

บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันนี้โลกได้เข้าสู่ยุคสมัยแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเต็มรูปแบบ คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อหลายๆอาชีพ ความรวดเร็วอย่างยิ่งยวดของนวัตกรรมได้สร้างโลกไร้พรมแดนที่ไม่ว่าใครก็ตามหรือจะอยู่ที่ไหนบนโลกก็สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆได้อย่างรวดเร็ว เป็นการเร่งวิวัฒนาการและเพิ่มพูนแหล่งความรู้อีกมากมายมหาศาลจากคอมพิวเตอร์จีพีทีขนาดไม่ได้ใหญ่ไปกว่ามือของคุณ ตอนนี้หลายสาขาอาชีพเริ่มหันมาใช้สมาร์ตโฟนในการช่วยพวกเขาทำงานมากขึ้นเนื่องจากมันพกพาง่าย มีอินเทอร์เน็ตในตัว และมีแอปพลิเคชันเฉพาะทางมากมายที่รองรับหลายสาขาอาชีพ แต่ถึงกระนั้นก็ยังไม่มีใครครอบคลุมทั้งหมดอย่างเช่น อาชีพนักกีฏวิทยา ซึ่งมีความสำคัญไม่แพ้อาชีพอื่นๆ และในอนาคตคาดว่าอาชีพนี้จะมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากแหล่งโปรตีนหลักของมนุษย์อย่างเนื้อสัตว์จะมีตัวเลือกใหม่ในการเลือกบริโภคโปรตีนคือ แมลง แต่ถึงกระนั้นนักกีฏวิทยาก็ยังคงค้นหาแมลงสายพันธุ์ใหม่ๆเพื่อศึกษาและเข้าใจความเป็นไปของธรรมชาติ ถึงแม้บางครั้งพวกมันไม่น่ารักแต่พวกมันมีบทบาทที่สำคัญต่อโลกใบนี้และถ้าขาดพวกมันไปพวกเราจะอยู่ไม่ได้และสิ่งมีชีวิตจำนวนมากจะล้มตายและสูญพันธุ์ ดังนั้นหน้าที่การศึกษาเพื่ออนุรักษ์และค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับแมลงจึงมีความสำคัญไม่ต่างจากอาชีพอื่นเลย

จากที่กล่าวไปข้างต้นหลายๆสาขาอาชีพได้หันมาใช้สมาร์ตโฟนในการช่วยพวกเขาทำงานมากขึ้น ซึ่งเป็นเครื่องทุ่นแรงที่ดีและมีประสิทธิภาพ แต่ถึงกระนั้นนักกีฏวิทยาที่ยังต้องจดบันทึกหลายๆอย่างลงในกระดาษหรือสมุดพกซึ่งจะต้องกลับมากรอกข้อมูลเข้าคอมพิวเตอร์หลังจากกลับมาที่ศูนย์วิจัย ซึ่งเป็นการเพิ่มขึ้นตอนในการทำงานโดยไม่จำเป็นและน่าเบื่อ นอกจากนี้การจดใส่กระดาษหรือสมุดพกก็อาจจะอุบัติเหตุที่อาจทำให้เกิดการสูญเสียบันทึกไว้ได้เช่นกัน ลองนึกภาพว่าถ้าหากคุณมีคอมพิวเตอร์จีพีทีที่ทั้งแบตเตอรี่อยู่ได้ทั้งวันและมีแอปพลิเคชันเฉพาะทาง และเมื่อเชื่อมกับอินเทอร์เน็ต ข้อมูลทั้งหมดจะถูกส่งไปเก็บไว้ยังฐานข้อมูลที่ปลอดภัยในทันที ทั้งหมดนี้คือเครื่องทุ่นแรงในอุดมคติของใครหลายคน

