**1./ WWW ໃນ Internet ຫຍມາ ໍ້ຈາກຫຍງັ ?**

**=>** world wide web **2./ Protocol ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>**Protocol ເປັນພາສາມາດຕະຖານສຳລັບການສື່ສານທີ່ອະນຸຍາດໃຫ້ການແລກປ່ຽນຂໍ້ມູນລະຫວ່າງຄອມຄອມພິວເຕີຢູ່ໃນລະບົບເຄືອຂ່າຍ, Protocol ມີຫຼາຍປະເພດ ແລະ ມີການນຳໃຊ້ດັ່ງນີ້: TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) TCP/IP ເປັນ Protocol ທີ່ຄອມຄອມພິວເຕີໃຊ້ໃນການແລກປ່ຽນຂໍ້ມູນໃນເຄືອຂ່າຍ Internet **3./ TCP/IP ຫຍມາ ໍ້ ຈາກຫຍງັ ?**

**=>** TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) **4./ FTP ຫຍມາ ໍ້ ຈາກຫຍງັ ?**

**=>** FTP (File Transfer Protocol) **5./ HTTP ຫຍມາ ໍ້ ຈາກຫຍງັ ?**

**=>** HTTP (Hypertext Transfer Protocol) **6./ IP address ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>** IP address ແມ່ນທີ່ຢູ່ຂອງຄອມພິວເຕີໃນ Internet ທີ່ຈັດເປັນກຸ່ມ 4 ຕົວເລກ (0-255), ແຕ່ລະກຸ່ມສາມາດປ່ຽນແປງໄດ້ 256 ຕົວເລກ. **7./ Domain Name ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>** domain name/ທີ່ຕັ້ງຂອງ Files ຂໍ້ມູນ ແລະ ຊື່ File **8./ Web Server ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>** Web Server ເປັນໂປຣແກຣມທີ່ອະນຸຍາດໃຫ້ເອກະສານທີ່ເປັນ Web ສາມາດສະແດງຜົນໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ເຂົ້າມາເບິ່ງ Web site ໄດ້. **9./ Web browser ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>** Web browser ເປັນໂປຣແກຣມຂອງຜູ້ໃຊ້ (Client) ໃຊ້ເພື່ອສະ ແດງເອກະສານ HTML ອອກທາງໜ້າຈໍ, ໃນຄະນະທີ່ຄອມພິວເຕີເຊື່ອມຕໍ່ກັບ Internet ຜູ້ໃຊ້ສາມາດຮ້ອງຂໍເອກະສານຈາກ Web Server ຈາກນັ້ນສະແດງເອກະສານດັ່ງກ່າວອອກທາງໜ້າຈໍ. **10./ Web document ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>** Web document ແມ່ນເອກະສານ HTML (Hyper Text Markup Language) ທີ່ໄດ້ຈາກການແປ (Interpreted) ຂອງ Web Server, ເອກະສານ HTML ຈະມີນາມສະກຸນເປັນ \*.htm ຫຼື \*.html ແລະ HTML ສາມາດເຊື່ອມໂຍງໄປຍັງແຕ່ລະໜ້າເອກະສານ

**11./ IP Address ແລະ Domain Name ແຕກຕາ່ງກນັ ຄ ແນວໃດ ?**

**12./ URL ຫຍມາ ໍ້ ຈາກໃສ ?**

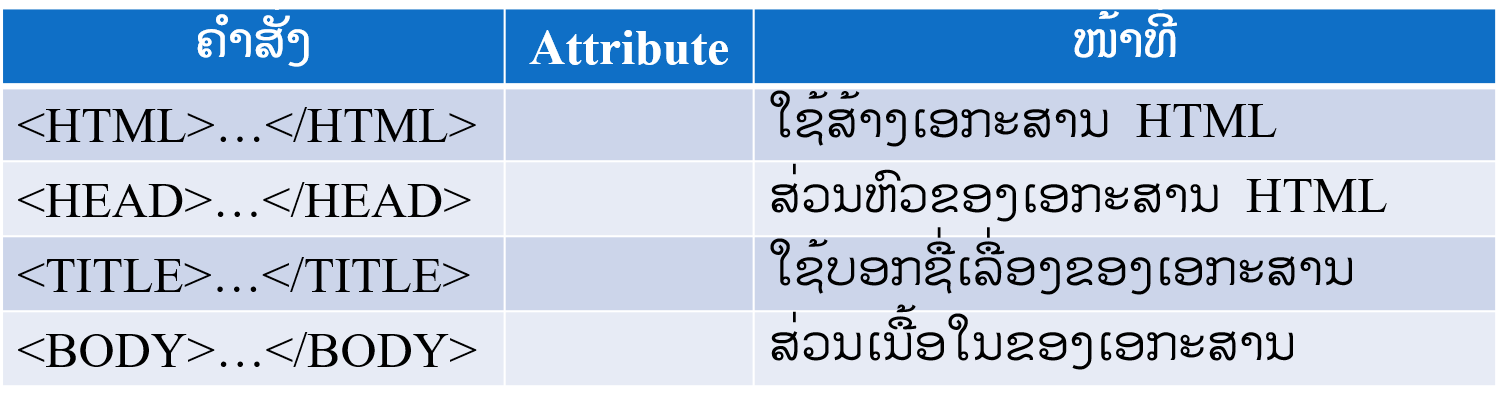
**=>** URL (Uniform Resource Locators) **13./ ຄາສ່ງັ ຂອງພາສາ HTML ມຈີ ກັ ພາກສວ່ ນ? ຄ ພາກສວ່ນໃດແດ່ ?**

**=>**HTML ຈະມີ 2 ສ່ວນຄື: ຄຳສັ່ງເປີດ ແລະ ຄຳສັ່ງປິດ **14./ ຈງ່ ົ ບອກຄວາມໝາຍຂອງ Tag ແລະ Attribute ໃນພາສາ HTML ?**

**=>**Tag: ເປັນຄຳສັ່ງທີ່ໃຊ້ກຳນົດໜ້າທີ່ຕ່າງໆຂອງເອກະສານ HTML ລັກສະນະທົ່ວໄປຈະມີ Tag ເປີດ <...> ກັບ Tag ປິດ </...> ແຕ່ລະ Tag ບາງຕົວບໍ່ຕ້ອງມີຂໍ້ຄວາມຢູ່ເຄິ່ງກາງ ແລະ ບໍ່ຕ້ອງມີ Tag ປິດເຊັ່ນ: <HR> ຄຳສັ່ງຂີດເສັ້ນຂັ້ນ.

* Attribute: ເປັນສ່ວນກຳນົດຄຸນລັກສະນະຂອງຄຳສັ່ງນັ້ນອີກເທື່ອໜຶ່ງ ໂດຍສາມາດໃສ່ Attribute ໃນ Tag ເປີດເຊັ່ນ:

<HR ALIGN=”center ”> ໝາຍເຖິງ ໃຫ້ເສັ້ນຂີດຂັ້ນຢູ່ເຄິ່ງກາງຂອງໜ້າເອກະສານ. **15./ ຈງ່ ົ ບອກໜາໍ້ ທ່ ີຂອງ tag ຕາ່ ງໆໃນພາສາ HTML ດງ່ັ ລມ່ ນ:ີໍ້  
<HTML>...</HTML>..........................................................................................  
<HEAD>...</HEAD>..........................................................................................  
<TITLE>...</TITLE>..........................................................................................  
<BODY>...</BODY>.........................................................................................  
<BR>.................................................................................................................**

 **16./ ການສາໍ້ງການເຊ່ອືມໂຍງມີຈກັ ປະເພດ? ຄປະ ື ເພດໃດແດ່ ?**

**=>ການເຊື່ອມໂຍງແບ່ງອອກເປັນ 3 ແບບຄື:**

**1**. ການເຊື່ອມໂຍງໃນເອກະສານດຽວກັນ 2. ການເຊື່ອມໂຍງໄປຍັງເອກະສານອື່ນ

3. ການເຊື່ອມໂຍງໄປຍັງຂໍ້ມູນຕ່າງໆ

**17./ ການເຊ່ອື ມໂຍງໄປຍງັ ເອກະສານອ່ ນື ທ່ ີຢໃນ ່ Web site ດຽວກນັ ມຈີ ກັ ແບບ? ຄແບບ ື ໃດແດ?່**

**=>**ສ້າງໄດ້ 2 ແບບຄື: ເຊື່ອມໂຍງໃນ Folder ດຽວກັນ ແລະ ຄົນລະ Folder  
**18./ ການເຊີື່ອມໂຍຽດ້ອຍຮູບພາບເພີ່ນໃຂຄຳສັ່ງໃດ?**

**=>**<IMG SRC=”your picture you want show in website”> **19./ ຈງ່ ົ ບອກໜາໍ້ ທ່ ີຂອງການສາໍ້ ງຕາຕະລາງໃນການສາໍ້ ງ Web page ?.**

**=>**ນອກຈາກຈະຊ່ວຍໃຫ້ຂໍ້ຄວາມເປັນລະບຽບຮຽບຮ້ອຍ ແລະ ສະດວກໃນການອ່ານແລ້ວຍັງຊ່ວຍໃຫ້ການຈັດ Layout ຂອງໜ້າ Web page ໃຫ້ມີຄວາມສວຍງາມຂຶ້ນ. **20./ ຈງ່ ົ ບອກໜາໍ້ ທ່ ີຂອງການສາໍ້ ງ FRAME ໃນການສາໍ້ ງ Web page ?.**

**=>**Frame ຈະຊ່ວຍເຮັດໃຫ້ເບິ່ງໂຄງສ້າງຂໍ້ມູນທັງໝົດງ່າຍຂຶ້ນ ແລະ ສາມາດເຂົ້າເຖິງຂໍ້ມູນທີ່ຕ້ອງການໄດ້ໄວຂຶ້ນ. **21./ ການສາໍ້ ງ Form ມຜີ ນົ ປະໂຫຍດຫຍງັ ?**

**=>**Form ຜົນປະໂຫຍດຊ່ວຍໃຫ້ເກີດການສື່ສານແບບສອງ ທາງ ຫຼື ຕອບສະໜອງກັບມານັ້ນເອງເຊັ່ນວ່າ: ການປ້ອນຂໍ້ມູນສະແດງຄຳຄິດເຫັນ, ການສະມັກສະມາຊິກ ແລະ ການສັ່ງຊື້ສິນຄ້າຜ່ານທາງ Internet.

