

เอกสารคู่มือการใช้งาน
(User Manual Documentation)

ระบบ
(Scumification: Scum)

ทีม Scum

สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์

คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา

คำนำ

ระบบ Scumification จัดทำขึ้นเพื่อกิจกรรมค่าย OSSD #10 ของนิสิตชั้นปีที่ 2 สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ คณะ
วิทยาการสารสนเทศมหาวิทยาลัยบูรพา โดยระบบสามารถให้ผู้ใช้งานทั่วไปดูผลรายงานสรุปคะแนนได้ และทำการ
ซื้อของใช้ในกิจกรรมด้วยแต้มสะสมที่มี

โดยคณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือการใช้งานเล่มนี้จะสามารถเป็นตัวอย่างในการใช้งานระบบ
Scumification ได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งหากคู่มือการใช้งานมีข้อผิดพลาดประการใด ทางคณะผู้จัดทำขออภัยไว้
ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

คำนำ.....	2
สารบัญ	3
สารบัญรูปภาพ.....	4
ส่วนที่ 1 บทนำ	5
ส่วนที่ 2 การใช้งานทั่วไป.....	6
2.1 เมนูของระบบ	6
ส่วนที่ 3 การใช้งานระบบในส่วนการทำงานต่าง ๆ.....	7
3.1 ส่วนของเมนู Admin.....	7
3.2 ส่วนของเมนู Cluster.....	9
3.3 ส่วนของเมนู Item (Cluster).....	12
3.4 ส่วนของเมนู Item (Admin).....	14
3.5 ส่วนของเมนู Score	15
3.6 ส่วนของเมนู Leaderboard	17

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2 - 1 รายการเมนูของ Cluster	6
ภาพที่ 2 - 2 รายการเมนู Admin.....	6
ภาพที่ 3- 1 หน้าจอ Admin	7
ภาพที่ 3-2 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มเพิ่มข้อมูลผู้ดูแลระบบ	8
ภาพที่ 3- 3 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มแก้ไขข้อมูลผู้ดูแลระบบ	8
ภาพที่ 3- 4 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มลบรายชื่อผู้ดูแลระบบ	9
ภาพที่ 3- 5 หน้าจอ Cluster	9
ภาพที่ 3- 6 หน้าจอเพิ่มข้อมูลมกุฏ	10
ภาพที่ 3- 7 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มแก้ไขข้อมูลมกุฏ	10
ภาพที่ 3- 8 หน้าจอเมื่อทำการบันทึกข้อมูล	11
ภาพที่ 3- 9 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มลบมกุฏ	11
ภาพที่ 3- 10 หน้าจอ Item	12
ภาพที่ 3- 11 เมื่อผู้ดูแลระบบทำการอนุมัติ.....	13
ภาพที่ 3- 12 เมื่อผู้ดูแลระบบทำการปฏิเสธ.....	13
ภาพที่ 3- 13 หน้าจอ Approve Form.....	14
ภาพที่ 3- 14 หน้าจอ Score ส่วน Reward.....	15
ภาพที่ 3- 15 หน้าจอ Score ส่วน Score.....	16
ภาพที่ 3- 16 หน้าต่างการให้คะแนน	16
ภาพที่ 3- 17 หน้าจอ Leaderboard.....	17
ภาพที่ 3- 18 ตัวเลือกรูปแบบไฟล์สำหรับการ export file	18

ส่วนที่ 1 บทนำ

ชื่อภาษาไทย: ระบบสารสนเทศสำหรับเรียนรู้การพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยกระบวนการเอไจล์ โดยใช้วิธีการแบบสกรัม

ชื่อภาษาอังกฤษ: Scumification

ตัวอักษรย่อ: Scum

วัตถุประสงค์:

1. เพื่ออำนวยความสะดวกในกิจกรรมค่าย OSSD #10
2. เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถดูผลรายงานสรุปคะแนน
3. เพื่อช่วยในการตรวจสอบข้อมูลกิจกรรมได้

ขอบเขตการทำงาน :

ระบบ Scumification ถูกพัฒนาขึ้นสำหรับผู้ใช้งานระบบ ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้ใช้ดูแลระบบ โดยที่สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ผู้ดูแลระบบได้ สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข มกุลได้ สามารถจัดการอนุมัติไอเทมได้ สามารถจัดการคะแนนได้ อีกทั้งระบบยังสามารถดูผลรายงานสรุปคะแนน เป็นต้น

คำอธิบายระบบ :

ระบบ Scumification ถูกพัฒนาขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับทั้ง 2 ผู้ใช้งาน ได้แก่ ผู้ใช้งานทั่วไป และผู้ดูแลระบบ โดยผู้ใช้งานดูผลรายงานสรุปคะแนน และทำการซื้อไอเทมด้วยแต้มสะสมที่มี ผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ผู้ดูแลระบบได้ สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข มกุลได้ สามารถจัดการอนุมัติไอเทมได้ สามารถจัดการคะแนนได้ อีกทั้งระบบยังสามารถดูผลรายงานสรุปคะแนน

ส่วนที่ 2 การใช้งานทั่วไป

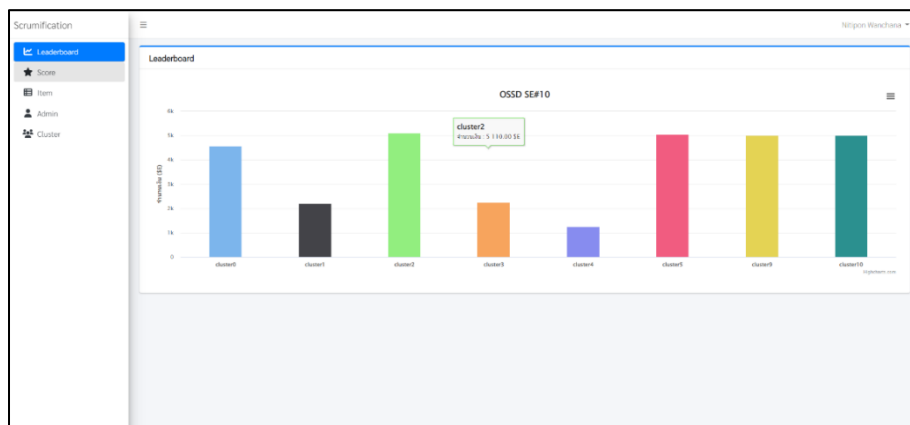
ในการใช้งานระบบ Scumification เมื่อผู้ใช้งานเข้าสู่ระบบ ระบบจะแสดงทั้งหมด 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกแสดงรายการเมนูของระบบ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกได้ว่า จะใช้งานในส่วนใดของระบบ และส่วนที่ 2 เมนูของ Cluster หรือ Admin โดยแต่ละส่วนมีรายละเอียดดังนี้

