

รายงานความก้าวหน้าวิชา CE Project

ครั้งที่ 2

ระหว่างวันที่ 30 ส.ค. 65 ถึงวันที่ 09 ก.ย. 65

1. ชื่อโครงการ (อังกฤษ) Mobile Application For 21 Days Challenge
2. การดำเนินงานมีความก้าวหน้า 14 % (ใช้ค่า % Complete จาก MS Project)

มีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้นจากรายงานความก้าวหน้าครั้งที่ 1 5 %

☐ เร็วกว่าแผน วัน ☒ ช้ากว่าแผน 3 วัน

3. รายละเอียดความก้าวหน้า

จากรายงานความก้าวหน้าครั้งที่ 1 ทางผู้จัดทำโครงการได้กำหนดความต้องการผู้ใช้ และองค์ประกอบของการใช้งานแอปฯ ในส่วนของการสร้างกิจกรรมขึ้นมาใหม่ และยังไม่ได้ดำเนินการการออกแบบโครงสร้าง Database และการออกแบบหน้าตาผู้ใช้งาน ในครั้งนี้ตามกำหนด และจะจัดการให้แล้วเสร็จในรายงานความคืบหน้าครั้งที่ 3 โดยในรายงานความคืบหน้านี้ได้กำหนดรายละเอียดการสร้างกิจกรรมในแอปฯ ให้มีความเหมาะสมกับผู้ใช้งานเพิ่มขึ้น เช่น การกำหนดหน่วยในการทำกิจกรรม ให้มีความหลากหลาย เป็นต้น

3.1 ส่วนของกิจกรรมผู้ใช้งาน

ทางผู้จัดทำโครงการและอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการได้สังเกตเห็นว่ากิจกรรมแต่ละกิจกรรมที่ผู้ใช้งานเลือกหรือเล่นนั้น ควรมีหน่วยหรือเป้าหมายที่เก็บได้หลากหลายอย่างเช่นถ้าเป็นการวิ่ง ก็จะมีเป้าหมายในการวิ่งเพิ่มเข้ามาเช่น วิ่งครบเป็นจำนวนกี่ชั่วโมง หรือวิ่งครบเป็นจำนวนกี่กิโลเมตร หรือบางผู้ใช้อาจกำหนดเป็นหน่วยอื่น ๆ

โดยในที่นี้จะแบ่งกิจกรรมออกตามหมวดหมู่ตามนี้

- กิจกรรมทั่วไป (มีหน่วยหรือเป้าหมายที่แน่นอนไม่ซับซ้อน)
- กิจกรรมที่เป็นการออกกำลังกาย (มีหน่วยหรือเป้าหมายได้หลากหลาย)
- กิจกรรมที่เป็นการนับหรือสะสมกันต่อเนื่อง (มีหน่วยหรือเป้าหมาย)

ในที่นี้จะได้มีกิจกรรมตัวอย่างสำหรับผู้ใช้งานดังนี้

กิจกรรมทั่วไป (มีหน่วยหรือเป้าหมายที่แน่นอนไม่ซับซ้อน)

1. การนอนหลับเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย เวลา(นาทิจ, ชั่วโมง)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมกิจกรรมต้องนอนหลับตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนการลงเวลานอน หากเลขเวลาที่ตั้งค่าแล้วยังไม่มีการเข้ามาอัปเดตกิจกรรมในระบบ จะมีการแจ้งเตือนทุก 5 ชั่วโมงจนจบวัน

2. การดื่มน้ำให้ได้ตามเป้าหมายเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย ปริมาณ(แก้ว, มิลลิลิตร, ลิตร)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมกิจกรรมต้องมีการเดินตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนตามเวลาจะแบ่งออกเป็น 4 ช่วง เริ่มตั้งแต่ 08.00, 12.00, 16.00 และ 20.00 กำหนดขึ้นต่ำคือ 8 แก้ว (แบ่งเป็นครั้งละ 2 แก้ว) หรือ 2 ลิตร (แบ่งเป็นดื่มครั้งละ 500 ml)

3. การอ่านหนังสือเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย เวลา(นาทิจ, ชั่วโมง), จำนวน(หน้า, บท, เล่ม)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมกิจกรรมต้องมีการอ่านหนังสือตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบ

4. การทำความสะอาดห้องนอนเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย การกระทำ(ทำได้, ทำไม่ได้)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมกิจกรรมต้องทำความสะอาดห้องนอนตามที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบในทุกวัน

5. การนั่งสมาธิเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย เวลา(นาทิจ, ชั่วโมง)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมกิจกรรมต้องมีการสมาธิตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในภายใน 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนตามเวลาผู้เล่นกิจกรรมตั้งค่าเอาไว้ทุกวัน หากเลขเวลาที่ตั้งค่าแล้วยังไม่มีการเข้ามาอัปเดตกิจกรรมในระบบ จะมีการแจ้งเตือนทุก 3 ชั่วโมงจนจบวัน

6. เดินโคฟเวอร์เป็นประจำ 21 วัน

หน่วย เวลา(นาทิจ, ชั่วโมง), จำนวน(เพลง, อัลบั้ม)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมกิจกรรมต้องมีการเดินโคฟเวอร์ตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในภายใน 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนตามเวลาผู้เล่นกิจกรรมตั้งค่าเอาไว้ทุกวัน หากเลขเวลาที่ตั้งค่าแล้วยังไม่มีการเข้ามาอัปเดตของผู้เล่นกิจกรรมในระบบ จะมีการแจ้งเตือนทุก 3 ชั่วโมงจนจบวัน

7. ท่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย การกระทำ(ทำได้, ทำไม่ได้)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมต้องท่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นประจำ 21 วันตามที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบในทุกวัน

8. เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ 21 วัน

หน่วย ในเกม(เกม, รอบ), เวลา(นาที, ชั่วโมง)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมต้องเล่นเกมออนไลน์ตามที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบในทุกวัน

9. ร้องเพลงเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย เวลา(นาที, ชั่วโมง), จำนวน(เพลง, อัลบั้ม)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมต้องมีร้องเพลงตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ใน 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนตามเวลาผู้เล่นกิจกรรมตั้งค่าเอาไว้ทุกวัน หากเลยเวลาที่ตั้งค่าแล้วยังไม่มีการเข้ามาอัปเดตของผู้เล่นเกมในระบบ จะมีการแจ้งเตือนทุก 3 ชั่วโมงจนจบวัน

10. ไม่ดื่มเครื่องดื่มเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย การกระทำ(ทำได้, ทำไม่ได้)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมต้องไม่ดื่มเครื่องดื่มตามที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบในทุกวัน

11. พับกระดาษเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ เป็นประจำ 21 วัน

หน่วย จำนวน(ชิ้น, อัน)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมต้องกระดาษเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ ตามที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบในทุกวัน

12. ตื่นนอนก่อน 06.00น. เป็นประจำ 21 วัน

หน่วย การกระทำ(ทำได้, ทำไม่ได้)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมต้องตื่นนอนก่อน 06.00น. ตามที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบในทุกวัน

กิจกรรมที่เป็นการออกกำลังกาย (มีหน่วยหรือเป้าหมายได้หลากหลาย)

13. การวิ่งเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย ระยะทาง(เมตร, กิโลเมตร), เวลา(นาที, ชั่วโมง)

เป้าหมาย ผู้เล่นกิจกรรมต้องวิ่งตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนตามเวลาผู้เล่นกิจกรรมตั้งค่าเอาไว้ ในหน่วยของเวลาหากเลยเวลาจากที่ตั้งค่าเกิน 15 นาทีแล้วยังไม่มีการเข้ามาอัปเดตกิจกรรมในระบบ จะมีการแจ้งเตือนทุก 3 ชั่วโมงจนจบวัน ในหน่วยของระยะทางแจ้งเตือนตามเวลาผู้เล่นกิจกรรมตั้งค่าเอาไว้ และทางผู้เล่นกิจกรรมจะต้องเข้ามาใส่จำนวนระยะทางการวิ่งอีกครั้ง หากจบวันแล้วผู้เล่นกิจกรรมยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบ ระบบจะมีการแจ้งเตือนอีกครั้ง

14. การเดินให้ได้ตามเป้าหมายเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย ระยะทาง(เมตร, กิโลเมตร), เวลา(นาที, ชั่วโมง)

เป้าหมาย ผู้เล่นกิจกรรมต้องมีการเดินตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนตามเวลาผู้เล่นกิจกรรมตั้งค่าเอาไว้ หากเลยเวลาที่ตั้งค่าแล้วยังไม่มีการเข้ามาอัปเดตกิจกรรมในระบบ จะมีการแจ้งเตือนทุก 3 ชั่วโมงจนจบวัน

