

## M2 : Architecture Design , UML & Implementation Plan

โปรเจก : Warehouse Management

กลุ่ม : EasyStock

### ชื่อสมาชิกในกลุ่ม

- |    |              |              |          |       |
|----|--------------|--------------|----------|-------|
| 1. | นายศรณรงค์   | ศรืมาคาม     | 55011187 | Sec 2 |
| 2. | นางสาวอัญชัญ | ฉันทวรลักษณ์ | 55011454 | Sec2  |
- 

### Design

- Problem Analysis

#### Abstraction

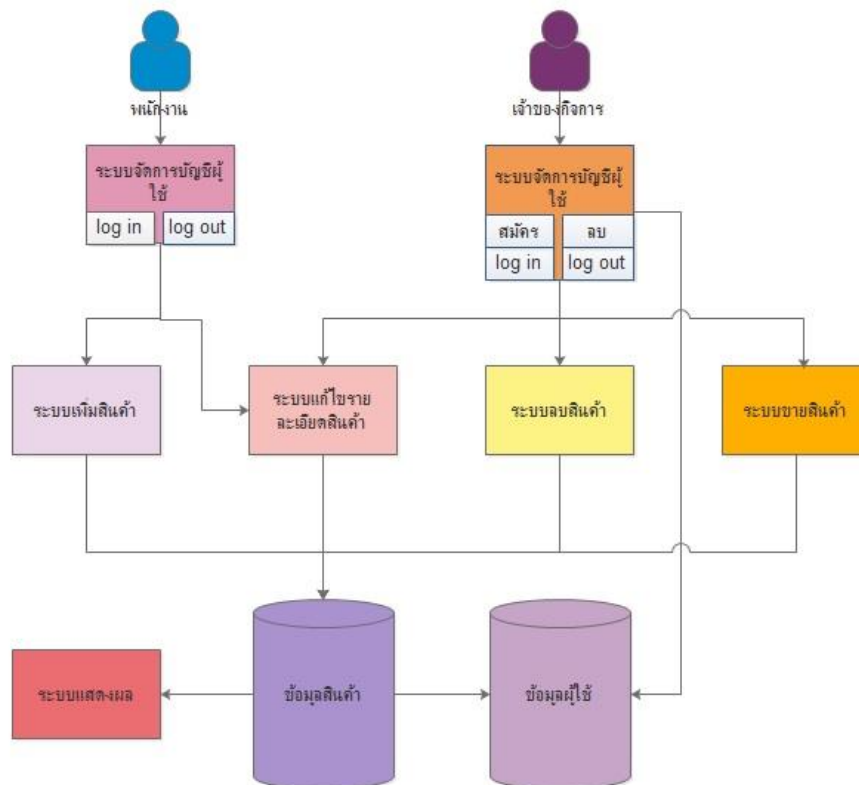
- ส่วนบัญชีผู้ใช้ ซึ่งประกอบด้วยปุ่มลงทะเบียน ล็อกอิน ล็อกเอาท์และยกเลิกบัญชี อีกทั้งยังประกอบด้วยช่องกรอกชื่อผู้ใช้และช่องรหัสผ่าน
- ส่วนบันทึกรายละเอียด ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อชื่อต่างๆ (TextView) ช่องกรอกข้อมูล (EditText) และปุ่มยืนยันการกรอกข้อมูล
- ส่วนแสดงผล ประกอบด้วยหัวข้อชื่อต่างๆ (TextView) และข้อมูลของสินค้าภายในหัวข้อชื่อเดียวกัน

#### Component

- ส่วนจัดการบัญชีผู้ใช้
- ส่วนเพิ่มสินค้า
- ส่วนแก้ไขรายละเอียดสินค้า
- ส่วนแสดงสินค้า
- ส่วนลบสินค้า
- ส่วนขายสินค้า
- ฐานข้อมูลสินค้า
- ฐานข้อมูลผู้ใช้

