

## Simple Apple Store

### จัดทำโดย

นายกัมแพงเพชร สิงห์ขรณ์

ID : 653380120-2 sec.2

### เสนอ

รศ.ดร.ปัญญาพล หอระตะ

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชา CP351003 Object-Oriented Programming

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

## บทคัดย่อ

โปรแกรมจียูไอ (Java) เป็นภาษาโปรแกรมมิ่งที่มีความนิยมสูงสุดในวงการเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้สำหรับพัฒนาแอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ มีการออกแบบมาให้มีความยืดหยุ่นและง่ายต่อการบำรุงรักษา มีการรองรับการทำงานบนหลายแพลตฟอร์ม และมี เครื่องมือพัฒนาหลากหลาย เช่น

Eclipse, IntelliJ IDEA และ NetBeans

การเขียนโปรแกรมจียูไอ ใช้หลักการของ Object-Oriented Programming (OOP) โดยจะมีการกำหนดคลาสและอ็อบเจกต์ เพื่อให้ได้มีความสามารถในการ reuse และมีความยืดหยุ่น นอกจากนี้ยังสนับสนุนการทำงานร่วมกับฐานข้อมูล และการ เชื่อมต่อกับ API เพื่อให้โปรแกรมสามารถทำงานร่วมกับแหล่งข้อมูลหรือบริการอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความเป็น ระบบ

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.ความเป็นมา

การใช้เทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวันของเรา ไม่ว่าจะเป็นการใช้สมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ โปรแกรมต่างๆ ก็มีบทบาทสำคัญในการอำนวยความสะดวกในการทำงานต่างๆ เช่นการจัดการธุรกิจ การขายสินค้าและบริการให้กับลูกค้า เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ลูกค้าในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ และช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างง่ายดาย

โปรแกรม Apple Store เป็นระบบร้านขายอาหารที่ช่วยลูกค้าในการเลือกสินค้าและบริการ โดยจัดเก็บข้อมูลการเลือกซื้อและประมวลผลราคาสินค้า เพื่อความสะดวกแก่ลูกค้าในการเลือกสินค้าและบริการ และผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงข้อมูล ได้ง่ายขึ้น ทำให้บริการลูกค้าเร็วขึ้นและถูกต้อง โปรแกรมนี้จัดทำในรูปแบบ GUI ทำให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้ง่ายและมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

#### 1.2 วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ของโปรแกรม Apple Store คือเพื่ออำนวยความสะดวกในการเลือกซื้อสินค้าและบริการสำหรับลูกค้า และเพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการลูกค้าได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

