ชื่อกลุ่ม : EasyStock

ชื่อโปรเจค : Warehouse management

GitHub repository: coridiann

รายชื่อสมาชิก

1. นาย ศรณงค์ ศรีมาคาม รหัสนักศึกษา 55011187 Sec 2

2. นางสาว อัญชัญ ฉันทวรลักษณ์ รหัสนักศึกษา 55011454 Sec 2

วิชา Object Oriented Analysis and Design

ภาคการศึกษาที่ 1/2557

1.บทคัดย่อ

EasyStock เป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการจัดระเบียบคลังสินค้าแบบอย่างง่าย สำหรับผู้ใช้งานที่เกี่ยวข้อง อาทิเช่น ร้าน สะดวกซื้อ โรงงานต่างๆ เป็นต้น โดยในเว็บ EasyStock นี้ใช้ SAPเป็นตัวอย่างในการออกแบบรายละเอียดของ object สินค้า ใน class Product ซึ่งถูกออกแบบมาให้มีความเรียบง่าย เหมาะกับการใช้งาน โดยในเว็บ EasyStock นี้สามารถเก็บข้อมูล สินค้า ไม่ว่าจะเป็น ชื่อสินค้า จำนวน ราคา น้ำหนักสุทธิ วันหมดอายุ เป็นต้น ซึ่งสามารถเพิ่มเติมหรือแก้ไขข้อมูลสินค้าได้ ตามที่ต้องการ อีกทั้งยังมีระบบกรอก Username และ Password ก่อนเข้าใช้งานเพื่อเป็นรักษาความปลอดภัยข้อมูลไม่ให้ ร้านที่ไม่ใช่เจ้าของเดียวกันเห็นข้อมูลกันได้

2.บทน้ำและรายละเอียดการวิเคราะห์หัวข้อ

ในภาวะสังคมปัจจุบัน หลายสิ่งหลายอย่างที่เกิดขึ้นรอบตัวเป็นตัวซึ้บอกว่า ประเทศไทยกำลังก้าวสู่ยุคสารสนเทศ ดัง จะเห็นได้จากเทคโนโลยีมีความทันสมัยและก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ มีการ พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อใช้ในองค์กรด้วยการเก็บข้อมูลหรืออื่นๆ เราจึงได้เห็นประโยชน์ของเทคโนโลยี และนำเอา เทคโนโลยีในรูปแบบ เว็บแอพพลิเคชั่นมาเป็นตัวช่วยในการทำงาน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้ได้ใช้งานง่ายยิ่งขึ้น โดยการใช้งานของ เว็บแอพพลิเคชั่นนี้จะช่วยเก็บรายละเอียดของสินค้าตามข้อมูลซึ่งรายละเอียดจะถูกแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ General Finance Feature และ Logistic ซึ่งสามารถระบุรายละเอียดได้มากพอสมควร ช่วยบันทึกยอดขายสินค้า จัดทำรายการสินค้า อย่างเป็นระเบียบและอีกทั้งยังสามารถช่วยลดระยะเวลาในการทำงานที่ต้องจดบันทึกรายละเอียดสินค้าด้วยมือและการเก็บใน รูปแบบเอกสารอาจทำให้เกิดความสูญหายได้ง่าย หากผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบสต็อกสินค้านำเอาเว็บ แอพพลิเคชั่นไปใช้บริหารจัดการ จะสามารถช่วยให้การทำงานจ่ายขึ้น

3.งานที่เกี่ยวข้อง

SAP (Systems, Applications and Products) เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปทางธุรกิจประเภท การบริหารทรัพยากร ขององค์กร ของประเทศเยอรมนีที่ใช้ควบคุมดูแลทุกสายงานของบริษัท SAP ได้ออกแบบมาให้รองรับการดำเนินงานของธุรกิจ หรือหน่วยงาน ด้วยคุณสมบัติที่หลากหลาย ง่ายต่อการใช้งาน อาทิเช่น การจัดทำ<u>เหมืองข้อมูล</u> การจัดทำ<u>คลังข้อมูล ระบบ บริหารความสัมพันธ์ลูกค้า</u> แล้วส่งต่อข้อมูลไปในระบบ ERP ซึ่งสามารถดูผลผ่านทาง<u>เว็บเบราว์เซอร์</u> การทำ Strategic Management, Balance Score Card การติดตามและประเมินผล การดำเนินงานตามตัวชี้วัด (KPI) การวิเคราะห์แนวโน้ม การวิเคราะห์สถานภาพปัจจุบัน อดีตและอนาคตขององค์กร

