



แอปพลิเคชันเขียนและอ่านนิยาย

จัดทำโดย

นายณัฐวุฒิ วัฒนมาลา	65021600
นายณฤพนธ์ วงศ์ชัย	65021824
นายพีรพัฒน์ วงศ์ชัย	65021969

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาการพัฒนาซอฟต์แวร์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่
สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยพะเยา ปีการศึกษา 2567

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ในยุคดิจิทัลที่การเข้าถึงเนื้อหาต่าง ๆ เป็นไปได้อย่างง่ายดาย วงการวรรณกรรมก็ได้รับผลกระทบและพัฒนาไปในทิศทางที่เปิดกว้างขึ้นนักอ่านสามารถค้นพบนิยายใหม่ ๆ ได้จากหลากหลายช่องทางโดยไม่ต้องซื้อหนังสือเล่ม ในขณะที่นักเขียนเองก็มีโอกาสเผยแพร่ผลงานโดยไม่ต้องผ่านกระบวนการตีพิมพ์แบบดั้งเดิม อย่างไรก็ตามแม้โลกออนไลน์จะเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเป็นนักเขียนได้แต่การจะหาพื้นที่ที่เหมาะสมในการแสดงผลงานหรือสร้างฐานผู้อ่านที่มั่นคงนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย โดยเฉพาะสำหรับนักเขียนหน้าใหม่ที่ไม่มีชื่อเสียงมาก่อน

ด้วยเหตุนี้แอปเขียนและอ่านนิยายจึงถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อตอบโจทย์ปัญหาดังกล่าว โดยเปิดโอกาสให้นักเขียนหน้าใหม่สามารถเผยแพร่ผลงานของตนเองได้ฟรีโดยไม่มีข้อจำกัดด้านต้นทุน นอกจากนี้จะช่วยให้นักเขียนหน้าใหม่มีพื้นที่สำหรับฝึกฝนและพัฒนาทักษะการเขียนแล้วยังเป็นช่องทางให้นักอ่านสามารถเข้าถึงวรรณกรรมที่หลากหลายได้อย่างสะดวก แอปนี้จะกลายเป็นศูนย์กลางที่เชื่อมโยง นักเขียน และนักอ่านเข้าด้วยกัน สร้างสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็น อันจะนำไปสู่การเติบโตของนักเขียนหน้าใหม่และการพัฒนาเนื้อหาวรรณกรรมให้มีคุณภาพมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นโอกาสให้ได้แสดงศักยภาพ สร้างแรงบันดาลใจและอาจต่อยอดสู่เส้นทางนักเขียนมืออาชีพในอนาคต

จากปัญหาข้างต้นที่กล่าวมา ทางคณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเขียนและอ่านนิยาย จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาระบบการเขียนและอ่านนิยายในรูปแบบของแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Mobile Application) พร้อมทั้งฟังก์ชันการทำงานที่จำเป็น โดยคาดหวังว่าแอปพลิเคชันนี้จะช่วยส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานของนักเขียน และเพิ่มโอกาสให้นักอ่านสามารถเข้าถึงนิยายได้อย่างสะดวกยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

- เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่ช่วยให้นักเขียนสามารถเผยแพร่นิยายของตนได้ง่ายขึ้น
- เพื่อสร้างแพลตฟอร์มที่ช่วยให้นักอ่านสามารถเข้าถึงและติดตามนิยายที่สนใจได้สะดวก
- เพื่อส่งเสริมให้เกิดชุมชนออนไลน์สำหรับนักเขียนและนักอ่านในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและพัฒนาผลงานร่วมกัน

ขอบเขต

ขอบเขตการใช้งานของผู้ใช้งาน

ผู้ใช้งาน

- สามารถอ่านนิยายได้
- สามารถเขียนนิยายได้
- สามารถเพิ่มนิยายได้
- สามารถเพิ่มเล่มนิยายได้
- สามารถเพิ่มนิยายที่ชื่นชอบไปยังรายการโปรดของผู้ใช้งานได้
- สามารถค้นหานิยายได้
- สามารถแสดงความคิดเห็นนิยายของนักเขียนได้
- สามารถตั้งค่าแก้ไขบัญชี

แผนการทำงาน

การดำเนินงาน	ปีการศึกษา 2567				
	สัปดาห์ที่ 1	สัปดาห์ที่ 2	สัปดาห์ที่ 3	สัปดาห์ที่ 4	สัปดาห์ที่ 5
1.ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนและอ่านนิยาย	←→				
2. กำหนดขอบเขตการศึกษา	←→				
3.วิเคราะห์ปัญหาและออกแบบระบบ	←→				
4.ดำเนินการสร้างโปรแกรม		←→			
5.ทดสอบโปรแกรมและแก้ไขข้อผิดพลาด			←→		
6.ประเมินผลข้อเสนอแนะและสรุปผล			←→		
7.จัดทำเอกสาร	←→				
8.นำเสนองาน					←→
9.ส่งมอบงาน					←→

บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน การพัฒนาแอปพลิเคชันและการเขียนนิยายสามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างไม่น่าเชื่อ โดยทั้งสองกระบวนการต้องใช้เครื่องมือและเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างผลงานที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาแอปพลิเคชันต้องการการใช้เครื่องมือเช่น Android Studio Flutter และ Dart เพื่อสร้างแอปที่ตอบโจทย์ผู้ใช้ ขณะที่การเขียนนิยายต้องอาศัยการออกแบบโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร และการพัฒนาเนื้อหาที่น่าสนใจซึ่งทั้งหมดนี้ต้องการการฝึกฝน การทดลอง และการเรียนรู้เพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การอ่านนิยายและการพัฒนาแอปพลิเคชันเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยสามารถนำเทคนิคและเครื่องมือมาใช้ให้เหมาะสมเพื่อสร้างผลงานที่ตอบสนองต่อความต้องการทั้งในด้านการเขียนและการพัฒนาเทคโนโลยี ในบทที่ 2 นี้จะพูดถึงหัวข้อหลัก ๆ ได้แก่ การเขียนนิยายขั้นพื้นฐาน แนวทางการอ่านนวนิยาย ประโยชน์ของการอ่านนวนิยาย ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชัน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเขียนนิยายขั้นพื้นฐาน

1. เป็นนักอ่านที่ดี

การเป็นนักเขียนนิยายที่ดี เริ่มต้นจากการเป็นนักอ่านที่ดี จำเป็นต้องอ่านหนังสือให้มาก โดยเฉพาะนิยายในหลากหลายแนว ทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจสำนวนการเขียน การลำดับเรื่อง และรูปแบบการนำเสนอของนิยายแต่ละประเภท ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเขียนนิยายของตนเองได้ รวมถึงสามารถผสมผสานแนวทางต่าง ๆ เพื่อสร้างความหลากหลายและเอกลักษณ์ให้กับเรื่องราวที่เขียน

2. ค้นหาแรงบันดาลใจและกำหนดแนวเรื่อง

ก่อนเริ่มเขียนนิยาย ควรกำหนดแนวเรื่องให้ชัดเจน ซึ่งมักได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์หรือสิ่งรอบตัว หากขาดแรงบันดาลใจ อาจทำให้การเขียนไม่ราบรื่นและขาดความน่าสนใจ การค้นหาแรงบันดาลใจสามารถทำได้จากแหล่งต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ เพลง หนังสือ บทความ หรือแม้แต่การเดินทางและการใช้ชีวิตประจำวัน

3. วางโครงเรื่องเบื้องต้น

เมื่อกำหนดแนวเรื่องได้แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการวางโครงเรื่องเบื้องต้น แม้ไม่จำเป็นต้องลงรายละเอียดมาก แต่ควรกำหนดโครงสร้างหลักของเรื่อง เช่น จุดเริ่มต้น การดำเนินเรื่อง และบทสรุป นอกจากนี้ อาจร่างเนื้อหาในแต่ละช่วงอย่างคร่าว ๆ เพื่อให้การเขียนเป็นไปอย่างราบรื่น

4. สร้างเอกลักษณ์ให้ตัวละคร

ตัวละครเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ให้นิยายน่าสนใจ ควรกำหนดลักษณะเฉพาะของตัวละครแต่ละตัว เช่น บุคลิก นิสัย และพฤติกรรม เพื่อให้เกิดความโดดเด่นและสมจริง ซึ่งจะช่วยให้อ่านสามารถเชื่อมโยงกับตัวละครได้ง่ายขึ้น

5. ฝึกฝนสำนวนการเขียน

การค้นหาคำสำนวนการเขียนที่เหมาะสมสามารถทำได้ผ่านการทดลองเขียนอย่างต่อเนื่อง ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับสำนวนเดียว อาจลองใช้หลายรูปแบบแล้วพิจารณาว่าสำนวนใดเหมาะสมกับเรื่องที่ต้องการนำเสนอ รวมถึงควรทบทวนเนื้อหาที่เขียนว่าอ่านง่าย เข้าใจชัดเจน และสร้างอารมณ์สแกผู้อ่านหรือไม่

6. ขอความคิดเห็นจากผู้อื่น

หลังจากเขียนนิยายไปได้ระยะหนึ่ง ควรให้ผู้อื่นทดลองอ่านและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหา การดำเนินเรื่อง และความน่าสนใจของนิยาย ข้อคิดเห็นเหล่านี้สามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนางานเขียนให้ดียิ่งขึ้น

7. การใช้ธีมและสัญลักษณ์ในนิยาย

การใช้ธีมหรือสัญลักษณ์สามารถช่วยเพิ่มความลึกซึ้งให้กับเนื้อหาและทำให้นิยายของคุณมีความหมายที่ซับซ้อนขึ้นได้ ตัวอย่างเช่น การใช้ดอกไม้เป็นสัญลักษณ์ของความรัก หรือการใช้ฝนเป็นสัญลักษณ์ของความเศร้า

8. การสร้างความตึงเครียดและความคาดหวัง

การสร้างบรรยากาศที่ตึงเครียดและเพิ่มความคาดหวังในใจผู้อ่านช่วยทำให้เนื้อเรื่องมีความน่าติดตามมากขึ้น ตัวละครต้องเผชิญกับความท้าทายที่เพิ่มความยากลำบากและอุปสรรคในการดำเนินเรื่อง

9. การใช้มุมมองในการเล่าเรื่อง

การเลือกมุมมองที่ใช้ในการเล่าเรื่อง (เช่น บุคคลที่ 1 หรือ 3) จะมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านและตัวละคร มุมมองที่แตกต่างสามารถช่วยทำให้อ่านได้เห็นเหตุการณ์จากมุมมองที่หลากหลาย

10. การสร้างโลกสมมติในนิยาย

หากนิยายของคุณเป็นนิยายแฟนตาซีหรือไซไฟ การสร้างโลกสมมติที่มีเอกลักษณ์เป็นสิ่งสำคัญ การพัฒนาโลกในนิยายที่มีรายละเอียดมากมายทำให้อ่านสามารถจินตนาการและเชื่อมโยงกับโลกที่สร้างขึ้นได้ง่าย

องค์ประกอบของนวนิยาย

นวนิยายเป็นวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่าร้อยแก้วที่อ้างอิงหลักความจริงกล่าวคือ แม้จะเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นแต่พยายามนำเสนอให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด องค์ประกอบสำคัญของนวนิยายที่ช่วยสร้างความบันเทิงแก่ผู้อ่านมีดังนี้

● โครงเรื่อง

โครงเรื่องเป็นโครงสร้างหลักของเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละคร นวนิยายแต่ละเรื่องมักประกอบด้วยโครงเรื่องใหญ่และโครงเรื่องย่อย

- โครงเรื่องใหญ่ เป็นโครงสร้างหลักของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัญหาและความขัดแย้งสำคัญของตัวละครเอก
- โครงเรื่องย่อย เป็นเนื้อเรื่องรองที่เสริมให้เนื้อเรื่องหลักมีความน่าสนใจและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

โครงเรื่องประกอบด้วยสององค์ประกอบหลัก ได้แก่

- พฤติกรรมของตัวละคร ซึ่งแสดงออกผ่านการกระทำ คำพูด และความคิด
- ความขัดแย้ง ที่อาจเกิดขึ้นในลักษณะต่าง ๆ เช่น
 - ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ
 - ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง
 - ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร
- **แก่นเรื่องหรือความคิดหลัก**

แก่นเรื่องเป็นแนวคิดสำคัญที่เชื่อมโยงเนื้อเรื่องทั้งหมดเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อความคิดของผู้แต่ง แก่นเรื่องอาจอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น

- แนวแสดงพรรณนา นำเสนอความคิดเห็นของผู้แต่งต่อประเด็นหนึ่ง ๆ เช่น ความรัก ความกลัว หรือความอิจฉา
- แนวแสดงพฤติกรรม เน้นแสดงพฤติกรรมของตัวละคร เช่น การตอบแทนบุญคุณหรือความกล้าหาญตลอดทั้งเรื่อง
- **ตัวละคร**

ตัวละครเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้นวนิยายน่าสนใจ ตัวละครที่ดีต้องมีลักษณะสมจริง แสดงอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมคล้ายมนุษย์