**ບດົ ທີ 2**

**1./ DHTML ແມນ່ຫຍງັ ? ແລະ ຫຍມາ ໍ້ ຈາກໃສ ?**

**=>**Dynamic Hyper Text Markup Language **2./ CSS ແມນ່ ຫຍງັ ? ແລະ ຫຍມາ ໍ້ ຈາກໃສ ?**

**=>:** Cascading Style Sheets (CSS).

CSS ຈະຊ່ວຍໃນການຄວບຄຸມໂຄງສ້າງ ແລະ ການກຳນົດຕຳແໜ່ງການສະ ແດງຜົນຂອງເອກະສານ HTML ຜ່ານທາງ Web browser ໄດ້ເຊັ່ນ: ສາມາດກຳ ນົດຮູບແບບຕົວອັກສອນ, ຂະໜາດ, ສີ, ຕຳແໜ່ງ ແລະ ອື່ນໆ **3./ Style Sheets ປະກອບມຈີ ກັ ພາກສວ່ ນ? ຄພາກ ື ສວ່ ນໃດແດ?່**

**=>** have 2 part such us : Selector and Declaration

**4./ ພາກສວ່ ນຂອງ Declaration ປະກອບດວໍ້ ຍຈກັ ພາກສວ່ ນ? ຄພາກ ື ສວ່ ນໃດແດ?່**

**=>** Declaration have 2 part such us: Property and Value  
**5./ ຈງ່ ົ ຂຽນຮ ບແບບລວມຂອງ CSS ?**

=> A Rule

Selector Declaration

{property: value; property: value; …}

H1 { color :green**}}}}}}}}]]}}**} **6./ ການນາໃຊໍ້ CSS ກບັ HTML ມຈີ ກັ ວທິ ີ? ຄວື ທິ ີໃດແດ່ ?**

**=>**ການນຳໃຊ້ CSS ກັບ HTML ມີ 4 ວິທີດັ່ງລຸ່ມນີ້:

1. STYLE Element

2. Style Attribute

3. Link Element

4. import using CSS @import notation **7./ ວທິ ີການນາໃຊໍ້ CSS ເຂາົໍ້ ໃນ HTML ວທິ ີ Style Element ເປັນວທິ ີແນວໃດ?**

**=>**STYLE Element ເປັນການນຳ Style Sheets ທີ່ສ້າງຢູ່ໃນສ່ວນ <HEAD> ຂອງເອກະສານມາໃສ່ລົງໃນ Tag ຂອງ HTML ແລະ ສາມາດໃຊ້ໄດ້, ແຕ່ຢູ່ໃນເອກະສານທີ່ Style Sheets ບັນຈຸຢູ່ເທົ່ານັ້ນ.

ຕົວຢ່າງ: Style Sheet ທີ່ສ້າງຢູ່ໃນເອກະສານດຽວກັນ

<HEAD>

<STYLE type=”text/css ”>

H1, H2, H3 {color:blue; font-family:Arial; }

</STYLE>

</HEAD>

**8./ ວທິ ີການນາໃຊໍ້ CSS ເຂາົໍ້ ໃນ HTML ວທິ ີ Style Attribute ເປັນວທິ ີແນວໃດ?**

**=>**Style Sheet ໃນຮູບແບບ Style Attribute ຈະກຳນົດລົງໃນ Tag ຂອງ HTMLໄດ້ ເພາະ Style Attribute ສາມາດຮັບຮູ້ຄ່າໂດຍ Style Element ແລະ ສາມາດປະກາດໂດຍກົງລົງໃນ Tag ຂອງ HTML. **9./ ວທິ ີການນາໃຊໍ້ CSS ເຂາົໍ້ ໃນ HTML ວທິ ີ Link Element ເປັນວທິ ີແນວໃດ?**

**=>**Link Element ຈະເປັນວິທີການເຊື່ອມຕໍ່ໄປຍັງເອກະສານ CSS ອື່ນ, ໝາຍຄວາມວ່າເອກະສານ Style Sheet ແລະ ເອກະສານ HTML ຈະຢູ່ຄົນລະ file ກັນ. **10./ ວທິ ີການນາໃຊໍ້ CSS ເຂົໍ້າໃນ HTML ວທິ ີ Import using CSS @import notation ເປັນວທິ ີແນວໃດ?**

**=>**ເມື່ອຕ້ອງການເພີ່ມ Style Sheet ລົງໃນເອກະສານອາດຈະໃຊ້ວິທີ @import ຈະດີກວ່າວິທີ Link Element ເພື່ອເຊື່ອມໄປຍັງເອກະ ສານ.

ການນຳໃຊ້ວິທີ @import ຕ້ອງໄດ້ປະກາດ @import ຢູ່ໃນ Style Sheet ນັ້ນກ່ອນ.

ຕົວຢ່າງ: Style Sheet ແບບ @import Notation

<STYLE TYPE=”text/css ”>

@import ”differentstyles.css ”

H1 {color:blue; Font-family:Arial; }

</STYLE>

**11./ ການການດົ ຕາແໜງ່ ດວໍ້ ຍ Style Sheets ຈະມຈີ ກັ ວທິ ີ? ຄວື ທິ ີໃດແດ?່**

**=>**ການກຳນົດຕຳແໜ່ງຈະມີຢູ່ 2 ວິທີຄື: ສຳລັບ Browser ຂອງ Nescape ຈະໃຊ້ Tag ຂອງ <Layer> ຫຼື ໃຊ້ Cascading Style Sheet Positioning (CSSP), ນອກຈາກ Netscape ແລ້ວການກຳນົດຕຳແໜ່ງຍັງສະໜັບສະໜູນໃນ Microsoft Internet Explorer(IE), ສຳລັບ IE ແລ້ວການກຳນົດຈະໃຊ້ Tag ຂອງ <DIV>.

**12./ ການການດົ ຕາແໜງ່ ແບບ Absolute ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ການກຳນົດໂດຍໃຊ້ Absolute ມີຮູບແບບດັ່ງນີ້ :

Position (Left ແລະ Right)

ຕົວຢ່າງ:

H4 {position:absolute;left:100px;top:43 }

ໝາຍຄວາມວ່າ: ເອີ້ນໃຊ້ Web browser ຈະກຳນົດຕຳແໜ່ງການສະແດງຜົນ 100 pixels ຈາກດ້າຍຊ້າຍຂອງໜ້າຈໍ ແລະ 43 pixels ຈາກເທິງລົງລຸ່ມ  
**13./ JavaScript ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>**JavaScript ແມ່ນພາສາໂປຣແກຣມທີ່ໃຊ້ຂຽນໂປຣມແກຣມໂຕ້ຕອບກັບຜູ້ໃຊ້ຢູ່ໃນໜ້າ Web Page, JavaScript ເປັນພາສາໂປຣແກຣມພື້ນຖານ ເຊິ່ງແຕກຕ່າງກັບພາສາ JAVA. **14./ JavaScript ຖກື ສາງ ໍ້ ຂນໍ້ ໂດຍບລິສດັ ໃດ ?**

**=>Netscape  
15./ ໂດຍທ່ວົ ໄປແລວໍ້ ຜໃໍ້ ຊຈະ ໍ້ ນາໃຊໍ້ JavaScript ເພ່ ືອຫຍງັ ?**

**=> ສະແດງຂໍ້ຄວາມຢູ່ໃນ Status bar**

**ສ້າງເຫດການ Rollovers ຕ່າງໆ**

**ສ້າງແບບຟອມໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ສົ່ງຄຳຕຳນິຕິຊົມ (User Feedback Forms)**

**ສະແດງຮູບພາບແບບ Random ແລະ ເຫດການອື່ນໆ**

**16./ ການຂຽນ JavaScript ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?  
17./ Object Oriented Programming (OOP) ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>**Object Oriented Programming (OOP) ແມ່ນໂຄງ ສ້າງຂອງພາສາໂປຣແກຣມທີ່ກຳນົດໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ສາມາດສ້າງຊຸດຄຳສັ່ງ ຫຼື ສ້າງ Function ໄວ້ໃນສ່ວນເທິງຂອງໂປຣແກຣມ ແລະ ຈາກນັ້ນສາມາດເອີ້ນໃຊ້ Function ນັ້ນໄດ້ຢູ່ທຸກໆບ່ອນຂອງໂປຣແກຣມ. **18./ Function ໃນ JavaScript ແມນ່ ຫຍງັ ? ແລະ ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>** Function ແມ່ນຊຸດຄຳສັ່ງຂອງ JavaScript (Procedure) ທີ່ສ້າງຂຶ້ນມາ ເພື່ອກະທຳສິ່ງໃດໜຶ່ງ.

