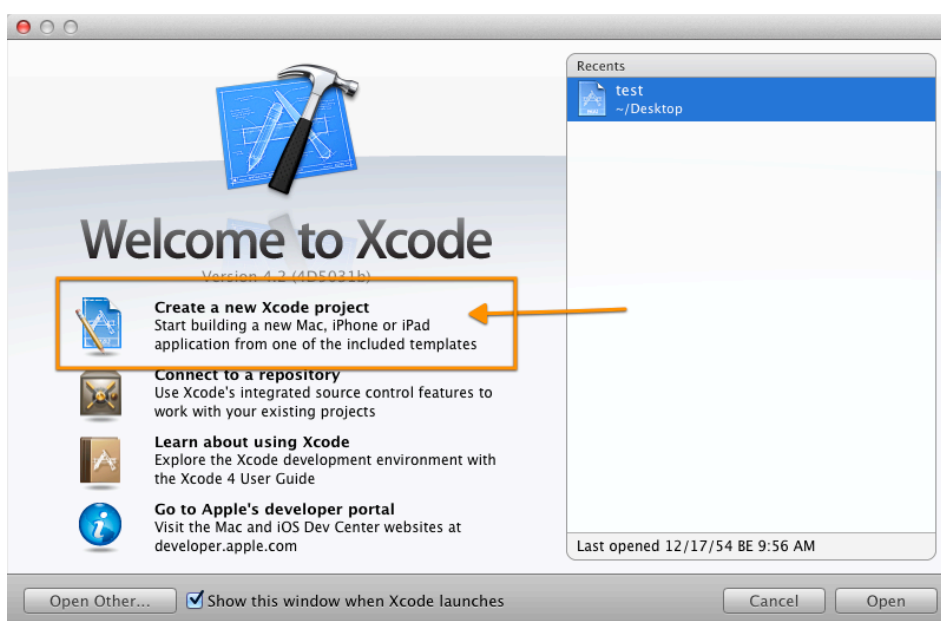
ในการใช้งานอุปกรณ์จริงที่รันระบบปฏิบัติการ *Android* ให้เปิดเบราว์เซอร์แล้วระบุ *ip address* ของเครื่องที่ติดตั้งโปรแกรมเว็บเซิร์ฟเวอร์เหมือนดังตัวอย่างที่ได้กล่าวมา

5.3 เปิดไฟล์ตัวอย่างด้วย iPhone Simulator

ให้ติดตั้งโปรแกรม Xcode บน Mac OS จาก AppStore



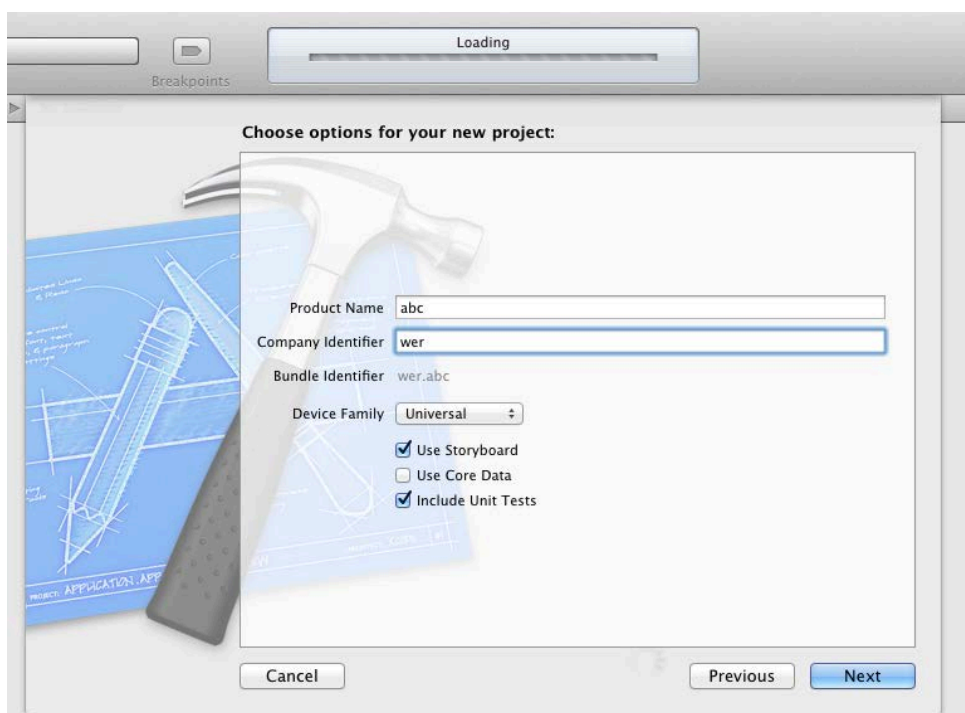
เมื่อติดตั้ง Xcode เสร็จแล้ว ให้เปิดโปรแกรมขึ้นมาแล้วเลือก "Create a new Xcode project"