- ตัวละครเอก เป็นตัวละครหลักที่ขับเคลื่อนเรื่องราว
- ตัวละครประกอบ เป็นตัวละครรองที่ช่วยเสริมเนื้อเรื่อง

ลักษณะของตัวละครแบ่งออกเป็นสองประเภท

- ตัวละครมิติเดียว แสดงนิสัยด้านเดียวตลอดเรื่อง เช่น ร่าเริง เศร้าสร้อย หรือโหดร้าย
- ตัวละครหลายมิติ มีพัฒนาการทางอารมณ์และพฤติกรรม เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์

การสร้างตัวละครสามารถทำได้หลายวิธี เช่น

- ผู้แต่งบรรยายลักษณะของตัวละคร
- ถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกภายในของตัวละคร
- ให้ตัวละครแสดงนิสัยผ่านบทสนทนาและพฤติกรรม
- ใช้ปฏิกริยาของตัวละครอื่นเป็นเครื่องบ่งบอกลักษณะของตัวละครนั้น

• ฉากและบรรยากาศ

ฉากคือบริบทของเรื่องที่บอกให้ทราบว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ใดและเมื่อใด การกำหนดฉากที่มีความสมจริงจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับนวนิยาย

- ฉากที่ดี ควรสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและสร้างบรรยากาศที่เหมาะสม
- ฉากที่มีความถูกต้อง ด้านภูมิศาสตร์หรือประวัติศาสตร์จะช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับนวนิยาย
- หากฉากขาดความสมจริง อาจส่งผลให้คุณค่าของเรื่องลดลง

● บทสนทนา

บทสนทนาเป็นการโต้ตอบระหว่างตัวละคร ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง โดยบทสนทนาที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

- สมจริงและเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร
- ช่วยให้เนื้อเรื่องดำเนินไปข้างหน้า ไม่ทำให้เรื่องเยิ่นเย้อ
- สะท้อนสภาพสังคม ประเพณี วัฒนธรรม หรือสถานการณ์ของเรื่อง
- บทสนทนามักถูกแยกออกจากบทบรรยายหรือบทพรรณนา ทำให้ผู้อ่านเข้าใจพฤติกรรมและความคิดของตัวละครได้ชัดเจนขึ้น

● ทรศนะของผู้แต่ง

ทรศนะของผู้แต่งคือแนวคิดหรือมุมมองที่ต้องการถ่ายทอดผ่านเรื่องราวและตัวละคร ผู้แต่งมักใช้ตัวละครเป็นสื่อกลางในการแสดงความเห็น เช่น ในนวนิยาย *สามชาย* ของ ดอกไม้สด ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ “ผู้ดีที่แท้จริง” ว่าหมายถึงผู้ที่มีความประพฤติดี แม้จะต้องเผชิญกับความลำบากหรือความตกต่ำก็ตาม

แนวทางการอ่านนวนิยาย

การอ่านนวนิยายเป็นกิจกรรมที่ให้ทั้งความบันเทิงและแง่คิดแก่ผู้อ่าน แม้คนส่วนใหญ่จะอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน แต่หากพิจารณาให้ลึกซึ้ง นวนิยายสามารถสะท้อนแง่มุมของชีวิตและให้บทเรียนแก่เราได้ การทำความเข้าใจนวนิยายอย่างลึกซึ้งจำเป็นต้องอาศัยเกณฑ์บางประการในการวิเคราะห์ ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบสำคัญของนวนิยาย ดังต่อไปนี้

● เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง และแก่นเรื่อง

เมื่ออ่านนวนิยายเรื่องใด ๆ ควรสามารถสรุปเรื่องย่อได้ รวมถึงวิเคราะห์กลวิธีที่ผู้แต่งใช้ในการดำเนินเรื่อง เช่น

- ใช้ลำดับเหตุการณ์แบบตรงไปตรงมา (Chronological Order) หรือย้อนอดีต (Flashback)
- การใช้เหตุการณ์คู่ขนานกัน (Parallel Plot) หรือมีการสลับเหตุการณ์ไปมา

นอกจากนี้ ควรพิจารณาว่าโครงเรื่องมีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กันหรือไม่ และแก่นเรื่องที่ผู้แต่งต้องการสื่อคืออะไร เช่น สะท้อนปัญหาสังคม แสดงแนวคิดทางศีลธรรม หรือถ่ายทอดคติธรรม

● ตัวละคร

การพิจารณาตัวละครควรดูว่า

- ตัวละครเอก มีลักษณะเด่นอย่างไร และมีการพัฒนาตัวละคร (Character Development) หรือไม่

- ตัวละครแต่ละตัวถูกสร้างขึ้นอย่างสมจริงหรือไม่ เช่น มีบุคลิกลักษณะนิสัย และพฤติกรรมที่สอดคล้องกับบทบาทของตนเองหรือไม่
- ตัวละครมีมิติหรือไม่ (เป็นตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ หรือเป็นตัวละครที่มีลักษณะคงที่ตลอดเรื่อง)

● ฉากและบรรยากาศ

ฉากเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยกำหนดอารมณ์ของเรื่อง ผู้อ่านควรพิจารณาว่า

- ฉากและบรรยากาศที่ผู้แต่งกล่าวถึงมีความสมจริงและเหมาะสมกับช่วงเวลาและเหตุการณ์ในเรื่องหรือไม่
- ฉากมีอิทธิพลต่อตัวละครหรือการดำเนินเรื่องอย่างไร เช่น ฉากสงครามอาจส่งผลให้ตัวละครมีบุคลิกเข้มแข็ง หรือฉากที่เป็นธรรมชาติอาจสร้างความรู้สึกสงบแก่ตัวละคร
- บรรยากาศช่วยเสริมอารมณ์ของเรื่องได้หรือไม่ เช่น ฉากมืดครึ้มอาจสื่อถึงความลึกลับหรือความเศร้า

● บทสนทนา สำนวนภาษา และกลวิธีในการแต่ง

บทสนทนาในนวนิยายเป็นเครื่องมือที่ช่วยแสดงบุคลิกของตัวละครและทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า การพิจารณาบทสนทนาควรคำนึงถึง

- **ความเป็นธรรมชาติ** คำพูดของตัวละครต้องเหมาะสมกับยุคสมัย สถานะทางสังคม การศึกษา และบุคลิกลักษณะของตัวละคร
- **ความแตกต่างระหว่างบทบรรยายและบทสนทนา** บทบรรยายช่วยสร้างภาพให้ผู้อ่านเห็นเหตุการณ์ ขณะที่บทสนทนาควรช่วยเสริมความสมจริงของตัวละคร
- **กลวิธีการดำเนินเรื่อง** เช่น
 - ใช้การเล่าเรื่องแบบบุคคลที่หนึ่ง (First-person narrative) หรือบุคคลที่สาม (Third-person narrative)
 - การใช้สัญลักษณ์หรือโครงสร้างเรื่องที่ซับซ้อน

● วรรณศิลป์ของผู้แต่ง

วรรณศิลป์ของผู้แต่งอาจแฝงอยู่ในส่วนต่าง ๆ ของนวนิยาย เช่น

- ผ่านคำพูดของตัวละครที่เป็นตัวแทนแนวคิดของผู้แต่ง
- ผ่านเหตุการณ์และผลลัพธ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ
- ผ่านการบรรยายของผู้แต่งเอง

บางครั้งวรรณศิลป์ของผู้แต่งอาจไม่ปรากฏอย่างชัดเจน ผู้อ่านที่ต้องการเข้าใจลึกซึ้งอาจต้องอ่านซ้ำหลายครั้งเพื่อมองหาประเด็นที่ซ่อนอยู่ เช่น แนวคิดทางปรัชญา วิพากษ์สังคม หรือค่านิยมที่แฝงในเรื่อง

ประโยชน์ของการอ่านนวนิยาย

● ฝึกสมาธิ

การอ่านนวนิยายช่วยให้เราจดจ่ออยู่กับเรื่องราวที่กำลังอ่าน นับเป็นการฝึกฝนสมาธิอย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อเราฝึกให้ตนเองตั้งใจอ่าน เราจะสามารถนำทักษะนี้ไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันได้

● ฝึกนิสัยรักการอ่านและพัฒนาทักษะภาษา

การอ่านนวนิยายเป็นการฝึกฝนทักษะการอ่านภาษาไทยอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านการสังเกตการใช้คำ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ที่ถูกต้อง ช่วยให้เรามีความแม่นยำในการใช้ภาษาและส่งเสริมให้เกิดนิสัยรักการอ่าน

● เสริมสร้างจินตนาการและความรู้รอบตัว

นวนิยายหลากหลายแนว ไม่ว่าจะเป็นแนวอิงประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หรือการเมืองการปกครอง เปิดโอกาสให้เราเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงของสังคมในแต่ละยุคสมัย ช่วยขยายขอบเขตความรู้และเปิดโลกทัศน์ใหม่ ๆ ให้กับเรา

● สัมผัสสถานที่ต่าง ๆ โดยไร้ข้อจำกัด

แม้ว่าเราอาจไม่มีโอกาสเดินทางไปสถานที่ต่าง ๆ ด้วยตนเอง แต่นวนิยายสามารถพาเราไปสัมผัสบรรยากาศของสถานที่เหล่านั้นได้ ผ่านการบรรยายที่สมจริง เป็นการท่องเที่ยวโลกกว้างด้วยการลงทุนที่ประหยัด แต่กลับได้รับประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและตราตรึง

● มองโลกในแง่ดีและเสริมสร้างทัศนคติบวก

การเรียนรู้ผ่านเรื่องราวในนวนิยายช่วยให้เราเข้าใจธรรมชาติของโลกและมนุษย์มากขึ้น ส่งผลต่อทัศนคติและมุมมองในการดำเนินชีวิต เมื่อได้เห็นความหลากหลายของชีวิตผ่านเรื่องเล่าเหล่านั้น จะช่วยให้เรามองโลกในแง่ดีและยอมรับความแตกต่างได้มากขึ้น

นอกจากนี้ เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลงไป เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น นวนิยายก็ถูกปรับให้เข้ากับโลกดิจิทัล ผลสำรวจพบว่า เด็กอายุ ๖ – ๒๔ ปี นิยมอ่านหนังสือในรูปแบบออนไลน์มากขึ้น ซึ่งทำให้หลายเว็บไซต์กลายเป็นพื้นที่ให้นักเขียนหน้าใหม่ได้แสดงผลฝีมือและให้นักอ่านได้เลือกอ่านนวนิยายหลากหลายแนวตามความสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการอ่านจะเกิดขึ้นผ่านหนังสือเล่มหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่ ประโยชน์ของการอ่านนวนิยายยังคงอยู่ไม่เปลี่ยนแปลง

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชัน

การพัฒนาแอปพลิเคชันในปัจจุบันมีเครื่องมือหลายประเภทที่ช่วยให้นักพัฒนาสามารถสร้างแอปพลิเคชันที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างเหมาะสม โดยการพัฒนาแอปพลิเคชันสามารถแบ่งออกเป็นสองส่วนหลัก ได้แก่ ส่วนหน้าบ้าน (Frontend) และส่วนหลังบ้าน (Backend) ซึ่งทั้งสองส่วนนี้มีการทำงานที่สำคัญในการสร้างแอปพลิเคชันที่สมบูรณ์

- **ส่วนหน้าบ้าน (Frontend)**

ส่วนหน้าบ้านคือส่วนที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบและมองเห็นได้โดยตรงในแอปพลิเคชัน ซึ่งมีการออกแบบอินเทอร์เฟซผู้ใช้ (UI) และประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) ให้ใช้งานได้ง่ายและมีความสวยงาม

- **Android Studio** - Android Studio คือ Integrated Development Environment (IDE) ที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการ Android โดยรองรับการเขียนโค้ดในภาษา Java หรือ Kotlin
 - Android Studio มีเครื่องมือในการออกแบบ UI ด้วย XML และยังสามารถใช้งานเครื่องมือดีบั๊กที่ทรงพลังในการพัฒนาแอปพลิเคชัน Android ได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ
- **Flutter** - Flutter เป็นเฟรมเวิร์กสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันข้ามแพลตฟอร์ม (Cross-Platform) ที่สามารถพัฒนาแอปพลิเคชันทั้งสำหรับระบบ Android และ iOS โดยใช้ภาษา Dart
 - Flutter ช่วยให้การพัฒนาแอปพลิเคชันเป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยมีวิธีการพัฒนาแบบ declarative ซึ่งช่วยให้การออกแบบ UI ง่ายและรวดเร็ว
 - การใช้งาน Flutter ช่วยให้เราสามารถสร้างแอปพลิเคชันที่มีลักษณะเหมือนกันบนหลายระบบปฏิบัติการได้อย่างราบรื่น
- **Dart** - Dart คือภาษาโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันใน Flutter ซึ่งมีความเร็วสูงและรองรับการทำงานแบบ asynchronous
 - Dart ถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ต้องการการตอบสนองที่รวดเร็วและประสิทธิภาพสูง

