

รายงานการวิเคราะห์และออกแบบแอปพลิเคชัน Made me smile

เสนอ

ดร.อรรถสิทธิ์ สังข์เพชร

ดร.อรรถสิทธิ์ สังข์เพชร

จัดทำโดย

1.นายกันตินันท์	เตชะพูลปัญญา	56010066
2.นายกันตินันท์	สังข์จันทร์	56010067
3.นายชายชาญ	พูลเพิ่ม	56010305
4.นางสาวฐานิตา	พัฒนเจริญ	56010332
5.นายธนกฤต	จันทร์หอม	56010502
6.นายธนพล	ป้อมสุวรรณ	56010525
7.นายรัชวัฒน์	เมธเมาลี	56010540
8.นายธนธิป	อับดุลเลาะห์	56010673

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา

Object-Oriented Analysis and Design

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์สถาบัน

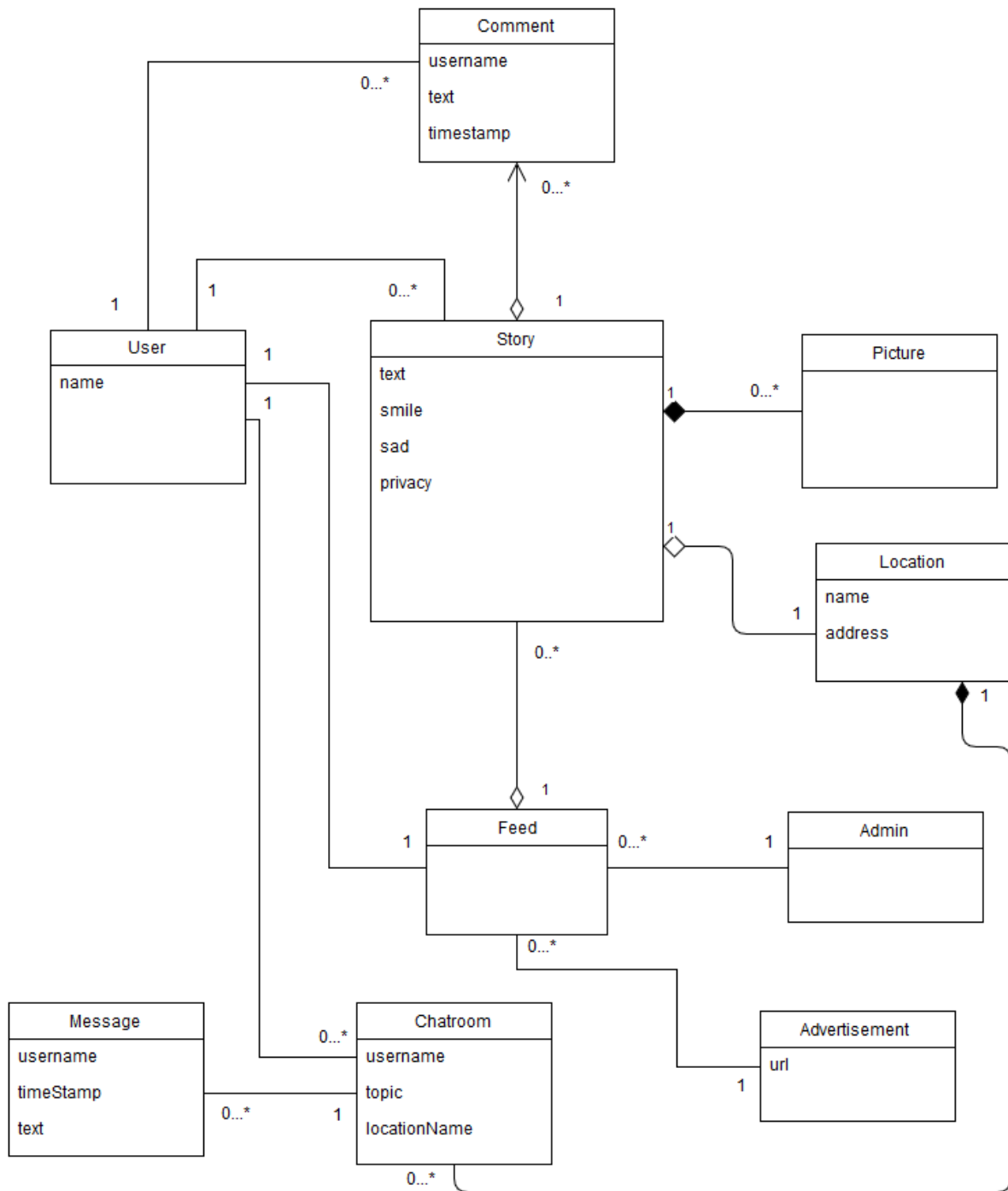
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Analysis