2.1 เมนูของระบบ

ในส่วนนี้เป็นรายการเมนูของระบบ Scumification คือการรวมเมนูต่าง ๆ ในการทำงานของระบบ สำหรับให้ผู้ใช้งานได้ดำเนินการเลือกจัดการปุ่มเมนูตามบทบาทที่ผู้ใช้งานนั้นมีสิทธิในการเข้าถึงระบบ ซึ่งสามารถใช้งานได้ตามบทบาทของผู้ใช้งาน โดย Cluster มีรายการเมนูทั้งหมด 2 เมนู และส่วนของ Admin มีรายการเมนูทั้งหมด 5 เมนู ดังภาพที่ 2-1 และภาพที่ 2-2



ภาพที่ 2 - 1 รายการเมนูของ Cluster



ภาพที่ 2 - 2 รายการเมนู Admin

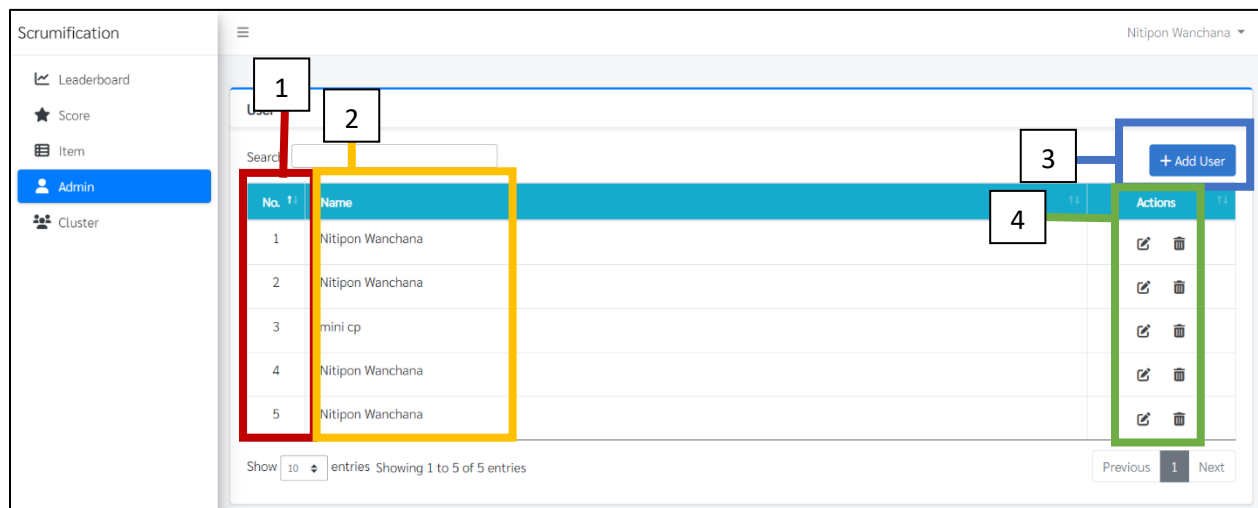
ส่วนที่ 3 การใช้ระบบในส่วนการทำงานต่าง ๆ

ระบบการจัดการการวางของมีส่วนการทำงานหลักทั้งหมดอยู่ 6 ส่วน คือ

1. Admin (การจัดการแอดมิน)
2. Cluster (การจัดการมกุล)
3. Item (ไอเทม)
4. Item (การจัดการไอเทม)
5. Score (การจัดการคะแนน)
6. Leaderboard

3.1 ส่วนของเมนู Admin

ระบบ Scumification ในส่วนของเมนู Admin มีสิทธิ์ใช้งานได้เพียงแอดมินในระบบ ในส่วนของหน้าแรก หน้าจอจะแสดงตารางข้อมูล ประกอบไปด้วย ลำดับหมายเลขของผู้ดูแลระบบ และชื่อผู้ดูแลระบบ และจะมีปุ่มดำเนินการซึ่งประกอบไปด้วย ดังภาพที่ 3-1




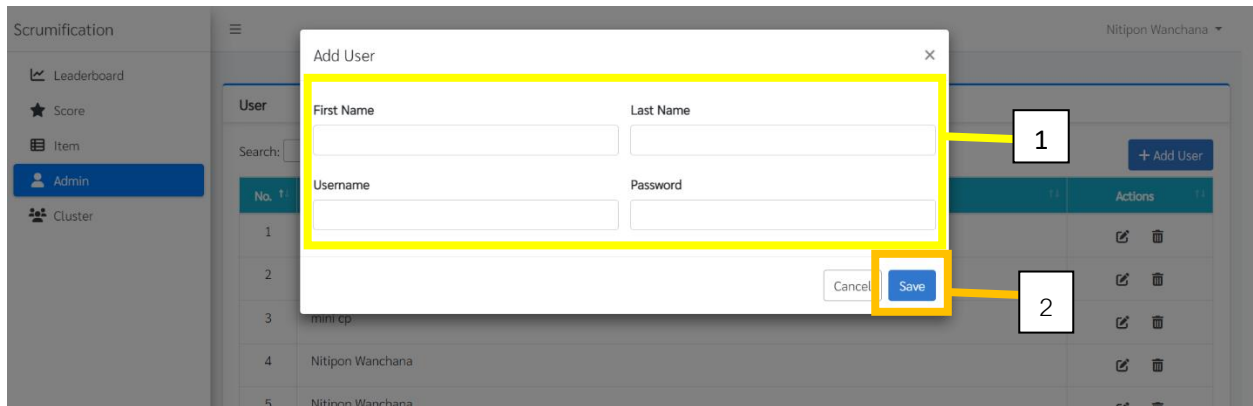
ภาพที่ 3- 1 หน้าจอ Admin

ส่วนของหน้าจอ Admin ประกอบไปด้วยตารางแสดงข้อมูลรายการ Admin ซึ่งจะมีข้อมูลดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 # คือ ลำดับหมายเลขของผู้ดูแลระบบ