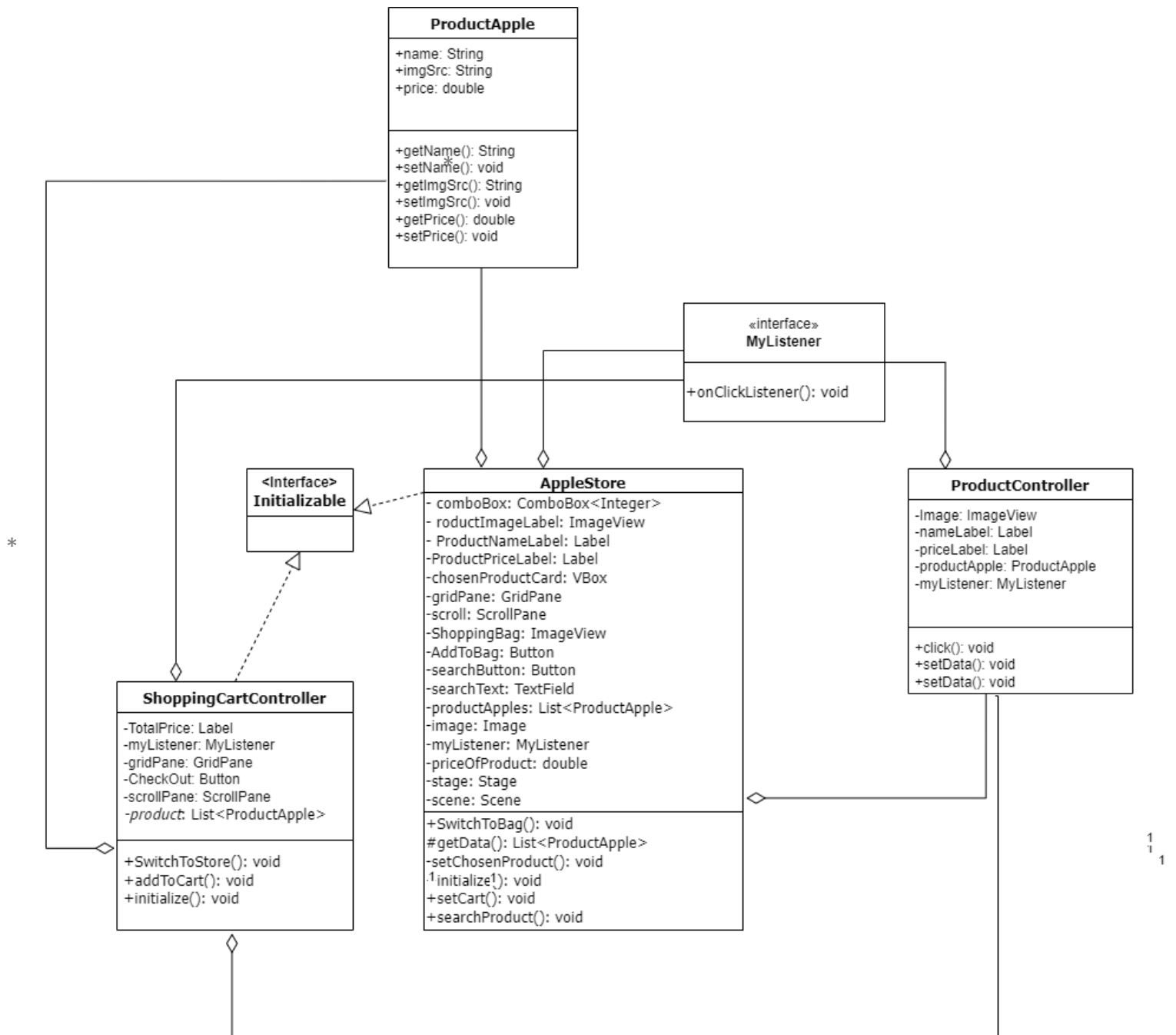
#### 1.3 ขอบเขตโครงการ

พัฒนาโปรแกรม GUI ที่สามารถแสดงข้อมูลสินค้า สามารถใช้ชื่อเต็มของสินค้าเพื่อใช้ในการค้นหา เลือกสินค้าและจำนวนเพื่อเพิ่มไปยัง กระเป๋า ระบบสามารถคำนวณราคาสินค้าได้ถูกต้อง

#### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้ใช้งานสามารถเลือกหาสินค้าได้สะดวกรวดเร็ว และรับรู้ราคารวมเมื่อต้องการเลือกซื้อสินค้าหลายชนิด