➤ Use Cases

1. **แชร์เรื่องราว และ tag สถานที่** - ผู้ใช้สามารถแชร์เรื่องราวที่ต้องการลงในหน้า new feed โดยให้ผู้ใช้ป้อนเรื่องราวที่ต้องการ ผู้ใช้สามารถอัปโหลดรูปภาพให้กับเรื่องราวนี้ได้และผู้ใช้จะต้องทำการ tag สถานที่ที่ต้องการด้วย
2. **ค้นหาเรื่องราว** - ผู้ใช้สามารถค้นหาเรื่องราวด้วยสถานที่ได้ หรือทำการเรียงเรื่องราวที่มีการกด smile จากมากไปน้อย
3. **โหวตเรื่องราว** - ผู้ใช้สามารถเลือกโหวตเรื่องราวที่ต้องการได้ ว่าทำให้มีความสุขหรือทำให้ไม่มีความสุข
4. **แชร์เรื่องราวไปยัง Social media อื่นๆ** - ผู้ใช้สามารถแชร์เรื่องราวไปยัง Social media อื่นๆได้ อาทิเช่น Facebook , Instagram, Twitter เป็นต้น
5. **แสดงความคิดเห็นในเรื่องราว** - ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นในเรื่องราวที่ผู้ใช้สนใจได้
6. **ตั้งความเป็นส่วนตัวของเรื่องราว** - ผู้ใช้สามารถกำหนดขอบเขตผู้ที่สามารถเห็นเรื่องราวของผู้ใช้ได้
7. **ติดตาม/เลิกติดตามสถานที่** - ผู้ใช้สามารถเลือกรับหรือยกเลิกการรับการแจ้งเตือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสถานที่ที่ผู้ใช้ติดตามได้
8. **จัดการเรื่องราว** - ระบบและผู้ดูแลระบบสามารถจัดการลบเรื่องราวที่ไม่เหมาะสมได้ และผู้ใช้สามารถทำการแก้ไขหรือลบเรื่องราวของตนเองได้
9. **จัดการพื้นที่โฆษณา** - ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการพื้นที่โฆษณาทั้งหมดตามที่ได้ตกลงกันกับเจ้าของโฆษณา
10. **แจ้งเตือนกรณีผู้ใช้ไม่โพสต์อะไร** - ระบบจะทำการแจ้งเตือนผู้ใช้หากในวันนั้นผู้ใช้ไม่ได้ทำการแชร์เรื่องราวเลย

➤ Domain Model



➤ Abstraction

1. Domain Concept : User

ความหมาย : ผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน

Attribute	Description
name	ชื่อผู้ใช้

2. Domain Concept : Story

ความหมาย : เรื่องราวที่ผู้ใช้ได้ทำการแบ่งปัน

Attribute	Description
text	ข้อความที่อยู่ในเรื่องราวนี้นี้
smile	จำนวนผู้ที่ชื่นชอบในเรื่องราวนี้นี้
sad	จำนวนผู้ที่ไม่ชื่นชอบเรื่องราวนี้นี้
privacy	ความเป็นส่วนตัวของเรื่องราวนี้นี้

3. Domain Concept : Picture

ความหมาย : รูปภาพที่อยู่ในเรื่องราวที่ผู้ใช้แบ่งปัน

4. Domain Concept : Location

ความหมาย : สถานที่ที่ผู้ใช้ทำการ tag เพื่อบอกว่าเรื่องราวที่ผู้ใช้แบ่งปันนั้นอยู่ที่บริเวณใด

Attribute	Description
name	ชื่อสถานที่
address	ที่อยู่ของสถานที่

5. Domain Concept : Feed

ความหมาย : หน้าที่เก็บเรื่องราวต่างๆของผู้ใช้ทุกคนไว้ซึ่งผู้ใช้สามารถเลือกแสดง,ค้นหาหรือคัดกรองเรื่องราวที่จะถูกแสดงบนหน้านี้ได้

6. Domain Concept : Comment

ความหมาย : ความคิดเห็นที่ผู้ใช้แสดงต่อเรื่องราวนั้น

Attribute	Description
username	ชื่อผู้ใช้ที่เป็นเจ้าของความคิดเห็นต่อเรื่องราวนั้น
text	รายละเอียดความคิดเห็น
timestamp	เวลาที่ผู้ใช้แสดงความเห็น