หมายเลข 2 Name คือ ชื่อผู้ดูแลระบบ


หมายเลข 3 Add User คือ ปุ่มที่เอาไว้เพิ่มผู้ดูแลระบบ เมื่อผู้ดูแลระบบต้องการเพิ่มข้อมูลผู้ดูแลระบบสามารถทำการกดปุ่ม  โดยระบบจะแสดงหน้าจอ ดังภาพที่ 3-2

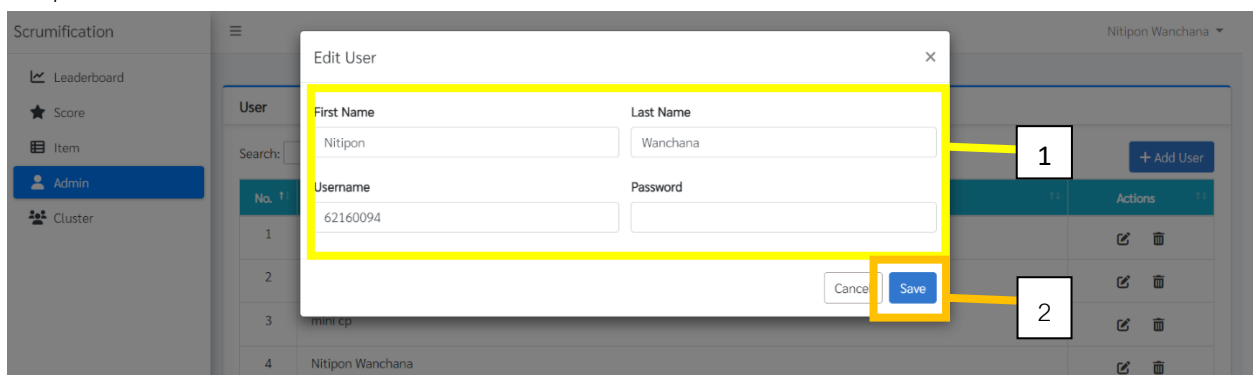


ภาพที่ 3-2 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มเพิ่มข้อมูลผู้ดูแลระบบ

3.1 ผู้ดูแลระบบทำการกรอกข้อมูล ชื่อจริง นามสกุล ชื่อผู้ใช้งาน และรหัสผ่าน (หมายเลข 1) จากนั้นสามารถกดที่ปุ่ม **Save** (หมายเลข 2) เพื่อทำการบันทึกข้อมูล


หมายเลข 4 ACTION คือ ปุ่มการทำงานมีการทำงานหลักทั้งหมด 2 การทำงานหลัก

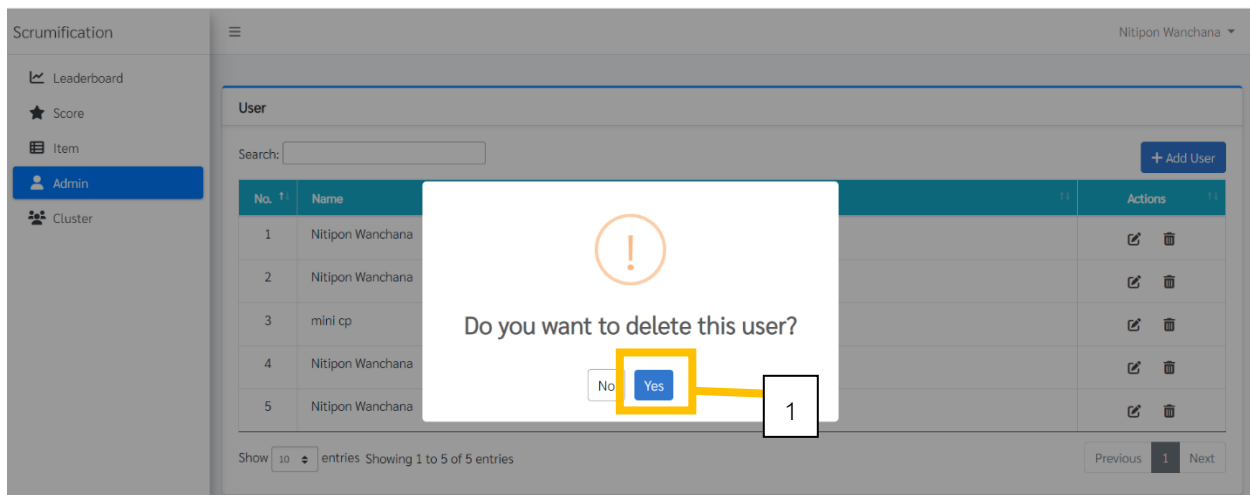
1. ปุ่มการทำงานของการทำงานเพิ่มผู้ดูแลระบบ เมื่อผู้ดูแลระบบต้องการแก้ไขข้อมูลผู้ดูแลระบบสามารถทำการกดปุ่ม  โดยระบบจะแสดงหน้าจอ ดังภาพที่ 3-3



ภาพที่ 3-3 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มแก้ไขข้อมูลผู้ดูแลระบบ

1.1 ผู้ดูแลระบบทำการกรอกข้อมูล ชื่อจริง นามสกุล ชื่อผู้ใช้งาน และรหัสผ่าน (หมายเลข 1) เพื่อเป็นการแก้ไขข้อมูลผู้ดูแลระบบ จากนั้นสามารถกดที่ปุ่ม **Save** (หมายเลข 2) เพื่อทำการบันทึกข้อมูล

2. ปุ่มการทำงานของการทำงานลบรายชื่อของผู้ดูแลระบบ เมื่อผู้ดูแลระบบต้องการลบรายชื่อของผู้ดูแลระบบสามารถทำการกดปุ่ม  โดยระบบจะแสดงหน้าจอ ดังภาพที่ 3-4