แผนภาพคลาส



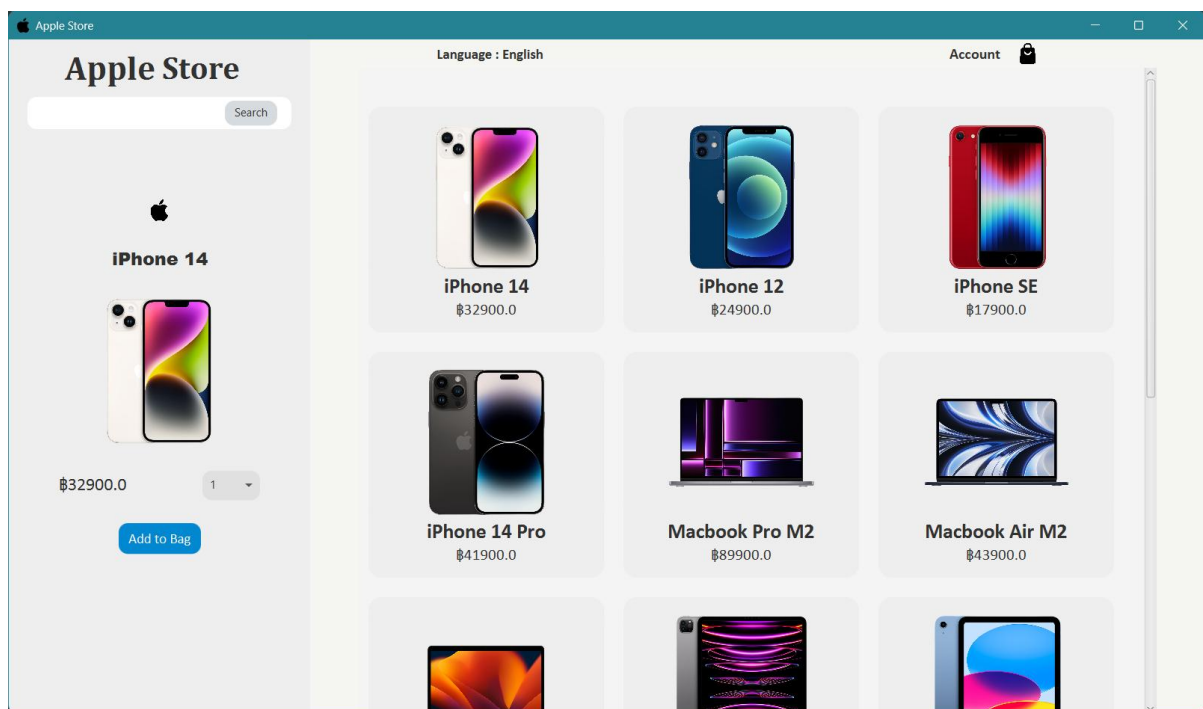
### บทที่3

#### อธิบายการทำงานของ GUI

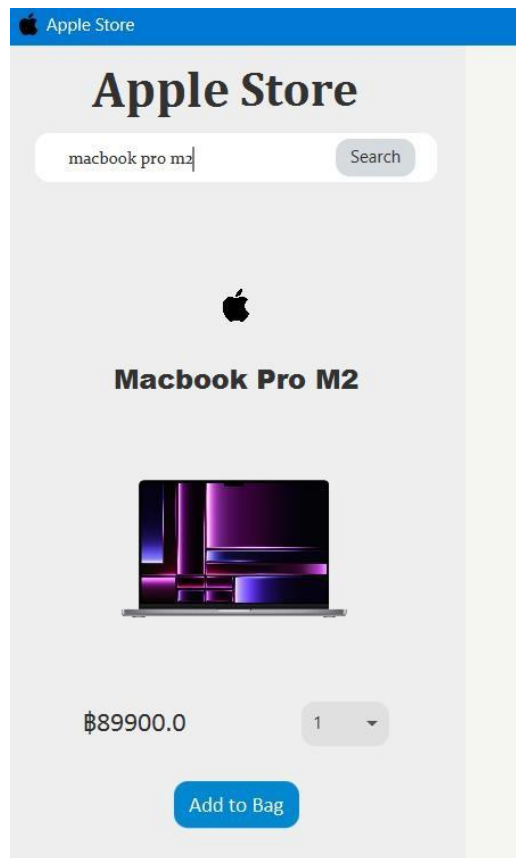
##### 3.1 งานมี GUI อย่างไร หน้าไหนบ้าง มีวัตถุประสงค์ว่าอย่างไร

หน้าแรกของร้านค้าแอปขายมือเป็นสินค้าที่เลือก แอปขวามือเป็นสินค้าทั้งหมดในร้าน

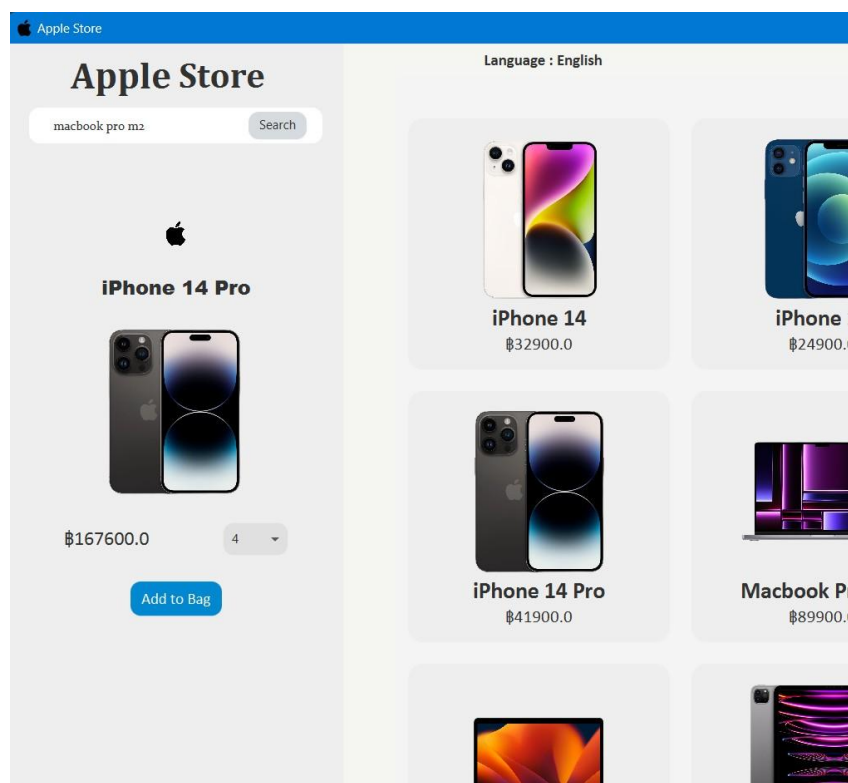
ในหน้าแรกมีจุดประสงค์เพื่อแสดงข้อมูลรายการสินค้าทั้งหมด และสินค้าที่ผู้ใช้งานต้องการซื้อ