7. Domain Concept : ChatRoom

ความหมาย : ห้องสนทนาที่อยู่ในบริเวณสถานที่ที่ผู้ใช้ทำการสร้างที่ผู้ใช้สามารถพูดคุยกันได้
ห้องสนทนาที่ผู้ใช้สร้างขึ้นเพื่อสนทนากับผู้ใช้อื่น โดยห้องสนทนานี้จะอยู่ในสถานที่ที่ผู้ใช้ที่สร้างห้องกำหนด

Attribute	Description
username	ชื่อผู้ใช้ที่สร้างห้องสนทนา
topic	หัวข้อสนทนา
locationName	ชื่อสถานที่ที่ถูกกำหนดให้กับห้องสนทนา

8. Domain Concept : Message

ความหมาย : ข้อความที่ผู้ใช้สนทนาหรือส่งหากัน

Attribute	Description
username	ชื่อผู้ใช้ที่เป็นเจ้าของข้อความ
text	รายละเอียดของข้อความ
timestamp	เวลาที่ผู้ใช้ทำการส่งข้อความ

9. Domain Concept : Advertisement

ความหมาย : โฆษณาที่อยู่ใน Feed

Attribute	Description
url	ลิงค์ติดต่อกับหน้าเพจของเจ้าของโฆษณา

10. Domain Concept : Admin

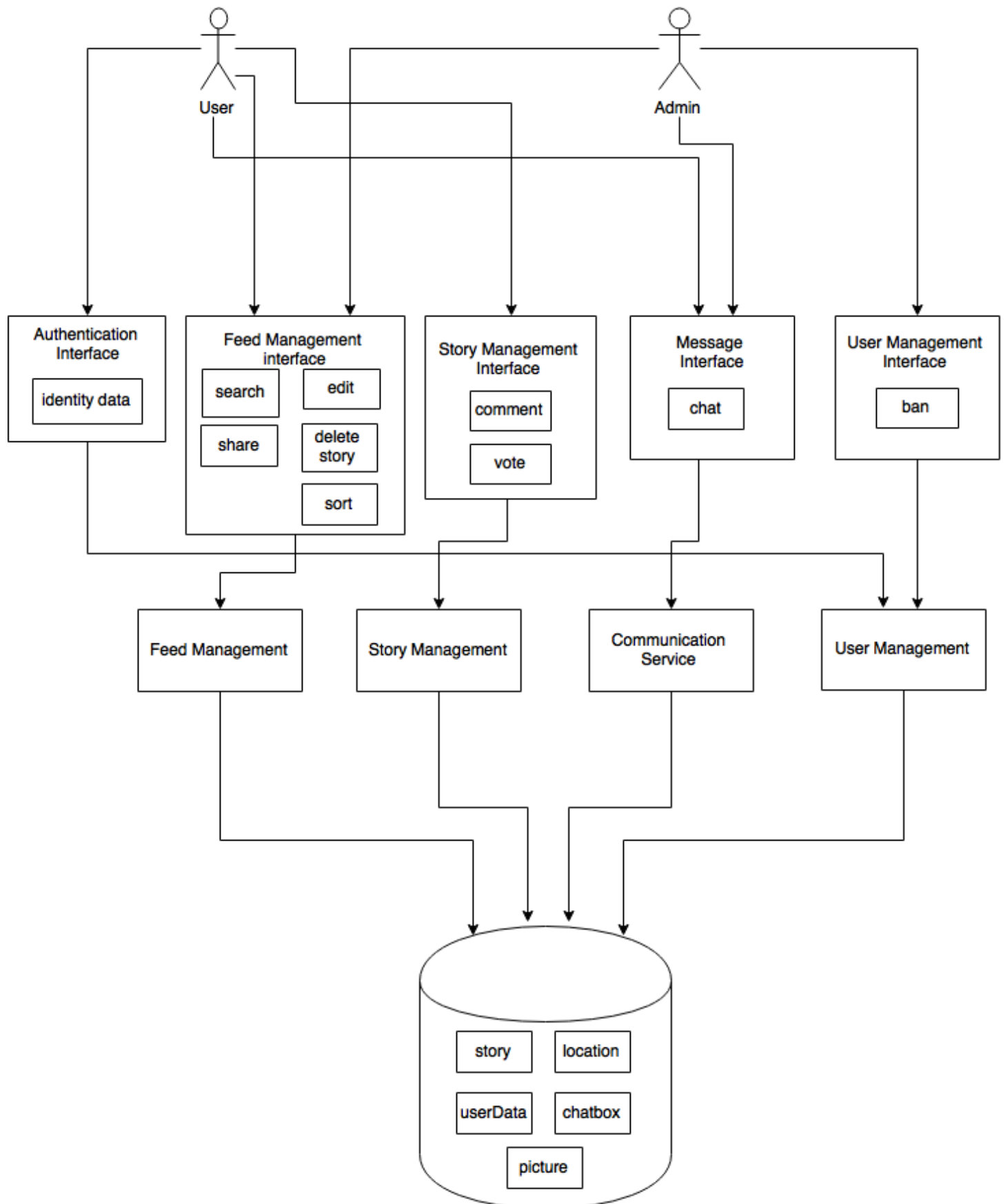
ความหมาย : ผู้ดูแลระบบ

Design

➤ Application Architecture

1. ระบบจัดการฟีด จะทำการจัดเรียงเรื่องราวต่างๆตามเวลา ลบเรื่องราวที่ไม่เหมาะสม และสามารถ แบ่งปัน แก้ไข ค้นหาเรื่องราวผ่านสถานที่ เรียงเรื่องราวตามความนิยม ลบเรื่องราวได้ โดยมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้ผ่านหน้าฟีด
2. ระบบจัดการเรื่องราว ผู้ใช้สามารถทำการเพิ่มโหวต และแสดงความคิดเห็น โดยมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้ผ่านหน้าต่างของเรื่องราวแต่ละเรื่อง
3. ระบบบริการการสื่อสาร จะดูแลการส่งข้อความระหว่างผู้ใช้ โดยมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้ผ่านหน้าต่างเมสเสจ
4. ระบบการจัดการผู้ใช้งาน ระบบสำหรับการจัดการระงับการใช้งานของผู้ใช้ที่แบ่งปันเรื่องราวที่ไม่เหมาะสมผ่านส่วนติดต่อกับผู้ใช้ และการเก็บข้อมูลของผู้ใช้แต่ละคนผ่านส่วนติดต่อผู้ใช้ในการระบุตัวตน