- **ส่วนหลังบ้าน (Backend)**

ส่วนหลังบ้านจะทำหน้าที่จัดการกับข้อมูลและระบบต่าง ๆ ที่ไม่ปรากฏให้ผู้ใช้เห็นโดยตรง โดยจะช่วยในการจัดการข้อมูล, การประมวลผล, การเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล และการให้บริการ API

- **REST API** - REST (Representational State Transfer) คือสถาปัตยกรรมที่ใช้สำหรับการออกแบบ API ที่สามารถเชื่อมต่อและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - REST API ใช้คำขอ HTTP เช่น GET, POST, PUT, DELETE เพื่อทำงานกับข้อมูลในเซิร์ฟเวอร์ และส่งข้อมูลไปยังแอปพลิเคชันที่ร้องขอ
 - ตัวอย่าง: แอปพลิเคชันสามารถใช้ REST API ในการดึงข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์เกี่ยวกับคุณภาพอากาศหรือข้อมูลอื่น ๆ โดยส่งคำขอ HTTP และรับข้อมูลในรูปแบบ JSON
- **SQLite** - SQLite คือฐานข้อมูลที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลภายในอุปกรณ์ (local database) ซึ่งเหมาะสำหรับแอปพลิเคชันที่ต้องการการจัดการข้อมูลภายในเครื่อง เช่น ข้อมูลผู้ใช้ ข้อมูลการตั้งค่า หรือประวัติการใช้งาน
 - SQLite เป็นฐานข้อมูลแบบ relational database ที่รองรับการใช้งาน SQL โดยไม่ต้องการเซิร์ฟเวอร์สำหรับการจัดการข้อมูล ทำให้เหมาะสำหรับการใช้งานในแอปที่ไม่ต้องการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลภายนอกตลอดเวลา

- ตัวอย่าง: ในแอปพลิเคชันที่ต้องการเก็บข้อมูลการตั้งค่าผู้ใช้หรือบันทึกประวัติการใช้งาน อาจใช้ SQLite ในการจัดเก็บข้อมูลเหล่านี้

- **การเชื่อมต่อระหว่างส่วนหน้าบ้านและหลังบ้าน**

การเชื่อมต่อระหว่างส่วนหน้าบ้าน (Frontend) และหลังบ้าน (Backend) จะใช้การสื่อสารผ่าน API โดยแอปพลิเคชันในส่วนหน้าบ้านจะส่งคำขอ HTTP ไปยัง REST API ที่ทำงานในส่วนหลังบ้านเพื่อดึงข้อมูลหรือทำการอัปเดตข้อมูลต่าง ๆ แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาแสดงผลให้ผู้ใช้เห็น

การพัฒนาแอปพลิเคชันสามารถแบ่งออกเป็นสองส่วนหลัก ได้แก่ ส่วนหน้าบ้าน (Frontend) และส่วนหลังบ้าน (Backend) ซึ่งทั้งสองส่วนมีความสำคัญในการสร้างแอปพลิเคชันที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยการพัฒนาในส่วนหน้าบ้านจะใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น Android Studio, Flutter, และ Dart ส่วนในส่วนหลังบ้านจะใช้เทคโนโลยีอย่าง REST API และ SQLite สำหรับการจัดการข้อมูลและเชื่อมต่อระหว่างแอปพลิเคชันกับฐานข้อมูล

- **การใช้ Frameworks และ Libraries ต่าง ๆ**

การใช้เฟรมเวิร์คและไลบรารีที่มีอยู่ในตลาดสามารถช่วยให้การพัฒนาแอปพลิเคชันเป็นไป得更รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ตัวอย่างเช่น React, Angular, Vue.js ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน

- **การพัฒนาแอปพลิเคชันที่รองรับหลายภาษา**

การรองรับหลายภาษาสำหรับแอปพลิเคชันทำให้แอปของคุณสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้งานที่หลากหลาย การใช้การแปลภาษาผ่าน API หรือการสร้างไฟล์ทรัพยากรแปลภาษาจะช่วยให้การพัฒนาแอปเป็นไป得更ง่ายขึ้น

- **การทดสอบและดีบั๊กแอปพลิเคชัน**

การทดสอบแอปพลิเคชันเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อให้แน่ใจว่าแอปทำงานได้ตามที่คาดหวัง การใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น Firebase Test Lab หรือการเขียน Unit Tests จะช่วยตรวจสอบประสิทธิภาพและการทำงานของแอป

- **การเพิ่มฟีเจอร์การรักษาความปลอดภัยในแอปพลิเคชัน**

ความปลอดภัยเป็นปัจจัยสำคัญที่ไม่ควรมองข้ามในการพัฒนาแอปพลิเคชัน เช่น การเข้ารหัสข้อมูล, การตรวจสอบตัวตนผู้ใช้งาน (Authentication), และการใช้ Secure Socket Layer (SSL) เพื่อปกป้องข้อมูลของผู้ใช้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการเขียนนิยายออนไลน์

- ผู้เขียน: ปณัสนา ภักดี และคณะ
- เนื้อหา: งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการเขียนและเผยแพร่บทความและนิยายออนไลน์ ซึ่งช่วยให้ผู้เขียนสามารถสร้างเนื้อหาหรือเรื่องราวต่าง ๆ และสามารถเผยแพร่ไปยังผู้อ่านได้ทันที
- ลิงก์: [การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการเขียนนิยายออนไลน์](#)

ข้อดี

- ผู้ใช้สามารถเขียนและเผยแพร่ผลงานได้ทันที
- รองรับฟีเจอร์การแชร์และคอมเมนต์จากผู้อ่าน ทำให้ผู้เขียนสามารถรับความคิดเห็นและปรับปรุงงานได้
- มีระบบการจัดระเบียบเนื้อหาและระบบค้นหาที่สะดวก

ข้อเสีย

- การรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ในแอปพลิเคชันอาจเป็นปัญหา
- ข้อจำกัดในบางฟีเจอร์ที่ไม่รองรับการใช้งานแบบ offline

2. การพัฒนาแอปพลิเคชันอ่านนิยายและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- ผู้เขียน: พัชรภา วงศ์ทิพย์ และคณะ
- เนื้อหา: งานวิจัยนี้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอ่านนิยายและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (eBooks) โดยมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การอ่านที่เหมาะสมกับผู้ใช้ผ่านมือถือ เช่น การตั้งค่ารูปแบบตัวอักษรและการบันทึกตำแหน่งในการอ่าน
- ลิงก์: [การพัฒนาแอปพลิเคชันอ่านนิยายและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์](#)

ข้อดี

- สะดวกสบายในการอ่านหนังสือและนิยายจากทุกที่ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- ฟีเจอร์ที่ช่วยให้สามารถบันทึกตำแหน่งการอ่านและทำบันทึก

ข้อเสีย

- ข้อจำกัดในบางรูปแบบไฟล์ที่รองรับ
- ขึ้นอยู่กับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบางฟีเจอร์ เช่น การดาวน์โหลดหนังสือใหม่

3. การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการเขียนและเผยแพร่วิทยานิพนธ์ในชุมชนออนไลน์

- ผู้เขียน: ธนพล เซาว์ทอง และคณะ
- เนื้อหา: งานวิจัยนี้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการเขียนและเผยแพร่ผลงานวิทยานิพนธ์ที่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านผ่านชุมชนออนไลน์
- ลิงก์: [การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการเขียนและเผยแพร่วิทยานิพนธ์ในชุมชนออนไลน์](#)

ข้อดี

- การสร้างชุมชนออนไลน์ที่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและคำแนะนำระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน
- ฟีเจอร์การจัดการการเผยแพร่และติดตามผลงานของผู้เขียน

ข้อเสีย

- อาจเกิดปัญหาด้านลิขสิทธิ์และการคัดลอกผลงาน
- การควบคุมเนื้อหาผิดกฎหมายในแอปพลิเคชันอาจทำได้ยาก

4. พฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนวิทยานิพนธ์ออนไลน์

- ผู้เขียน: นางสาวณัฏฐาภรณ์ ชาญชำนาญ
- เนื้อหา: การวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการอ่านและการเขียนวิทยานิพนธ์ออนไลน์ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ
- ลิงก์: พฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนวิทยานิพนธ์ออนไลน์

ข้อดี

- เข้าใจพฤติกรรมการอ่านและการเขียนวิทยานิพนธ์ออนไลน์
- มีข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาและการบริโภคงานเขียน

ข้อเสีย

- การใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณอาจไม่ได้เจาะลึกถึงปัจจัยที่ละเอียดในแต่ละบุคคล

5. พัฒนาการงานเขียนวิทยานิพนธ์ของเสนีย์ เสาวพงศ์

- ผู้เขียน: พริชา พงษ์ศรี
- เนื้อหา: การศึกษาวิเคราะห์พัฒนาการงานเขียนวิทยานิพนธ์ของเสนีย์ เสาวพงศ์ โดยเน้นการวิเคราะห์แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉาก และสำนวนภาษา
- ลิงก์: พัฒนาการงานเขียนวิทยานิพนธ์ของเสนีย์ เสาวพงศ์

ข้อดี

- การวิเคราะห์เทคนิคการเขียนที่สามารถนำไปใช้ในการเขียนวิทยานิพนธ์ได้
- ทำให้เข้าใจแนวทางการสร้างตัวละครและโครงเรื่อง

ข้อเสีย

- ข้อจำกัดในเรื่องของตัวอย่างงานเขียนที่ไม่ได้สะท้อนทุกประเภทของวิทยานิพนธ์

6. การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่

- ผู้เขียน: นางสาวอรทัย สายทอง
- เนื้อหา: การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ

- ลิงก์: การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้

ข้อดี

- พัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน
- การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ข้อเสีย

- ข้อจำกัดในจำนวนภาษาและฟังก์ชันของแอปพลิเคชัน

7. การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

- ผู้เขียน: นายธนวัฒน์ พงษ์ศรี
- เนื้อหา: การศึกษากระบวนการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยใช้วงจรการพัฒนาระบบ (SDLC)

- ลิงก์: การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ

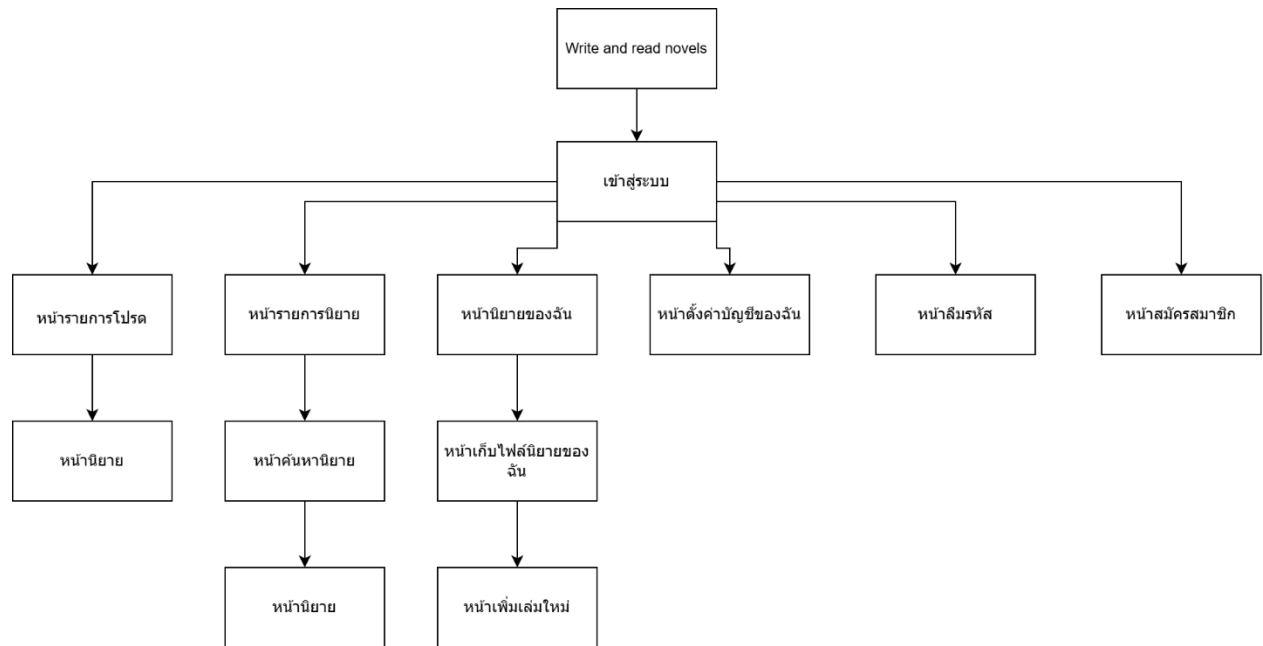
ข้อดี

- การใช้วงจรการพัฒนาแอปพลิเคชันที่มีความเป็นระบบ
- การพัฒนาที่เหมาะสมกับการใช้งานบนมือถือ