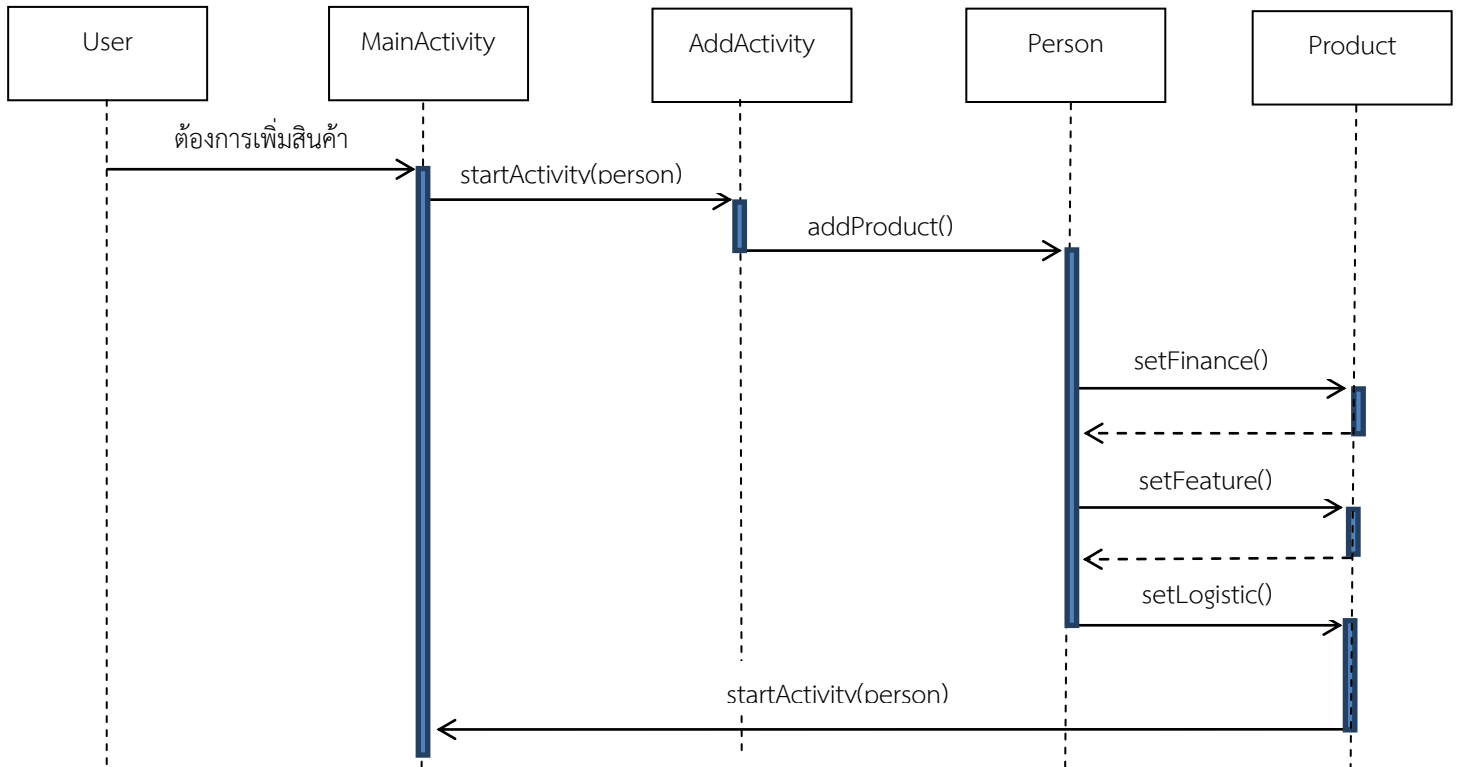
- Application Architecture

- ระบบจัดการบัญชีผู้ใช้ - ในส่วนนี้ผู้ใช้สามารถล็อกอินเข้าสู่แอปพลิเคชันและสามารถลงทะเบียนหรือลบบัญชีผู้ใช้ได้
- ระบบเพิ่มสินค้า - เพื่อใช้ในการเพิ่มสินค้าพร้อมทั้งระบุรายละเอียดของสินค้า เช่น ชื่อสินค้า จำนวน ราคา เป็นต้น
- ระบบแก้ไขรายละเอียดสินค้า - เป็นระบบสำหรับแสดงข้อมูลรายละเอียดสินค้า ทำได้โดยการกรอกรหัสสินค้าก่อนแล้วระบบจะแสดงรายละเอียดทั้งหมดของสินค้านั้นๆ
- ระบบแสดงสินค้า - เป็นส่วนที่ทำงานหลักของโปรแกรม ผู้ใช้สามารถเพิ่มหรือแก้ไขรายละเอียดได้ ถ้าหากลบหรือขาย สินค้าได้จากระบบนี้แล้ว ระบบแสดงสินค้าจะแสดงผลการดำเนินการของผู้ใช้
- ระบบลบสินค้า - เพื่อใช้ลบสินค้าที่ไม่ต้องการออก
- ระบบขายสินค้า - เพื่อช่วยในการคำนวณยอดขายของสินค้าแต่ละชนิด
- ระบบฐานข้อมูลสินค้า - เก็บข้อมูลและรายละเอียดสินค้าต่างๆ
- ระบบฐานข้อมูลผู้ใช้ - เก็บข้อมูลบัญชีผู้ใช้ รหัสผ่านและเก็บเฉพาะรหัสสินค้าของผู้ใช้

