## **วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี. เทค)**

**ใบงานที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ชั้น SDM 1/1-4 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลรหัสวิชา 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. ลำดับขั้นการปฏิบัติงาน**

* 1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเกม
* องค์ประกอบของเกม
* การออกแบบด่าน
* ระบบการเล่น
  1. วิเคราะห์ระบบการจัดการข้อมูล
* ระบบฐานข้อมูล
* การแสดงผลข้อมูล
* การแก้ไขข้อมูล

**5. การประเมินผล**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ที่** | **เกณฑ์การให้คะแนน** | **ค่าคะแนน** | | **ตัวคูณ** | **คะแนน** |
| **1** | **0** |
| 1 | **ออกแบบระบบเพื่อพัฒนาเชิงธุรกิจด้วย UML Model** | | | | |
| การวิเคราะห์องค์ประกอบพื้นฐาน |  |  | 2 |  |
| การออกแบบด่าน |  |  | 4 |  |
| การวิเคราะห์ระบบการจัดการข้อมูล |  |  | 4 |  |
| **รวม 10 คะแนน** | | | | |  |

**ผู้ออกข้อสอบ**

**อาจารย์เอกรัตน์ อุไรโรจน์**

**อาจารย์วสันต์ ศรีบัว**

**อาจารย์วชิรวิทย์ วงศ์ภักดี**