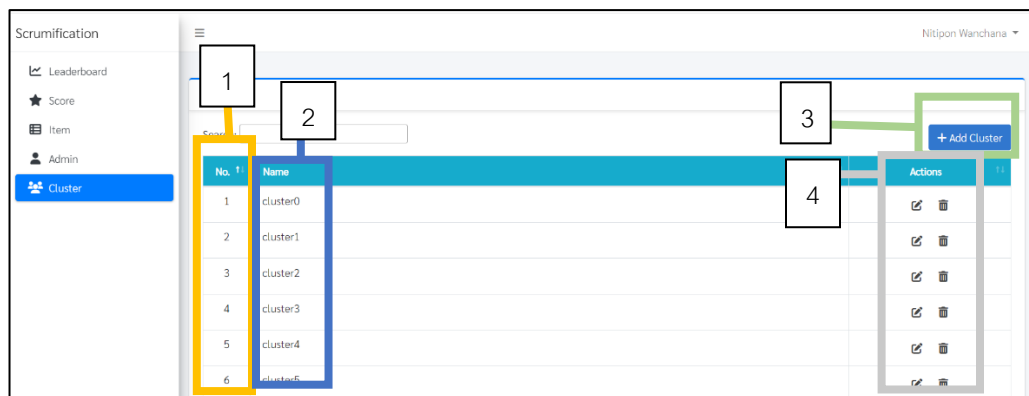


ภาพที่ 3- 4 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มลบรายชื่อผู้ดูแลระบบ

2.1 ผู้ใช้ดูแลระบบสามารถกดปุ่ม **Yes** (หมายเลข 1) เพื่อทำการลบรายชื่อของผู้ดูแลระบบได้ทันที

3.2 ส่วนของเมนู Cluster

ระบบ Scumification ในส่วนของเมนู Cluster มีสิทธิใช้งานได้เพียงแค่ผู้ดูแลระบบ ในส่วนของหน้าแรก หน้าจอจะแสดงตารางข้อมูล ประกอบไปด้วย ลำดับหมายเลขของมกุล และชื่อมกุล และจะมีปุ่มดำเนินการ ซึ่งประกอบไปด้วย ดังภาพที่ 3-8



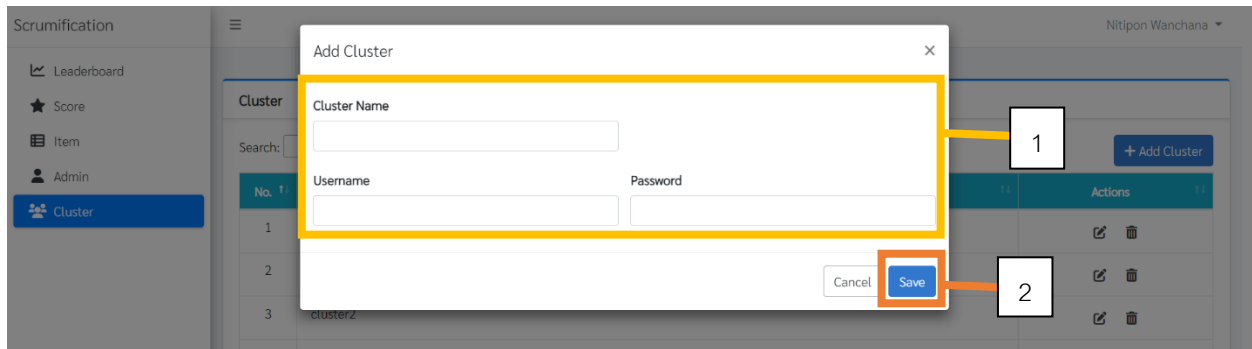
ภาพที่ 3- 5 หน้าจอ Cluster

ส่วนของหน้าแรก ประกอบไปด้วยตารางแสดงข้อมูลรายการของมกุล ซึ่งจะมีข้อมูลดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 # คือ ลำดับหมายเลขของมกุล

หมายเลข 2 Name คือ ชื่อมกุล


หมายเลข 3 Add Cluster คือ ปุ่มที่เอาไว้เพิ่มมุล เมื่อผู้ดูแลระบบต้องการเพิ่มข้อมูล ผู้ดูแลระบบสามารถทำการกดปุ่ม **+ Add Cluster** โดยระบบจะแสดงหน้าจอ ดังภาพที่ 3-6

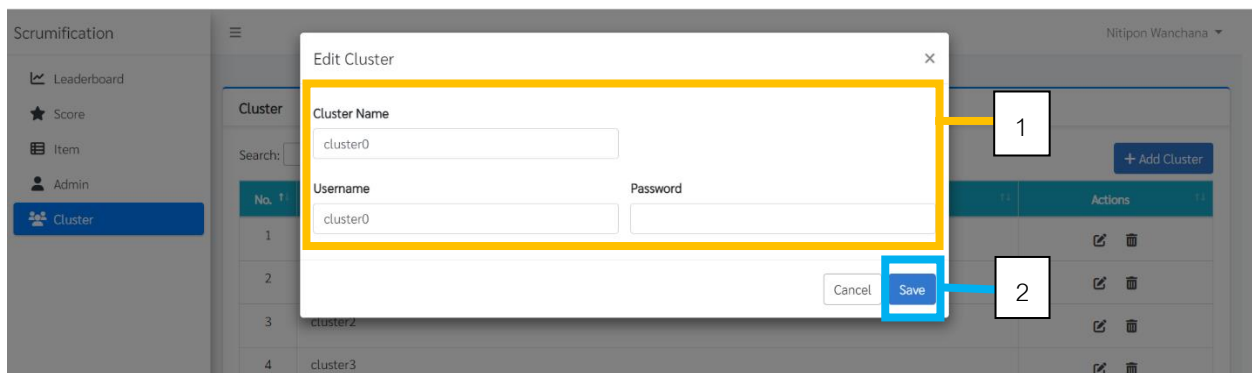


ภาพที่ 3- 6 หน้าจอเพิ่มข้อมูลมุล

3.1 ผู้ดูแลระบบทำการกรอกข้อมูล ชื่อมุล ชื่อผู้ใช้งาน และรหัสผ่าน (หมายเลข 1) จากนั้นสามารถกดที่ปุ่ม **Save** (หมายเลข 2) เพื่อทำการบันทึกข้อมูล