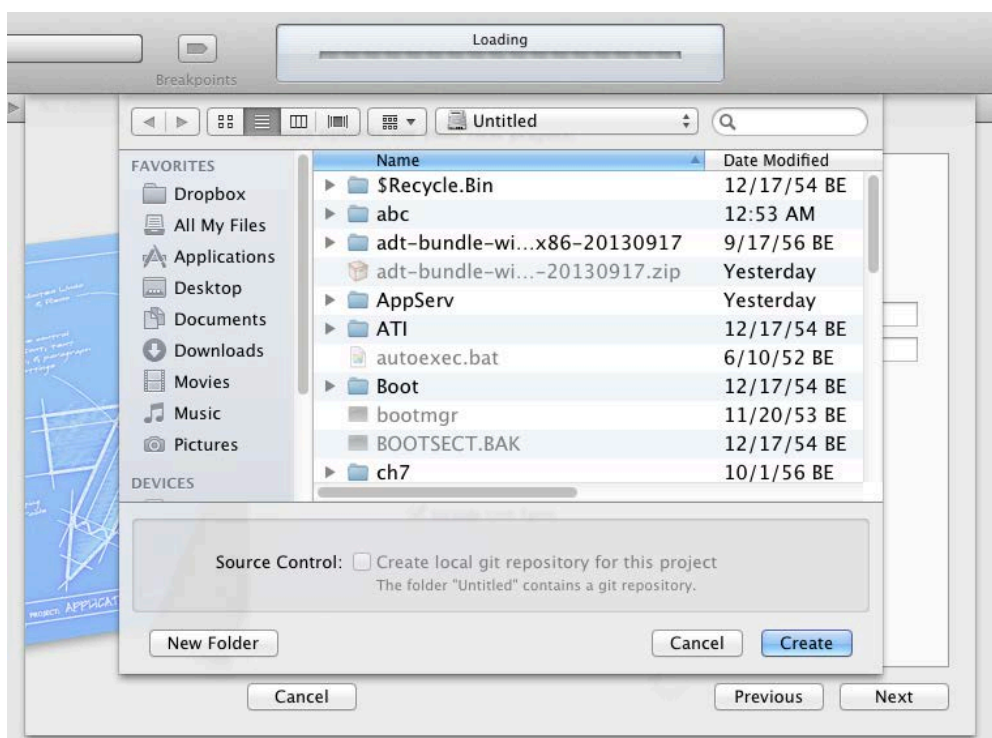
จากนั้น ที่เมนูด้านซ้ายให้เลือก “Application” และเลือก Master-Detail Application ทางด้านขวา แล้วกดปุ่ม “Next” ดังรูป