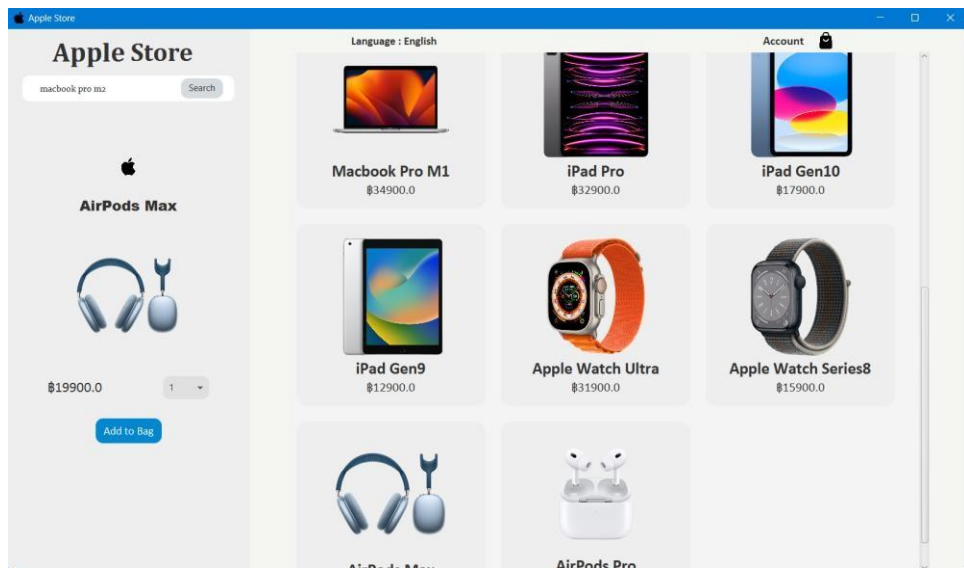
ผู้ใช้งานสามารถค้นหาสินค้าที่ต้องการได้ที่เมนู Search



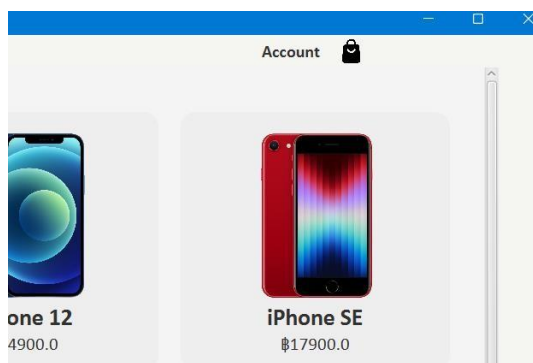
ภาพสินค้าและราคาจะเปลี่ยนแปลงข้อมูลตาม que ผู้ใช้งานเลือก เช่น เลือกจำนวนสินค้าเพิ่มขึ้น ราคาสินค้าเพิ่มขึ้น



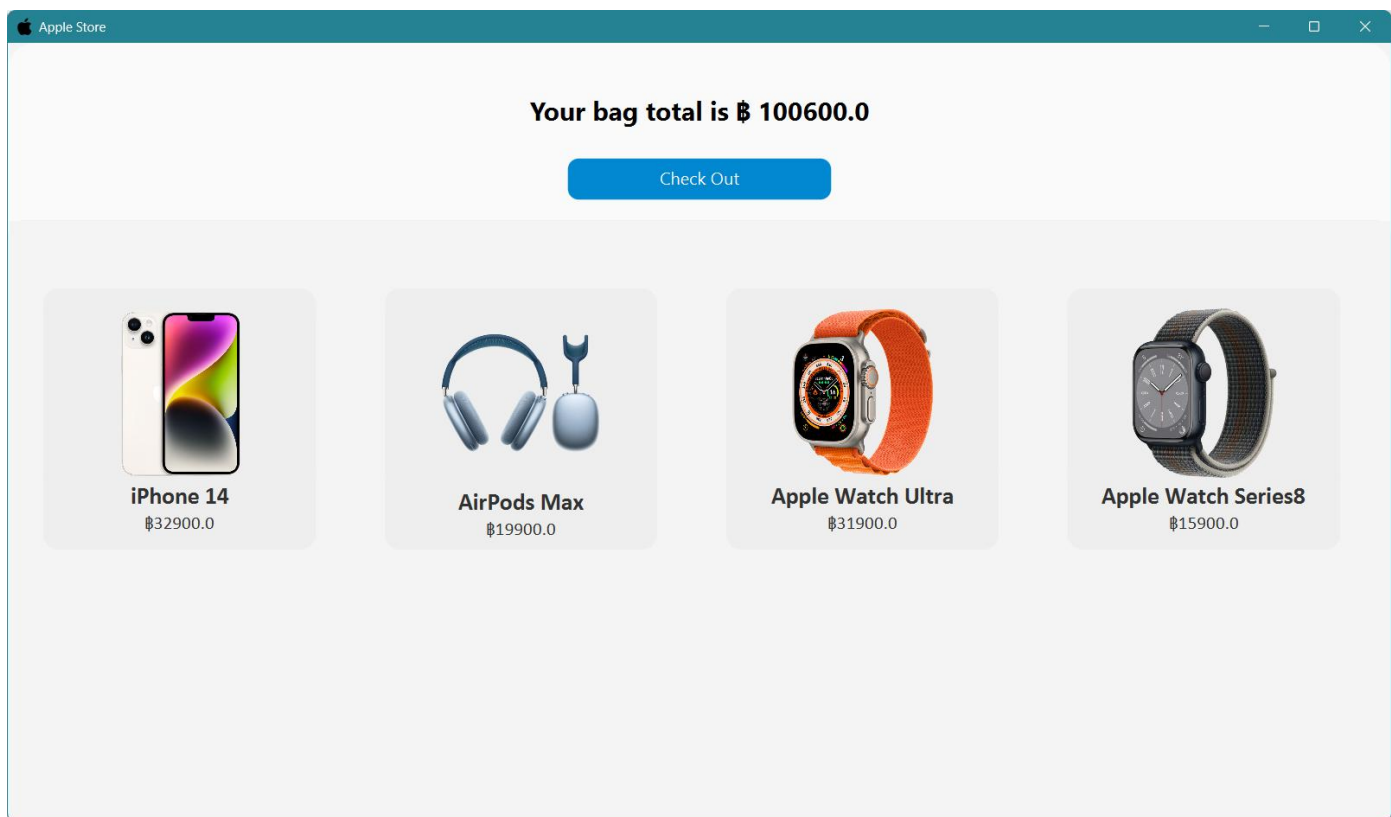
สามารถเพิ่มสินค้าไปยังกระเป๋ได้โดยการคลิก Add to Bag