ในโครงการนี้จึงจะออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน MorVita เป็นแอปพลิเคชันที่จะเข้ามาช่วยให้นักกีฏวิทยาสามารถเก็บข้อมูลแมลงได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น อีกทั้งยังเปิดให้ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับแมลงเข้ามามีส่วนร่วมกับแอปพลิเคชันนี้ได้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 ออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่จะเข้ามาช่วยให้นักศึกษาสามารถเก็บข้อมูลแมลงได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ส่วนการทำงานของระบบ

ระบบมีส่วนการทำงานเฉพาะส่วนหน้าบ้าน (Front End) ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันบนมือถือที่เป็นภาษาไทยระบบปฏิบัติการ iOS 13 ขึ้นไป โดยมีฟังก์ชันการทำงานหลักดังนี้

- 1.3.1.1 สามารถสมัครสมาชิกได้
- 1.3.1.2 สามารถเข้าสู่ระบบได้
- 1.3.1.3 สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้
- 1.3.1.4 สามารถเพิ่ม แก้ไข และค้นหาข้อมูลแมลงในห้องสมุดแมลงได้
- 1.3.1.5 สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูลจุดที่พบแมลงได้
- 1.3.1.6 สามารถค้นหาและรายงานข้อมูลจุดที่พบแมลงได้ 2 แบบ บนแผนที่และลิสต์ได้
- 1.3.1.7 สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข และค้นหาการแชร์ข้อมูลจุดที่พบแมลงที่หน้าฟีดได้
- 1.3.1.8 สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข และค้นหากิจกรรมในบอร์ดกิจกรรมได้
- 1.3.1.9 สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขรายการแชร์ที่ชื่นชอบได้
- 1.3.1.10 สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขรายการกิจกรรมที่ชื่นชอบได้
- 1.3.1.11 สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไขรายการที่ไม่น่าเชื่อถือให้ลบข้อมูลในห้องสมุดแมลงได้
- 1.3.1.12 สามารถแชร์ข้อมูลจุดที่พบแมลงไปยัง Facebook ของตัวเองได้

1.3.2 กลุ่มผู้ใช้งานของระบบ มี 2 กลุ่ม

1.3.2.1 ผู้ใช้ทั่วไป สามารถใช้งานผ่านแอปพลิเคชันโดยมีฟังก์ชันดังนี้

1. สามารถสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้ระบบได้ 2 รูปแบบ

1. สมัครสมาชิกโดยกรอกข้อมูลผู้ใช้ที่ประกอบด้วย

- ชื่อ
- นามสกุล
- อีเมล
- รหัสผ่าน
- ความชื่นชอบ (สามารถชอบได้มากกว่า 1 อย่าง)

ประกอบด้วย

- ฝี่เสื่อ
- แมลงปอ
- แมลงปีกแข็ง
- รูปภาพแทนตัว

2. สมัครสมาชิกโดยการเชื่อมโยงไปยังบัญชี Facebook

2. สามารถค้นหาข้อมูลแมลงในห้องสมุดแมลง โดยค้นหาจากชื่อสามัญ หรือชื่อไทย หรือชนิดแมลง หรือชื่อทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งข้อมูลแมลงจากห้องสมุดแมลงประกอบด้วย

- รหัสแมลง (ไม่สามารถเปลี่ยนได้)
- รหัสผู้ใช้
- ชื่อสามัญ
- ชื่อไทย
- ชนิดแมลง (เช่น ฝี่เสื่อ แมลงปอ แมลงปีกแข็ง)
- ชื่อทางวิทยาศาสตร์ ประกอบด้วย
 - Order
 - Family
 - Genus
 - Species
- ฤดูกาลที่ค้นพบ
- รูปภาพประกอบ (มีรูปภาพประกอบมากกว่า 1 ภาพ)

1.3.2.2 กลุ่มสมาชิก สามารถใช้งานผ่านแอปพลิเคชันโดยมีฟังก์ชันดังนี้

1. สามารถเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชันได้ 2 รูปแบบ

1. เข้าสู่ระบบโดยกรอกข้อมูลผู้ใช้ที่ประกอบด้วย
 - อีเมล
 - รหัสผ่าน

2. เข้าสู่ระบบโดยการเชื่อมโยงไปยังบัญชี Facebook

2. สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัว โดยมีข้อมูลผู้ใช้ประกอบด้วย