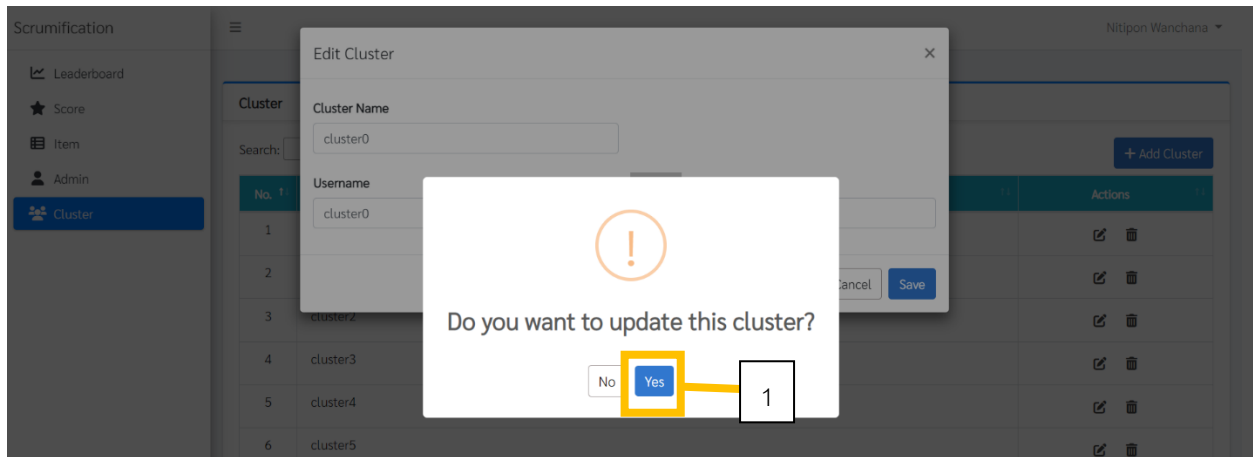
หมายเลข 4 ACTION คือ ปุ่มการทำงานมีการทำงานหลักทั้งหมด 2 การทำงานหลัก

1. ปุ่มการทำงานของการแก้ไขรายละเอียดมุล เมื่อผู้ดูแลระบบต้องการแก้ไขข้อมูลมุลสามารถทำการกดปุ่ม  โดยระบบจะแสดงหน้าจอ ดังภาพที่ 3-7




ภาพที่ 3- 7 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มแก้ไขข้อมูลมุล

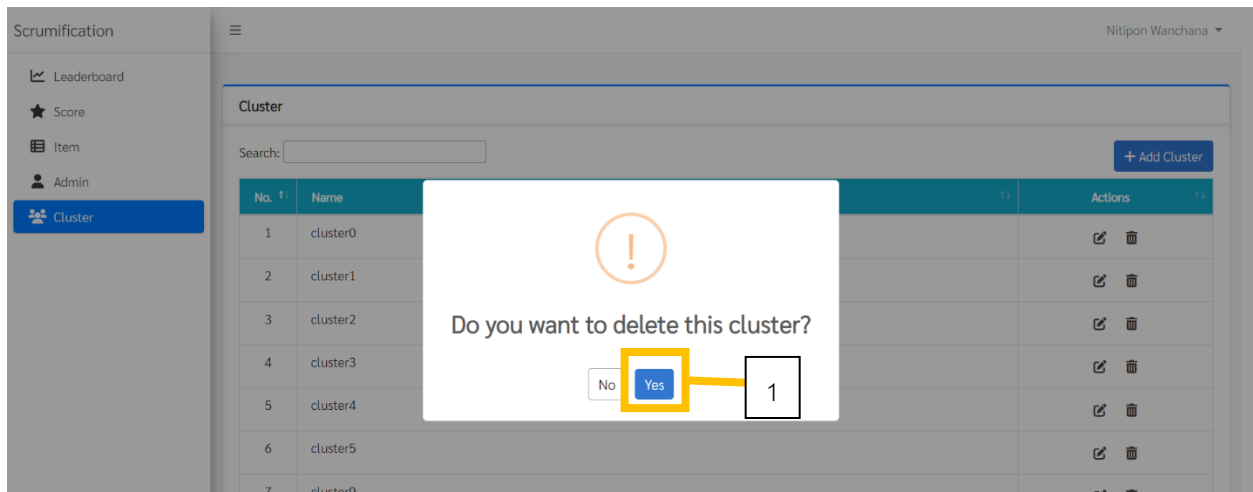
1.1 ผู้ดูแลระบบทำการกรอกข้อมูล ชื่อจริง นามสกุล ชื่อผู้ใช้งาน และรหัสผ่าน (หมายเลข 1) เพื่อเป็นการแก้ไขข้อมูลผู้ดูแลระบบ จากนั้นสามารถกดที่ปุ่ม **Save** (หมายเลข 2) เพื่อทำการบันทึกข้อมูล โดยระบบจะแสดงหน้าจอ ดังภาพที่ 3-8



ภาพที่ 3- 8 หน้าจอเมื่อทำการบันทึกข้อมูล

1.2 ผู้ดูแลระบบสามารถกดปุ่ม **Yes** (หมายเลข 1) เพื่อยืนยันการแก้ไขข้อมูลกลุ่ม และทำการบันทึกข้อมูล

2. ปุ่มการทำงานของการลบกลุ่ม เมื่อผู้ดูแลระบบต้องการลบกลุ่มสามารถทำการกดปุ่ม  โดยระบบจะแสดงหน้าจอ ดังภาพที่ 3-9