Reference: http://th.wikipedia.org/wiki/เอสเอพี อีอาร์พี

Project นี้มีคุณสมบัติที่คล้ายกับ SAP คือ เป็นการจัดทำคลังข้อมูลเหมือนกัน แต่เป็นคลังข้อมูลสินค้าที่ไม่ จำเป็นต้องเป็นสินค้าของทางบริษัท แต่ยังสามารถสร้างคลังสินค้าได้ไม่จำกัดประเภทซึ่งรวมไปถึงสินค้าที่ไม่ใช่สินค้าในบริษัท เช่น สินค้าในร้านสะดวกซื้อ สินค้าตามร้านค้าในตลาด เป็นต้น และทางผู้จัดทำได้จัดทำ Application นี้ให้ใช้งานเป็นแบบ Android Application ซึ่งจะแตกต่างจาก SAP ที่ใช้งานผ่านทาง Personal Computer

4.ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ระบบ

Functional requirements

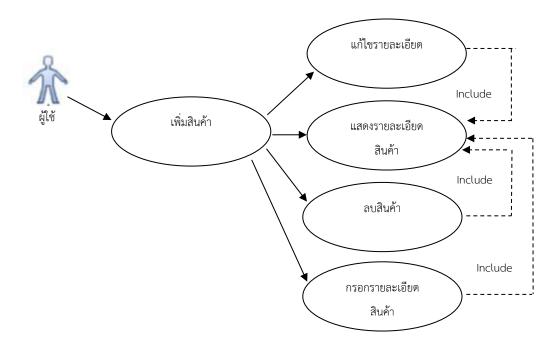
- มีระบบล็อกอินด้วยไอดีและรหัสผ่านของผู้ใช้
- สามารถสร้างอ็อบเจ็กต์สินค้าได้มากกว่า 1 รายการ
- สามารถเลือกดำเนินการกับอ็อบเจ็กต์สินค้าได้จากรหัสสินค้า
- สามารถกรอกรายละเอียดสินค้าได้ทั้งในด้านรายละเอียดทั่วไป การเงิน และ การขนส่ง เป็นต้น
- สามารถแก้ไขรายละเอียดสินค้าในภายหลัง
- สามารถตรวจสอบจำนวนสินค้าในสต๊อกได้ตลอดเวลา

Non Functional requirements

- ใช้อาเรย์ในการออกแบบโครงสร้างข้อมูล ทำให้สามารถค้นหาได้อย่างรวดเร็ว
- เนื่องจากโครงสร้างข้อมูลเป็นอาเรย์จึงจัดเรียงง่าย
- มีการป้องกันความผิดพลาดจากพนักงานโดยมีการจำกัดบทบาทการเข้าถึงและการเปลี่ยนแปลงข้อมูล
- มีระบบล็อกอินเพื่อเพิ่มความปลอดภัยให้กับข้อมูล
- มีการจัดระเบียบฟังก์ชันและตัวแปรในส่วนของรายละเอียดสินค้า ซึ่งมีจำนวนมาก ให้สามารถใช้งานได้ง่าย

5.แนวทางการใช้งาน

Use Case



• 2 use case specifications

1. Use case name: แก้ไขรายละเอียดสินค้า

Use case purpose: use case นี้มีจุดประสงค์เพื่อป้องกันความผิดพลาดในการกรอกรายละเอียดสินค้าและเพิ่ม รายละเอียดสินค้าในภายหลัง

Preconditions: ผู้ใช้ล๊อกอินเรียบร้อยแล้ว

Postconditions: รายละเอียดสินค้าสามารถถูกแก้ไขได้ด้วยตัวผู้ใช้และกลุ่มพนักงานที่เกี่ยวข้องกันเท่านั้นและถูก แก้ไขเป็นข้อมูลที่ถูกต้อง

Limitations: ในช่วงเวลาเดียวกันผู้ใช้สามารถแก้ไขรายละเอียดสินค้าได้เพียง 1 คนเท่านั้น

Assumptions: ผู้ใช้สามารถแก้ไขข้อมูลไห้ถูกต้อง

Primary scenario:

1. กรอกรหัสสินค้าที่ต้องการแก้ไข

- 2. ระบบจะค้นหาสินค้าจากรหัสสินค้าและแสดงรายละเอียดสินค้าทั้งหมด
- 3. แก้ไขรายละเอียดสินค้า
- 4. บันทึกรายละเอียดสินค้า

Alternate scenarios:

2a ระบบไม่สามารถหาสินค้าได้

- 1. ดำเนินการใหม่
- 4a บันทึกรายละเอียดสินค้าผิด
- 1. ระบบจะแสดงรายละเอียดที่ผิด
- 2. ผู้ใช้สามารถทบทวนรายละเอียดสินค้าได้อีกครั้ง เพื่อดำเนินการแก้ไข

Condition 1: ระบบไม่สามารถหาสินค้าได้

Condition 2: บันทึกรายละเอียดสินค้าผิด

2.Use Case Name : การลบสินค้า

Use case purpose : จุดประสงค์เพื่อลบรายการสินค้าที่ขายออกหมดแล้ว ข้อมูลรายการสินค้าที่เหลืออยู่จะไม่ เยอะเกินความจำเป็นและเป็นการอัพเดตรายการสินค้าที่มีอยู่เสมอ

Preconditions : ผู้ใช้ต้องทราบรายการสินค้าที่ขายออกไปจนเป็นศูนย์แล้ว ผู้ใช้จึงจะมาลบรายการสินค้านั้นๆ

Postconditions : รายการสินค้าจะถูกลบ ตามที่ผู้ใช้ระบุรหัสสินค้า

Limitations: หากผู้ใช้ลบรายการสินค้าแล้วจะไม่สามารถเรียกข้อมูลกลับคืนมาได้ ผู้ใช้จึงควรมีความระมัดระวังใน การลบรายการสินค้าเป็นอย่างมากเพราะอาจจะเกิดการลบสินค้าผิดรายการ

Assumptions: ผู้ใช้ต้องมีความรอบคอบในการระบุรหัสสินค้าอย่างถูกต้องก่อนที่จะยืนยันการลบรายการสินค้า เพื่อป้องกันไม่ให้ลบสินค้าผิดรายการ

Primary scenario:

- 1. กรอกรหัสสินค้า
- 2. ผู้ใช้กดปุ่ม Delete เพื่อยืนยันการลบสินค้าตัวนั้น

- 3. ระบบจะค้นหาสินค้าจากรหัสสินค้าแล้วดำเนินการ
- 4. จบการทำงาน

Alternate scenarios:

3a ระบบไม่สามารถหาสินค้าได้

1. ระบบจะยังไม่ลบสินค้าใดๆ

Condition : ระบบไม่สามารถหาสินค้าได้

6.สถาปัตยกรรมของระบบ

- Problem Analysis
 - Component
- 1. ส่วนจัดการบัญชีผู้ใช้
- 2. ส่วนแก้ไขข้อมูลบัญชี
- ส่วนเพิ่มสินค้าและแก้ไขรายละเอียดสินค้า
- 4. ส่วนแสดงสินค้า
- 5. ส่วนลบสินค้า
- 6. ส่วนขายสินค้า
- 7. ฐานข้อมูลสินค้า
- ฐานข้อมูลผู้ใช้

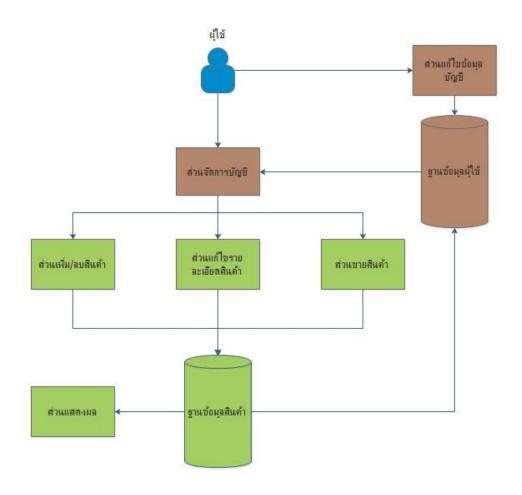
สาเหตุที่เลือกแบ่งแบบนี้ เนื่องจากว่า แต่ละส่วนมีหน้าที่การทำงานค่อนข้างชัดเจนและไม่ซับซ้อน ยกตัวอย่างเช่น ฐานข้อมูลสินค้าและฐานข้อมูลผู้ใช้ มีการบันทึกชนิดข้อมูลที่ชัดเจน และยังสามารถตรวจสอบ ข้อผิดพลาดได้ ยกตัวอย่างเช่น ที่ส่วนเพิ่มสินค้าและแก้ไขรายละเอียดสินค้า เมื่อดำเนินการแก้ไขรายละเอียดสินค้า เรียบร้อยแล้ว ระบบจะกลับสู่ส่วนแสดงสินค้าทำให้สามารถตรวจสอบข้อมูลที่แก้ไขไปได้