15. การปั่นจักรยานเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย ระยะทาง(เมตร, กิโลเมตร), เวลา(นาที, ชั่วโมง)

เป้าหมาย ผู้เล่นกิจกรรมต้องมีการปั่นจักรยานตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบ

16. การว่ายน้ำเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย เวลา(นาที, ชั่วโมง), ระยะทาง(เมตร, กิโลเมตร)

เป้าหมาย ผู้เล่นกิจกรรมต้องมีการว่ายน้ำตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนตามเวลาผู้เล่นกิจกรรมตั้งค่าเอาไว้ หากเลยเวลาที่ตั้งค่าแล้วยังไม่มีการเข้ามาอัปเดตกิจกรรมในระบบ จะมีการแจ้งเตือนทุก 3 ชั่วโมงจนจบวัน

17. เล่นฟิตเนสเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย เวลา(นาที, ชั่วโมง)

เป้าหมาย ผู้เล่นกิจกรรมต้องมีการเล่นฟิตเนสตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ใน 21 วัน

การแจ้งเตือน แจ้งเตือนตามเวลาผู้เล่นกิจกรรมตั้งค่าเอาไว้ทุกวัน หากเลยเวลาที่ตั้งค่าแล้วยังไม่มีการเข้ามาอัปเดตของผู้เล่นกิจกรรมในระบบ จะมีการแจ้งเตือนทุก 3 ชั่วโมงจนจบวัน

กิจกรรมที่เป็นการนับหรือสะสมกันต่อเนื่อง (มีหน่วยหรือเป้าหมายให้ได้ตามกำหนด)

18. ออมเงินตามเป้าเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย หน่วยเงิน(บาท)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมต้องออมเงินทุกวันให้ถึงเป้าหมายตามที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็นประจำ 21 วัน
การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบใน
ทุกวัน

19. สะสมฝาขวดน้ำตามเป้าเป็นประจำ 21 วัน

หน่วย จำนวน(ฝา)

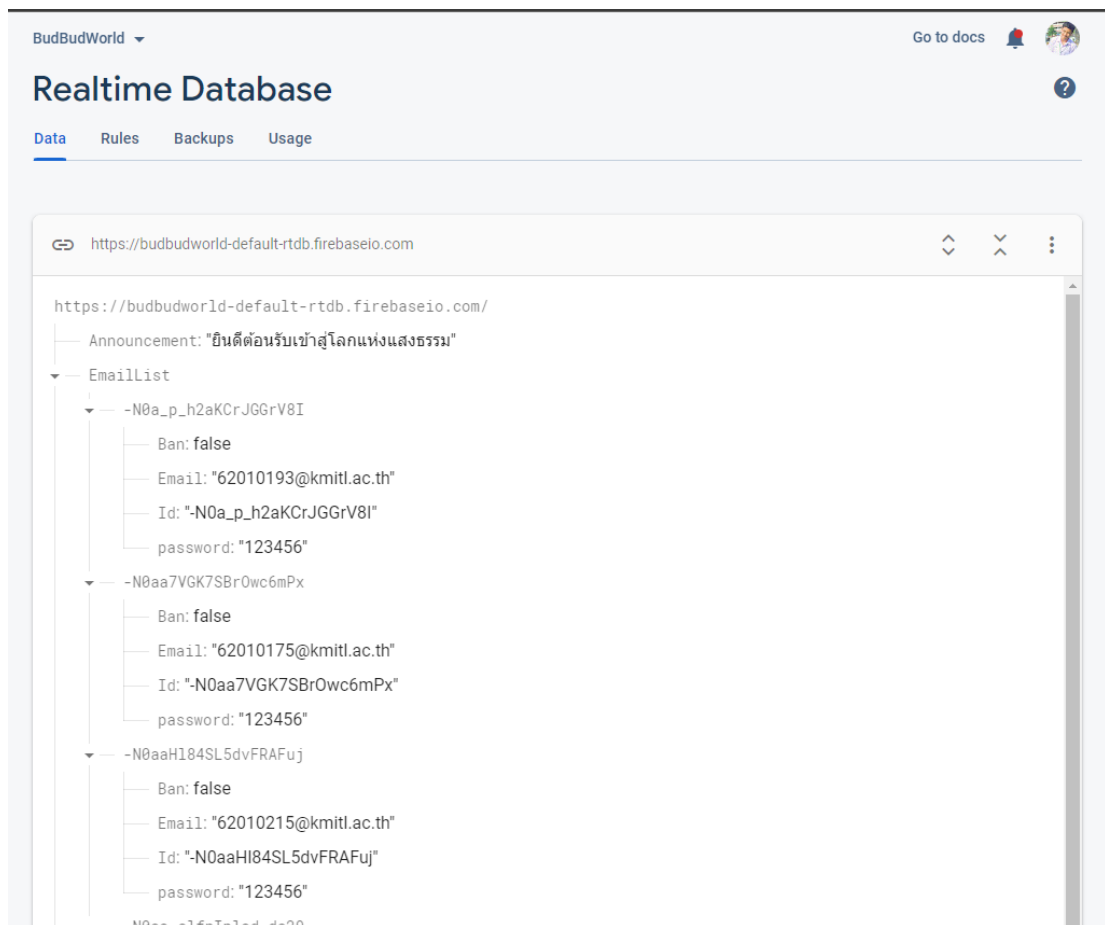
เป้าหมาย ผู้เล่นเกมต้องสะสมฝาขวดน้ำทุกวันให้ถึงเป้าหมายตามที่ตนเองตั้งเป้าไว้ในตอนแรกเป็น
ประจำ 21 วัน
การแจ้งเตือน แจ้งเตือนหากเกินเวลาที่ผู้เล่นกิจกรรมกำหนดแล้ว 30 นาที แต่ยังไม่เข้ามาอัปเดตในระบบใน
ทุกวัน