- รหัสผู้ใช้ (ไม่สามารถแก้ไขได้)

- ชื่อ
- นามสกุล
- อีเมล
- รหัสผ่าน
- ความชื่นชอบ (สามารถชอบได้มากกว่า 1 อย่าง) ประกอบด้วย
 - ฝี่เสื่อ
 - แมลงปอ
 - แมลงปีกแข็ง
- รูปภาพตัวแทน

3. สามารถเพิ่ม แก้ไข และค้นหาข้อมูลแมลงในห้องสมุดแมลง โดยค้นหาจาก ชื่อสามัญ หรือชื่อไทย หรือชนิดแมลง หรือชื่อทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งข้อมูลแมลงจากห้องสมุดแมลงประกอบด้วย

- รหัสแมลง (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- รหัสผู้ใช้
- ชื่อสามัญ
- ชื่อไทย
- ชนิดแมลง (เช่น ฝี่เสื่อ แมลงปอ แมลงปีกแข็ง)
- ชื่อทางวิทยาศาสตร์ ประกอบด้วย
 - Order
 - Family
 - Genus
 - Species
- ฤดูกาลที่ค้นพบ
- รูปภาพประกอบ (มีรูปภาพประกอบมากกว่า 1 ภาพ)

4. สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูลจุดที่พบแมลง ซึ่งข้อมูลจุดประกอบด้วย

- รหัสจุด (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- วันที่และเวลาสร้างจุด (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- ชื่อแมลงที่พบ
- พิกัด GPS ประกอบด้วย
 - ละติจูด

- ลองจิจูด

- รหัสแมลง
- จำนวนแมลง
- ชนิดแมลง (เช่น ผีเสื้อ แมลงปอ แมลงปีกแข็ง)
- พืชอาศัย (กรณีเป็นแมลงที่มีพืชอาศัย)
- รูปภาพประกอบ (ถ่ายรูป หรืออัปโหลดจากสมาร์ทโฟน โดยมีรูปภาพประกอบมากกว่า 1 ภาพ)
- รายละเอียดเพิ่มเติม

5. สามารถค้นหาและรายงานข้อมูลจุดที่พบแมลงได้ 2 แบบ บนแผนที่และลิสต์ โดยค้นหาจากพิกัด GPS หรือชื่อแมลงที่พบ หรือชื่อสามัญ หรือชื่อไทย หรือชื่อทางวิทยาศาสตร์ หรือพืชอาศัย หรือวันที่สร้างจุด ซึ่งรายงานแบบแผนที่ประกอบด้วย

- รูปภาพไอคอน (ดึงมาจาก รหัสจุด)
- ชื่อแมลงที่พบ
- ชื่อสามัญ

และรายงานแบบลิสต์ประกอบด้วย

- รูปภาพประกอบ (ดึงมาจาก รหัสจุด)
- ชื่อแมลงที่พบ
- ชื่อสามัญ
- ชื่อไทย
- วันที่และเวลาสร้างจุด

6. สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข และค้นหาข้อมูลการแชร์จุดที่พบแมลงในหน้าฟีด โดยค้นหาจากชื่อแมลงที่พบ หรือชื่อสามัญ หรือชื่อไทย หรือชื่อทางวิทยาศาสตร์ หรือวันที่แชร์จุด ซึ่งการแชร์ข้อมูลจุดที่พบแมลงประกอบด้วย

- รหัสข้อมูลการแชร์จุดที่พบแมลง (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- วันที่และเวลาทำการแชร์ (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- รหัสผู้ใช้
- รหัสจุด
- ข้อความ

7. สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข และค้นหากิจกรรมในหน้าบอร์ดกิจกรรม โดยค้นหาจากชื่อกิจกรรม หรือวันที่สร้างกิจกรรม หรือวันที่เริ่มจัดกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมประกอบด้วย