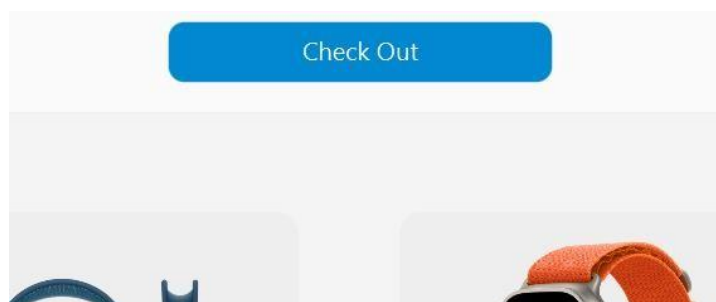
คลิกไอคอน กระเป๋าเพื่อไปยัง กระเป๋าสินค้า



แสดงรายการที่เพิ่มเข้ามาในกระเป๋

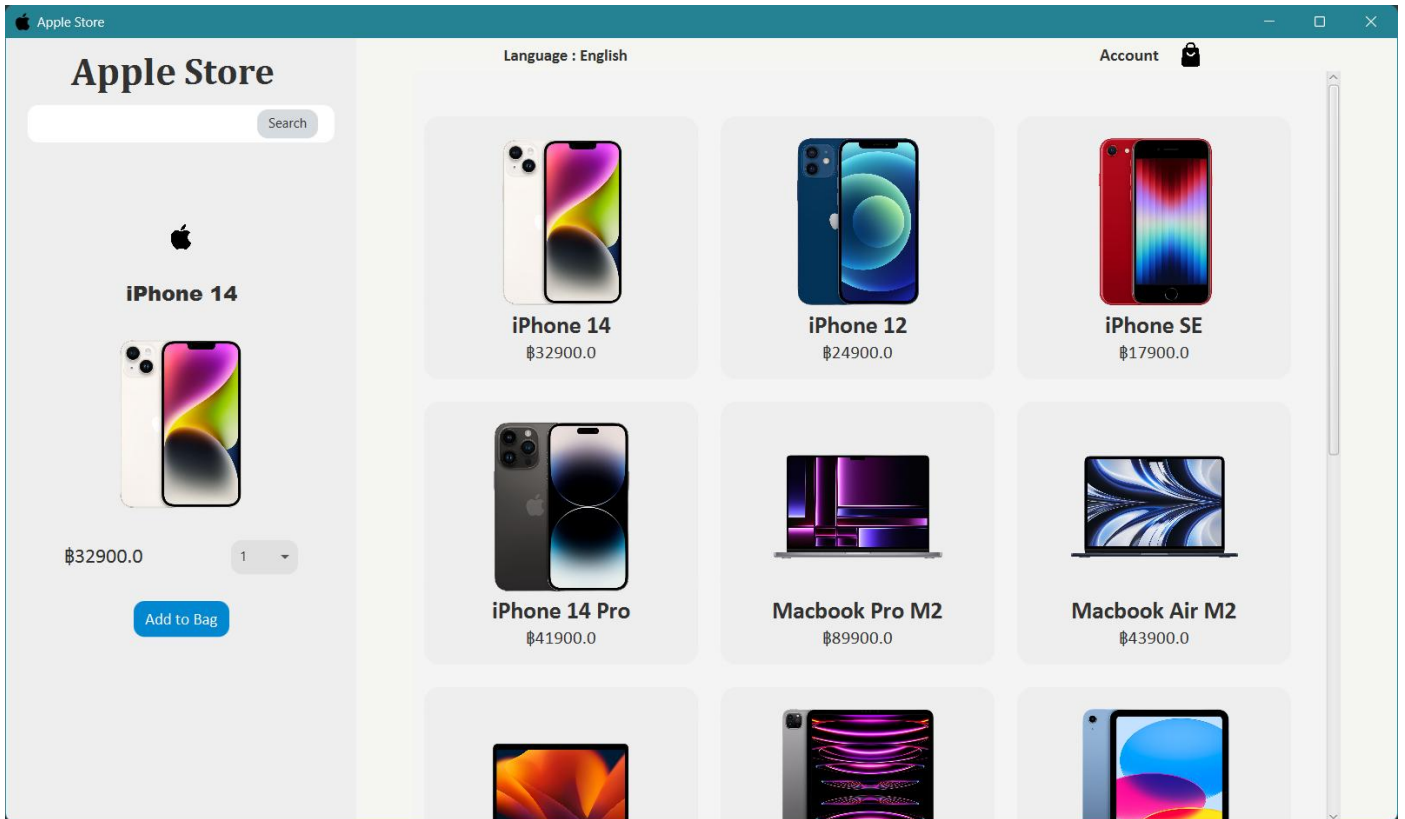


คลิก Check Out เพื่อล้างสินค้าที่เลือกและกลับไปยังหน้าแรกของร้านค้า