Abstraction

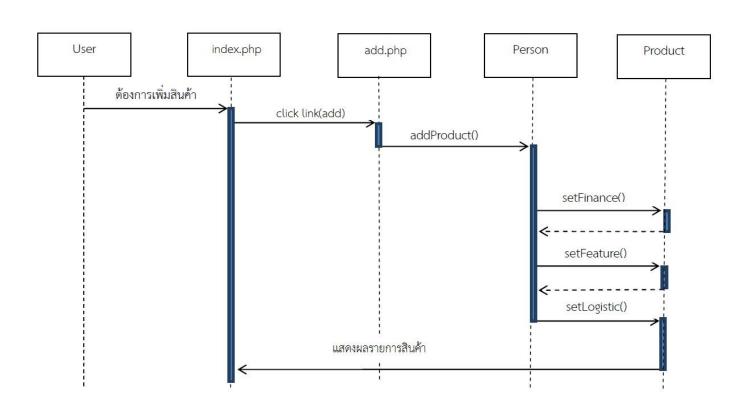
- ส่วนบัญชีผู้ใช้ ซึ่งประกอบด้วยปุ่ม(Button)ลงทะเบียน ลือกอิน ล๊อกเอ้าท์และยกเลิกบัญชี อีกทั้งยังประกอบด้วย ช่องกรอกชื่อผู้ใช้และช่องรหัสผ่าน
- ส่วนบันทึกรายละเอียด ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อชื่อต่างๆ, ช่องรับข้อมูล(Text Box) และปุ่มยืนยัน(Button)
- ส่วนแสดงผล ประกอบด้วยหัวข้อชื่อต่างๆและข้อมูลของสินค้าตรงกัน แต่ไม่สามารถแก้ไขได้
- คลาส Person จดบันทึกรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับบัญชี เช่น รหัสผ่าน สินค้าต่างๆที่อยู่ในบัญชีและจำนวนสินค้า ทั้งหมด เป็นต้น และสามารถดำเนินการจัดการเกี่ยวกับสินค้าได้ เช่น เพิ่ม-ลบสินค้า ค้นหาสินค้าเป็นต้น
- คลาส Product มีการจดบันทึกรายละเอียดสินค้าซึ่งจะมีคลาส Finance Feature และ Logistic ทำหน้าที่เป็น Subclass ช่วยในการจัดระเบียบการจดบันทึกรายละเอียดสินค้า
- คลาส Finance จดบันทึกรายละเอียดสินค้าเกี่ยวกับการเงิน
- คลาส Feature จดบันทึกรายละเอียดสินค้าต่างๆ
- คลาส Logistic จดบันทึกรายละเอียดสินค้าเกี่ยวกับการขนส่ง

• Application Architecture

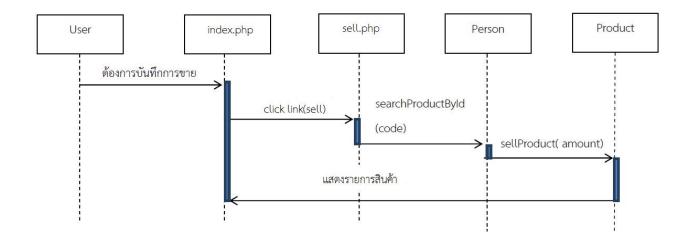
- ระบบจัดการบัญชีผู้ใช้ ในส่วนนี้ผู้ใช้สามารถล๊อกอินเข้าสู่แอพพลิเคชั่นและสามารถลงทะเบียนหรือลบบัญชีผู้ ใช้ได้
- ระบบเพิ่มสินค้า -เพื่อใช้ในการเพิ่มสินค้าพร้อมทั้งระบุรายละเอียดของสินค้า เช่น ชื่อสินค้า จานวน ราคา เป็น ต้น
- ระบบแก้ไขรายละเอียดสินค้า -เป็นระบบสาหรับแสดงข้อมูลรายละเอียดสินค้า ทาได้โดยการกรอกรหัสสินค้า ก่อนแล้วระบบจะแสดงรายละเอียดทั้งหมดของสินค้านั้นๆ
- ระบบแสดงสินค้า -เป็นส่วนที่ทางานหลักของโปรแกรม ผู้ใช้สามารถเพิ่มหรือแก้ไขรายละเอียดได้ ถ้าหากลบ หรือขาย สินค้าได้จากระบบนี้แล้ว ระบบแสดงสินค้าจะแสดงผลลัพธ์การดาเนินการของผู้ใช้
- ระบบลบสินค้า -เพื่อใช้ลบสินค้าที่ไม่ต้องการออก
- ระบบขายสินค้า -เพื่อช่วยในการคานวณยอดขายของสินค้าแต่ละชนิด
- ระบบฐานข้อมูลสินค้า เก็บข้อมูลและรายละเอียดสินค้าต่างๆ
- ระบบฐานข้อมูลผู้ใช้ -เก็บชื่อบัญชีผู้ใช้ รหัสผ่านและเก็บเฉพาะรหัสสินค้าของผู้ใช้