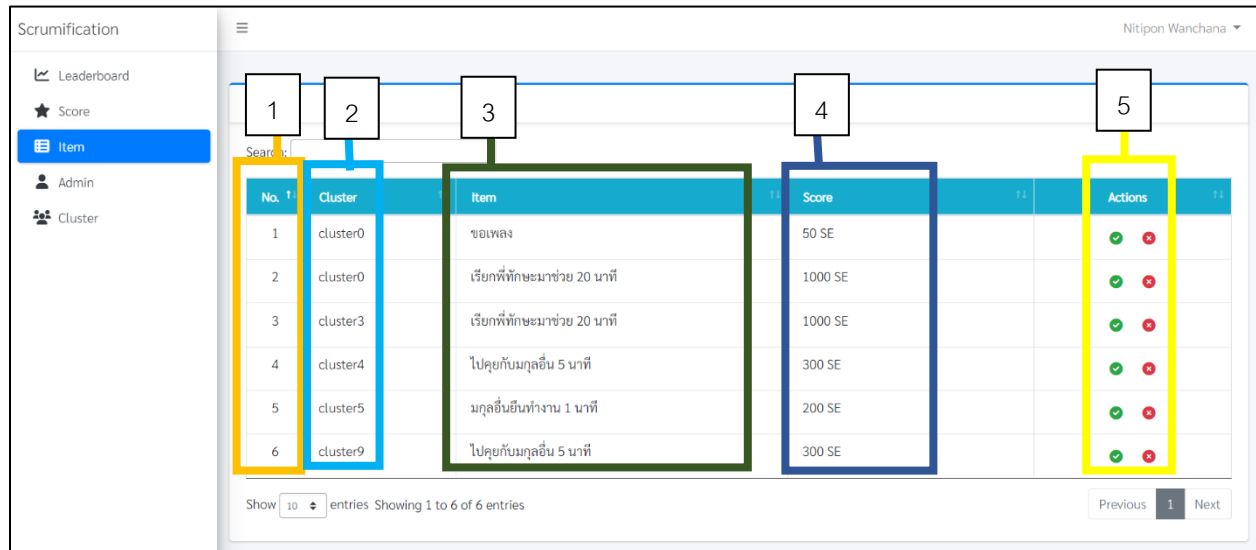


ภาพที่ 3- 9 หน้าจอเมื่อทำการกดปุ่มลบกลุ่ม

2.1 ผู้ใช้ดูแลระบบสามารถกดปุ่ม **Yes** (หมายเลข 1) เพื่อทำการลบรายชื่อของผู้ดูแลระบบได้ทันที

3.3 ส่วนของเมนู Item (Cluster)

ระบบ Scumification ในส่วนของเมนู Item หรืออนุมัติไอเทม สามารถมีสิทธิใช้งานได้เพียงผู้ดูแลระบบ โดยผู้ดูแลระบบสามารถอนุมัติคำขอซื้อไอเทมที่ส่งมาโดยผู้ใช้งานทั่วไป หรือปฏิเสธคำสั่งซื้อ โดยหน้าจะแสดงข้อมูลดังภาพที่ 3-10



No.	Cluster	Item	Score	Actions
1	cluster0	ขอเพลง	50 SE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	cluster0	เรียกพี่ทักมาช่วย 20 นาที	1000 SE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	cluster3	เรียกพี่ทักมาช่วย 20 นาที	1000 SE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	cluster4	ไปคุยกับมุลอื่น 5 นาที	300 SE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	cluster5	มุลอื่นอินทำงาน 1 นาที	200 SE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	cluster9	ไปคุยกับมุลอื่น 5 นาที	300 SE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ภาพที่ 3- 10 หน้าจอ Item

ส่วนของหน้าจอ Home ประกอบไปด้วยตารางแสดงข้อมูลรายการขออนุญาตวางของ ซึ่งจะมีข้อมูลดังต่อไปนี้


หมายเลข 1 NO คือ ลำดับ

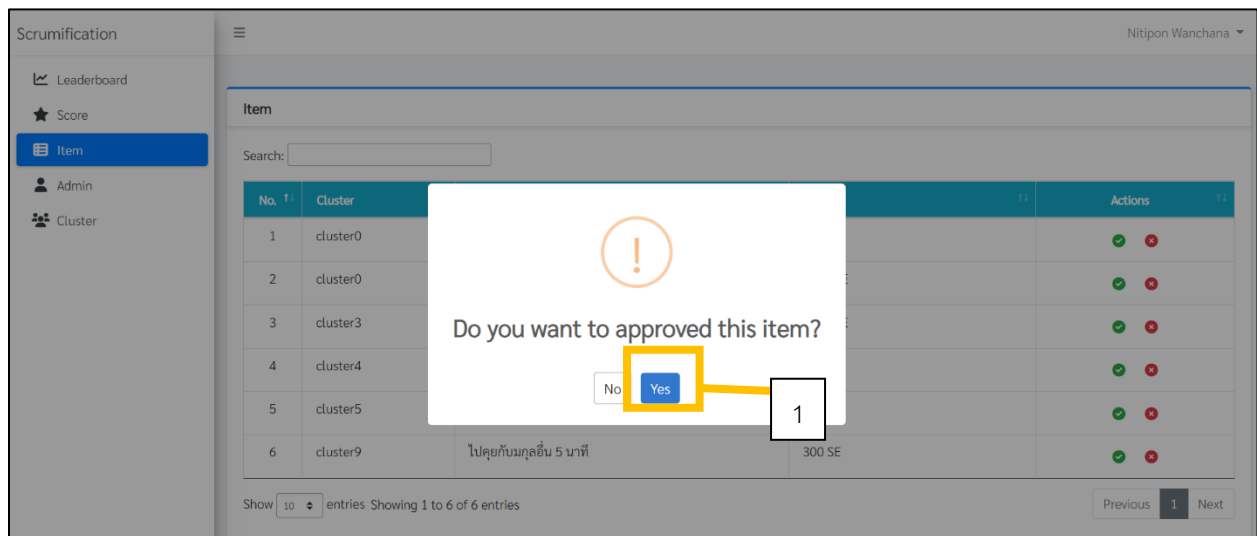
หมายเลข 2 Cluster คือ ชื่อของมุลที่ทำการสั่งซื้อ

หมายเลข 3 Item คือ ชื่อไอเทม


หมายเลข 4 Score คือคะแนนที่ใช้ซื้อไอเทม

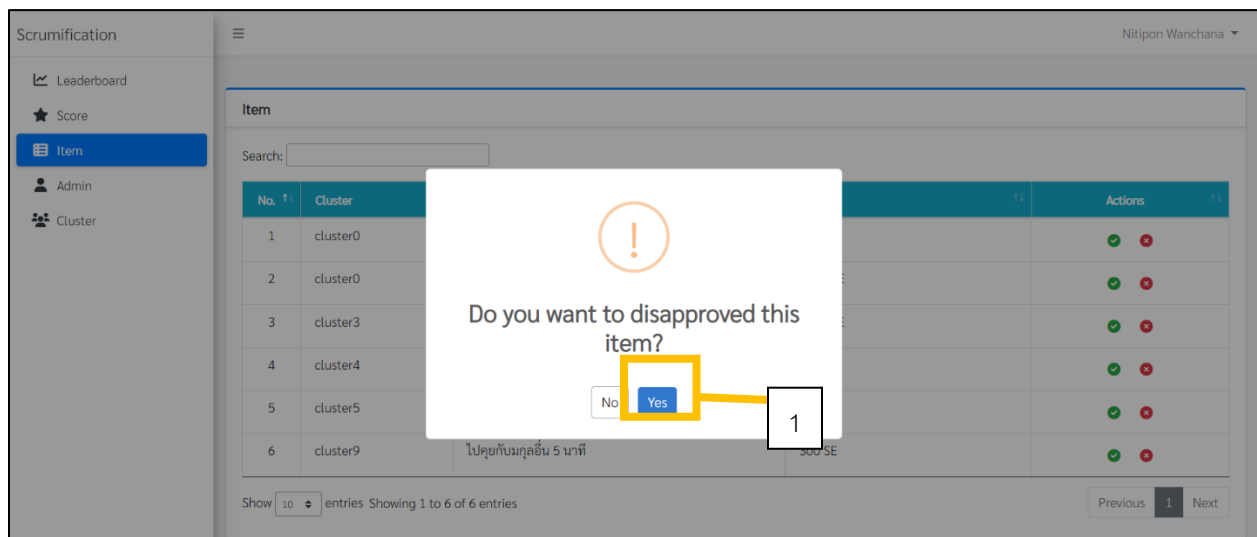
หมายเลข 5 ACTION คือ ปุ่มการทำงานมีการทำงานหลักทั้งหมด 2 การทำงาน