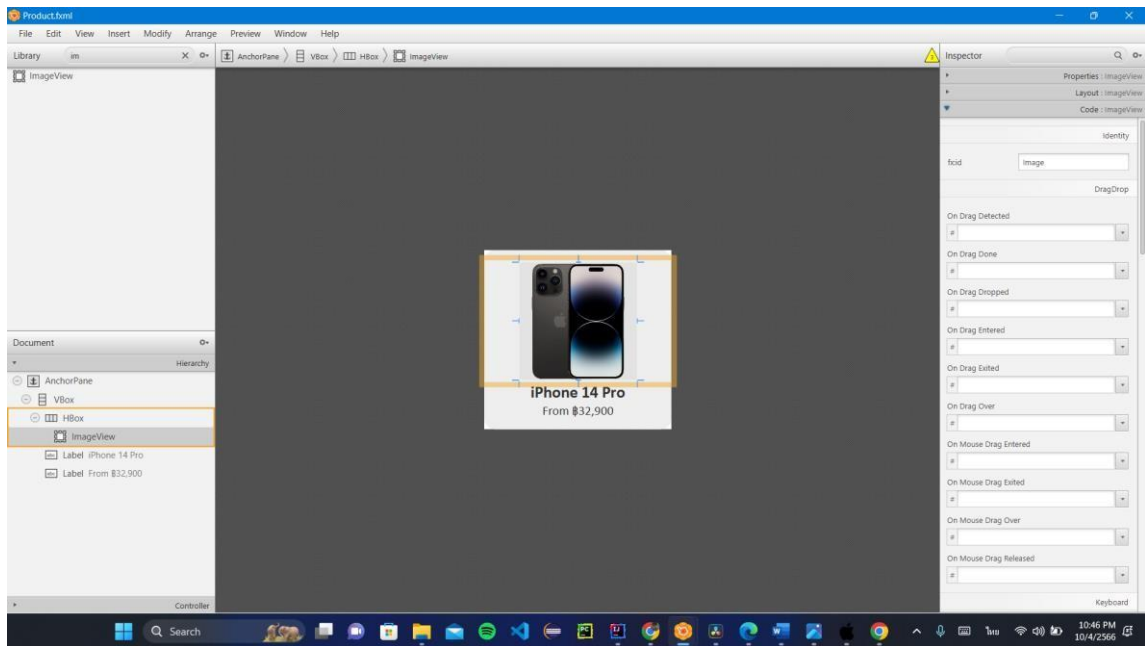




กลับมายังหน้าแรก



## บทที่ 4 วิธีการเขียนใน GUI



กำหนด fx:id ให้ imageView ในไฟล์ Product.fxml

และ Label 2 Label ด้านล่าง

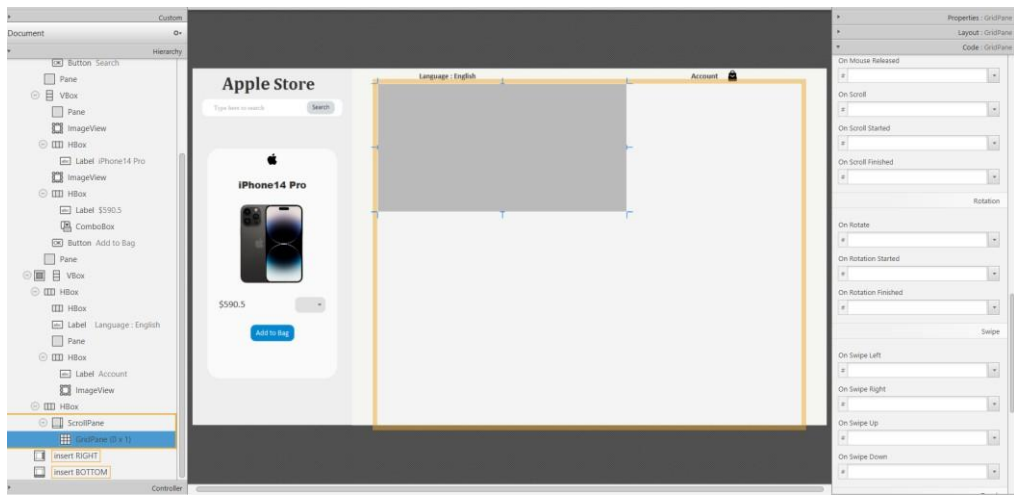
เพื่อให้สามารถนำตัวแปรไปเปลี่ยนแปลงค่าได้ในคลาสคอนโทรลเลอร์