ຮູບແບບ:

function functionName(parameter1, parameter2, etc) {statements;

**19./ Method ໃນ JavaScript ແມນ່ຫຍງັ ?ມີຮູບແບບໃນການປະກາດ ແລະ ການເອນີໍ້ໃຊໍ້ຄແນວໃດ?**

**=>**Method ແມ່ນການລວມເອົາ Function ກັບ Object ເພື່ອກະທຳສິ່ງໃດໜຶ່ງ, ການປະກາດ method ຄືກັນກັບການປະກາດ Function.

ຮູບແບບ:

objectName.methodName=FunctionName **20./ Events ໃນ JavaScript ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>**Events ຄືເຫດການຕ່າງໆ ໃຊ້ເພື່ອເອີ້ນໃຊ້ Function ທີ່ໄດ້ປະກາດໄວ້ເຊັ່ນວ່າ: ເຫດການ onClick() ຈະໃຊ້ເມື່ອຜູ້ໃຊ້ Click ປຸ່ມຕ່າງໆ, ນອກຈາກນັ້ນຍັງມີເຫດການອື່ນໆຄື: onkeypress, ondblclick, onmouseover ແລະ ອື່ນໆ **21./ ການຕງັໍ້ ຊ່ຕື ວົ ປ່ຽນ ໃນເວລາປະກາດຕວົ ປ່ຽນ ໃນ JavaScript ມຂີ ກໍ້ ານດົ ຫຍງັ ແດ່ ?**

**=>**ຊື່ຕົວປ່ຽນຕ້ອງຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍຕົວອັກສອນ ຫຼື ເຄື່ອງໝາຍ “\_” (underscore) ສາມາດມີຕົວເລກປົນໄດ້ (0-9), ການຕັ້ງຊື່ຕົວປ່ຽນ ເມື່ອໃຊ້ຕົວພິມນ້ອຍ (a-z) ແລະ ຕົວພິມໃຫຍ່ (A-Z) ຈະມີຄວາມໝາຍຕ່າງກັນ (Case Sensitive ) ແລະ ການຕັ້ງຊື່ຄວນເລືອກຊື່ທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບຄ່າທີ່ຕ້ອງການເກັບ. **22./ ຕວົ ປ່ຽນໃນ JavaScript ມຈີ ກັ ປະເພດ? ຄປະ ື ເພດໃດແດ່ ?**

**=>ຕົວປ່ຽນປະກອບມີ 2 ປະເພດຄື:**

**1. ຕົວປ່ຽນແບບ Global**

**2. ຕົວປ່ຽນແບບ Local  
23./ Data Type ໃນ JavaScript ມອີ ນັ ໃດແດ?່**

**=>**Numbers JavaScript ສະໜັບສະໜູນຕົວເລກຈຳນວນຖ້ວນ (Integers) ແລະ ເສດ (Floating- point ) ໄດ້. ຕົວຢ່າງ: 3,25 or 1.4142138

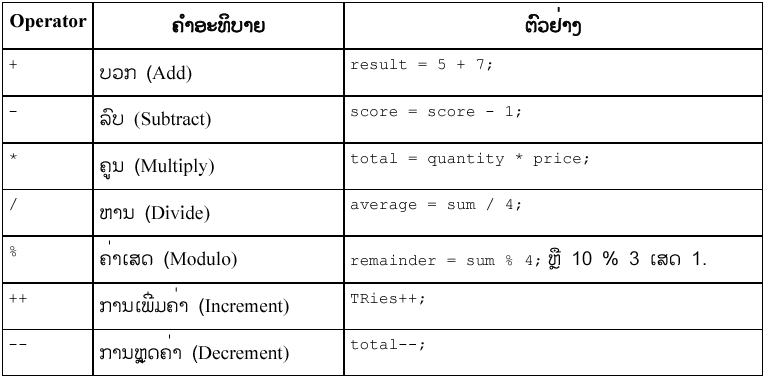
Booleans ຖືກ ຫຼື ຜິດ (True or False).

Objects myObject = new Object();

Null ຄ່າເປົ່າຫວ່າງ (Not the same as zero no value at all A null value is one that has no value and means nothing)

Strings ຕົວຢ່າງ: "I am a student ". ສຳນວນດັ່ງກ່າວບັນຈຸເອົາຫຼາຍກວ່າ 1 ຕົວອັກສອນ.

**24./ Operator ໃນ JavaScript ມອີ ນັ ໃດແດ?່**

**=>** **25./ ການຂຽນ Comments ໃນໂປຣແກຣມ JavaScript ຈະໃຊເໍ້ ຄ່ ອື ງໝາຍຫຍງັ ?**

**=>**ການຍົກເລີກຄຳສັ່ງ ຫຼື ໃສ່ຄຳອະທິບາຍ Code ຢູ່ໃນໂປຣແກຣມ, JavaScript ຈະໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍ “//” ຂຶ້ນຕົ້ນສຳລັບຍົກເລີກເທື່ອລະແຖວ ແລະ “/\*…\*/” ສຳລັບຫຼາຍແຖວພ້ອມກັນ. **26./ ຈງ່ ົ ຂຽນຮ ບແບບຂອງຄາສ່ງັ if...else**

**=>**if (condition) {statements1;}

else {statements2;}

var a=1;

if (a ==1){

alert("Found a 1!");

a =0;

}else {

alert("Incorrect value:"+a);

**}**

**27./ ຈງ່ ົ ຂຽນຮ ບແບບຂອງຄາສ່ງັ switch**

**=>**switch (expression){ case label : statement; break; case label : statement; break; ... default :statement; }

ຕົວຢ່າງ:

switch (favoritePet){

case "dog": statements; break;

case "cat": statements; break;

case "iguana": statements; break;

default :statements; }  
**28./ ຈງ່ ົ ຂຽນຮ ບແບບຂອງຄາສ່ງັ for**

**=>**for (initial-statement; test; increment) {statements;} **29./ ຈງ່ ົ ຂຽນຮ ບແບບຂອງຄາສ່ງັ do...while**

**=>**do {statements;} while (condition)

**while (condition) {statements;}  
30./ ຈງ່ ົ ຂຽນຮ ບແບບຂອງຄາສ່ງັ while**

while (condition) {statements;} **31./ ຈງ່ ົ ຂຽນຮ ບແບບຂອງຄາສ່ງັ if**

**ບົ****ດທີ 3**

**1./ PHP ແມນ່ ຫຍງັ ? ແລະ ຫຍມາ ໍ້ ຈາກໃສ?**

**=> Personal Home Page  
2./ ຈງ່ ົ ບອກຄ ນລກັ ສະນະທ່ ີເດ່ັນທ່ ີສ ດຂອງພາສາ PHP?**

**=>**ຄຸນລັກສະນະເດັ່ນທີ່ສຸດຂອງພາສາ PHP ແມ່ນການຕິດຕໍ່ ແລະ ຈັດການກັບລະບົບຖານຂໍ້ມູນໄດ້ຫຼາຍລະບົບ, ເຊິ່ງຖານຂໍ້ມູນທີ່ PHP ສະໜັບສະໜູນ **Mysql, oracle etc…**

**3./ ຫກັ ການເຮັດວຽກຂອງພາສາ PHP ມຈີ ກັ ຂນັໍ້ ຕອນ?**

**=>**ຂັ້ນຕອນທີ 1: ຝ່າຍ Client ຈະຮ້ອງຂໍ ຫຼື ເອີ້ນໃຊ້ວຽກ File ຂອງ PHP ທີ່ເກັບຢູ່ໃນເຄື່ອງ Server

ຂັ້ນຕອນທີ 2: Server ຈະຄົ້ນຫາ File ຂອງ PHP ແລ້ວປະຕິບັດການປະມວນຜົນ File ຂອງ PHP

ຂັ້ນຕອນທີ 3: ດໍາເນີນການປະມວນຜົນ

ຂັ້ນຕອນທີ 4 ແລະ 5: ເປັນການຕິດຕໍ່ກັບຖານຂໍ້ມູນ ແລະ ນຳຂໍ້ມູນໃນຖານຂໍ້ມູນມາໃຊ້ຮ່ວມກັບການປະມວນຜົນ

ຂັ້ນຕອນທີ 6: ສົ່ງຜົນທີ່ໄດ້ຮັບຈາກການປະມວນຜົນໄປໃຫ້ເຄື່ອງ Client **4./ ໂຄງສາໍ້ ງຂອງພາສາ PHP ມຈີ ກັ ຮ ບແບບ? ຄຮື ບແບບໃດແດ?່**

**=>**ຮູບແບບທີ 1:

<?

echo (PHP Hello Word \n ”);

?>

ຮູບແບບທີ 2:

<?PHP

echo (”PHP Hello Word \n”);

?>

ຮູບແບບທີ 3:

<script language=”php”>

echo(”PHP Hello Word \n ”);

</script>

ຮູບແບບທີ 4:

<% echo(”PHP Hello Word \n ”); %>

<%=$ຕົວປ່ຽນ;%>

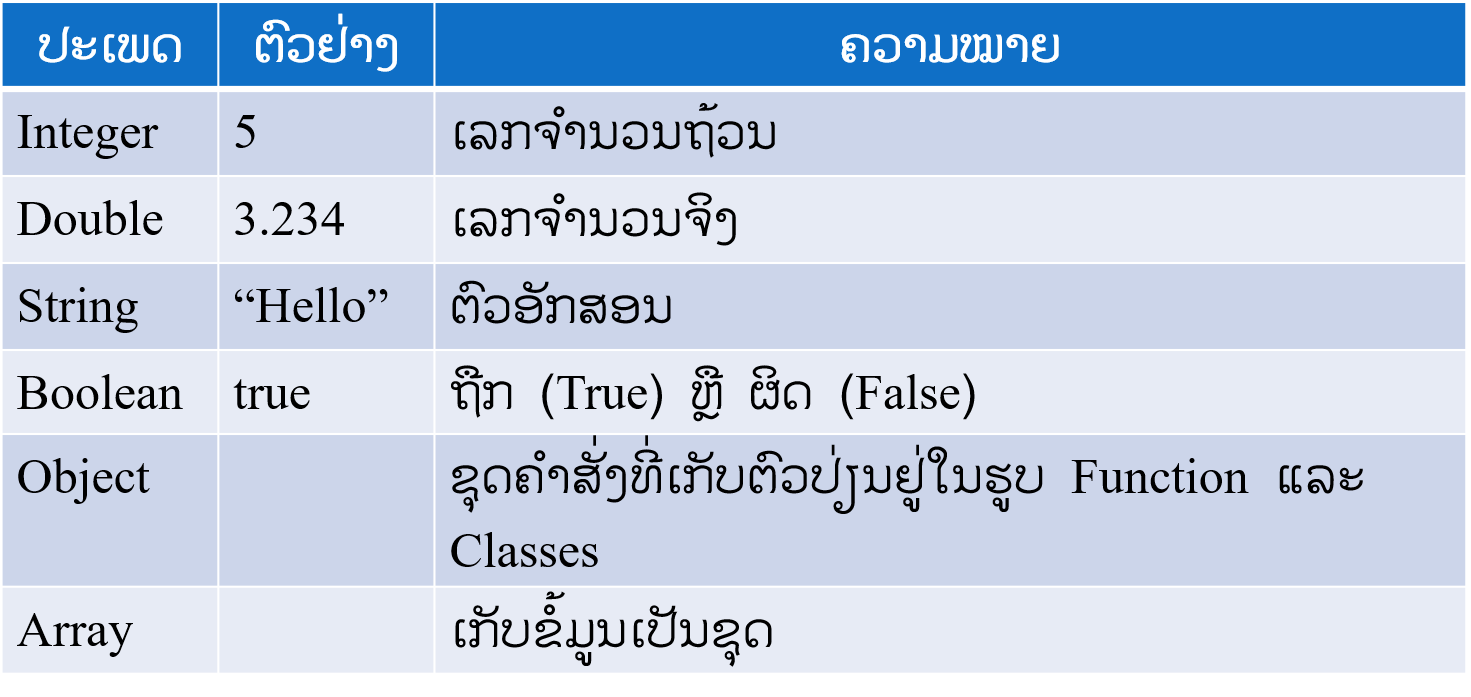
**5./ ການຂຽນ Comment ຂອງພາສາ PHP ມຮ ບ ີ ແບບແນວໃດ?**

**=>**ການຂຽນຄຳອະທິບາຍ ຫຼື ການຍົກເລີກ Code ບາງແຖວຊົ່ວຄາວ ແລະ ການເພີ່ມລາຍລະອຽດຂອງໂປຣແກຣມ ເພື່ອເຕືອນຄວາມຈຳ ເຊິ່ງເປັນສ່ວນທີ່ບໍ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບໂປຣແກຣມ, ສາມາດໃຊ້ສັນຍະລັກ // ແລະ # ເພື່ອບອກໃຫ້ Compiler ບໍ່ຕ້ອງສົນໃຈໃນປະໂຫຍກດັ່ງກ່າວໄດ້. **6./ ການປະກາດຕວົ ປຽ່ ນໃນພາສາ PHP ຈະຂນໍ້ ຕນົໍ້ ດວໍ້ ຍສນັ ຍະລກັ ໃດ?**

**=>**ການປະກາດຕົວປ່ຽນໃນພາສາ PHP ຈະໃຊ້ສັນຍະລັກ “ $” ຂຶ້ນຕົ້ນ ແລ້ວຕາມດ້ວຍຊື່ຕົວປ່ຽນ, ການປະກາດຕົວປ່ຽນສາມາດລວມຕົວອັກສອນ, ຕົວເລກ ແລະ ເຄື່ອງໝາຍ Underscore (\_), ແຕ່ວ່າຊື່ຕົວປ່ຽນຕ້ອງຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍຕົວອັກສອນ ຫຼື ເຄື່ອງໝາຍ Underscore ແລະ ການຕັ້ງຊື່ຕົວປ່ຽນຈະບໍ່ສາມາດກວມເອົາຍະຫວ່າງ (Space) ຫຼື ຕົວສັນຍະລັກຕ່າງໆ. **7./ ການສາໍ້ ງຕວົ ປ່ຽນໃນພາສາ PHP ມຂີ ກໍ້ ານດົ ຄແນວ ື ໃດ?**

**=>** ຕົວປ່ຽນສາມາດເກັບປະເພດຂໍ້ມູນຕ່າງໆໄດ້ດັ່ງນີ້: ສາມາດເກັບຂໍ້ມູນທີ່ເປັນຕົວເລກ, ຕົວອັກສອນ, Object, Arrays ແລະ Booleans. ຄ່າຂອງຕົວປ່ຽນສາມາດປ່ຽນແປງໄດ້ທຸກເວລາ **8./ ການເປີດ Tag ຂອງພາສາ PHP ມຈີ ກັ ຮ ບແບບ? ຄຮ ບ ື ແບບໃດແດ່ ?  
9./ ການປິດ Tag ຂອງພາສາ PHP ມຈີ ກັ ຮ ບແບບ? ຄຮ ບ ື ແບບໃດແດ່ ?**

**=> Look like   
10./ Data Types ໃນພາສາ PHP ມຈີ ກັ ປະເພດ? ຄປະ ື ເພດໃດແດ?່**

**=>**

**11./ ເພ່ ືອສະແດງເຖງິ ປະເພດຂອງຂມ ນ ໍ້ ທ່ ີເກບັ ໄວ,ໍ້ ຢໃນ ່ PHP ເພ່ ີນໃຊໍ້ Function ຫຍງັ ?**

**=>**gettype() ໃຊ້ໃນການສະແດງຄ່າຂອງຕົວປ່ຽນ. **12./ Operator ທາງດາໍ້ ນຄະນດິ ສາດ Arithmetic Operators ມຈີ ກັ ປະເພດ?**

**=>**Operator ທາງດ້ານຄະນິດສາດ Arithmetic Operators

ການໃຊ້ວຽກ Operator ຄວາມໝາຍ

$a+$b ບວກ ຊອກຜົນບວກລະຫວ່າງ a ກັບ b

$a-$b ລົບ ຊອກຜົນລົບລະຫວ່າງ a ກັບ b

$a\*$b ຄູນ ຊອກຜົນຄູນລະຫວ່າງ a ກັບ b

$a/$b ຫານ ຊອກຜົນຫານລະຫວ່າງ a ກັບ b

$a%$b ຄ່າເສດຈາກການຫານ ການຫານເພື່ອຊອກຄ່າເສດລະຫວ່າງ a ກັບ b **13./ Operator ທາງດາໍ້ ນການເພ່ ີມແລະ ຫຼຸດຄາ່ (Incrementing/Decrementing Operator) ມຈີ ກັ ປະເພດ?**

**=>**Operator ທາງດ້ານການເພີ່ມ ແລະ ຫຼຸດຄ່າ (Incrementing/Decrementing Operator)

ການໃຊ້ວຽກ Operator ຄວາມໝາຍ

++$a Pre-incremen ເພີ່ມຄ່າເທື່ອລະ 1 ກ່ອນແລ້ວຄ່ອຍໃຫ້ຄ່າກັບຕົວປ່ຽນ

$a++ Post-increment ໃຫ້ຄ່າກັບຕົວປ່ຽນກ່ອນແລ້ວຄ່ອຍເພີ່ມຄ່າເທື່ອລະ 1

--$a Pre-decrement ຫຼຸດຄ່າເທື່ອລະ 1 ກ່ອນແລ້ວຄ່ອຍໃຫ້ຄ່າກັບຕົວປ່ຽນ

$a-- Post-decrement ໃຫ້ຄ່າກັບຕົວປ່ຽນກ່ອນແລ້ວຄ່ອຍຫຼຸດຄ່າເທື່ອລະ 1 **14./ Operator ທາງດາໍ້ ນຄະນດິ ສາດ (Logical Operations) ມຈີ ກັ ປະເພດ?**

* **=>**Operator ທາງດ້ານຄະນິດສາດ (Logical Operations)

ການໃຊ້ວຽກ Operator ຄວາມໝາຍ

$a and $b ແລະ ຖືກຖ້າ $a ແລະ $b ມີຄ່າຖືກ

$a or $b ຫຼື ຖືກຖ້າ $a ຫຼື $b ມີຄ່າຖືກ

$a xor $b ຫຼືວ່າ ຖືກຖ້າ $a ຫຼື $b ຕົວໃດໜຶ່ງມີຄ່າຖືກ

!$a ກົງກັນຂ້າມ ຖືກຖ້າ $a ມີຄ່າຜິດ

$a &&$b ແລະ ຖືກຖ້າ $a ແລະ $b ມີຄ່າຖືກ

$a ||$b ຫຼື ຖືກຖ້າ $a ຫຼື $b ມີຄ່າຖືກ **15./ Operator ທາງດາໍ້ ນການປຽບທຽບ (Comparison Operations) ມຈີ ກັ ປະເພດ?**