ข้อเสีย

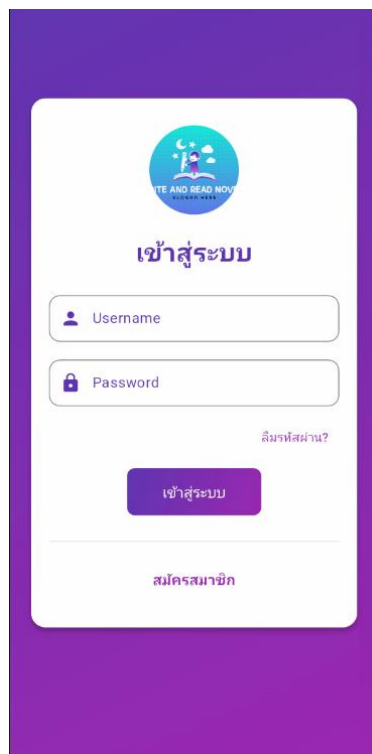
- มีข้อจำกัดในความยืดหยุ่นในการพัฒนาหรือปรับแต่งตามความต้องการ

Site Map mobile Application



ต้นแบบหน้าเว็บไซต์ (Mockup)

หน้าเข้าสู่ระบบ



WRITE AND READ NOVELS

เข้าสู่ระบบ

Username

Password

[ลืมรหัสผ่าน?](#)

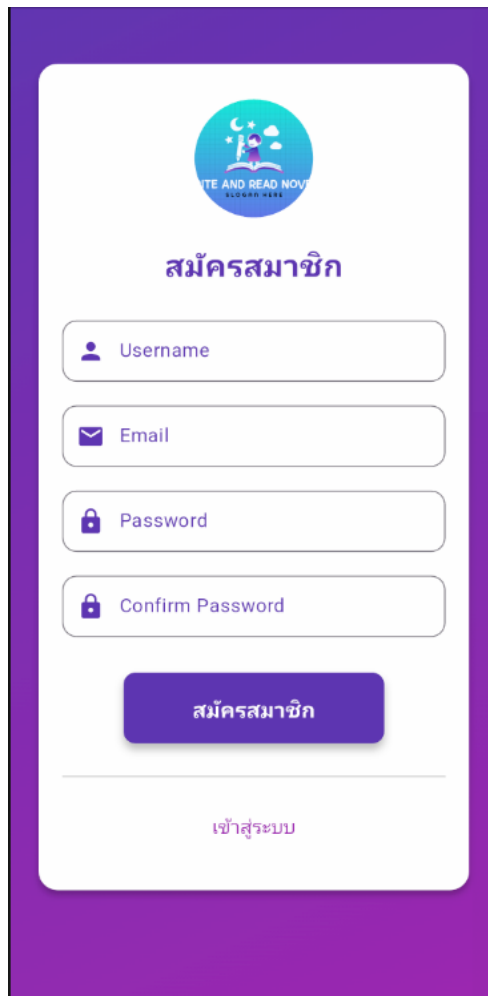
[เข้าสู่ระบบ](#)

[สมัครสมาชิก](#)

หน้าเข้าสู่ระบบของแอปพลิเคชัน Write and read novels ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่างๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญได้แก่

- **ช่องกรอกข้อมูล:** แบ่งออกเป็นสองช่องหลัก ได้แก่ ช่องสำหรับกรอก Username และ ช่องสำหรับกรอก Password ซึ่งเป็นข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการยืนยันตัวตนของผู้ใช้งาน.
- **ปุ่ม “เข้าสู่ระบบ”:** เป็นปุ่มหลักที่ใช้สำหรับยืนยันข้อมูลทีกรอกและเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชัน
- **ข้อความ “ลืมรหัสผ่าน”:** สำหรับผู้ใช้งานที่ลืมรหัสผ่าน สามารถนำไปสู่ กระบวนการขอรหัสผ่านใหม่
- **ข้อความ “สมัครสมาชิก”:** ใช้สำหรับนำทางผู้ใช้งานใหม่ไปยังหน้าจอสมัครสมาชิก

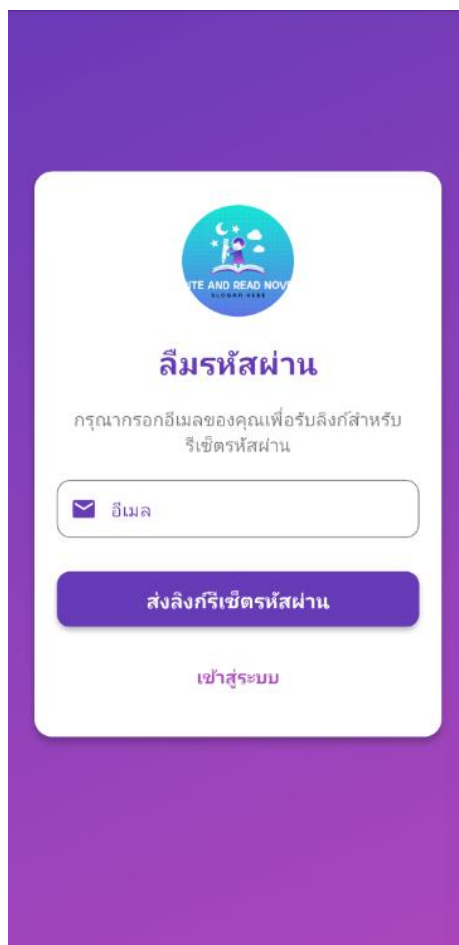
หน้าสมัครสมาชิก



หน้าสมัครสมาชิกของแอปพลิเคชันWrite and read novels ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งาน สามารถสร้างบัญชีใหม่เพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- **ช่องกรอกข้อมูล:** แบ่งออกเป็นสี่ช่องหลัก ได้แก่ ช่องสำหรับกรอก Username อีเมล ช่องสำหรับกรอกรหัสผ่าน และ ช่องสำหรับกรอการยืนยันรหัสผ่าน ซึ่งเป็นข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการสร้างบัญชี
- **ปุ่ม "สมัครสมาชิก":** เป็นปุ่มหลักที่ใช้สำหรับยืนยันข้อมูลที่กรอกและสร้างบัญชีผู้ใช้
- **ข้อความ "เข้าสู่ระบบ":** ใช้สำหรับนำทางผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิกอยู่แล้วไปยังหน้าเข้าสู่ระบบ

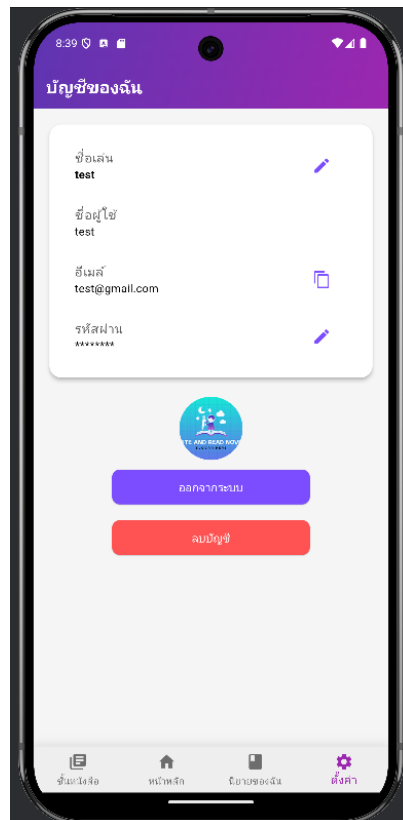
หน้าลิ้มรส



หน้าลิ้มรสของแอปพลิเคชัน Write and read novels ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งาน สามารถรีเซ็ตรหัสของผู้ใช้เพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- **ช่องกรอกข้อมูล:** แบ่งออกเป็นหนึ่งช่องหลัก ช่องสำหรับกรอกอีเมล ซึ่งเป็นข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการรีเซ็ตรหัสผ่านบัญชี
- **ปุ่ม "ส่งผ่านลิงค์รีเซ็ตรหัสผ่าน":** เป็นปุ่มหลักที่ใช้สำหรับส่งข้อมูลไปที่อีเมลเพื่อรีเซ็ตรหัสผ่านของผู้ใช้งาน
- **ข้อความ "เข้าสู่ระบบ":** ใช้สำหรับนำทางผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิกอยู่แล้วไปยังหน้าเข้าสู่ระบบ

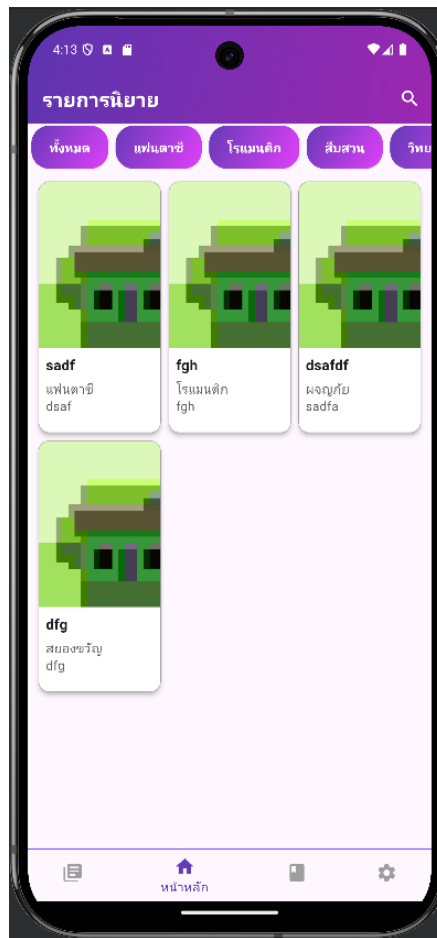
หน้าตั้งค่าบัญชีของฉัน



หน้าหน้าตั้งค่าบัญชีของฉันของแอปพลิเคชัน Write and read novels ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าและแก้ไขบัญชีเพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- **ช่องแสดงข้อมูล:** แบ่งออกเป็นสี่ช่องหลัก ได้แก่ ช่องแสดงชื่อเล่น ช่องชื่อผู้ใช้งาน ช่องอีเมล และช่องแสดงรหัสผ่าน
- **ปุ่ม “แก้ไขข้อมูล”:** สามารถแก้ไขข้อมูลได้ ได้แก่ แก้ไขชื่อเล่น และแก้ไขรหัสผ่าน
- **ปุ่ม "ออกจากระบบ":** เป็นปุ่มหลักที่ใช้สำหรับออกจากระบบของผู้ใช้งาน
- **ปุ่ม "ลบบัญชี":** ใช้สำหรับการลบบัญชีของผู้ใช้งานออกจากระบบ
- **ปุ่ม “ชั้นหนังสือ”:** ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่าง ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้ารายการโปรด
- **ปุ่ม “หน้าหลัก”:** ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่างก่อนถึงปุ่มชั้นหนังสือ ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้ารายการนิยาย
- **ปุ่ม “นิยายของฉัน”:** ปุ่มนี้อยู่ทางซ้ายล่างก่อนถึงปุ่มตั้งค่า ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้านิยายของฉัน
- **ปุ่ม “ตั้งค่า”:** ปุ่มนี้อยู่ทางซ้ายล่าง ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้าตั้งค่า

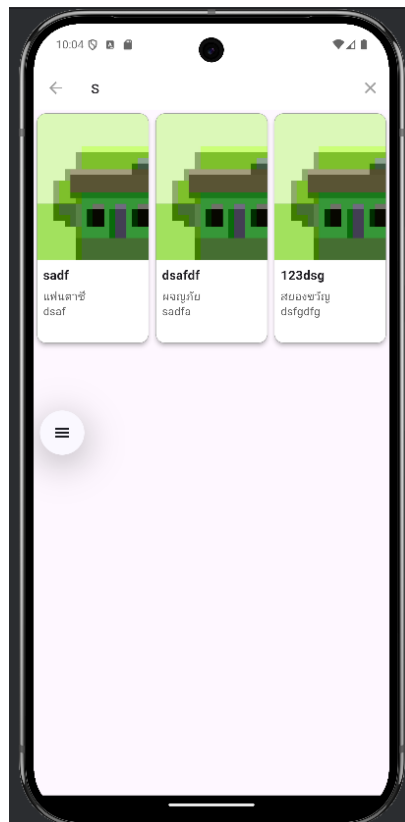
หน้ารายการนิยาย



หน้ารายการนิยายของแอปพลิเคชัน Write and read novels ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งาน สามารถเข้าเลือกอ่านนิยายที่ชอบได้เพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- ปุ่มค้นหา: ปุ่มค้นหาบุคขนว ทำหน้าที่นำผู้ใชัไปยังหน้าค้นหานิยาย
- ช่องแสดงข้อมูล: ภายในหน้าจะมีช่องแสดงข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่
 - ปุ่มสำหรับเลือกประเภทต่าง ๆ ของข้อมูล
 - แสดงนิยายต่าง ๆ
 - ในเล่มนิยายจะแสดงชื่อนิยาย ประเภท และชื่อผู้แต่ง
- ปุ่ม “ชั้นหนังสือ”: ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่าง ทำหน้าที่นำผู้ใชัไปยังหน้ารายการโปรด
- ปุ่ม “หน้าหลัก”: ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่างก่อนถึงปุ่มชั้นหนังสือ ทำหน้าที่นำผู้ใชัไปยังหน้ารายการนิยาย
- ปุ่ม “นิยายของฉัน”: ปุ่มนี้อยู่ทางซ้ายล่างก่อนถึงปุ่มตั้งค่า ทำหน้าที่นำผู้ใชัไปยังหน้านิยายของฉัน
- ปุ่ม “ตั้งค่า”: ปุ่มนี้อยู่ทางซ้ายล่าง ทำหน้าที่นำผู้ใชัไปยังหน้าตั้งค่า