ในไฟล์ AppleStore.fxml

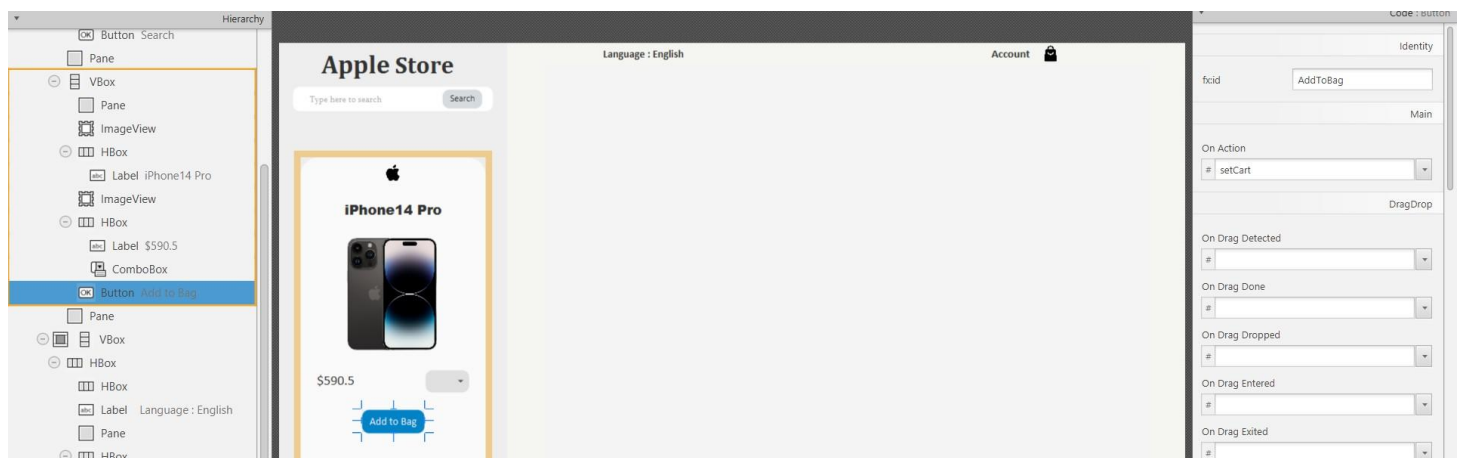


กำหนด fx:id ให้ imageView Label iPhone 14 Pro และ Label ราคา

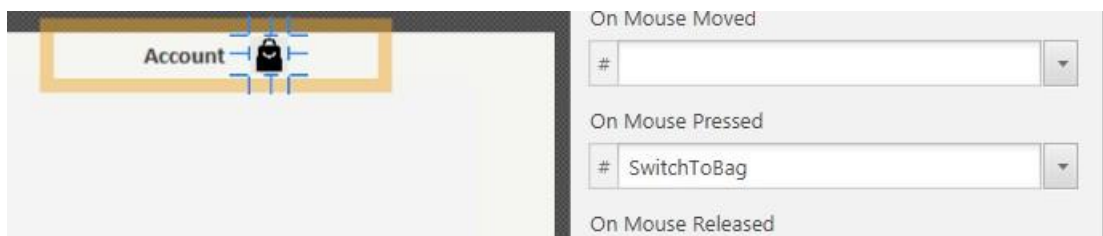
เพื่อให้สามารถนำตัวแปรไปเปลี่ยนแปลงค่าได้ในคลาสคอนโทรลเลอร์



สร้าง gridPane เพื่อกำหนด แถว และ คอลัมน์ ในการรับ Scene ใน Product.fxml มาบรรจุ



เชื่อมต่อปุ่ม Add to Bag กับเมธอด setCart ในคลาสคอนโทรลเลอร์ เพื่อเพิ่มสินค้าไปยัง กระเป๋า