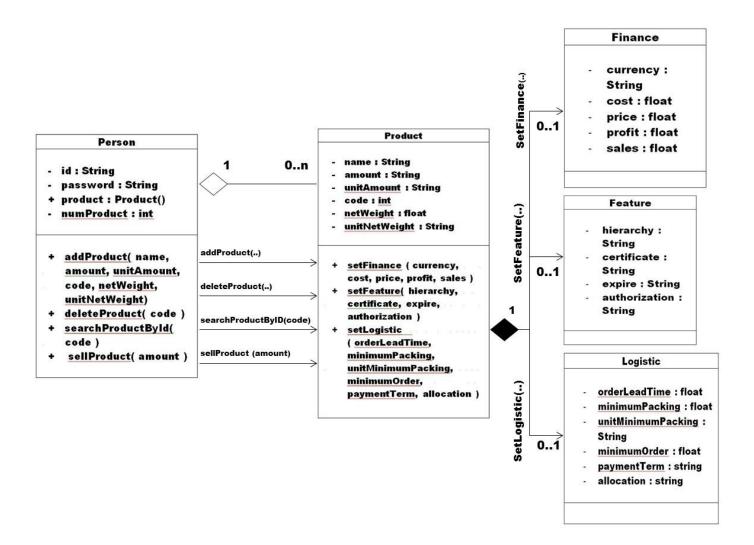
Subsystem/Components ระบบเพิ่มสินค้า



ระบบขายสินค้า



7.แผนภาพของคลาสหลัก

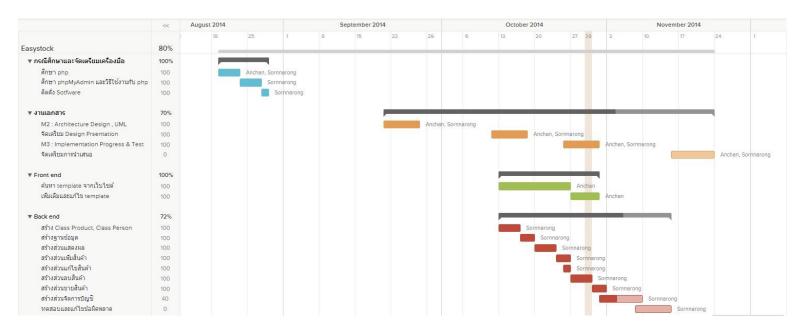


8.รายละเอียดการพัฒนาซอฟแวร์

Deployment

การพัฒนาโปรแกรมใช้ Sublime Text 3 ในการเขียนโค้ดทั้งหมด และใช้ Apache ในการทดสอบการ ทำงานของเว็บไซต์ เนื่องจากสามารถทดสอบได้โดยใช้เครื่องเพียงเครื่องเดียว ในส่วนสถานที่คือห้อง ECC 606 ใช้ในการประชุมงานและพัฒนาโค้ด