หน้าคั่นนวนิยาย



หน้าคั่นนวนิยายของแอปพลิเคชัน Write and read novels ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งาน สามารถคั่นนวนิยายที่อยากอ่านได้เพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- **ปุ่มย้อนกลับ:** ปุ่มลูกศรชี้ไปทางขวามุมบนขวา ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้ารายการนิยาย
- **ช่องแสดงข้อมูล:** ภายในหน้าจะมีช่องแสดงข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่
 - แสดงนิยายต่าง ๆ ที่ค้นหา
 - ในเล่มนิยายจะแสดงชื่อนิยาย ประเภท และชื่อผู้แต่ง

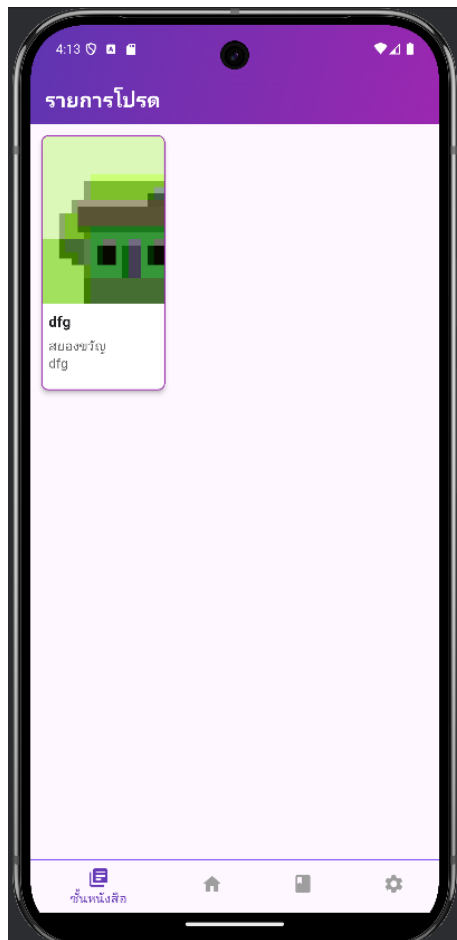
หน้านิยาย



หน้านิยายของแอปพลิเคชัน Write and read novels ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งาน สามารถดูรายละเอียดและตอนต่าง ๆ เพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- **ปุ่มย้อนกลับ:** ปุ่มลูกศรชี้ไปทางขวามุมบนขวา ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้ารายการนิยาย
- **ช่องแสดงข้อมูล:** ภายในหน้าจะมีช่องแสดงข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่
 - แสดงรูปปกของนิยาย
 - แสดงชื่อนิยาย
 - แสดงแนวหรือประเภทของนิยาย
 - แสดงชื่อผู้เขียนหรือนามปากกา
 - แสดงเล่มที่มี
- **ปุ่ม “รายการโปรด”:** ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่าง ทำหน้าที่เพิ่มนิยายนี้ไปยังหน้ารายการโปรด
- **ช่องกรอกข้อมูล:** ช่องนี้มีไว้ให้ผู้ใช้แสดงความคิดเห็นนิยายของนักเขียน

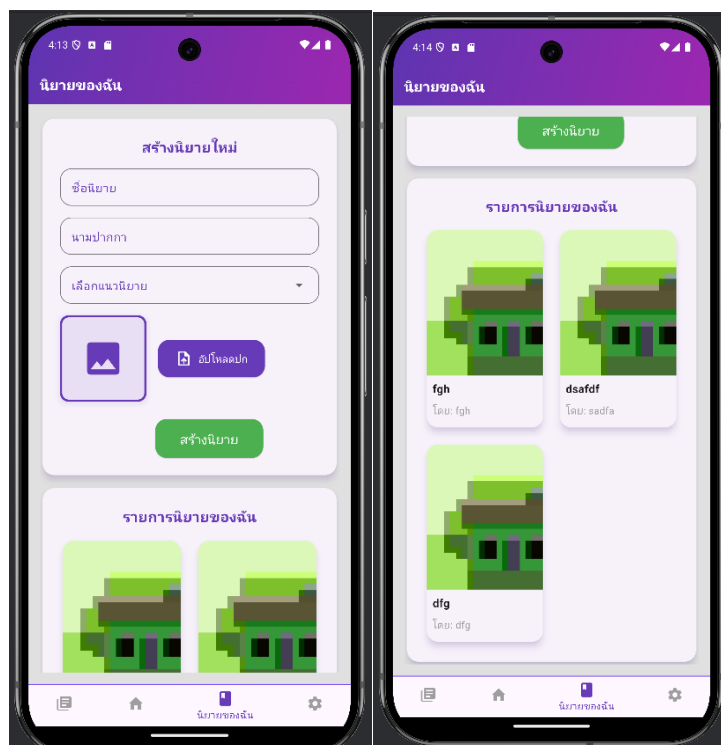
หน้ารายการโปรด



หน้ารายการโปรดของแอปพลิเคชัน Write and read novels ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งาน สามารถเลือกนิยายที่ชอบไว้ในหน้านี้ เพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- **ช่องแสดงข้อมูล:** ภายในหน้าจะมีช่องแสดงข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่
 - แสดงนิยายต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ได้กดรายการโปรดไว้
 - ในเล่มนิยายจะแสดงชื่อนิยาย ประเภท และชื่อผู้แต่ง
- **ปุ่ม “ชั้นหนังสือ”:** ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่าง ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้ารายการโปรด
- **ปุ่ม “หน้าหลัก”:** ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่างก่อนถึงปุ่มชั้นหนังสือ ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้ารายการนิยาย
- **ปุ่ม “นิยายของฉัน” :** ปุ่มนี้อยู่ทางซ้ายล่างก่อนถึงปุ่มตั้งค่า ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้านิยายของฉัน
- **ปุ่ม “ตั้งค่า”:** ปุ่มนี้อยู่ทางซ้ายล่าง ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้าตั้งค่า

หน้านิยายของฉัน



หน้านิยายของฉันของแอปพลิเคชัน Write and read novelsออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งาน สามารถสร้างนิยายของตัวเอง เพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- **ช่องกรอกข้อมูล:** ภายในหน้าจะมีช่องกรอกข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่
 - ชื่อนิยาย
 - นามปากกา
 - ปุ่มเลือกแนวหรือประเภทของนิยาย
- **ปุ่ม “อัปโหลดปก”:** ปุ่มนี้ทำหน้าที่อัปโหลดรูปไปไว้ในฐานข้อมูล
- **ปุ่ม “สร้างนิยาย”:** ปุ่มนี้ทำหน้าที่สร้างไฟล์นิยายไว้เก็บเล่มที่จะเขียน
- **ช่องแสดงข้อมูล:** ภายในช่องแสดงรายการนิยายของฉัน ได้แก่
 - ชื่อนิยาย
 - นามปากกา
 - กดเข้าไปในนิยายจะ นำผู้ใช้ไปยังหน้าเก็บไฟล์นิยายของฉัน
- **ปุ่ม “ชั้นหนังสือ”:** ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่าง ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้ารายการโปรด
- **ปุ่ม “หน้าหลัก”:** ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่างก่อนถึงปุ่มชั้นหนังสือ ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้ารายการนิยาย
- **ปุ่ม “นิยายของฉัน” :** ปุ่มนี้อยู่ทางซ้ายล่างก่อนถึงปุ่มตั้งค่า ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้านิยายของฉัน
- **ปุ่ม “ตั้งค่า”:** ปุ่มนี้อยู่ทางซ้ายล่าง ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้าตั้งค่า

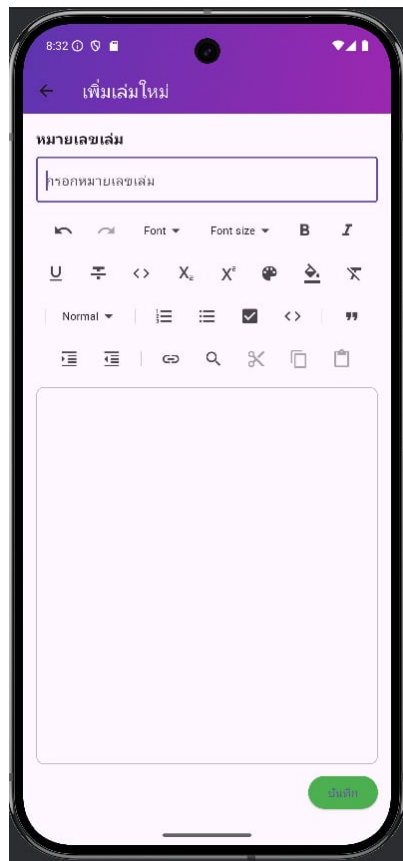
หน้าเก็บไฟล์นิยายของฉัน



หน้าเก็บไฟล์นิยายของฉันของแอปพลิเคชัน Write and read novelsออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถดูและเขียนนิยายเพิ่มได้ เพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- **ปุ่มย้อนกลับ:** ปุ่มลูกศรชี้ไปทางขวามุมบนขวา ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้านิยายของฉัน
- **ช่องแสดงข้อมูล:** ภายในหน้าจะมีข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่
 - ชื่อนิยาย
 - นามปากกา
 - แนวหรือประเภทของนิยาย
 - รายการเล่มที่มี
- **ปุ่ม “เพิ่มนิยาย”:** ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่าง ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้าเพิ่มเล่มใหม่

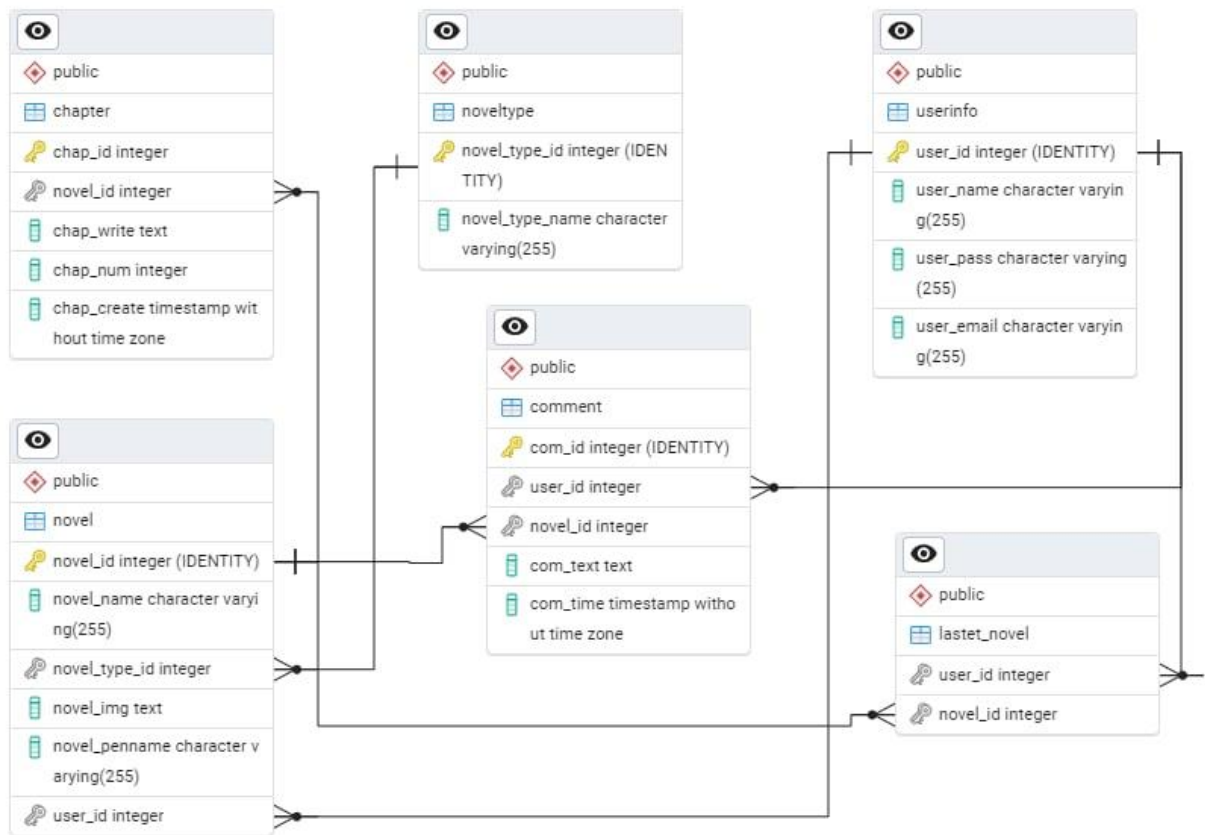
หน้าเพิ่มเล่มใหม่



หน้าเพิ่มเล่มใหม่ของแอปพลิเคชัน Write and read novelsออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งาน สามารถเขียนนิยายได้ เพื่อเข้าถึงฟังก์ชันการทำงานต่าง ๆ ภายในแอปได้ โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังนี้