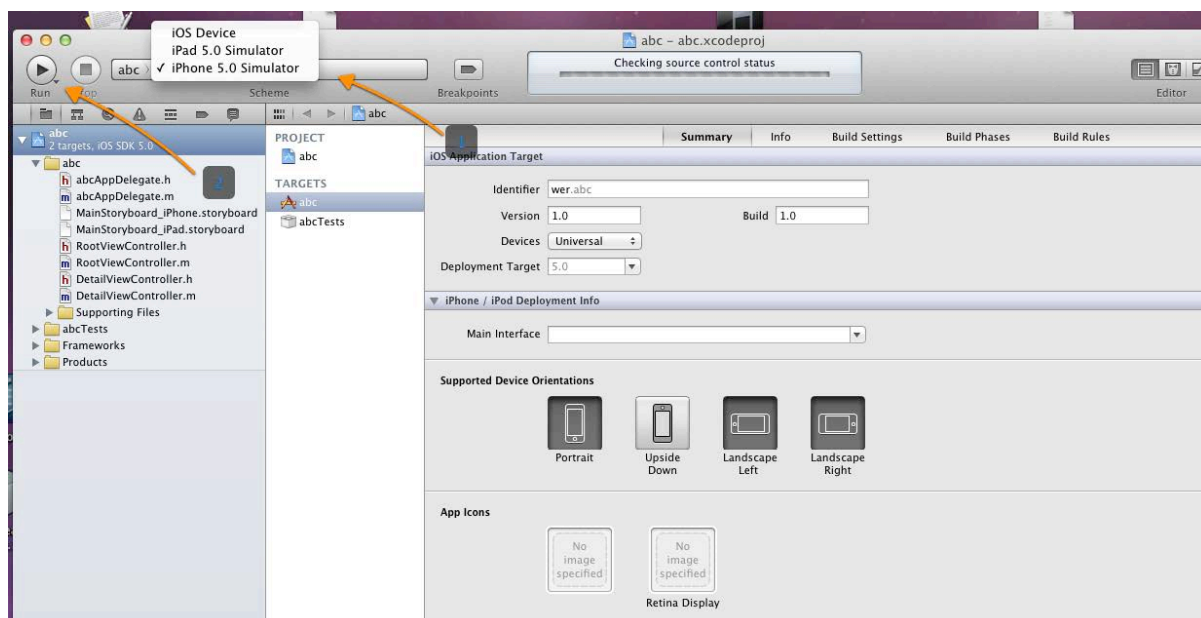
จากนั้นตั้งชื่อโปรเจกต์แล้วคลิกปุ่ม “Next ”



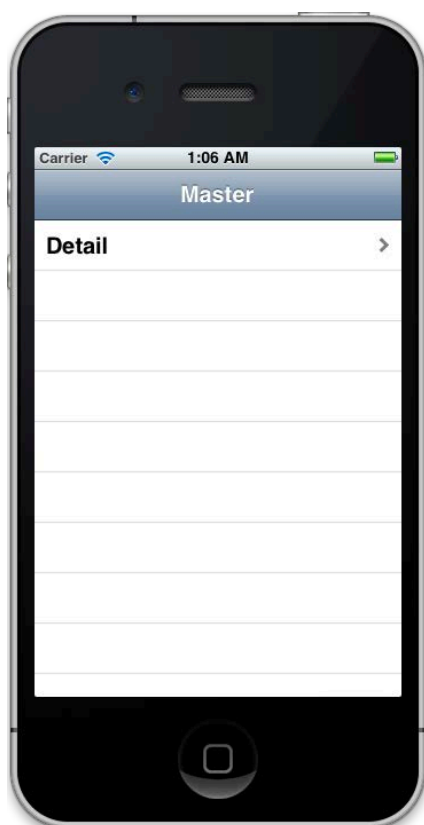
จะมีหน้าต่างให้เลือกแฟ้มที่จะจัดเก็บโปรเจกต์ ให้เลือกแฟ้มที่ต้องการแล้วกดปุ่ม “Create”



จะมีหน้าจอแสดงขึ้นมา ให้เลือก “iPhone 5.0 Simulator” (โปรแกรม Xcode ของผู้อ่านอาจจะมีเวอร์ชันของ Simulator ที่ใหม่กว่าเครื่องของผู้เขียน) จากเมนูด้านบน แล้วกดปุ่ม “RUN” ดังรูป