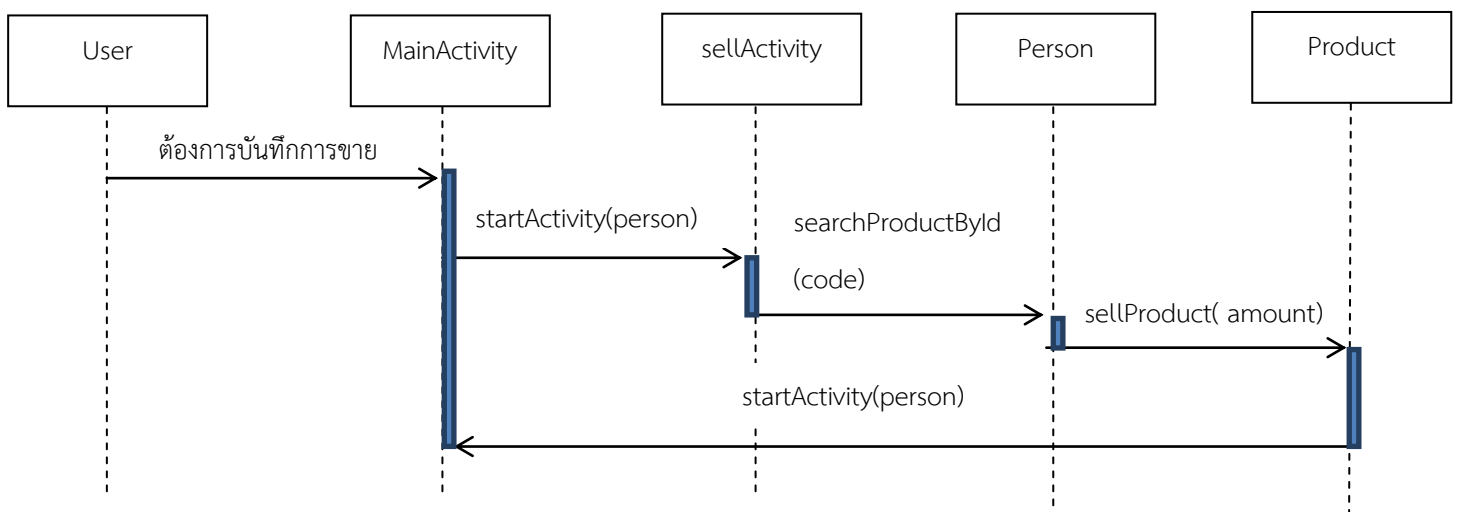


- Subsystem / Components

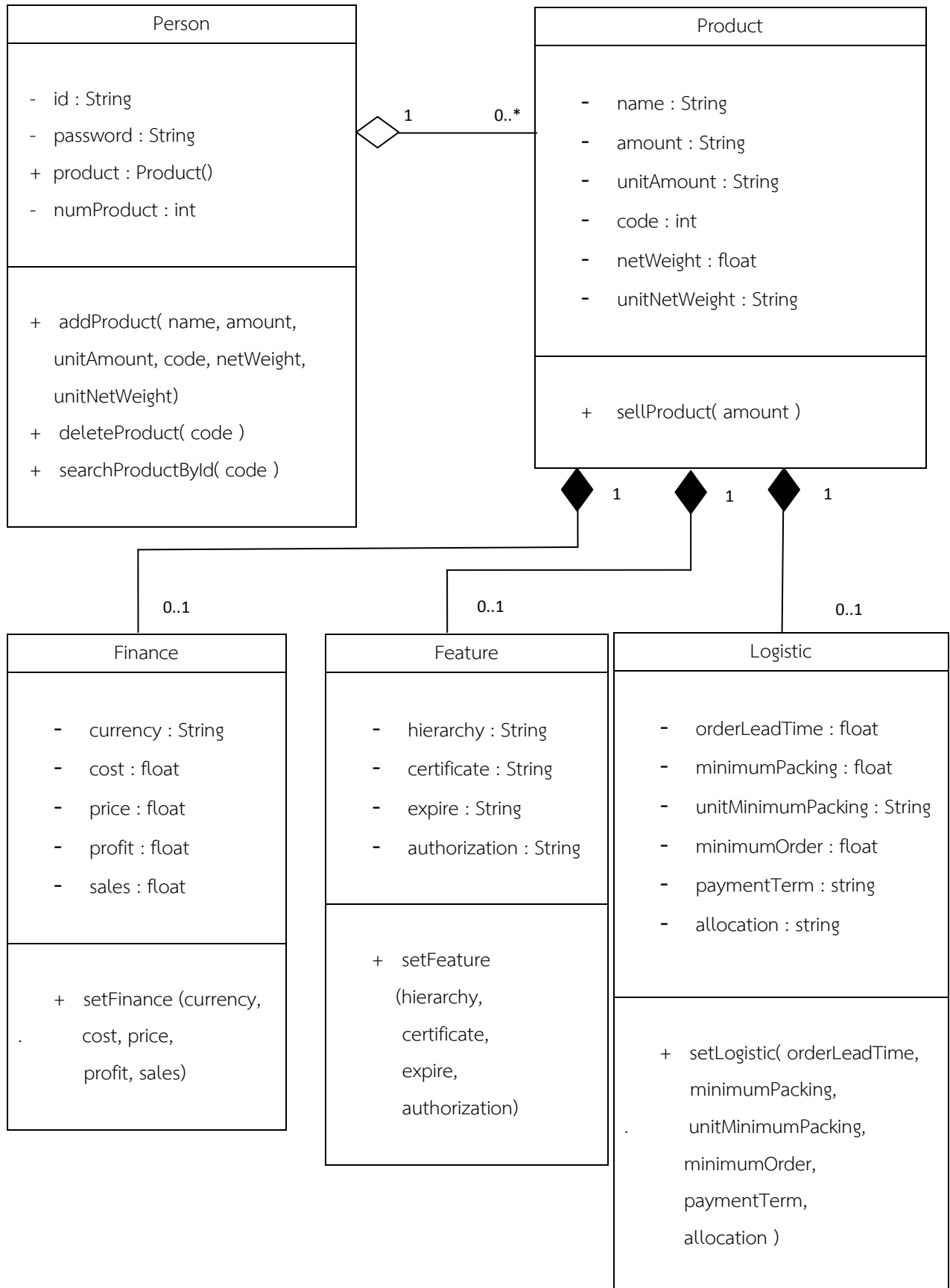
- ระบบเพิ่มสินค้า



- ระบบขายสินค้า



- Domain Classes



- Deployment

ใช้โปรแกรม Eclipse ในการเขียนโค้ดทั้งหมด และใช้ Geny motion ( Emulator ) ในการทดสอบการทำงานของแอปพลิเคชัน เนื่องจากสามารถบูทเครื่อง ทำงานได้อย่างรวดเร็วและใช้ทรัพยากรน้อย ในส่วนของสถานที่ในการทำงานหลักและประชุมงานกัน คือห้อง ECC 606