• Implementation Plan



9.ผลการทดสอบซอฟแวร์

Unit Test

สวน Front end หน้า Sell

```
Giv class"sidebar"s

Gottliet tolgrifylas

G
```

ส่วน Back end หน้า Sell

```
if(isset($_GET["submitSell"])){
$conn=mysql_connect("localhost","root","password")or die("lworunsamommotenGuwcokute");
mysql_select_db("easystock",$conn)or die("lworunsamomptwotenGuwcokute");
//load
$result=mysql_query("SELECT*FROM product WHERE code LIKE '$productCode%'",$conn);
$rs=mysql_fetch_array($result);
//Set value to class then use function sell() to calculate
$productSell=new Product();
$productSell->setAmount($rs[amount]);
$productSell->setPrice($rs[cost]);
$productSell->setFost($rs[sale]);
$productSell->setSale($rs[sale]);
$productSell->setSale($rs[sale]);
}productSell->setI($amount);
//update detail to database
$amountSell=$productSell->getSale();
$strSQL="UPDATE product";
$strSQL=$strSQL," SET amount='$amountSell',sale='$saleSell'";
$strSQL=$strSQL,$conn) or die("lworunsaudvCudoveCtava");
$strSQL=$strSQL,$conn) or die("lworunsaudvCudoveCtava");
$strSQL="SELECT*FROM product";
$result=mysql_query($strSQL,$conn);
mysql_close($conn);}
```

ส่วน Front end หน้า Edit

```
| Citic | Prince | Control | Prince | Prince
```

```
| Comparison | Com
```

**** 59-141 เป็นส่วนฟอร์มที่ใช้รับข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดของสินค้า ขออนุญาตข้าม

โค้ดในบางส่วนเนื่องจากมีความคล้ายกัน

ส่วน Back end หน้า Edit

Evaluation

การทดลองที่ 1

จุดประสงค์ของการทดลอง (Goal of the experiment) :

ทดสอบว่าโปรแกรมสามารถเพิ่มรายการสินค้าและสามารถใช้คำสั่ง Sell กับสินค้าได้

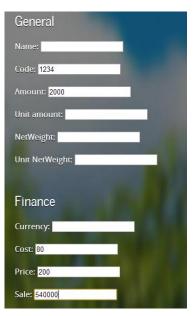
สิ่งที่จะวัด (Measurement metrics) :

ความถูกต้องในการคำนวณกำไร (Profit) จากราคาสินค้า (price) – ราคาต้นทุน (cost) และสามารถนำ ผลลัพธ์ที่ได้ไปเพิ่มในยอดขายสินค้า (Sales) ได้ถูกต้อง

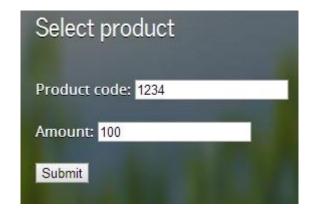
วิธีการทดลองและสิ่งที่ต้องใช้ในการทดลอง (Setup and methods of your experiment) :



1.เข้าสู่หน้า Add ทำการเพิ่มรายการสินค้าโดยระบุเฉพาะข้อมูลที่จำเป็นต่อการทดสอบ ได้แก่ Code Amount Cost Price และ Sales



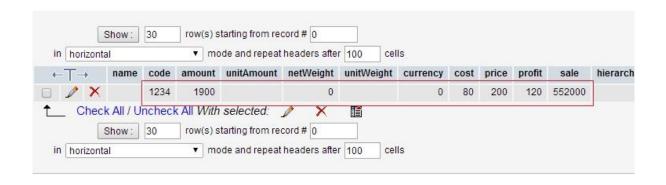
2.ตรวจสอบค่ากำไรของสินค้า (Profit) และค่าสถานะอื่นๆ



3.เข้าสู่หน้า Sell ทำการระบุรหัสสินค้า (Product code) และ จำนวนสินค้า (Amount)



4.ตรวจสอบยอดขาย (Sales) และค่าสถานะอื่นๆ



5.ตรวจสอบการบันทึกค่าในฐานข้อมูล

ผลที่ได้จากการทดลอง (Experimental results):

ระบบสามารถเพิ่มยอดขายสินค้า (Sales) ได้ถูกต้อง

สรุปและสิ่งที่คุณได้จากการทดลองนี้ (Conclusion) :

จากการทดลองนี้พบว่าหากสินค้าไม่ถูกระบุข้อมูลที่สำคัญต่อการคำนวณ เช่น Amount Cost Price เป็นต้น โปรแกรมจะกำหนดค่านั้นเท่ากับ 0 ซึ่งอาจทำให้การคำนวณเกิดความผิดพลาดได้

การทดลองที่ 2

จุดประสงค์ของการทดลอง (Goal of the experiment) :