1.ปุ่มอนุมัติคำสั่งซื้อ เมื่อผู้ดูแลระบบต้องการอนุมัติคำสั่งซื้อ สามารถกดปุ่ม  เพื่อทำการอนุมัติ จากนั้นระบบจะแสดงหน้าจอ ดังภาพที่ 3-11



ภาพที่ 3- 11 เมื่อผู้ดูแลระบบทำการอนุมัติ













1.ปุ่มปฏิเสธคำสั่งซื้อ เมื่อผู้ดูแลระบบต้องการปฏิเสธคำสั่งซื้อ สามารถกดปุ่ม  เพื่อทำการอนุมัติ จากนั้นระบบจะแสดงหน้าจอ ดังภาพที่ 3-12



ภาพที่ 3- 12 เมื่อผู้ดูแลระบบทำการปฏิเสธ

3.4 ส่วนของเมนู Item (Admin)

ระบบ Scumification ในส่วนของเมนู item หรือการจัดการไอเทม Admin สามารถมีสิทธิ์ใช้งานได้ สำหรับการจัดการไอเทม หน้าจอจะแสดงรายการไอเทมที่ Cluster ได้ส่งคำขอให้ Admin พิจารณาการซื้อไอเทม ดังภาพที่ 3-13

No.	Cluster	Item	Score	Actions
1	cluster0	ขอเพลง	50 SE	 
2	cluster0	เรียกพี่ทักษะมาช่วย 20 นาที	1000 SE	 
3	cluster3	เรียกพี่ทักษะมาช่วย 20 นาที	1000 SE	 
4	cluster4	ไปคุยกับมุกอื่น 5 นาที	300 SE	 
5	cluster5	มุกอื่นทำงาน 1 นาที	200 SE	 
		ไปคุยกับมุกอื่น 5 นาที	300 SE	 

ภาพที่ 3- 13 หน้าจอ Approve Form

ส่วนของหน้าจอ item ประกอบด้วยตารางแสดงข้อมูลรายการไอเทม ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 คือ ลำดับ

หมายเลข 2 Cluster คือ ชื่อของ Cluster ที่ขอซื้อ

หมายเลข 3 Item คือ ชื่อ Item ที่ขอซื้อ

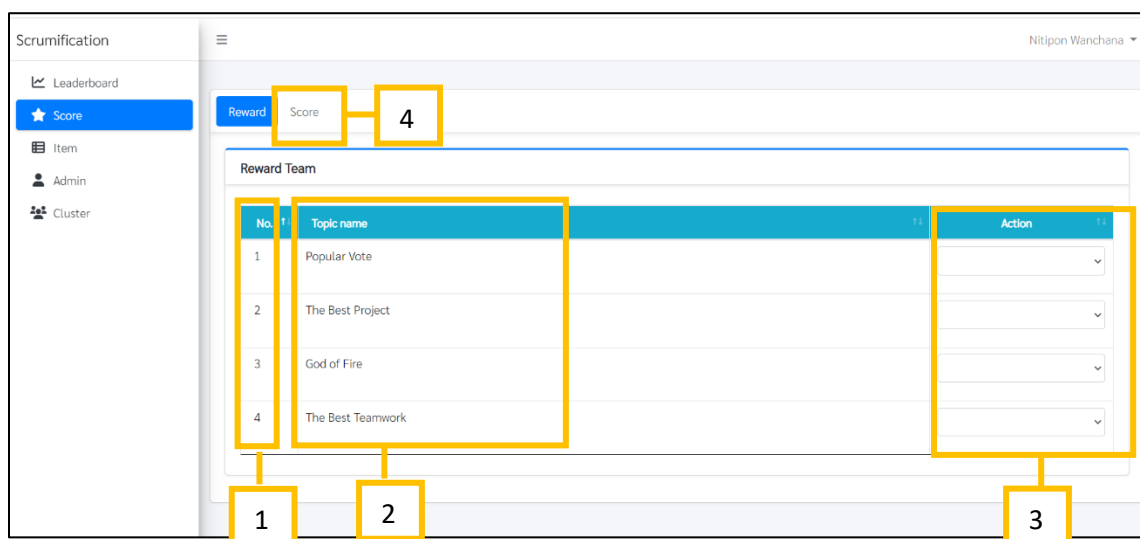
หมายเลข 4 Score คือ จำนวนราคาของ Item ที่ขอซื้อ

หมายเลข 5 Action คือ Admin สามารถอนุมัติ หรือปฏิเสธการซื้อได้ หาก Admin ต้องการที่จะอนุมัติการซื้อ

สามารถกดที่ปุ่ม  หรือหากต้องการปฏิเสธสามารถกดที่ปุ่ม 

3.5 ส่วนของเมนู Score

ระบบ Scumification ในส่วนของเมนู Score หรือการจัดการคะแนน Admin สามารถมีสิทธิ์ใช้งานได้ เป็นหน้าจอสำหรับการจัดการการให้คะแนนแก่ Cluster โดยเมนู Score สามารถให้คะแนนได้ทั้งหมด 2 รูปแบบ คือ การให้คะแนนแบบ Reward และการให้คะแนนแบบ Score ดังภาพที่ 3-14



ภาพที่ 3- 14 หน้าจอ Score ส่วน Reward

ส่วนของหน้าจอ Score ประกอบด้วยตารางแสดงข้อมูลของการให้คะแนนแบบ Reward ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 No. คือ ลำดับ