## Implementation Plan

[illegible]

Task Name		Sep 14							Sep 21							Sep 28						
		S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S
1	Watch how-to video on this template (4:16)																					
2	Click to learn how to use this template																					
3																						
4	<b>กรณีศึกษา</b>																					
5	ศึกษา Eclipse																					
6	ศึกษาการใช้ Emulator																					
7	ศึกษาการเขียน Android																					
8	<b>จัดเตรียมเครื่องเพื่ออุปกรณ์</b>																					
9	ดาวน์โหลดและติดตั้ง Eclipse																					
10	ดาวน์โหลดและติดตั้ง Emulator (Geny Motion)																					
11	อัปเดต Eclipse																					
12	<b>งานเอกสาร</b>																					
13	M2 : Architecture Design , UML diagram & Implementation plan (ออกแบบภาพรวมของระบบและวางแผนการดำเนินงาน)																					
14	จัดเตรียม Design Presentation (นำเสนอการออกแบบ)																					
15	M3 : Implementation Progres & Test Plan (ความคืบหน้าของงานและแผนการทดสอบ)																					
16	จัดเตรียมการนำเสนอ																					
17	<b>ดำเนินการ</b>																					
18	สร้างไฟล์ Class Product , Class Person																					
19	ออกแบบไฟล์ .xml																					
20	เขียนโค้ดไฟล์ MainActivity																					
21	เขียนโค้ดไฟล์ SellActivity , DeleteActivity																					
22	เขียนไฟล์โค้ด AddActivity , DetailActivity																					
23	ตรวจสอบและแก้ไข Bug ของแต่ละ Activity																					
24	สร้าง Interface ของแต่ละ Activity ใ้ย้กับการ Serializable																					
25	สร้าง LoginActivity																					
26	ช่วงตรวจสอบความผิดพลาด																					

[illegible]

Task Name	Nov 2							Nov 9							Nov 16						
	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S
1 Watch how-to video on this template (4:16)																					
2 Click to learn how to use this template																					
3																					
4 <b>กรณีศึกษา</b>																					
5 ศึกษา Eclipse																					
6 ศึกษาการใช้ Emulator																					
7 ศึกษาการเขียน Android																					
8 <b>จัดเตรียมเครื่องมือกรณี</b>																					
9 ดาวน์โหลดและติดตั้ง Eclipse																					
10 ดาวน์โหลดและติดตั้ง Emulator (Geny Motion)																					
11 อัปเดต Eclipse																					
12 <b>งานเอกสาร</b>																					
M2 : Architecture Design , UML diagram & Implementation plan (ออกแบบภาพรวมของระบบและวางแผนการดำเนินงาน)																					
14 จัดเตรียม Design Presentation (นำเสนอการออกแบบ)																					
M3 : Implementation Progres & Test Plan (ความคืบหน้าของงานและแผนการทดสอบ)																					
16 จัดเตรียมการนำเสนอ																					
17 <b>ดำเนินการ</b>																					
18 สร้างไฟล์ Class Product , Class Person																					
19 ออกแบบไฟล์ .xml																					
20 เขียนโค้ดไฟล์ MainActivity																					
21 เขียนโค้ดไฟล์ SellActivity , DeleteActivity																					
22 เขียนไฟล์โค้ด AddActivity , DetailActivity																					
23 ตรวจสอบและแก้ไข Bug ของแต่ละ Activity																					
24 สร้าง Interface ของแต่ละ Activity โดยใช้การ Serializable																					
25 สร้าง LoginActivity																					
26 ช่วงตรวจสอบความผิดพลาด																					