ทดสอบว่าโปรแกรมสามารถแก้ไขรหัสสินค้า (Code) ซึ่งเป็น Primary key ในการเข้าสู่ฐานข้อมูลและสามารถ แก้ไขรายละเอียดสินค้าอื่นๆได้ถูกต้อง

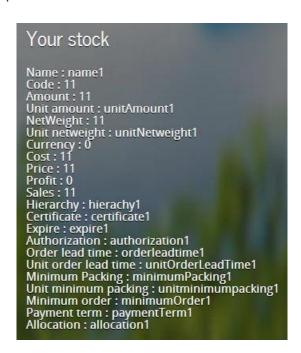
สิ่งที่จะวัด (Measurement metrics) :

ความถูกต้องของข้อมูลหลังจากดำเนินการแก้ไข โดยที่รหัสสินค้า (Code) จะต้องเป็นรหัสที่กำหนดขึ้นใหม่

วิธีการทดลองและสิ่งที่ต้องใช้ในการทดลอง (Setup and methods of your experiment) :

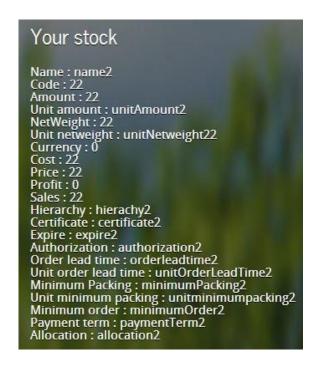
General
Name: name1
Code: 11
Amount: 11
Unit amount: unitAmount1
NetWeight: 11
Unit NetWeight: unitNetweight1
CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE
Finance
Currency: currency1
Cost: 11
Price: 11
Sale: 11
Footing
Feature
Hierarchy: hierachy1

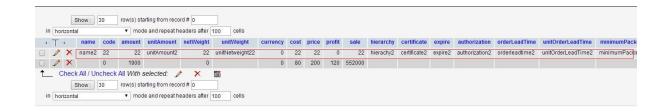
1.เข้าสู่หน้า Add ทำการเพิ่มสินค้าโดยระบุหมายเลข 1 ต่อท้ายสินค้าเพื่อเครื่องหมายการกำหนดค่าครั้งแรก



Select product
Product code: 11
General
Name: name2
Code: 22
Amount: 22
Unit amount: unitAmount2 NetWeight: 22
Unit NetWeight: unitNetweight22
Finance
Currency: currency2
Cost: 22
Price: 22

3.เข้าสู่หน้า Edit ทำการแก้ไขรหัสสินค้าโดยการระบุเลข 2 ต่อท้ายสินค้าเพื่อเครื่องหมายการกำหนดค่าครั้งที่ 2





5.ตรวจสอบการบันทึกค่าในฐานข้อมูล

ผลที่ได้จากการทดลอง (Experimental results):

โปรแกรมสามารถแก้ไขข้อมูลได้ถูกต้องรวมถึง Primary key

สรุปและสิ่งที่คุณได้จากการทดลองนี้ (Conclusion) :

ที่หน้า Edit การแก้ไขข้อมูลหากไม่ระบุข้อมูลหรือระบุไม่ถูกประเภท โปรแกรมจะแก้ไขค่าเป็นช่องว่าง (" ") หรือ เท่ากับ 0 สังเกตได้จาก currency มีชนิดเป็นตัวเลขจำนวนเต็มแต่ผู้จัดทำระบุข้อมูลเป็นตัวอักษรทำให้ currency มีค่าเท่ากับ 0 ซึ่งทางผู้จัดทำคิดว่าควรมีการเตือนผู้ใช้ก่อนทำการแก้ไข

บทสรุป

ส่วนประกอบต่างๆสามารถทำงานได้แต่ยังคงต้องอยู่ในขั้นตอนตรวจสอบเพราะทางผู้จัดทำได้ทดสอบตามขั้นตอน การใช้ปกติ ซึ่งอาจส่งผลให้โปรแกรมเกิดปัญหาหากมีการใช้งานที่ผิดไปจากปกติหรือในกรณีอื่นๆ ซึ่งยังคงต้องอาศัยระยะเวลา ในการทดสอบ

บรรณานุกรม

http://th.wikipedia.org/wiki/เอสเอพี อีอาร์พี

http://canvas.instructure.com/

https://teamgantt.com/