- **ปุ่มย้อนกลับ:** ปุ่มลูกศรชี้ไปทางขวามุมบนขวา ทำหน้าที่นำผู้ใช้ไปยังหน้าเก็บไฟล์นิยายของตน
- **ช่องกรอกข้อมูล:** ภายในหน้าจะมีข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่
 - หมายเลขเล่ม
 - เนื้อหาของนิยายที่จะเขียน
- **ปุ่ม “บันทึก”:** ปุ่มนี้อยู่ทางขวาล่าง ทำหน้าที่บันทึกข้อมูลของนิยายลงฐานข้อมูล

Database Schema (ER Diagram)



คู่มือการ install ไปจนถึงการ launch Mobile App สำหรับผู้ทั่วไป

1. การติดตั้งแอปพลิเคชัน

1.1 การติดตั้งจาก Google Play Store (หากมีให้บริการ)

- เปิดแอปพลิเคชัน Google Play Store
- ค้นหาแอปพลิเคชัน [Write and read novels]
- กด ติดตั้ง (Install)
- รอจนกระทั่งการติดตั้งเสร็จสิ้น จากนั้นกด เปิด (Open)

1.2 การติดตั้งจากไฟล์ APK (กรณีแจกจ่ายนอก Google Play Store)

- ดาวน์โหลดไฟล์ .apk จากแหล่งที่เชื่อถือได้
- ไปที่ การตั้งค่า (Settings) > ความปลอดภัย (Security)
- เปิดใช้งาน การติดตั้งแอปพลิเคชันจากแหล่งที่ไม่รู้จัก (Unknown sources)
- เปิดไฟล์ .apk และกด ติดตั้ง (Install)
- รอจนกระทั่งการติดตั้งเสร็จสิ้น จากนั้นกด เปิด (Open)

2. การเปิดใช้งานแอปพลิเคชัน

- เปิดแอปพลิเคชันจากหน้าหลักหรือ App Drawer
- ลงชื่อเข้าใช้ (หากมีการกำหนดให้ต้องเข้าสู่ระบบ)
- ใช้งานฟีเจอร์ต่าง ๆ ตามที่กำหนดภายในแอปพลิเคชัน

สำหรับนักพัฒนา

1. การเตรียมสภาพแวดล้อม

1.1 การติดตั้ง Flutter SDK

- ดาวน์โหลด Flutter SDK จาก <https://flutter.dev/docs/get-started/install>
- ทำการแตกไฟล์และเพิ่มเส้นทาง (Path) ในระบบ (หากยังไม่ได้ดำเนินการ)
- ตรวจสอบการติดตั้งโดยใช้คำสั่ง:

flutter doctor
- ติดตั้ง Android Studio และกำหนดค่าเส้นทางของ SDK

1.2 การเปิดใช้งานโหมดนักพัฒนาบนอุปกรณ์ Android

- ไปที่ Settings > About Phone
- กดที่ Build Number 7 ครั้งเพื่อเปิดใช้งาน Developer Mode
- ไปที่ Developer Options และเปิดใช้งาน USB Debugging

2. การติดตั้งและรันแอปพลิเคชัน

2.1 การเชื่อมต่ออุปกรณ์หรือ Emulator

- ใช้คำสั่งเพื่อตรวจสอบอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อ:
`flutter devices`
- หากยังไม่มี Emulator ให้สร้างผ่าน Android Studio

2.2 การติดตั้งแอปพลิเคชันจากโค้ด

- เปิดโพลเดอร์โปรเจกต์ภายใน Terminal
- รันคำสั่ง:
`flutter run`
- แอปพลิเคชันจะถูกติดตั้งและเปิดใช้งานบนอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อ

2.3 การสร้างไฟล์ APK หรือ App Bundle

- สำหรับไฟล์ APK:
`flutter build apk --release`
- สำหรับไฟล์ AAB (ใช้สำหรับเผยแพร่ผ่าน Google Play):
`flutter build appbundle`

คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชันเขียนและอ่านนิยาย

การเข้าสู่ระบบและการสมัครสมาชิก

1.เข้าสู่ระบบ

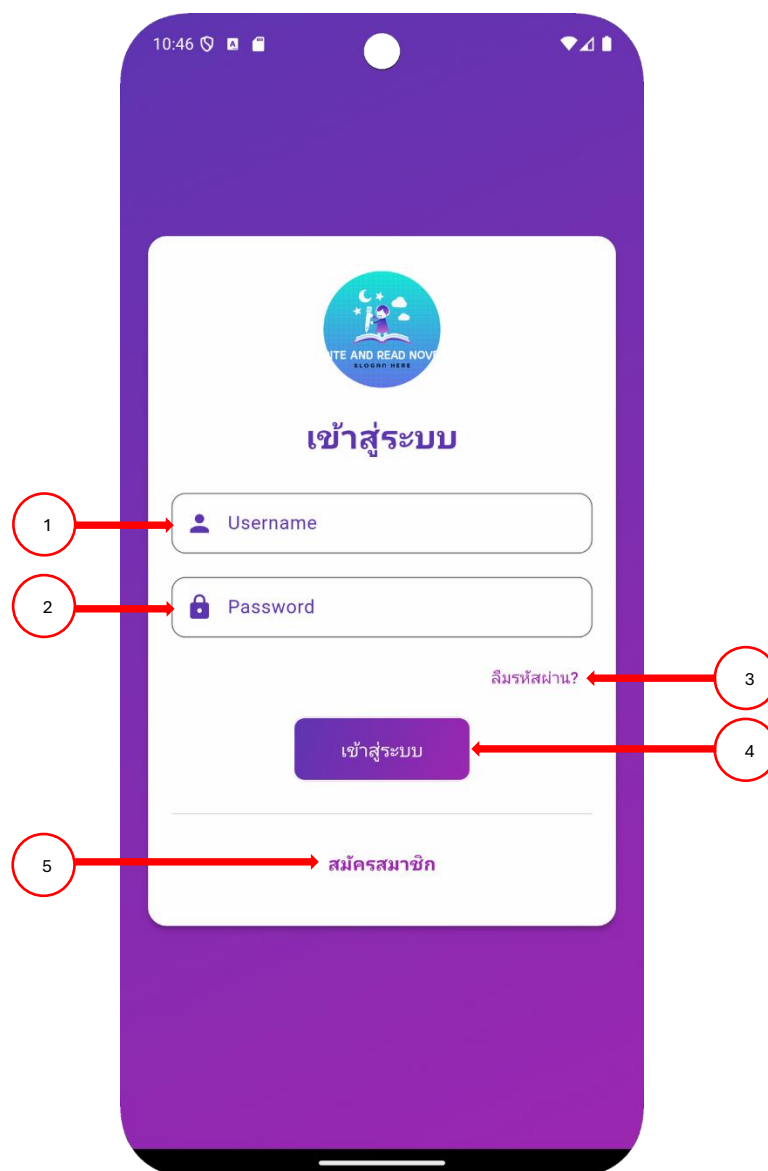
หมายเลขที่ 1 กรอก Username

หมายเลขที่ 2 กรอก Password

หมายเลขที่ 3 กด “ลืมรหัสผ่าน?” ในกรณีที่ลืมรหัสผ่าน เพื่อเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่

หมายเลขที่ 4 กด “เข้าสู่ระบบ” เพื่อเข้าสู่แอปพลิเคชัน

หมายเลขที่ 5 กด “สมัครสมาชิก” ในกรณีที่ยังไม่มีบัญชีผู้ใช้งาน



2.หน้าสมัครสมาชิก

หมายเลขที่ 6 กรอก Username

หมายเลขที่ 7 กรอก email

หมายเลขที่ 8 กรอก Password

หมายเลขที่ 9 กรอก Confirm Password

หมายเลขที่ 10 กด “สมัครสมาชิก” เพื่อสมัครสมาชิก

หมายเลขที่ 11 “เข้าสู่ระบบ” ในกรณีที่รหัสสอยอยู่แล้ว เพื่อไปยังหน้าเข้าสู่ระบบ

The image shows a mobile application interface for registration. At the top, there is a status bar with the time 11:04 and various icons. Below the status bar is a purple header. The main content area is white and contains a circular logo with a book and the text "WRITE AND READ NOW" and "SLOGAN HERE". Below the logo is the title "สมัครสมาชิก" (Registration). There are four input fields: "Username" (with a person icon), "Email" (with an envelope icon), "Password" (with a lock icon), and "Confirm Password" (with a lock icon). Below these fields is a purple button labeled "สมัครสมาชิก" (Register). At the bottom, there is a link labeled "เข้าสู่ระบบ" (Login). Red circles with numbers 6 through 11 are placed around the interface, with red arrows pointing to the corresponding elements: 6 points to the Username field, 7 points to the Email field, 8 points to the Password field, 9 points to the Confirm Password field, 10 points to the Register button, and 11 points to the Login link.

6 Username

7 Email

8 Password

9 Confirm Password

สมัครสมาชิก

เข้าสู่ระบบ

10

11

3.หน้าลืมรหัส

หมายเลขที่ 12 กรอก email

หมายเลขที่ 13 กด “ส่งลืกร์เซ็ตรหัสผ่าน” ในกรณีทีลืมรหัสผ่าน เพื่อเปลี่นรหัสผ่านใหม่

หมายเลขที่ 14 “เข้าสู่ระบบ” ในกรณีทีมีรหัสสออยู่แล้ว เพื่อไปยังหน้าเข้าสู่ระบบ



4.หน้าตั้งค่าบัญชีของฉัน

หมายเลขที่ 15 กดไอคอนการแก้ไข ชื่อเล่น เพื่อแก้ไขชื่อเล่น

หมายเลขที่ 16 กดไอคอนก๊อปปี้ อีเมล เพื่อคัดลอกอีเมล

หมายเลขที่ 17 กดไอคอนการแก้ไข เพื่อเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่

หมายเลขที่ 18 กด “ออกจากระบบ” เพื่อออกระบบแอปพลิเคชัน

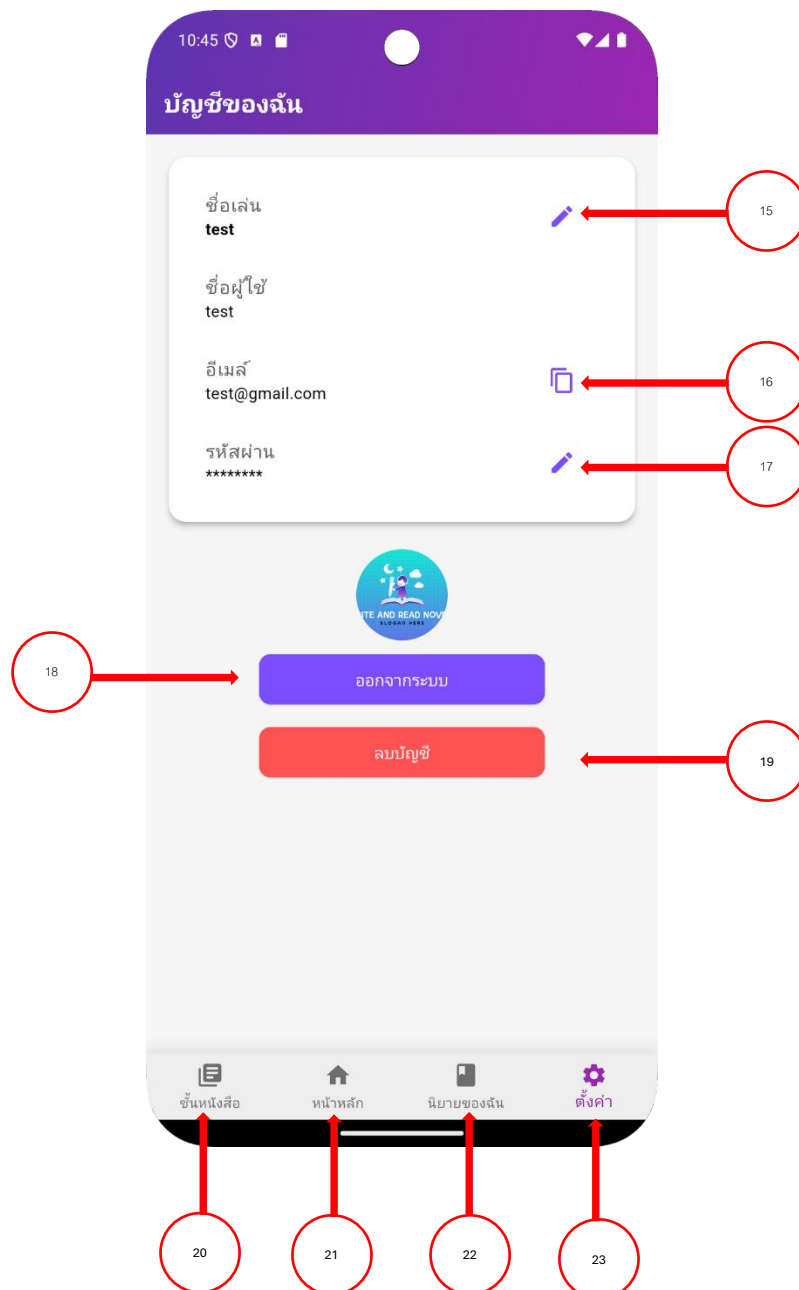
หมายเลขที่ 19 กด “ลบบัญชี” ในกรณีที่บัญชีผู้ใช้งานอยากลบบัญชี