- รหัสกิจกรรม (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- รหัสผู้ใช้
- ชื่อกิจกรรม
- ชื่อความ
- วันที่และเวลาสร้างกิจกรรม (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- วันที่และเวลาเริ่มจัดกิจกรรม
- วันที่และเวลาสิ้นสุดกิจกรรม
- พิกัด GPS ประกอบด้วย
 - ละติจูด
 - ลองจิจูด
- รูปภาพหรือวิดีโอประกอบ (ถ่ายรูป หรืออัปโหลดจากสมาร์ตโฟน โดยมีรูปภาพประกอบมากกว่า 1 ภาพ)

8. สามารถเพิ่ม และลบรายการแชร์ที่ชื่นชอบได้แก่

- รหัสหน้าฟีดที่ชื่นชอบ (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- รหัสผู้ใช้
- รหัสข้อมูลการแชร์จุดที่พบแมลง

9. สามารถเพิ่ม และลบรายการกิจกรรมที่ชื่นชอบได้แก่

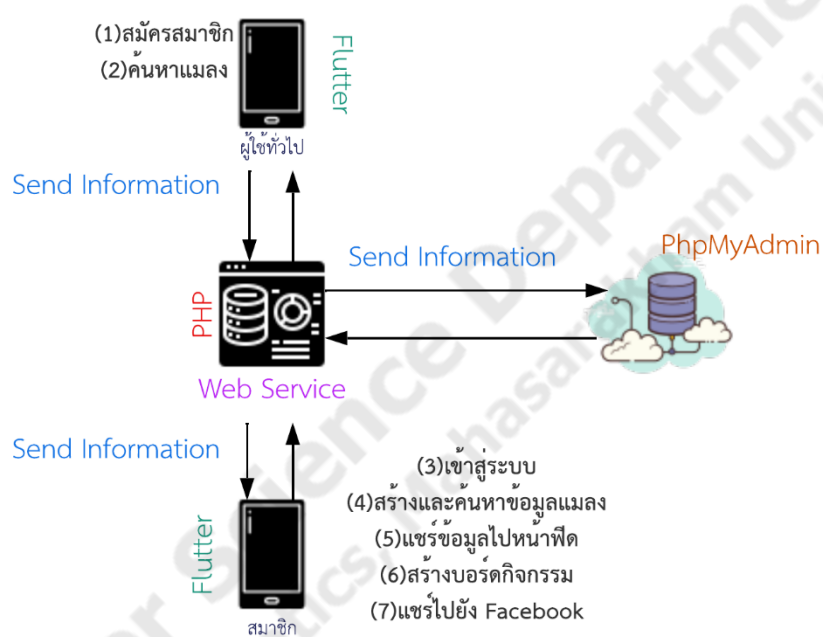
- รหัสกิจกรรมที่ชื่น (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- รหัสผู้ใช้
- รหัสกิจกรรม

10. สามารถเพิ่ม ลบ รายการที่ไม่น่าเชื่อถือให้ลบข้อมูลในห้องสมุดแมลง ซึ่งได้แก่

- รหัสความไม่น่าเชื่อถือ (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- รหัสแมลง
- รหัสผู้ใช้