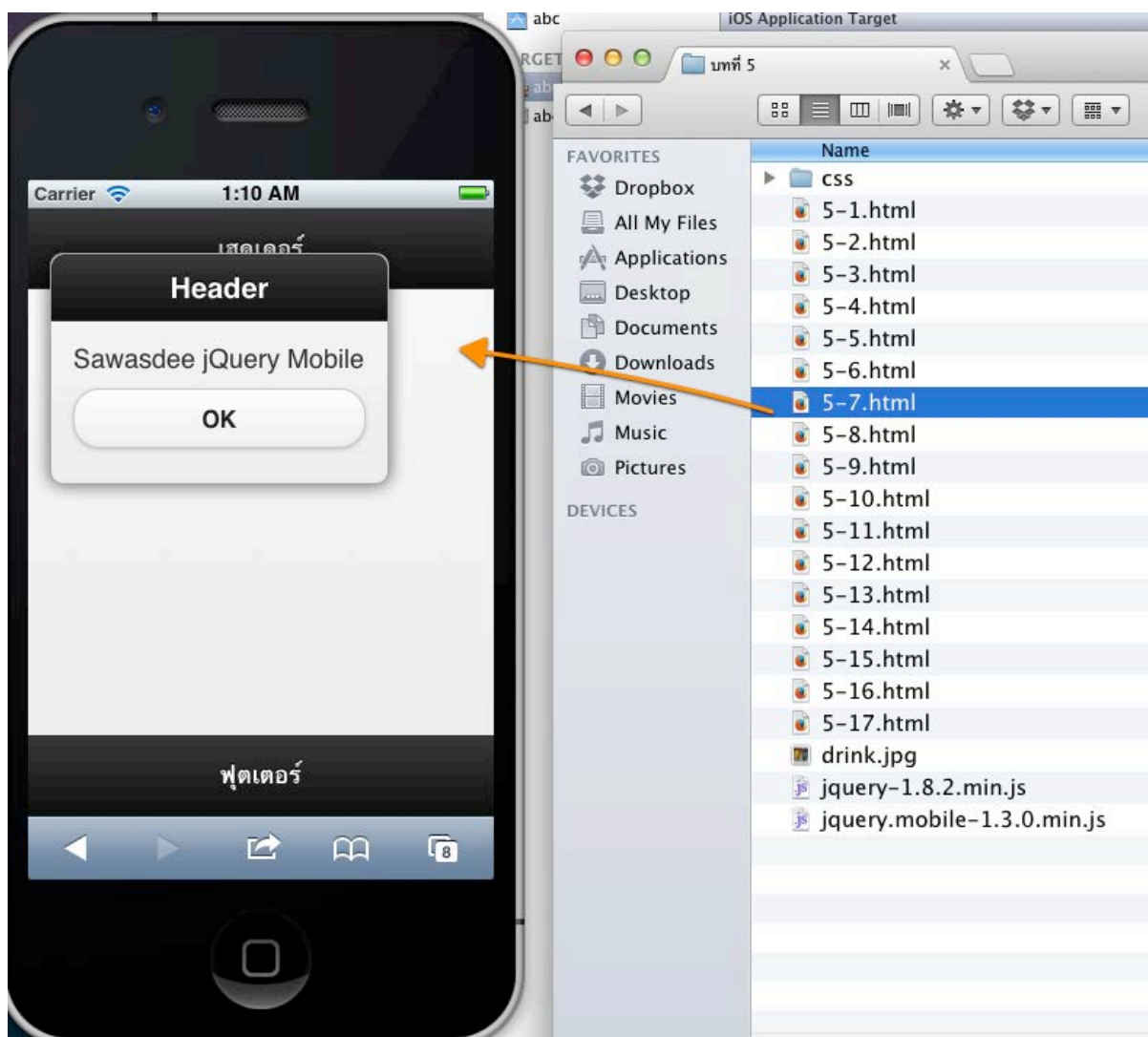
iPhone Simulator จะรันขึ้นมาดังรูป



ให้กดปุ่ม Home เพื่อแสดงหน้าจอ Home



เราสามารถเปิดไฟล์ตัวอย่างได้โดยการลากไฟล์ที่ต้องการไปวางไว้ที่หน้าจอ Simulator ดังรูป



อีกวิธีหนึ่งคือเปิดบราวเซอร์ **Safari** ขึ้นมา แล้วพิมพ์ url ของเว็บเซิร์ฟเวอร์ เช่น

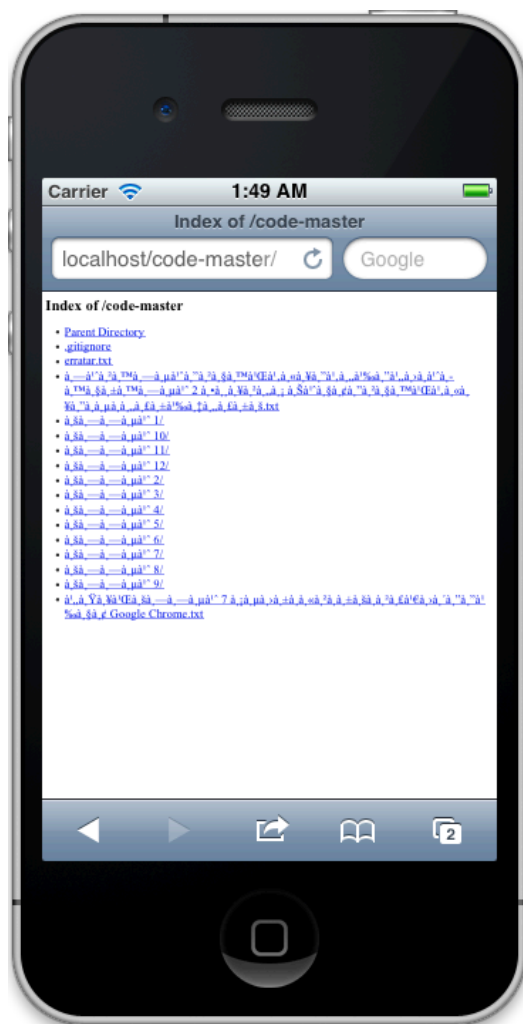
<http://192.168.0.8/code-master> (ต้องทราบ ip address ของเครื่องที่ติดตั้งโปรแกรมเว็บเซิร์ฟเวอร์