* **=>Operator ທາງດ້ານການປຽບທຽບ (Comparison Operations)**

**ການໃຊ້ວຽກ Operator ຄວາມໝາຍ**

**$a ==$b ເທົ່າກັບ ຖືກຖ້າ $a ມີຄ່າເທົ່າກັບ $b**

**$a !=$b ບໍ່ເທົ່າກັບ ຖືກຖ້າ $a ມີຄ່າບໍ່ເທົ່າກັບ $b**

**$a <$b ໜ້ອຍກວ່າ ຖືກຖ້າ $a ມີຄ່າໜ້ອຍກວ່າ $b**

**$a >$b ຫຼາຍກວ່າ ຖືກຖ້າ $a ມີຄ່າຫຼາຍກວ່າ $b**

**$a <=$b ໜ້ອຍກວ່າ ຫຼື ເທົ່າກັບ ຖືກຖ້າ $a ມີຄ່າໜ້ອຍກວ່າ ຫຼື ເທົ່າກັບ$b**

**$a >=$b ຫຼາຍກວ່າ ຫຼື ເທົ່າກັບ ຖືກຖ້າ $a ມີຄ່າຫຼາຍກວ່າ ຫຼື ເທົ່າກັບ $b  
16./ ການສາໍ້ ງຄາ່ ຄງົ ທ່ ີ (Constants) ໃນພາສາ PHP ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ ?**

**=>**define ("CONSTANT\_NAME",42);

ຄ່າທີ່ຕ້ອງການກຳນົດຕ້ອງເປັນຕົວເລກ ຫຼື ຂໍ້ຄວາມ, ຊື່ຂອງຄ່າຄົງທີ່ຄວນຈະເປັນຕົວອັກສອນພິມໃຫຍ່. ການເຂົ້າເຖິງຄ່າຄົງທີ່ຈະໃຊ້ພຽງຊື່ຂອງຄ່າຄົງທີ່ເທົ່ານັ້ນ ບໍ່ໄດ້ໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍ $. **17./ Function ທ່ ີຜໃໍ້ ຊສໍ້ າໍ້ ງຂນໍ້ ເອງໃນພາສາ PHP ມຈີ ກັ ຮ ບແບບ? ຄຮ ບ ື ແບບໃດແດ?່**

**=>**Function ທີ່ຜູ້ໃຊ້ສ້າງຂຶ້ນເອງມີ 2 ແບບຄື:

1. Function ທີ່ບໍ່ມີການສົ່ງຄ່າລະຫວ່າງ Function

2. Function ທີ່ມີການສົ່ງຄ່າລະຫວ່າງ Function **18./ Method ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>**Method ແມ່ນຊຸດຄຳສັ່ງ (Function) ທີ່ຢູ່ໃນ Class. ທຸກ Object ທີ່ສ້າງຈາກ Class ແມ່ນຈະມີ Method ເປັນຕົວປະຕິບັດການເຊັ່ນ: Class ທີ່ມີ Method **19./ ຮ ບແບບຂອງການປະກາດ Method ມຄີ ແນວ ື ໃດ ?**

**=>**

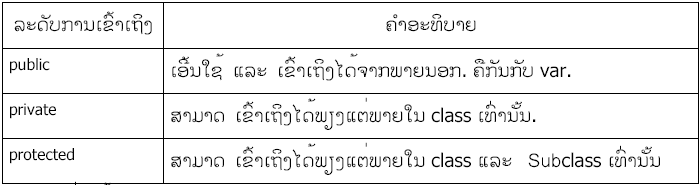
**20./ ຮ ບແບບຂອງການເອນີໍ້ ໃຊໍ້ Method ມຄີ ແນວ ື ໃດ ?**

**=>**ການເອີ້ນໃຊ້ Method ດັ່ງ ກ່າວຈະໃຊ້ສັນຍະລັກ ->ໃນການອ້າງເຖິງ. **21./ ການອາໍ້ ງເຖງິ ອງົ ປະກອບໃນ Array ນນັໍ້ ໄດໍ້ ຈະໃຊເໍ້ ຄ່ ອື ງໝາຍຫຍງັ ?  
22./ ຈງ່ ົ ບອກວາ່ ການສາໍ້ ງຕວົ ປ່ຽນຕ່ ໄປນີໍ້ ຂໃດ ໍ້ ເປັນຕວົ ປ່ຽນ Array ແບບ 2 ມຕິ ິ?  
ກ. $a[“fo”]=$f;  
2. $a[1][0]=$f;  
ຄ. $a[“foo”][4][“bar”]=$f;  
ງ. $a[“fo”][2][“ba”]=$f;  
23./ ການປະກາດໃຊໍ້ Function ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ ?**

**=>**gettype($testing );

ໝາຍເຖິງການເອີ້ນໃຊ້ Function ຊື່ gettype () ແລະ ຈະມີການສົ່ງຄ່າຜ່ານ Parameter ຊື່ $testing. **24./ ຕວົ ປ່ຽນໃນພາສາ PHP ປະກອບມຈີ ກັ ປະເພດ ຄື ປະເພດໃດແດ່ ?  
25./ ຢໃນ ່ ພາສາ PHP ຈະມການ ີ ສາໍ້ ງ Object ໂດຍຈະຂນໍ້ ຕນົໍ້ ດວໍ້ ຍຄາສ່ງັ ໃດ?**

**=> Class   
26./ ຢໃນ ່ ພາສາ PHP ຈະໃຊເໍ້ ຄ່ ອື ງໝາຍຫຍງັ ເພ່ ືອເຂົໍ້າເຖງິ ແລະ ປຽ່ ນແປງ Properties ຂອງ Ojects ?.  
27./ ການປະກາດ Properties ເປັນ public ໝາຍເຖງິ ຫຍງັ ?  
28. ການປະກາດ Properties ເປັນ private ໝາຍເຖງິ ຫຍງັ ?  
29./ ການປະກາດ Properties ເປັນ protected ໝາຍເຖງິ ຫຍງັ ?**

**=> 27.28.29** **30./ ຄາວາ່ Inheritance ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>**ສ້າງ Class ທີ່ສືບທອດມາຈາກ Class ແມ່ທີ່ເປັນຕົ້ນແບບນັ້ນ,ຈະ ຕ້ອງມີການແກ້ໄຂການປະກາດ Class ໃໝ່ຂຶ້ນເຊັ່ນວ່າ: ຈາກ Class ຊື່ Item ແລະ ສ້າງ Class ໃໝ່ຊື່ PriceItem ໂດຍສືບທອດຈາກ Item

**ບດົທີ 4**

**1./ ຄາວາ່ MySQL ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>**MySQL ເປັນລະບົບຈັດການຖານຂໍ້ມູນຄວາມສຳພັນ (Relational Database Management System) ເໝາະສຳລັບການນຳໃຊ້ກັບອົງກອນຂະ ໜາດກາງ ແລະ MySQL ເປັນ Database Server ທີ່ໄດ້ຮັບຄວາມນິຍົມກັນຢ່າງແຜ່ຫຼາຍໃນປະຈຸບັນ **2./ ຄາສ່ງັ ຢໃນ ່ MySQL ມຈີ ກັ ຮ ບແບບ? ຄຮ ບ ື ແບບໃດແດ?່**

=> 1/ ຄຳສັ່ງສຳລັບການກຳນົດ (Data Definition Language).

2/ ຄຳສັ່ງໃຊ້ສຳລັບຈັດການກ່ຽວກັບຂໍ້ມູນ (Data Manipulation Language).

3/ ຄຳສັ່ງທີ່ໃຊ້ໃນການຄວບຄຸມການເຮັດວຽກ (Data Control Language).

**3./ ຄາສ່ງັ ໃນການສາໍ້ ງຖານຂມ ນ ໍ້ ໃໝ່ (CREATE DATABASE) ໃນພາສາ SQL ມຮ ບ ີ ແບບຄື ແນວໃດ?**

**=> Create database hue;  
4./ ຄາສ່ງັ ໃນການລບ Database ໃນພາສາ SQL ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=> Drop Database hue;  
5./ ຄາສ່ງັ ໃນການສາໍ້ ງຕາຕະລາງຂນໍ້ ມາໃໝ່ ໃນພາສາ SQL ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?  
6./ ຄາສ່ງັ ແກໄຂ ໍ້ ໂຄງສາໍ້ ງຂມ ນ ໍ້ Table ໃນພາສາ SQL ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>alter table contact add age int(5);  
7./ ຄາສ່ງັ ປ່ຽນຊ່ຂອງ ື ຕາຕະລາງໃໝໃນ ່ ພາສາ SQL ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>RENAME TABLE tbl\_name To new\_table\_name [tbl\_name2 To new\_table\_name2,…]**

**ເຊັ່ນ: rename table hue to huevang;  
8./ ຄາສ່ງັ ລບຕາຕະລາງໃນພາສາ SQL ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>Drop table huevang;  
9./ ຄາສ່ງັ OPTIMIZE TABLE ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>OPTIMIZE TABLE tbl\_name [tbl\_name ]...**

**10./ ຄາສ່ງັ CHECK TABLE ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>CHECK TABLE tbl\_name [tbl\_name...] [option [option...] ]**

**option=QUICK |FAST |MEDIUM |EXTEND |CHANGED  
11./ ຄາສ່ງັ BACKUP TABLE ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

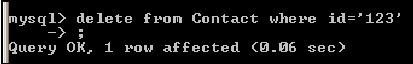
**=>: BACKUP TABLE tbl\_name [tbl\_name...] To ‘/path/to/backup/ directory’  
12./ ຄາສ່ງັ RESTORE TABLE ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>: RESTORE TABLE tbl\_name [tbl\_name...] FROM ‘/path/to/backup/directory ’  
13./ ຄາສ່ງັ DELETE ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**DELETE ເປັນຄຳສັ່ງສຳລັບລຶບຂໍ້ມູນຈາກ Table ໂດຍສາມາດກຳນົດເງື່ອນ ໄຂໃນການລຶບ, ຖ້າບໍ່ລະບຸເງື່ອນໄຂຈະເປັນການລຶບຂໍ້ມູນໃນ Table ທັງໝົດ.

