

วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี. เทค)
ใบงานที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ชั้น SDM 1/1-4 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
รหัสวิชา 31901-2004 วิชา การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ เวลา 90 นาที

1. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ระบบเชิงวัตถุได้
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบระบบตามหลักการเชิงวัตถุได้
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างแผนภาพ UML ที่เกี่ยวข้องได้
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวคิดการออกแบบได้

2. สมรรถนะ

- แสดงความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ
- วิเคราะห์และออกแบบระบบตามหลักการเชิงวัตถุ
- ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบระบบ
- นำเสนอผลงานการออกแบบระบบ

3. เครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์

Hardware

- เครื่องคอมพิวเตอร์

Software

- Microsoft Word
- Web Browser
- Adobe Illustrator/Photoshop

4. ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

4.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเกม

- องค์ประกอบของเกม
- การออกแบบด่าน
- ระบบการเล่น

4.2 วิเคราะห์ระบบการจัดการข้อมูล

- ระบบฐานข้อมูล
- การแสดงผลข้อมูล
- การแก้ไขข้อมูล

5. การประเมินผล

ที่	เกณฑ์การให้คะแนน	ค่าคะแนน		ตัวคูณ	คะแนน
		1	0		
1	ออกแบบระบบเพื่อพัฒนาเชิงธุรกิจด้วย UML Model				
	การวิเคราะห์องค์ประกอบพื้นฐาน			2	
	การออกแบบด้าน			4	
	การวิเคราะห์ระบบการจัดการข้อมูล			4	
รวม 10 คะแนน					

ผู้ออกข้อสอบ

อาจารย์เอกรัตน์ อุไรโรจน์

อาจารย์วสันต์ ศรีบัว

อาจารย์วชิรวิทย์ วงศ์ภักดี