11. สามารถแชร์ข้อมูลการแชร์จุดที่พบแมลงของตัวเองไปยัง Facebook หน้าของตัวเอง

1.4 ภาพรวมของระบบ



ภาพประกอบที่ 1.1 ภาพรวมระบบ

ภาพรวมของระบบสามารถอธิบายได้แบ่งออกตามส่วนของผู้ใช้ทั่วไป และผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก ดังนี้ โดยเริ่มต้นที่ผู้ใช้ทั่วไป จะสามารถสมัครสมาชิกก่อนเข้าไปโปรแกรม ตามหมายเลข 1 และส่วนของสมาชิกจะสามารถเข้าสู่ระบบได้ตามหมายเลข 3 ในส่วนของ ผู้ใช้ทั่วไป ก็สามารถค้นหาแมลงได้ตามหมายเลข 2 ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกสามารถสร้างและค้นหาข้อมูลแมลงตามหมายเลข 4 ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกสามารถแชร์ข้อมูลของตัวเองสร้างไว้ไปยังหน้าฟีดได้ตามหมายเลข 5 และสร้างบอรัคกิจกรรมแชร์มาในหน้าฟีดได้ตามหมายเลข 6 ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกสามารถแชร์ข้อมูลแมลงของตัวเองไปยัง Facebook ได้ตามหมายเลข 7 ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ใช้ภาษา Swift และส่งข้อมูลไปยัง Web service ด้วยภาษา Php จากนั้นจะจัดเก็บไปยังฐานข้อมูลด้วย PhpMyAdmin, SQLite ดังภาพประกอบที่ 1.1

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

แอปพลิเคชันที่จะเข้ามาช่วยให้นักศึกษาสามารถเก็บข้อมูลแมลงได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น

1.6 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

1.6.1 ฮาร์ดแวร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง และสมาร์ทโฟน 2 เครื่อง ที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1.6.1.1 MacBook Pro

- Intel(R) Core™ i9 2.40GHz
- RAM 32 GB DDR4
- macOS 13.4

1.6.1.2 Mac mini

- Apple M1
- RAM 16 GB DDR4X
- macOS 13.4

1.6.1.3 iPhone 12 Pro Max

- A14 Bionic
- RAM 6 GB
- iOS 16

1.6.1.4 iPhone 13

- A15 Bionic
- RAM 4 GB
- iOS 16

1.6.2 ซอฟต์แวร์

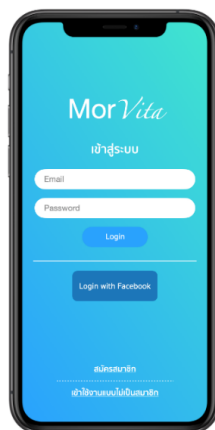
1.6.2.1 โปรแกรมสำหรับเขียนโค้ด (Code editor)

- Android Studio

1.6.2.2 เฟรมเวิร์ค (Framework)

- Flutter

1.8 ตัวอย่างแอปพลิเคชัน



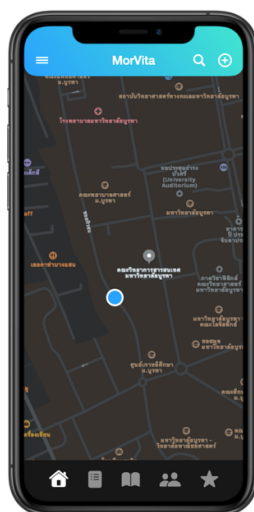
เข้าสู่ระบบ

ภาพประกอบที่ 1.2 หน้าเข้าสู่ระบบ



ภาพประกอบที่ 1.3 หน้าสมัครสมาชิก

ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานระบบได้ผ่านระบบ Login โดยการใส่อีเมลและรหัสผ่านแล้วกดปุ่ม Login หรือ Login ผ่าน Facebook ดังภาพประกอบที่ 1.2 และหากผู้ใช้งานยังเคยสมัครสมาชิกมาก่อนสามารถสมัครได้โดยใส่ชื่อ ,นามสกุล, อีเมล, รหัสผ่าน, แผลงที่ชื่นชอบ, และรูปภาพตัวแทน หรือสมัครผ่าน Facebook ดังภาพประกอบที่ 1.3 ในกรณีที่ต้องการเข้าใช้งานแบบไม่เป็นสมาชิกก็สามารถทำได้เช่นกัน แต่จะสามารถเข้าถึงข้อมูลจากห้องสมุดแมลงเท่านั้น และจะไม่สามารถปรับเปลี่ยนข้อมูลใดๆได้