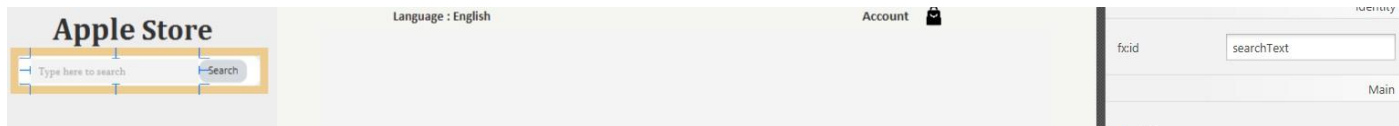


เชื่อมต่อ ไอคอนกระเป๋า กับเมธอด SwitchToBag เพื่อสลับไปยังหน้ากระเป๋า

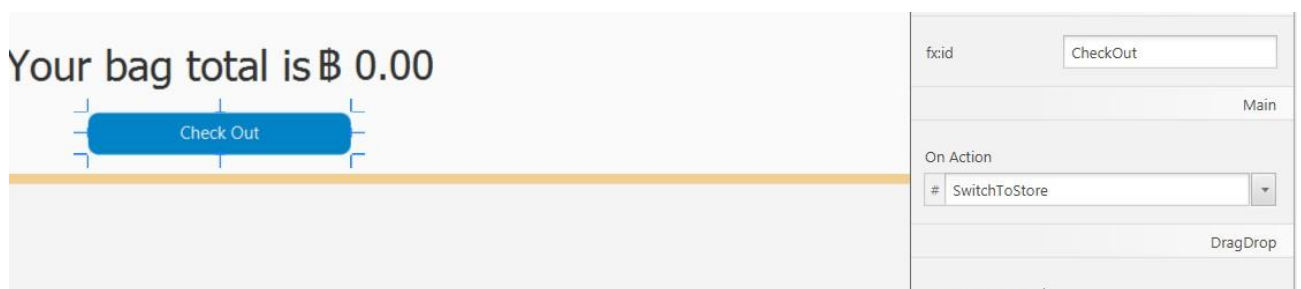


กำหนด

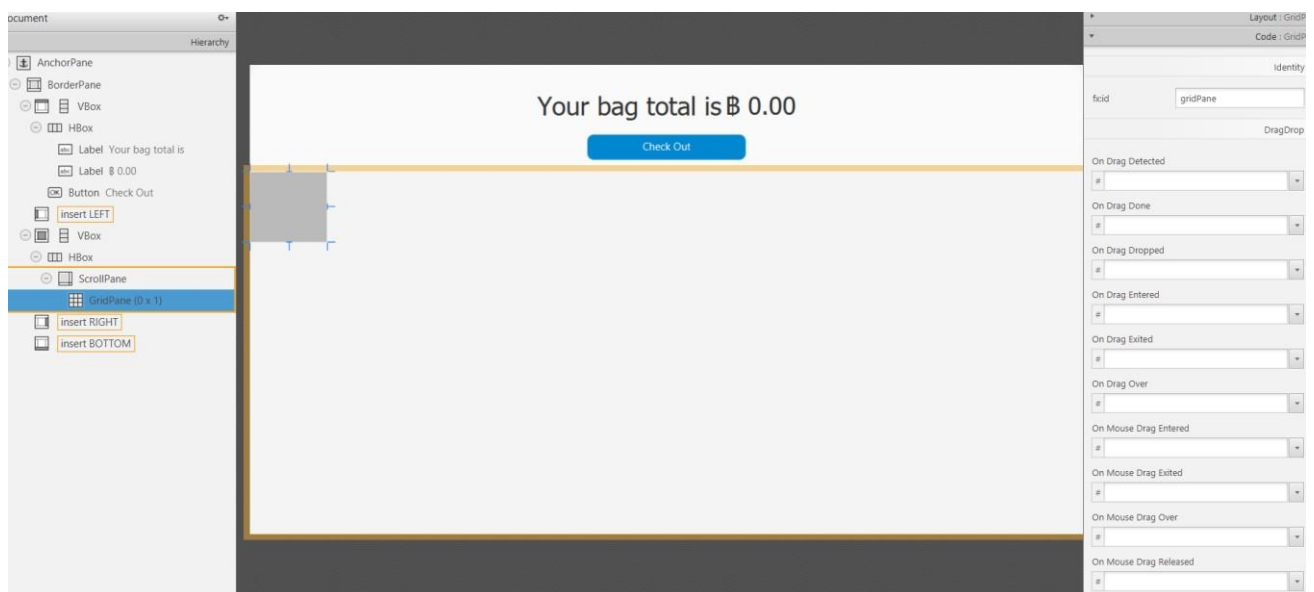
fx:id ให้ ComboBox เพื่อสามารถนำไปกำหนดจำนวนในคอนโทรลเลอร์ กำหนด fx:id ให้ textField เพื่อใช้เปรียบเทียบกับรายชื่อ สินค้าที่มี



ในไฟล์ ShoppingCart.fxml



เชื่อมต่อ ปุ่ม Check Out และ กำหนด fx:id



สร้าง gridPane เพื่อกำหนด แถว และ คอลัมน์ ในการรับ Scene ใน Product.fxml มาบรรจุเมื่อเราคลิกปุ่ม Add to Cart ในไฟล์ AppleStore.fxml