ຮູບແບບ: DELETE [ROW\_PRIORITY ] FROM tbl\_name

[WHERE where\_definition ]

[LIMIT rows ]  **14./ ຄາສ່ງັ TRUNCATE ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ຄຳສັ່ງ TRUNCATE ເປັນຄຳສັ່ງທີ່ສົ່ງຜົນຄ້າຍຄືກັນກັບ DELETE FROM tbl\_name ແຕ່ມີຂໍ້ແຕກຕ່າງກັນດັ່ງນີ້:

- ຈະກຳນົດຮອບຂອງ Table ກ່ອນແລ້ວປະຕິບັດການສ້າງໃໝ່ , ເຊິ່ງຈະໃຫ້ຜົນໄວກວ່າການລຶບທັງໝົດ Table

- ການເຮັດວຽກເປັນ Non transaction ບໍ່ສາມາດປະຕິບັດການຍົກເລີກໄດ້.

ຮູບແບບ: TRUNCATE TABLE **table\_ \_Huevang;**

**15./ ຄາສ່ງັ SELECT ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ຄຳສັ່ງ SELECT ເປັນຄຳສັ່ງສຳລັບການສະແດງຜົນ ຫຼື ການດຶງຂໍ້ມູນຈາກ Table ໂດຍສາມາດກຳນົດຕາມເງື່ອນໄຂ, ຮູບແບບ ແລະ ວິທີການໄດ້ຢ່າງຫຼວງຫຼາຍ.

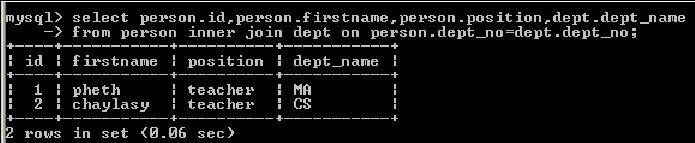
ການດຶງຂໍ້ມູນສາມາດລະບຸວ່າຈະເລືອກ Table ດຽວ ຫຼື ຫຼາຍ Table ກໍໄດ້.

ຮູບແບບ: SELECT [STRAIGHT\_JOIN ] [SQL\_SMALL\_RESULT **]**

 **16./ ຄາສ່ງັ INNER JOIN ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ຄຳສັ່ງ INNER JOIN ເປັນການນຳເອົາຂໍ້ມູນຈາກ 2 Table ຫຼື ຫຼາຍ Table ທີ່ສຳພັນກັນຜ່ານທາງ Key ມາສະແດງຜົນ ໂດຍໃຊ້ Table ທີ່ຢູ່ດ້ານຊ້າຍຂອງຄຳສັ່ງ JOIN ເລືອກຂໍ້ມູນຈາກຕາຕະລາງທີ່ຢູ່ດ້ານຂວາຂອງຄຳສັ່ງ JOIN ທີ່ Key ເທົ່າກັນ

ຮູບແບບ: SELECT items FROM table1 INNER JOIN table2 ON table1.field1 compoprtable 2.field 2



**17./ ຄາສ່ງັ OUTER JOIN ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ຄຳສັ່ງ OUTER JOIN ເປັນການດຶງຂໍ້ມູນນອກຈາກຂໍ້ມູນທີ່ລະບຸໄວ້ແລ້ວ

ຮູບແບບ: SELECT items FROM table1 OUTER [LEFT |RIGHT ] JOIN table2 ON

table1.field1 compopr table2.field2 **18./ ຄາສ່ງັ LEFT JOIN ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ຄຳສັ່ງ LEFT JOIN ເປັນການນຳເອົາຂໍ້ມູນຈາກ 2 Table ທີ່ສຳພັນກັນຜ່ານທາງ Key ມາສະແດງຜົນ ໂດຍໃຊ້ Table ຢູ້ດ້ານຊ້າຍຂອງຄຳສັ່ງ JOIN ເປັນຕົວຕັ້ງຈາກນັ້ນຈຶ່ງເລືອກຂໍ້ມູນຈາກຕາຕະລາງທີ່ຢູ່ດ້ານຂວາຂອງຄຳສັ່ງ JOIN ທີ່ Key ເທົ່າກັນ

ຮູບແບບ: SELECT items FROM table1 LEFT JOIN table2 ON table1.field1

compopr table 2.field2

 **19./** ຄາສ່ງັ RIGTH JOIN ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?

=>ຄຳສັ່ງ RIGTH JOIN ເປັນການນຳເອົາຂໍ້ມູນຈາກ 2 Table ທີ່ສຳພັນກັນຜ່ານທາງ Key ມາສະແດງຜົນ ໂດຍໃຊ້ Table ທີ່ຢູ່ດ້ານຂວາຂອງຄຳສັ່ງ JOIN ເປັນຕົວຕັ້ງ ຈາກນັ້ນຈຶ່ງເລືອກຂໍ້ມູນຈາກຕາຕະລາງທີ່ຢູ່ດ້ານຊ້າຍຂອງຄຳສັ່ງ JOIN ທີ່ Key ເທົ່າກັນ

ຮູບແບບ: SELECT items FROM table1 INNER JOIN table2 ON table1.field1compopr table 2.field2 **20./ ຄາສ່ງັ INSERT ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ?**

**=>**ຄຳສັ່ງ INSERT ເປັນຄຳສັ່ງສຳລັບເພີ່ມຂໍ້ມູນເຂົ້າ Table

ຮູບແບບ: INSERT [LOW\_PRIORITY | DELAYED ] [IGNORE **]**

**21./ ການນາໃຊຄໍ້ າສ່ງັ INSERT ໃນພາສາ SQL ມຈີ ກັ ຮ ບແບບ?**

**=>**ການເຮັດວຽກມີ 2 ຮູບແບບຄື:

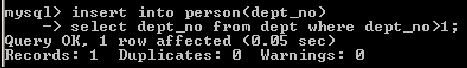
1. INSERT … VALUES ເປັນການເພີ່ມຂໍ້ມູນແບບປົກກະຕິ.