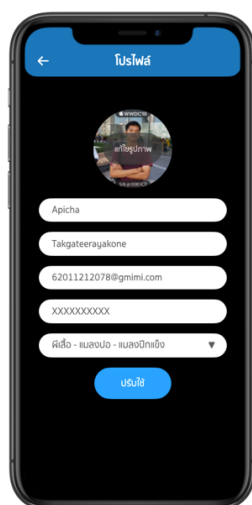


ภาพประกอบที่ 1.4 หน้าหลัก

เมื่อผู้ใช้งานสามารถ Login เข้าสู่ระบบได้แล้ว แอปพลิเคชันจะพาไปยังหน้าหลักซึ่งเป็นหน้าแรก และหน้าเริ่มต้นของแอปพลิเคชัน โดยฟังก์ชันที่สำคัญจะปรากฏในหน้านี้เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน ดังภาพประกอบที่ 1.4

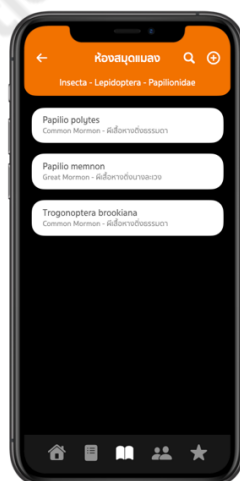


ภาพประกอบที่ 1.5 หน้าตั้งค่า

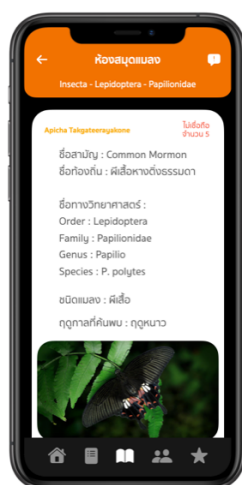


ภาพประกอบที่ 1.6 หน้าแก้ไขโปรไฟล์

จากภาพประกอบที่ 1.4 ผู้ใช้งานสามารถแตะไอคอนแถบสามแถบบริเวณมุมบนซ้ายของจอเพื่อเข้าสู่หน้าตั้งค่า ดังภาพประกอบที่ 1.5 ซึ่งผู้ใช้สามารถแก้ไขโปรไฟล์ของตัวเองได้จากตัวเลือกในหน้าตั้งค่า โดยสามารถแก้ไขชื่อ, นามสกุล, อีเมล, รหัสผ่าน, แอลงที่ชื่นชอบ, และรูปภาพตัวแทน ดังภาพประกอบที่ 1.6



ภาพประกอบที่ 1.7 หน้าห้องสมุดแมลง

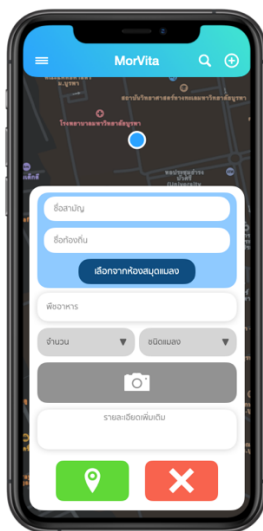


ภาพประกอบที่ 1.8 หน้าข้อมูลแมลง



ภาพประกอบที่ 1.9 หน้ายืนยันการรายงานความไม่น่าเชื่อถือ

ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลแมลงจากห้องสมุดแมลงได้ และสำหรับผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกจะสามารถเพิ่ม แก้ไข และค้นหาข้อมูลแมลงในห้องสมุดแมลงได้ ซึ่งสามารถเลือกชื่อแมลงที่ต้องการ ดังภาพประกอบที่ 1.7 แอปพลิเคชันจะแสดงข้อมูลที่สำคัญของแมลงนั้นๆ เช่น ชื่อสามัญ, ชื่อท้องถิ่น, ชื่อทางวิทยาศาสตร์, ชนิดแมลง, ฤดูกาลที่ค้นพบ, และรูปภาพประกอบ ดังภาพประกอบที่ 1.8 นอกจากนี้กรณีที่ผู้ใช้ไม่เห็นด้วยหรือไม่เชื่อถือข้อมูลแมลงนั้นๆ สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขรายการที่ไม่น่าเชื่อถือได้ ซึ่งเมื่อไม่ผู้ใช้ไม่เชื่อถือ 10 คนขึ้นไป ข้อมูลแมลงนั้นๆ จะถูกลบออกไปจากห้องสมุดแมลง ดังภาพประกอบที่ 1.9