หมายเลข 2 Topic name คือ ชื่อหัวข้อ

หมายเลข 3 ACTION คือ ปุ่มสำหรับการให้คะแนน Cluster โดย Admin สามารถกดปุ่ม

เพื่อทำการเลือก Cluster ที่ต้องการให้คะแนนได้

หมายเลข 4 Score คือ ปุ่มสำหรับการเปลี่ยนไปหน้าจอ Score โดย Admin สามารถกดปุ่ม

เพื่อทำการ

เปลี่ยนไปหน้าจอ Score โดยระบบจะแสดงหน้าจอดังภาพที่ 3-15

No.	Name	Score	Actions
1	cluster0	4570	
2	cluster1	2200	
3	cluster2	5110	
4	cluster3	2250	
5	cluster4	1250	
6	cluster5	5110	
7	cluster6	2200	
8	cluster7	4570	
9	cluster8	2250	
10	cluster9	1250	


ภาพที่ 3- 15 หน้าจอ Score ส่วน Score

ส่วนของหน้าจอ Score ประกอบด้วยตารางแสดงข้อมูลของการให้คะแนนแบบ Score ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 No. คือ ลำดับ

หมายเลข 2 Name คือ ชื่อ Cluster

หมายเลข 3 Score คือ จำนวนคะแนนของ Cluster

หมายเลข 4 Action คือ ปุ่มสำหรับการให้คะแนน Cluster โดย Admin สามารถกดปุ่ม  เพื่อทำการให้คะแนน Cluster ได้เมื่อกดปุ่มแล้วจะมีหน้าต่างกรอกคะแนนแสดงขึ้น ดังภาพที่ 3-16

Update Score

Category *

Select category

Topic *

Select topic

Value (\$SE) *

1

2



Cancel

Save

ภาพที่ 3- 16 หน้าต่างการให้คะแนน

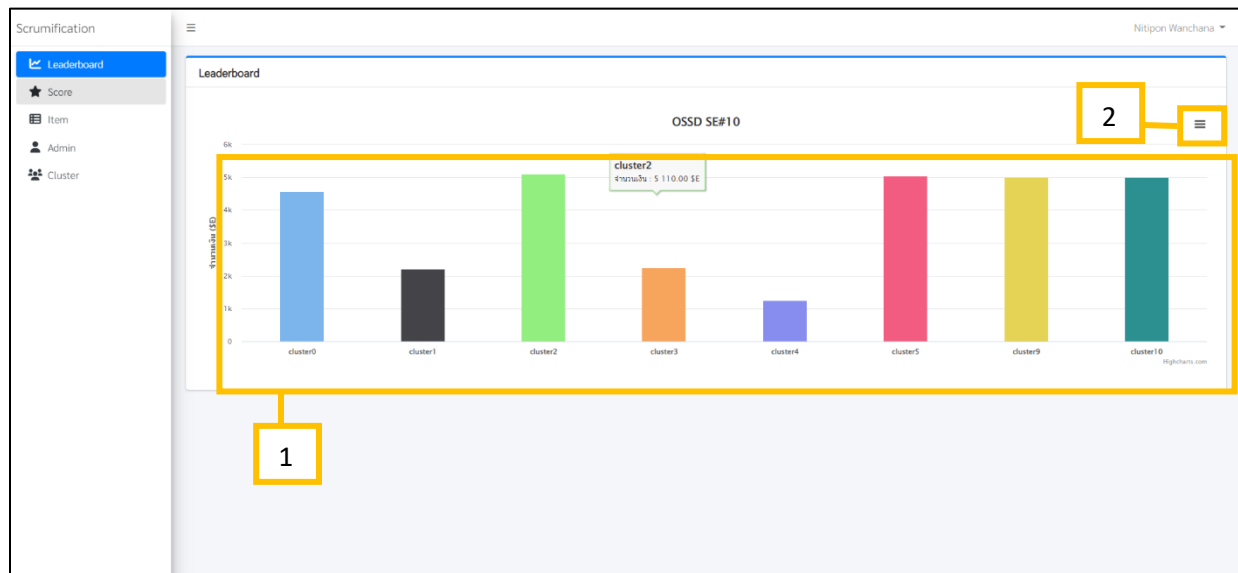
โดยในส่วน of หน้าต่างกรอกคะแนน ประกอบด้วยข้อมูลดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 คือ ส่วนในการกรอกคะแนน โดย Admin สามารถเลือก Category ,Topic เมื่อทำการเลือกแล้วคะแนนจะแสดงขึ้นตาม Topic ที่เลือก

หมายเลข 2 คือ ชื่อ ส่วนในการยืนยันหรือยกเลิกการให้คะแนนหาก Admin ต้องการที่จะยืนยันการให้คะแนนสามารถกดปุ่ม  เพื่อทำการบันทึกได้ หาก Admin ต้องการที่จะยกเลิกการให้คะแนนสามารถกดปุ่ม  เพื่อทำการยกเลิกได้

3.6 ส่วนของเมนู Leaderboard

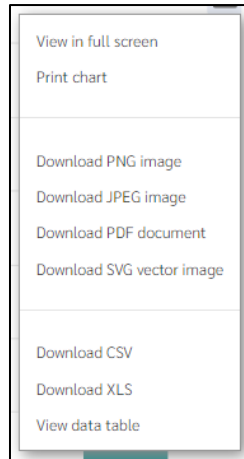
ระบบ Scumification ในส่วนของเมนู Leaderboard Admin และ Cluster สามารถมีสิทธิ์ใช้งานได้ Leaderboard เป็นหน้าจอสำหรับดูรายงานข้อมูลคะแนนของ Cluster แต่ละ Cluster ได้ ผู้ใช้งานสามารถทำการ Export file เพื่อบันทึกไว้ในรูปแบบไฟล์ต่างๆได้ ดังภาพที่ 3-17



ภาพที่ 3- 17 หน้าจอ Leaderboard

หมายเลข 1 Bar graph คือ กราฟแสดงจำนวนคะแนนของ Cluster แต่ละ Cluster ในรูปแบบของกราฟแท่ง

หมายเลข 2 Export file คือ ผู้ใช้งานสามารถทำการ export file เพื่อบันทึกไว้ในรูปแบบไฟล์ต่างๆได้โดยการกดปุ่ม  เมื่อกดแล้วระบบจะแสดงตัวเลือกรูปแบบไฟล์ที่ต้องการ export ดังภาพที่ 3-18



ภาพที่ 3- 18 ตัวเลือกรูปแบบไฟล์สำหรับการ export file