20. การลดน้ำหนักตามเป้าเป็นประจำ 21 วัน



หน่วย จำนวนน้ำหนักที่ลด(กรัม, กิโลกรัม)

เป้าหมาย ผู้เล่นเกมต้องมีการลดน้ำหนักตามหน่วยที่ตนเองตั้งเป้าไว้ภายใน 21 วัน
การแจ้งเตือน แจ้งเตือนตามเวลาผู้เล่นกิจกรรมตั้งค่าเอาไว้ทุกวัน หากเลขเวลาที่ตั้งค่าแล้วยังไม่มีการเข้ามา
อัปเดตน้ำหนักของผู้เล่นเกมในระบบ จะมีการแจ้งเตือนทุก 3 ชั่วโมงจนจบวัน

3.2 ส่วนของการทดลองสร้าง DATABASE












รูป 3.2 ตัวอย่างการใช้ Realtime Database

BudBudWorld ▾ Go to docs  

Authentication



Users Sign-in method Templates Usage

🔍 Search by email address, phone number or user UID [Add user](#)  

Identifier	Providers	Created ↓	Signed in	User UID
softstu2022@kmitl.ac.th		27 Apr 2022	27 Apr 2022	zd69XnT5HfbPfeZUhX90ZE6iFh1
62011019@kmitl.ac.th		26 Apr 2022	27 Apr 2022	fsaV6FVovdRynWLGpu1hfw00EJy1
62011044@kmitl.ac.th		26 Apr 2022	27 Apr 2022	44Btvv3hUfwc6OW1Rf7YQ68XvJv1
62010215@kmitl.ac.th		26 Apr 2022	27 Apr 2022	jDzE48rZqeNJxftSiqmpce4PEfx2
62010175@kmitl.ac.th		26 Apr 2022	27 Apr 2022	xaCUTMbaNIhKBooErCIerp7hZ012
62010193@kmitl.ac.th		26 Apr 2022	27 Apr 2022	bbBS3u0HXLNW9EXCsJ7L5goJ9f...
admin@budworld.com		24 Apr 2022	27 Apr 2022	OzbC69jwMpNRWm74fUB1DjcL8...


Rows per page 50 ▾ 1 – 7 of 7 < >


รูป 3.2 ตัวอย่างการใช้ Authentication

Soft Dev Tutorial ▾ Go to docs  

Cloud Firestore

Data Rules Indexes Usage

 Protect your Cloud Firestore resources from abuse, such as billing fraud or phishing [Configure App Check](#) ✕

 Prototype and test end-to-end with the Local Emulator Suite, now with Firebase Authentication [Get started](#) ✕

🏠 > Admin > HTCbVQGlpKsQ...

soft-dev-tutorial	Admin	HTCbVQGlpKsQ31DUKLS1
+ Start collection	+ Add document	+ Start collection
Admin >	HTCbVQGlpKsQ31DUKLS1 >	+ Add field
Connection Reply Station Ticket members_per_day users users_per_day		email: "62010765@kmitl.ac.th" fname: "Rapeepat" lname: "Pengtee" password: "Pengtee2544" username: "rapeepatpe_Admin"