ภาพประกอบที่ 1.10 หน้าเพิ่มข้อมูลจุดแมลง



ภาพประกอบที่ 1.11 หน้าแสดงจุดที่ค้นพบ

เมื่อพบแมลง ผู้ใช้งานสามารถสร้างข้อมูลจุดที่ค้นพบแมลงโดยการใส่ ชื่อสามัญ, ชื่อท้องถิ่น ในส่วนนี้ผู้ใช้สามารถนำเข้าข้อมูลที่จำเป็นของแมลงนั้นจากห้องสมุดแมลงได้, มีการระบุจำนวนของแมลง, ชนิดแมลง, พืชอาศัย, รูปภาพประกอบ ,และรายละเอียดเพิ่มเติม ดังภาพประกอบที่ 1.10 และเมื่อกดปุ่มสีเขียวเพื่อสร้างจุด แอปพลิเคชันจะแสดงจุดบนแผนที่โดยจะแสดงข้อมูลชื่อสามัญ และชื่อท้องถิ่น ดังภาพประกอบที่ 1.11



ภาพประกอบที่ 1.12 หน้าแสดงรายงานการค้นพบแมลง



ภาพประกอบที่ 1.13 หน้าข้อมูลของแมลงที่ผู้ใช้ค้นพบ

ผู้ใช้งานสามารถเข้าดูรายงานการค้นพบแมลงได้ ซึ่งในหน้านี้จะมีการแสดงรูปภาพประกอบ, ชื่อสามัญ, ชื่อท้องถิ่น, วันที่และเวลาสร้างจุด ดังภาพประกอบที่ 1.12 ผู้ใช้งานสามารถกดเข้าไปดูข้อมูลของแมลงนั้นๆได้จากแต่ละรายการ ซึ่งจะแสดงชื่อสามัญ, ชื่อท้องถิ่น ในกรณีที่นำเข้าข้อมูลจากห้องสมุดแมลงจะมีการแสดงข้อมูลชื่อทางวิทยาศาสตร์ด้าน, แสดงจำนวน, พืชอบอาศัย, ชนิดแมลง, พิกัด GPS, รูปภาพประกอบ, และรายละเอียดเพิ่มเติม ดังภาพประกอบที่ 1.13 ซึ่งผู้ใช้งานสามารถแก้ไข, ลบ, แชร์ไปยัง Facebook, และแชร์ไปยังหน้าฟีดได้



ภาพประกอบที่ 1.14 หน้าฟีด



ภาพประกอบที่ 1.15 หน้ากิจกรรม

ผู้ใช้งานสามารถแชร์ข้อมูลแมลงที่ค้นพบมายังหน้าฟีดได้ ซึ่งหน้านี้จะแสดง วันที่และเวลาทำการแชร์, ชื่อผู้ใช้, ข้อความ, ปุ่มกดที่จะพาผู้ใช้งานไปยังหน้าแสดงข้อมูลของแมลงที่ค้นพบของแต่ละโพสต์, และปุ่มชื่นชอบ ดังภาพประกอบที่ 1.14 และหน้าถัดไปนี้จะเป็นหน้ากิจกรรมซึ่งมีไว้ให้ผู้ใช้งานสามารถโพสต์กิจกรรมที่น่าสนใจเกี่ยวกับแมลงได้ โดยจะต้องมีข้อมูลวันที่และเวลาสร้างกิจกรรม, ชื่อผู้ใช้, ชื่อกิจกรรม, ข้อความ, วันที่และเวลาเริ่มกิจกรรม, วันที่และเวลาสิ้นสุดกิจกรรม, รูปภาพประกอบ, ปุ่มกดที่ลิงค์ไปยังพิกัดสถานที่ของสถานที่จัดกิจกรรม(หากมี), และปุ่มชื่นชอบ ดังภาพประกอบที่ 1.15