สำหรับระบบปฏิบัติการ **Mac** วิธีการดู ip address ดูได้ที่

http://www.youtube.com/watch?v=S-zDy_dZKaM)

หรือหากไม่ต้องการระบุ ip จะใช้ url เป็น <http://localhost/code-master>

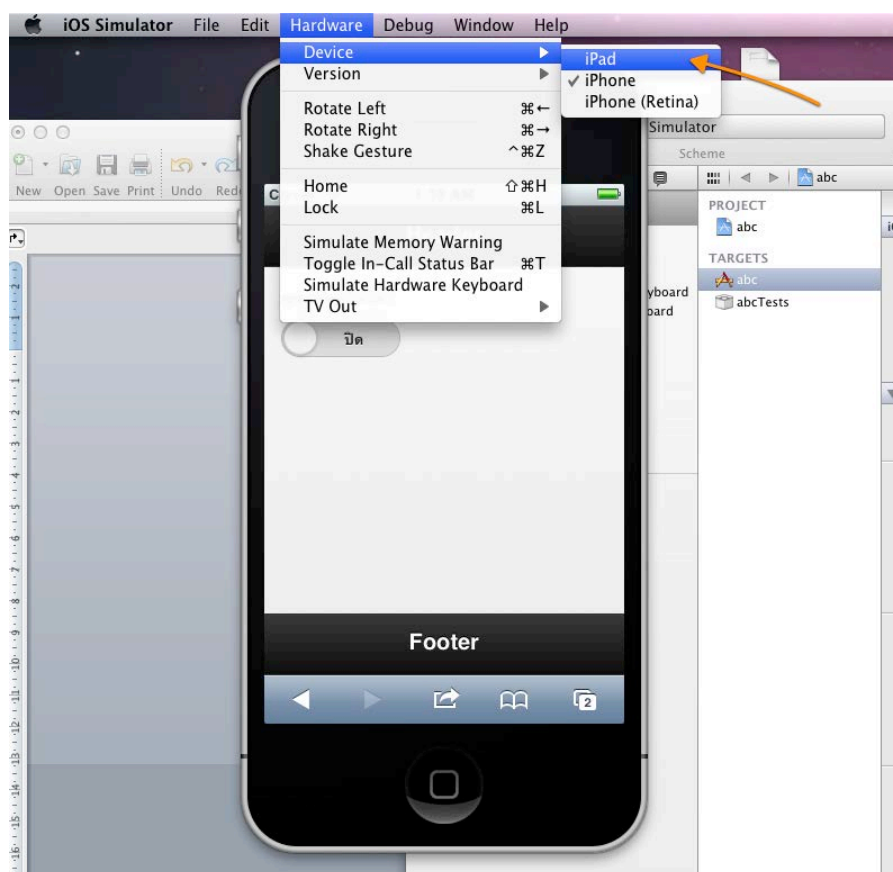
(จากตัวอย่าง แฟ้ม “code-master” อยู่ภายในแฟ้มเอกสาร **html** ของโปรแกรมเว็บเซิร์ฟเวอร์)



แตะปุ่มและไฟล์ตัวอย่างที่ต้องการเปิด ไฟล์ตัวอย่างจะแสดงขึ้นมาบนหน้าจอ ดังรูป



หากต้องการเปลี่ยนจาก iPhone เป็น iPad ให้เลือกเมนู ดังรูป



iPad Simulator จะแสดงขึ้นมาดังรูป