หมายเลขที่ 20 กด “ชั้นหนังสือ” เพื่อไปหน้ารายการโปรด

หมายเลขที่ 21 กด “หน้าหลัก” เพื่อไปหน้ารายการนิยาย

หมายเลขที่ 22 กด “นิยายของฉัน” เพื่อไปหน้านิยายของฉัน

หมายเลขที่ 23 กด “ตั้งค่า” เพื่อไปหน้าตั้งค่าบัญชีของฉัน

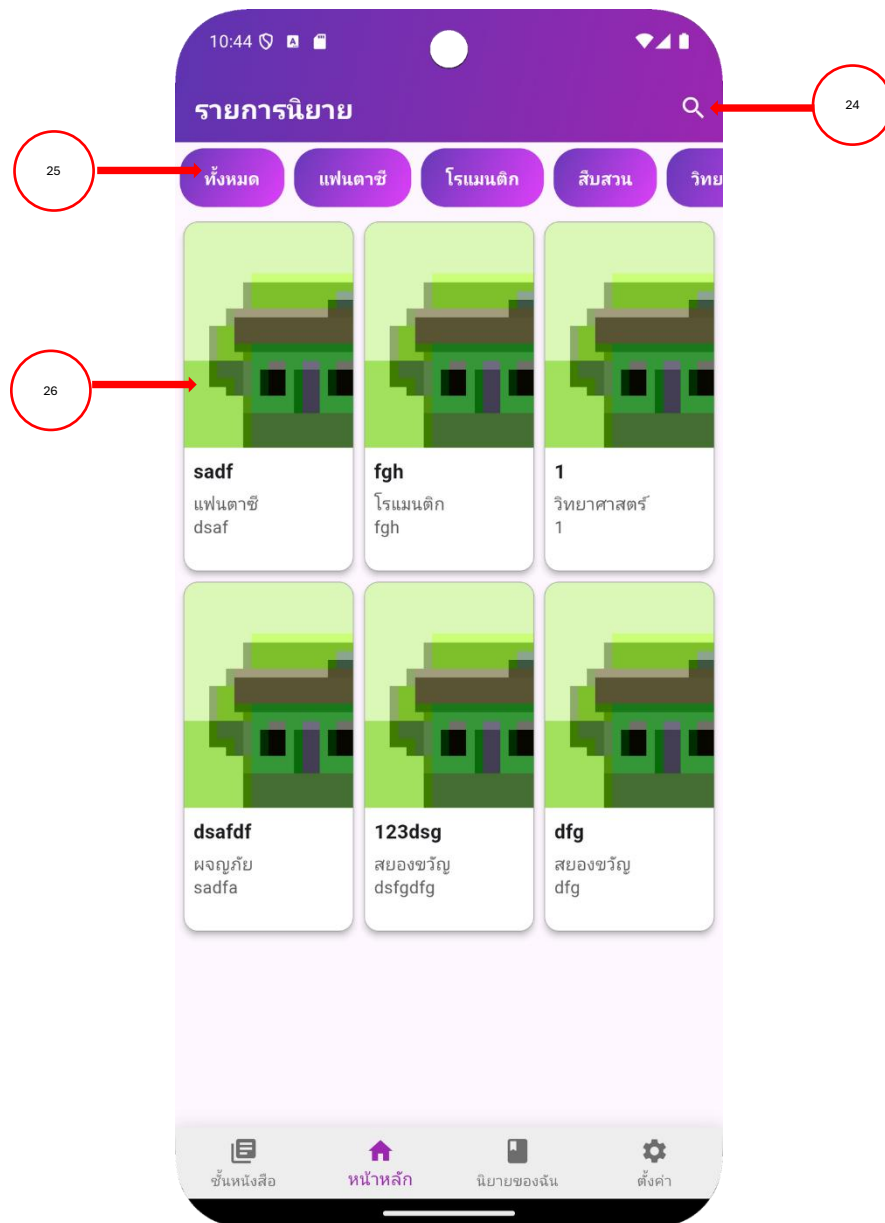


5.หน้ารายการนิยาย

หมายเลขที่ 24 กดไอคอนค้นหา ไปยังหน้าค้นหา

หมายเลขที่ 25 เลื่อนหาแนว เลือกแนวที่ชอบ

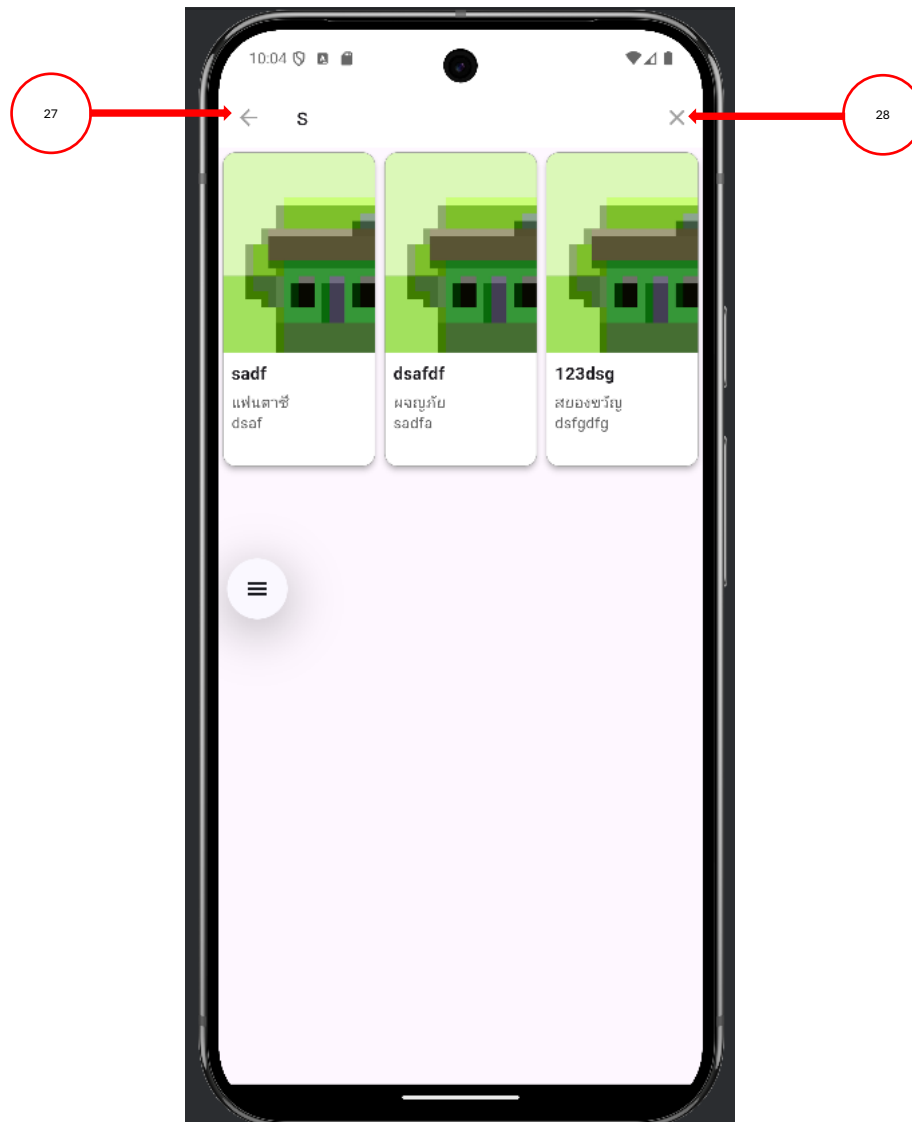
หมายเลขที่ 26 กดเลือกนิยายที่จะอ่าน



6.หน้าค้นหาขยาย

หมายเลขที่ 27 ลูกศรย้อนกลับหน้าก่อน

หมายเลขที่ 28 กากบาท เพื่อค้นหาใหม่

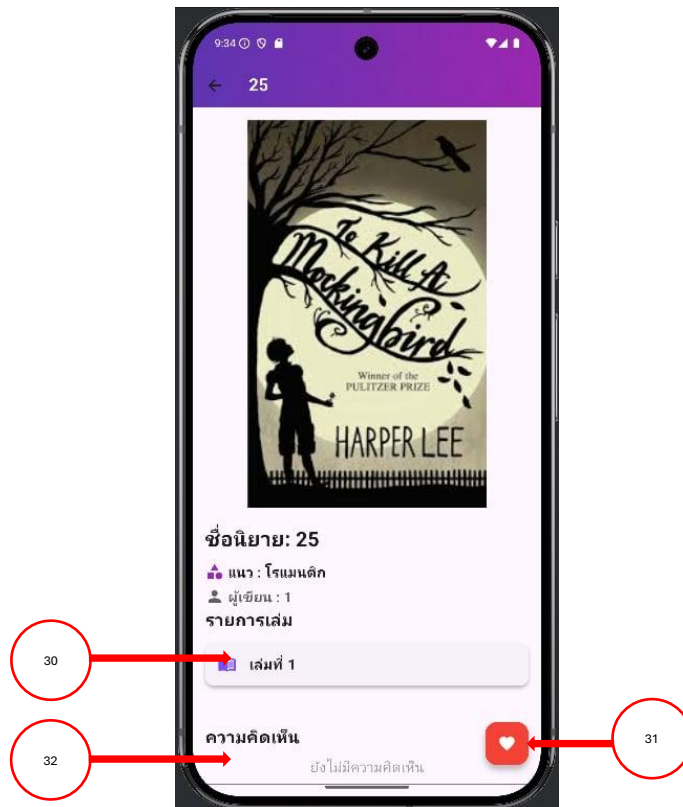


7.หน้านิยาย

หมายเลขที่ 30 กดเล่น เพื่อเข้าไปดูนิยาย

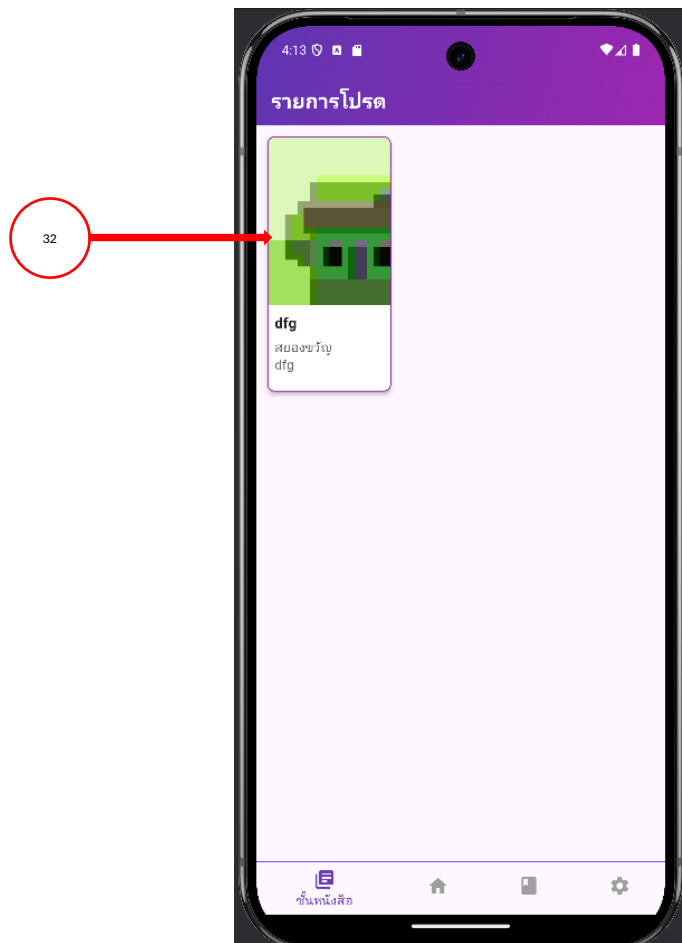
หมายเลขที่ 31 กดไอคอนเพิ่มไปรายการโปรด

หมายเลขที่ 32 กด ช่องความคิดเห็นเพื่อแสดงความคิดเห็น



8.หน้ารายการโปรด

หมายเลขที่ 32 กดที่นิยายเพื่อไปหน้า หน้านิยาย



9.หน้านิยายของฉัน

หมายเลขที่ 33 กรอก ชื่อนิยาย

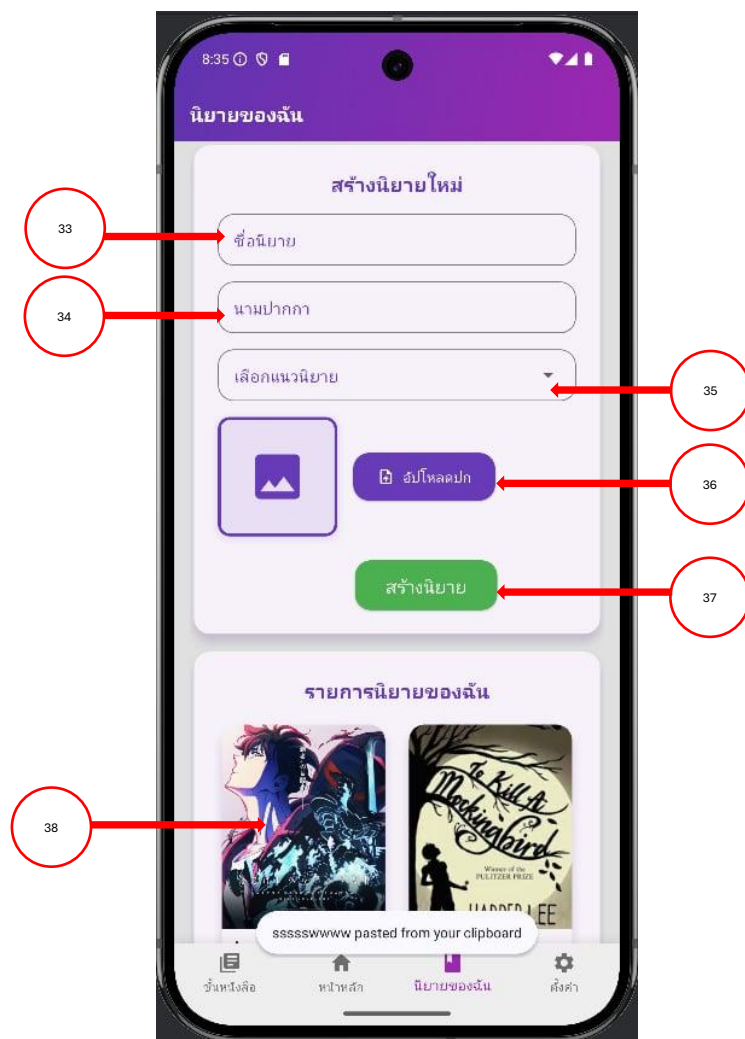
หมายเลขที่ 34 กรอก นามปากกา

หมายเลขที่ 35 กด “เลือกนวนิยาย” เพื่อเลือกแนวของนิยาย

หมายเลขที่ 36 กด “อัปโหลดปก” เพื่ออัปโหลดปกนิยาย

หมายเลขที่ 37 กด “สร้างนิยาย” ในกรณียังไม่มีนิยาย

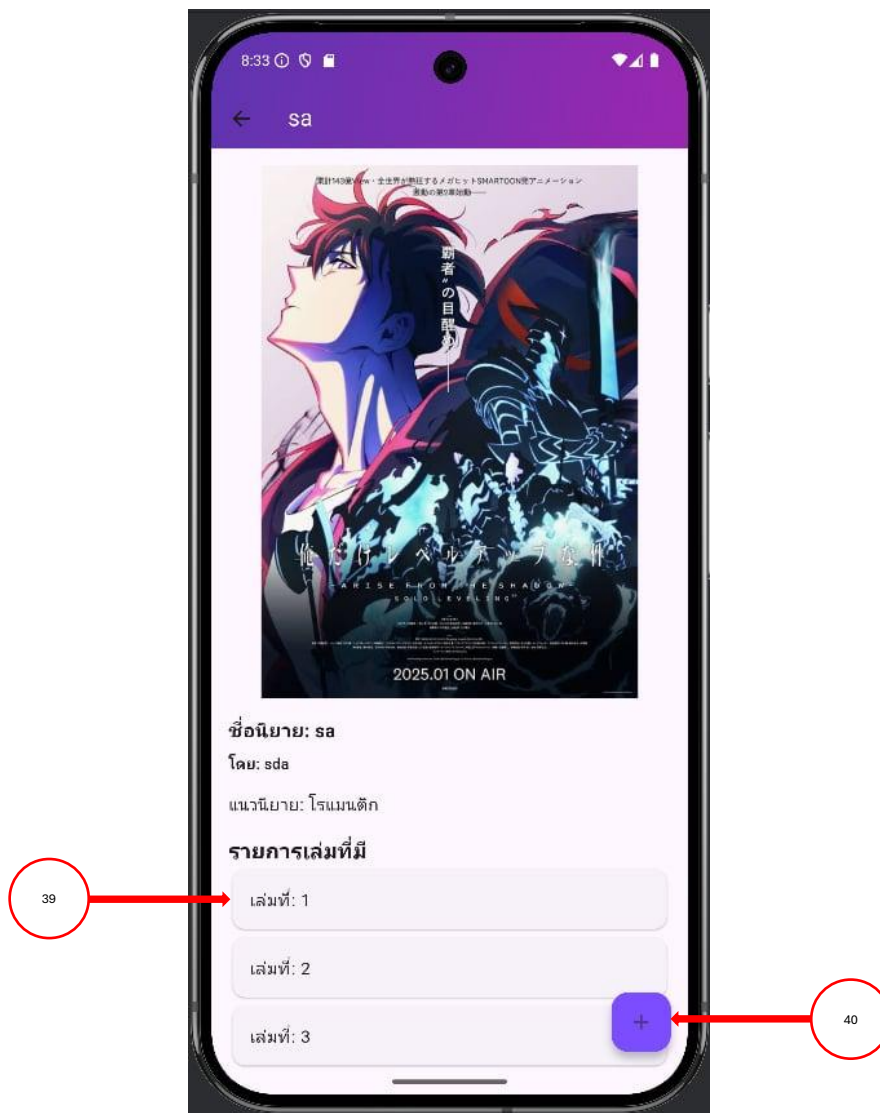
หมายเลขที่ 38 กด “นิยาย” เพื่อเข้าไปยังหน้าเก็บไฟล์นิยายของฉัน



10. หน้าเก็บไฟล์นิยายของฉัน

หมายเลขที่ 39 กด “เล่มที่” เพื่อเข้าไปดูรายละเอียดนิยาย

หมายเลขที่ 40 กด “บวก” เพื่อเข้าไปหน้าเพิ่มเล่มใหม่



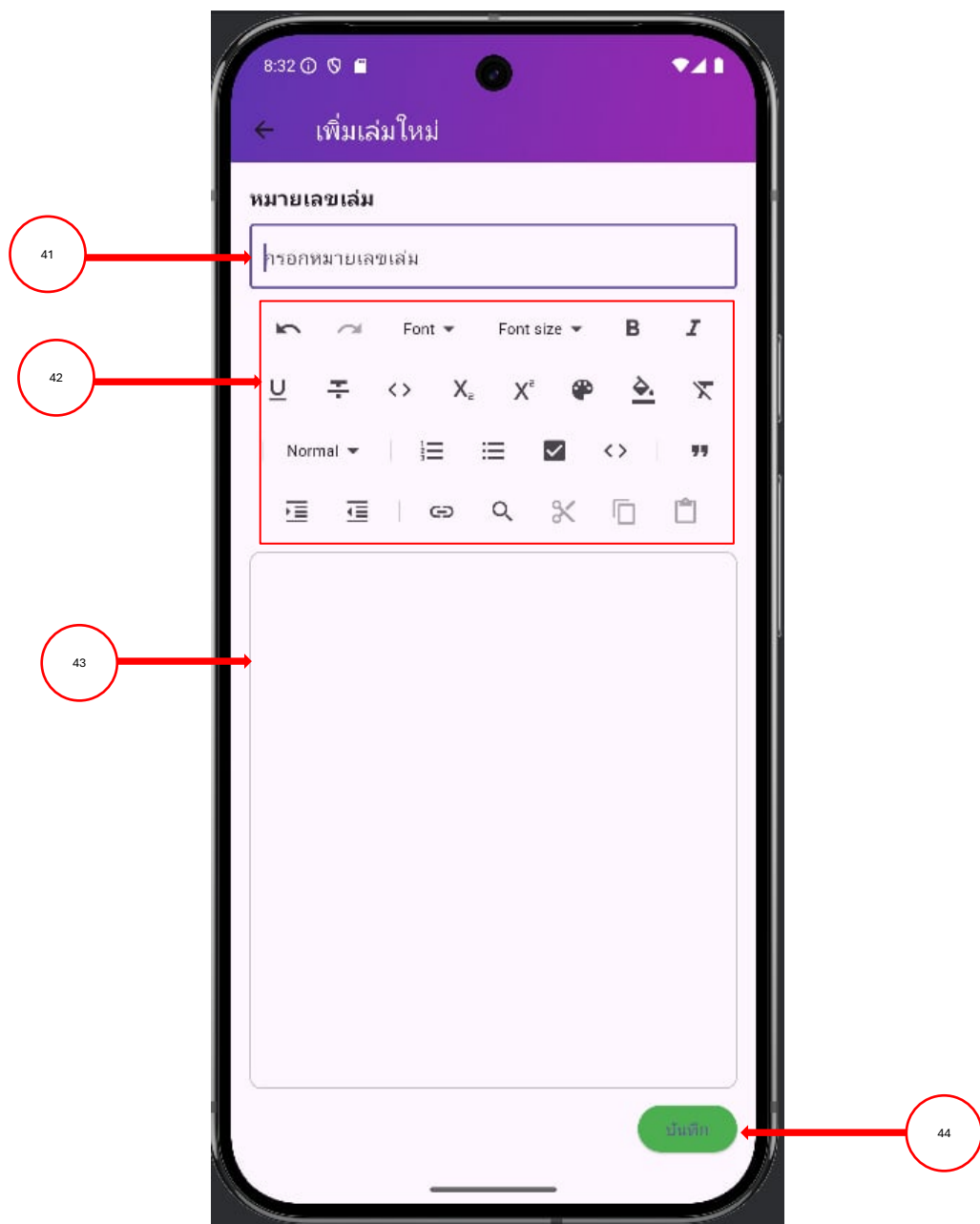
11.หน้าเพิ่มเล่มใหม่

หมายเลขที่ 41 กรอก หมายเลขเล่ม