รูป 3.2 ตัวอย่างการใช้ Cloud Firestore

3.3 การกำหนดความต้องการผู้ใช้เบื้องต้น

- User สามารถสมัครบัญชีได้
- User สามารถลบบัญชีได้
- User สามารถ reset password ได้
- User สามารถแก้ไขข้อมูลบัญชีได้
- User สามารถเข้าสู่ระบบได้
- User สามารถออกจากระบบได้
- User สามารถทำ challenge ได้
- User สามารถกด reset challenge เพื่อเริ่มต้น challenge ใหม่ได้
- User สามารถยกเลิกการทำ challenge ได้
- User สามารถดูสถิติของแต่ละ challenge ได้
- User สามารถ add เพื่อนเพื่อทำกิจกรรมไปพร้อมๆกันได้
- Admin สามารถสร้าง challenge ใหม่ได้
- Admin สามารถลงบัญชี User ได้
- Admin สามารถดูข้อมูลของ User ทุกคนได้

4. ปัญหาที่เกิดขึ้นและแนวทางการแก้ไข

Problem No. 1 การบริหารจัดการเวลาการทำงาน

พบปัญหาในการรายงานความก้าวหน้า ครั้งที่ 1

สถานะ ☒ กำลังดำเนินการ ☐ แก้ไขสำเร็จ

รายละเอียดปัญหา

- ผู้ทำโครงการมีเวลาในการทำโครงการในช่วงเดือนสิงหาคมน้อยมาก เนื่องจากมีเวลาเรียนตลอดทั้งวันถึงค่ำ และมีการเตรียมการทำกิจกรรมค่ายวิชาการ ทำให้การวางแผน การจัดการ และการปรึกษารื้อกับทางอาจารย์ที่ปรึกษา เป็นไปด้วยความยากลำบาก

แนวทางแก้ไข/การแก้ไข

- มีการตามงาน และคอยอัปเดตงานสม่ำเสมอกับทางที่ปรึกษาน้อยสัปดาห์ละครั้ง ควรมีวินัย และจัดสรรเวลาให้ได้ดีกว่านี้
- ภาระงานที่แบ่งแยกกันทำได้ ควรเร่งทำไม่ต้องรอให้ถึงเวลาแล้วจึงทำ เช่นการเขียนรายงานสรุปความคืบหน้าที่ต้องสรุปสิ่งที่ได้ทำไป ควรแยกกันทำเป็นแต่ละส่วน แล้วนำมารวมกัน ไม่ต้องรอทำพร้อมกัน
-

Problem No. 2 การบริหารจัดการเวลาการทำงาน

พบปัญหาในการรายงานความก้าวหน้า ครั้งที่ 2

สถานะ ☒ กำลังดำเนินการ ☐ แก้ไขสำเร็จ

รายละเอียดปัญหา

ผู้ทำโครงการมีปัญหาในการใช้ Flutter ที่ต้องกลับไปศึกษาทบทวน ในส่วนที่ต้องเชื่อมเข้ากับ Database ที่เป็น Firebase และการที่ยังไม่ได้กำหนดโครงสร้างของตัว Database แต่ทดลองการรับส่งข้อมูลคร่าว ๆ ก่อนอันเนื่องมาจากยังไม่กำหนดความต้องการผู้ใช้ทำให้งานล่าช้าไปจากแผนเดิม

แนวทางแก้ไข/การแก้ไข

กำหนดความต้องการผู้ใช้ การออกแบบโครงสร้าง Database และการออกแบบหน้าตาผู้ใช้งานให้แล้วเสร็จ

5. สิ่งที่จะดำเนินการต่อไป

กำหนดความต้องการผู้ใช้ การออกแบบโครงสร้าง Database และการออกแบบหน้าตาผู้ใช้งาน เป็นต้น ซึ่งทางผู้จัดทำโครงการเห็นว่า ควรริเริ่มภายในวันที่ 12 กันยายน 2565 ให้แล้วเสร็จถึงขั้นตอนการออกแบบโครงสร้าง Database และมีการปรึกษากับทางอาจารย์ที่ปรึกษาอีกอย่างน้อย 1 ครั้งก่อนส่งรายงานความคืบหน้าครั้งที่ 3