ຕົວຢ່າງ: ການເພີ່ມຂໍ້ມູນໃນ Table ຊື່ Contact



**2.** INSERT … SELECT ເປັນການເພີ່ມຂໍ້ມູນໂດຍການດຶງຂໍ້ມູນມາຈາກ Table ອື່ນໆ

ຕົວຢ່າງ: ການເພີ່ມຂໍ້ມູນ Table ຊື່ person

 **22./ ຄາສ່ງັ UPDATE ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ?**

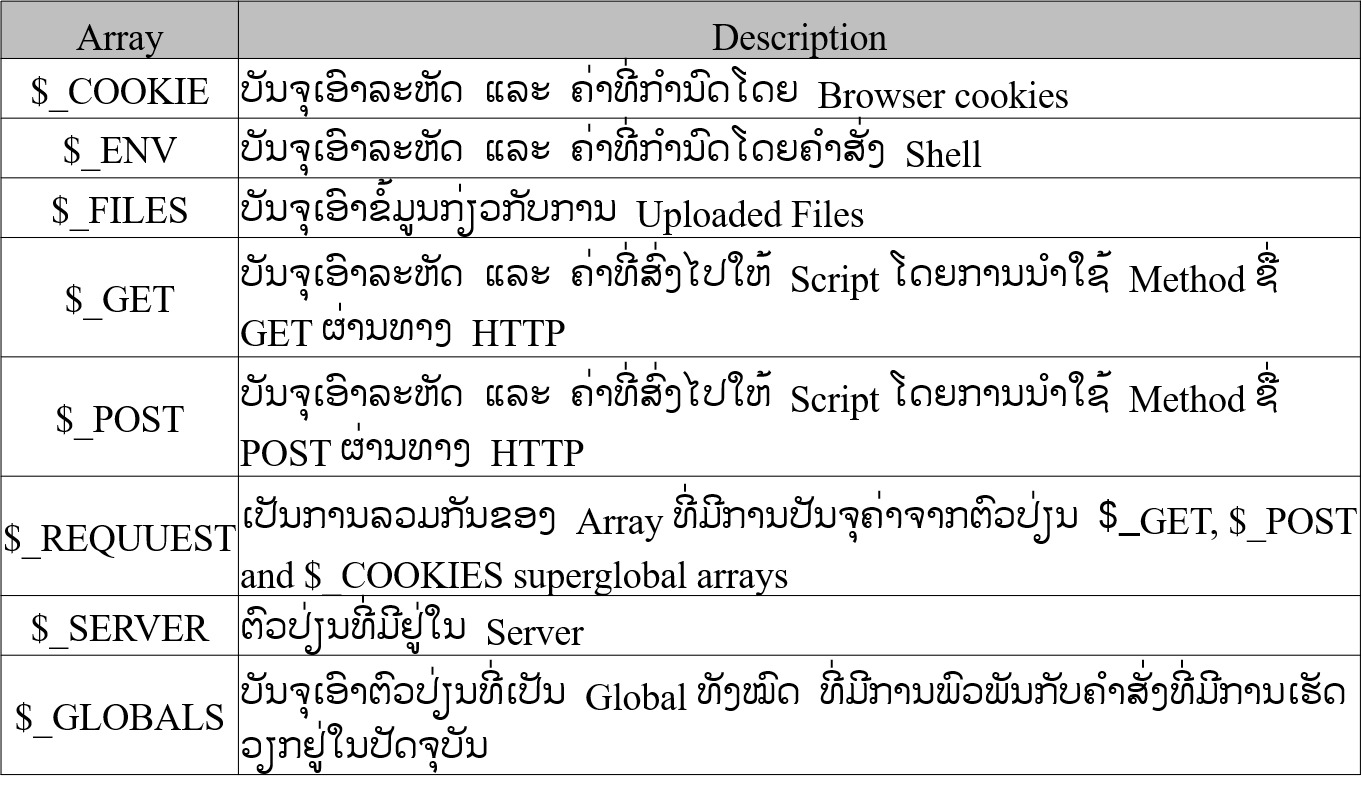
**=>**ຄຳສັ່ງ UPDATE ເປັນຄຳສັ່ງສຳລັບແກ້ໄຂ, ປ່ຽນແປງຂໍ້ມູນໃຫ້ເປັນໄປຕາມຄວາມຕ້ອງການ **23./ ຄາສ່ງັ FLUSH ໃນພາສາ SQL ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ຄຳສັ່ງ FLUSH ເປັນຄຳສັ່ງສຳລັບລຶບໜ່ວຍຄວາມຈຳພາຍໃນ (Internal Cache) ທີ່ເຮັດວຽກ, ການໃຊ້ຄຳສັ່ງ FLUSH ຈະອະນຸຍາດສະເພາະແຕ່ User ທີ່ມີສິດ (Privilege ) ເທົ່ານັ້ນ.

ຮູບແບບ: FLUSH flush\_option [flush\_option **]**

**ບດົ ທີ 5**

**1./ ຕວົ ປ່ຽນປະເພດ Super global ມຈີ ກັ ຢາ່ ງ? ຄຢື າ່ ງໃດແດ?່**

**=>** **2./ ຈງ່ ົ ບອກຄວາມແຕກຕາ່ ງໃນການນາໃຊໍ້ $\_GET ກບັ $\_POSTໃນການສ່ງົ ຄາ່ ຜາ່ ນ Form ?**

**=>**GET ຖືກ ນຳ ໃຊ້ເພື່ອດຶງເອົາຂໍ້ມູນຈາກຖານຂໍ້ມູນຂອງເວັບໄຊທ໌້ເພື່ອສະແດງຜົນ.

POST ຖືກ ນຳ ໃຊ້ເພື່ອເພີ່ມຫຼືປ່ຽນຂໍ້ມູນຕ່າງໆທີ່ມີຢູ່ໃນຖານຂໍ້ມູນຂອງເວບໄຊທ໌.  
**3./ ການນາໃຊໍ້ Function ທ່ ີຊ່ ື include() ເພ່ ືອເຮັດຫຍງັ ?**

**=>**include() ເປັນ Function ເອີ້ນໃຊ້ເອກະສານຕ່າງໆ ທີ່ເປັນພາກສ່ວນຂອງເອກະສານຫຼັກມານຳໃຊ້ໄດ້, ນອກ ຈາກ include() ແລ້ວຍັງສາມາດໃຊ້ include\_once() ແລະ include\_path() ສຳລັບການຈັດການກັບ files ຢູ່ໃນ Project ໃຫຍ່ໆທີ່ມີການເອີ້ນໃຊ້ຫຼາຍ files.

**4./ ສາລບັ ການກວດສອບ Files ແລະ Directories ມຈີ ກັ ຄາສ່ງັ ? ຄຄື າສ່ງັ ໃດແດ?່**

1. **=>file\_exists(),**
2. **is\_file(), is\_dir(),**
3. **is\_readable(),**
4. **is\_writable(),**
5. **is\_executable(),**
6. **filesize(), fileatime(),**
7. **filectime()...**

**5./ ການເປີດ ແລະ ອາ່ ນ Files ຕາ່ ງໆໃນພາສາ PHP ຈະໃຊໍ້ Function ຫຍງັ ?**

**=>**fopen() ເຊິ່ງມີຂໍ້ກຳນົດຄື ‘r ’ ເປີດສຳລັບອ່ານ, ‘w ’ ເປີດສຳລັບຂຽນ ແລະ ‘a ’ເປີດສຳລັບ ເເພີ່ມຂໍ້ມູນ.

ຕົວຢ່າງ 1: ເປີດສຳລັບອ່ານຂໍ້ມູນ

$fp =fopen("test.txt",'r');

ຕົວຢ່າງ 2: ເປີດສຳລັບຂຽນຂໍ້ມູນ

$fp =fopen("test.txt",'w');

ຕົວຢ່າງ 3: ເປີດສຳລັບເພີ່ມຂໍ້ມູນ

$fp =fopen("test.txt",'a');  
**6./ ການຂຽນຂມ ນ ໍ້ ລງົ ໃນ Files ຈະໃຊໍ້ Function ຫຍງັ ?**

**=>**ການຂຽນຂໍ້ມູນລົງໃນ Files ຈະໃຊ້ fwrite() ຫຼື fputs()

ຕົວຢ່າງ 1: ການຂຽນຂໍ້ມູນລົງໃນ Files ຊື່ test2.txt

<html>

<head>

<title>Writing and Appending to a File</title> </head><body> <div>

**7./ ການສາໍ້ ງ ແລະ ການລບ Files ໃນພາສາ PHP ຈະໃຊຄໍ້ າສ່ງັ ຫຍງັ ?**

**=>**ສຳລັບການສ້າງ Files ແລ້ວ PHP ຈະໃຊ້ຄຳສັ່ງ touch() ແລະ ການລຶບຈະໃຊ້ຄຳສັ່ງ unlink()

ຕົວຢ່າງ: ການສ້າງ Files ຊື່ myfile.txt ຈະໃຊ້ຄຳສັ່ງ touch() ດັ່ງນີ້:

<?PHP

touch("myfile.txt");

?>

ແລະ ການລຶບຈະໃຊ້ຄຳສັ່ງ unlink() ດັ່ງນີ້:

<? PHP

unlink("myfile.txt");

?> **8./** ການປໍ້ອງກນັ ການປ່ຽນແປງ Files ຂມ ນ ໍ້ ຈະໃຊຄໍ້ າສ່ງັ ຫຍງັ ?

=>ການປ້ອງກັນການປ່ຽນແປງ Files ຂໍ້ມູນຈະໃຊ້ຄຳສັ່ງ flock() ແລະ ຈະມີຂໍ້ກຳນົດສຳລັບການ Lock ຄື: LOCK\_SH ກຳນົດໃຫ້ອ່ານໄດ້, ແຕ່ບໍ່ສາມາດຂຽນລົງໄດ້, LOCK\_EX ກຳນົດໃຫ້ Files ດັ່ງກ່າວບໍ່ສາມາດອ່ານ ແລະ ຂຽນໄດ້, LOCK\_UN ຍົກເລີກການກຳນົດ.

ຕົວຢ່າງ: ການ Lock Files ຊື່ test.txt

$fp =fopen("test.txt","a") or die("couldn't open"); flock($fp,LOCK\_EX ); //exclusive lock

//write to the file

flock($fp,LOCK\_UN ); //release the lock

fclose($fp); **9./ ການສາໍ້ ງການຕິດຕ່ ກບັ ຖານຂມ ນ ໍ້ MySQL ສາລບັ PHP ແລວໍ້ ຈະໃຊໍ້ Function ຫຍງັ ?**

**=>**ການສ້າງການຕິດຕໍ່ກັບຖານຂໍ້ມູນ MySQL ສຳລັບ PHP ແລ້ວຈະໃຊ້ Function ຊື່ mysql\_connect() ແລະ mysql\_pconnect()

ມີຮູບແບບຄື: $link =mysql\_connect("host name ","username ", "password");

if (!$link ){ die ("Couldn't connect to MySQL");

**}  
10./ ການເອນີໍ້ ໃຊຖານ ໍ້ ຂມ ນ ໍ້ MySQL ສາລບັ PHP ແລວໍ້ ຈະໃຊໍ້ Function ຫຍງັ ?**

**=>**ພາຍຫຼັງທີ່ສຳເລັດການຕິດຕໍ່ກັບຖານຂໍ້ມູນແລ້ວກໍຕ້ອງມີການເອີ້ນໃຊ້ຖານຂໍ້ມູນ ເຊິ່ງຈະໃຊ້ Function ຊື່ mysql\_select\_db() ມີຮູບແບບດັ່ງນີ້:

$database ="mysql ";

mysql\_select\_db($database ) or die ("Couldn't open $database ); **11./ ໃນການຈດັ ການກບັ ຂມ ນ ໍ້ ຢໃນ ່ ຕາຕະລາງເຊ່ັນວາ່ : SELECT, INSERT, DELETE ແລະ UPDATE ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວໃດ?**

**=>**

**ບດົ ທີ 6**

**1./ ຈງ່ ົ ບອກຄວາມໝາຍຂອງ Session Control ແມນ່ ແນວໃດ?**

**=>**ຂອງ Session control ເພື່ອຕິດຕາມຜູ້ໃຊ້ທີ່ຕິດຕໍ່ກັບ Web site ດ້ວຍ Session control ພຽງ Session ດຽວດ້ວຍວິທີຂອງ Session control ນີ້ເອງ, ຍັງສະໜັບສະໜູນການ ສະແດງລາຍລະອຽດລະດັບການໃຊ້ວຽກຂອງຜູ້ໃຊ້, ເຊິ່ງຊ່ວຍໃຫ້ສາມາດຕິດ ຕາມພຶດຕິກຳການເຮັດວຽກຂອງ Web site ຂອງຜູ້ໃຊ້ໄດ້. **2./ ຄາວາ່ Cookie ແມນ່ ຫຍງັ ?**

**=>**Cookie ຄືຂໍ້ມູນຂະໜາດນ້ອຍສາມາດເກັບໄວ້ໃນເຄື່ອງຂອງ Client ໄດ້, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງການໃຊ້ Cookie ຄືໃຊ້ເກັບຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຜູ້ໃຊ້ ເມື່ອຜູ້ໃຊ້ກັບມາໃຊ້ງານ Web page ໜ້ານັ້ນອີກຄັ້ງ. **3./ set cookie() ເປັນ Function ແນວໃດ?**

**=>**setcookie() ເປັນ Function ສຳລັບກຳນົດຄ່າຂອງ Cookie ຄ່າ Parameter ຕ່າງໆໃນ setcookie() ນັ້ນຈະມີຄວາມໝາຍດຽວກັນກັບ set\_cookie ໃນ PHP header

ຮູບແບບ:

int setcookie(string name [string value [int expire [string path [string domain [int secure ]]]]]).

**4./ setcookie() ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ຮູບແບບ:

int setcookie(string name [string value [int expire [string path [string domain [int secure ]]]]]).

ການໃຊ້ setcookie()

<?

setcookie("ck","Hello,my cookie ",time()+3600,"/cookie /");

echo $http\_cookie\_vars ["cookie"];

?> **5./ Session\_set\_cookie\_parameter() ແນວໃດ?**

**=>**Session\_get\_cookie\_parameter() ເປັນ Function ຮັບຄ່າ Parameter ຕ່າງໆຈາກ Cookie ດ້ວຍ Session ໂດຍຈະເບິ່ງຄ່າກັບມາເປັນ Array ທີ່ເກັບຄ່າ Lifetime, Path ແລະ Domain  
**6./ Session\_set\_cookie\_parameter() ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>Array session\_set\_cookie\_parameter(void)  
7./ ການສາໍ້ ງ Session ຂນັໍ້ ຕອນໃດແດ?່**

**=>**ຂັ້ນຕອນສ້າງ Session ມີດັ່ງນີ້:

1. ການເລີ່ມຕົ້ນ Session
2. ການກຳນົດຕົວປ່ຽນ Session

3, ການຍົກເລີກຕົວປ່ຽນ ແລະ ການທຳລາຍ Session

**8./ ການເລ່ ີມຕນົໍ້ Session ວທິ ີໃດແດ?່**

**=>**ກ່ອນຈະໃຊ້ Function ການເຮັດວຽກຂອງ Session ນັ້ນຈະຕ້ອງປະຕິບັດເລີ່ມຕົ້ນ Session ກ່ອນ, ເຊິ່ງມີດ້ວຍກັນ 3 ວິທີຄື:

ວິທີ 1. ເລີ່ມຕົ້ນດ້ວຍ session\_start()

ວິທີ 2. Session ຈະຖືກເລີ່ມຕົ້ນກໍຕໍ່ເມື່ອມີການສ້າງຕົວປ່ຽນ Session ເກີດຂຶ້ນ, ເຊິ່ງຈະກ່າວໃນຫົວຂໍ້ຕໍ່ໄປ

ວິທີ 3. ປະຕິບັດການແກ້ໄຂ Option ຂອງ Session ຊອກຫາ auto\_start() ໃນ File ຂອງ php.ini ຈາກ 0 ເປັນ 1 ເພື່ອສ້າງ Session ໂດຍອັດຕະໂນມັດ, ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ເລີ່ມເຂົ້າໃຊ້ Web **9./ ການການດົ ຕວົ ປຽ່ ນ Session ສາມາດປະຕິບດັ ໄດໍ້ ຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ການກຳນົດຕົວປ່ຽນ Session ສາມາດປະຕິບັດໄດ້ ໂດຍການໃຊ້ session\_register() ເຊິ່ງຈະເຮັດໃຫ້ Script ອື່ນໆສາ ມາດໃຊ້ຕົວປ່ຽນ Session ຕົວດຽວກັນໄດ້. **10./ session\_start() ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**ເລີ່ມຕົ້ນດ້ວຍ session\_start()

ຮູບແບບ:

bool session\_start(void)

Function ຈະມີການກວດສອບວ່າມີ sessionID ຢູ່ ຫຼື ບໍ່, ຖ້າມີຢູ່ແລ້ວຈະດຶງເອົາຕົວປ່ຽນ Session ທີ່ສາມາດໃຊ້ງານໄດ້.  
**11./ session\_register() ໃຊເໍ້ ພ່ ືອຫຍງັ ? ມີຮູບແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>**session\_register ເປັນ Function ສຳລັບກຳນົດຕົວປ່ຽນມີຮູບແບບດັ່ງນີ້:

bool session\_register(mixed name I, mixec I)

ໂດຍທີ່ Name ໝາຍເຖິງຊື່ຂອງຕົວປ່ຽນ Session ໂດຍສາມາດກຳນົດຄ່າໄດ້ຫຼາຍຕົວ

ຕົວຢ່າງ: ການກຳນົດຕົວປ່ຽນ Session

<?

session\_register("count");

echo "you visit this site".$count++."time";

?> **12./ ການເອນີໍ້ ໃຊຕໍ້ ວົ ປຽ່ ນ Session ສາມາດປະຕິບດັ ໄດດໍ້ ວໍ້ ຍວທິ ີໃດແດ?່**

**=>**ການເອີ້ນໃຊ້ຕົວປ່ຽນ Session ສາມາດເຮັດໄດ້ 2 ວິທີຄື:

1. ສາມາດເອີ້ນໃຊ້ຕົວປ່ຽນແບບວິທີດຽວກັນກັບການເຂົ້າເຖິງຕົວປ່ຽນ ທຳມະດາທົ່ວໄປ (ເຊັ່ນ: $var) ໂດຍວິທີທີ່ນີ້ສາມາດເຂົ້າໄປກຳ ນົດໃນ php.ini ທີ່ຄ່າ register\_globals ໃຫ້ເປັນ On

2. ສ່ວນອີກວິທີໜຶ່ງຄືການເອີ້ນໃຊ້ຕົວປ່ຽນຜ່ານທາງ Associative array $HTTP\_SESSION\_VARS ເຊັ່ນ:

$HTTP\_SESSION\_VARS ["var"] **13./ ເມ່ອື ສາໍ້ ງຕວົ ປ່ຽນ Session ແລວໍ້ ຫາກບ່ ຕອໍ້ ງການໃຊຕໍ້ ວົ ປ່ຽນນນັໍ້ ອກີ ເຮົາສາມາດຍກົ ເລີກ ດວໍ້ ຍຄາສ່ງັ ໃດ? ມຮ ບ ີ ແບບຄືແນວໃດ?**

**=>**ເມື່ອສ້າງຕົວປ່ຽນ Session ແລ້ວຫາກບໍ່ຕ້ອງການໃຊ້ຕົວປ່ຽນອີກ ສາມາດຍົກເລີກດ້ວຍ session\_unregister()

ຮູບແບບ: bool session\_unregister(string name)

ໂດຍທີ່ Name ໝາຍເຖິງຊື່ຂອງຕົວປ່ຽນ Session

ການປິດ Session ສາມາດປິດດ້ວຍ session\_destroy()

⮱ session\_destroy()

ເຊິ່ງເປັນ Function ສຳລັບປິດການເຊື່ອມຕໍ່ Session

ຮູບແບບ: bool session\_unregister(void); **14./ ການປິດ Session ສາມາດປິດດວໍ້ ຍຄາສ່ງັ ໃດ? ມຮ ບ ີ ແບບຄແນວ ື ໃດ?**

**=>** ⮱ session\_destroy()

ເຊິ່ງເປັນ Function ສຳລັບປິດການເຊື່ອມຕໍ່ Session

ຮູບແບບ: bool session\_unregister(void); **15./ Static Method ໝາຍເຖງິ ຫຍງັ ?**

**=>**ໝາຍເຖິງ method ທີ່ມີການລະບຸເປັນແບບ static (ເຊິ່ງເອີ້ນຜ່ານ class ໄດ້, ກໍລະນີລະບຸແບບ public ເອົາໄວ້ເມື່ອເອີ້ນໃຊ້ສາມາດ ເອີ້ນຄ່າ properties ທີ່ເປັນ static ຄືກັນເທົ່ານັ້ນD