หมายเลขที่ 42 กรอก เนื้อหาของนิยาย

หมายเลขที่ 43 กด ฟังก์ชันการเขียนนิยาย

หมายเลขที่ 44 กด “บันทึก” เพื่อบันทึกข้อมูลนิยาย



สรุปผลโครงการ

แอปพลิเคชันเขียนและอ่านนิยาย

ได้พัฒนาเพื่อให้นักเขียนและนักอ่านหน้าใหม่สามารถอ่านและเขียนนิยายใหม่ที่ต้องการความคิดของนิยายเพื่อพัฒนาและปรับปรุง แอปพลิเคชันได้ออกแบบให้สามารถเขียน อ่าน และแสดงความคิดเห็น

สรุปกระบวนการดำเนินงาน

การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน

- ออกแอปพลิเคชันให้ใช้งานง่าย
- พัฒนาแอปพลิเคชันให้รองรับการอ่านและเขียนนิยายการทดสอบและปรับปรุง
- ตรวจสอบความเสถียรของระบบและการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลการสรุปผลและจัดทำเอกสาร
- ประเมินผลการใช้งานของแอปพลิเคชันเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์

ผลลัพธ์ของโครงการ

วัตถุประสงค์

แอปพลิเคชันสามารถทำงานได้ตามที่ออกแบบไว้

- สามารถอ่านนิยายได้
- สามารถเขียนนิยายได้
- สามารถเพิ่มนิยายได้
- สามารถเพิ่มเล่มนิยายได้
- สามารถเพิ่มนิยายที่ชื่นชอบไปยังรายการโปรดของผู้ใช้งานได้
- สามารถค้นหานิยายได้
- สามารถแสดงความคิดเห็นนิยายของนักเขียนได้

ประโยชน์ที่ได้รับ

ช่วยให้นักเขียนหน้าใหม่ได้รับความเห็นในการเขียนนิยายเพื่อพัฒนาและปรับปรุงต่อ

ข้อเสนอแนะ

พัฒนาให้รองรับระบบปฏิบัติการ IOS เพื่อให้สามารถรองรับผู้ใช้งานได้

เชื่อมต่อกับฐานข้อมูลออนไลน์ เพื่อให้สามารถใช้งานได้สะดวกขึ้น

รายละเอียด ความรับผิดชอบแต่ละบุคคลในทีม

นายณัฐวุฒิ วัฒนมาลา 65021600

รับผิดชอบ Back-end

นายณฤพณ์ วงศ์ชัย 65021824

รับผิดชอบ ออกแบบ UX/UI ,Frontend ,เขียน Reprot

นายพีรพัฒน์ วงศ์ชัย 65021969

รับผิดชอบ ออกแบบ UX/UI ,Frontend