ภาพแสดง Application Architecture

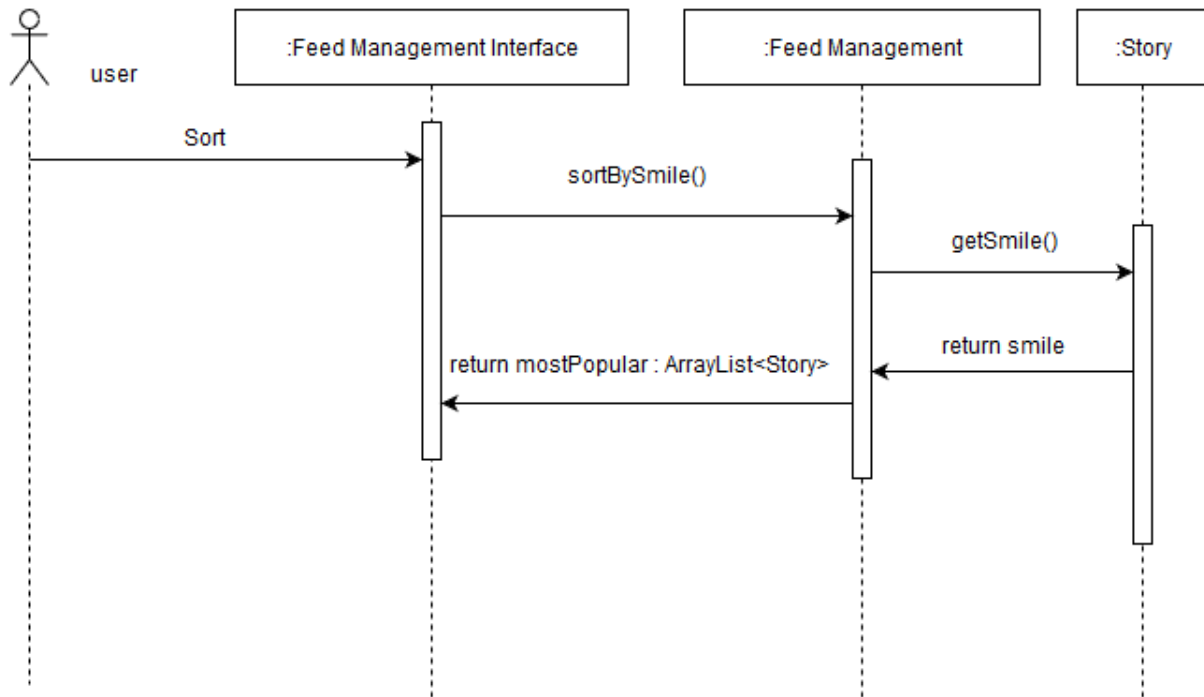


➤ Subsystems / Components

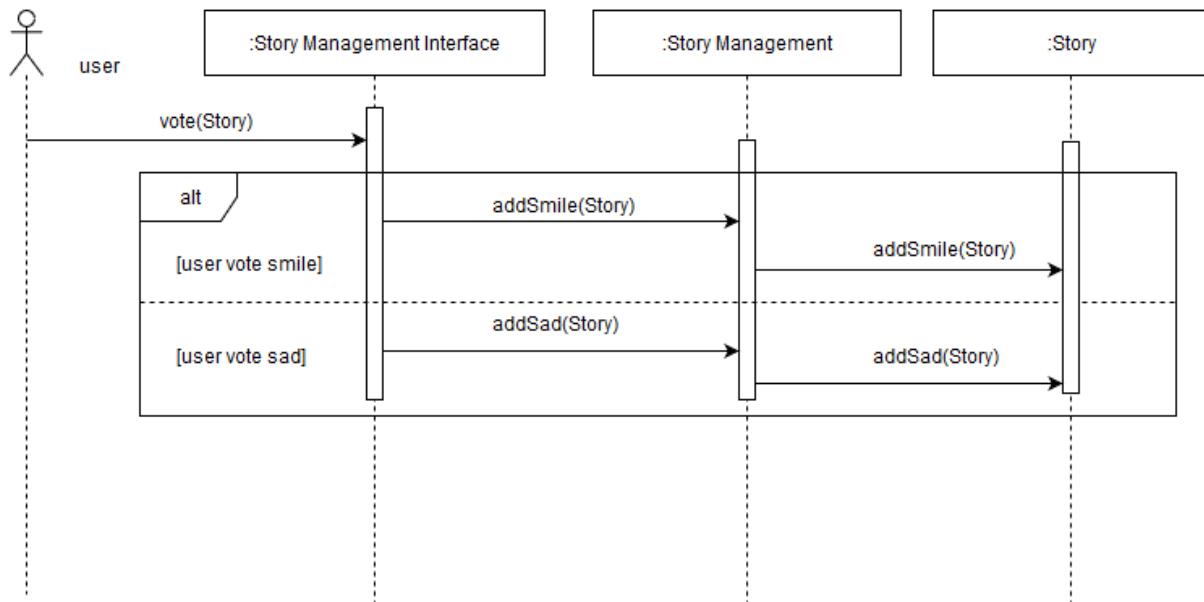
1. ระบบจัดการฟีด ประกอบด้วยระบบย่อยดังต่อไปนี้
 - 1.1. ระบบการแชร์ ทำหน้าที่ในการเพิ่มเรื่องราวที่ผู้ใช้สร้างลงบนหน้าฟีด
 - 1.2. ระบบการค้นหา ทำหน้าที่ค้นหาเรื่องราวที่ผู้ใช้สนใจโดยป้อนสถานที่เป็นการคัดกรองเรื่องราวที่ผู้ใช้ต้องการ
 - 1.3. ระบบการแก้ไข ทำหน้าที่แก้ไขเรื่องราวของผู้ใช้ที่ยังอยู่บนฟีด
 - 1.4. ระบบการลบ ทำหน้าที่ลบเรื่องราวออกจากระบบ ซึ่งถ้าเป็นในมุมมองของผู้ใช้จะสามารถลบได้เฉพาะเรื่องราวของตนเองเท่านั้น สำหรับผู้ดูแลระบบ สามารถลบเรื่องราวของผู้ใช้ได้ทุกคน
 - 1.5. ระบบการจัดเรียง ทำหน้าที่จัดเรียงเรื่องราวโดยเรียงตามยอดจำนวนของผู้ที่กด “smile” จากมากไปน้อย
2. ระบบจัดการเรื่องราว ประกอบด้วยระบบย่อยดังต่อไปนี้
 - 2.1. ระบบการแสดงความคิดเห็น ทำหน้าที่เพิ่มความคิดเห็นลงในเรื่องราวที่ผู้ใช้ต้องการแสดงความคิดเห็น
 - 2.2. ระบบการโหวต ทำหน้าที่เพิ่มโหวตของเรื่องราวที่ผู้ใช้ต้องการ โดยมีการโหวตให้ผู้ใช้เลือกได้สองแบบคือ smile และ sad
3. ระบบข้อความ ประกอบไปด้วยระบบย่อยดังต่อไปนี้
 - 3.1. ระบบแชท ทำหน้าที่สร้างห้องสนทนาระหว่างผู้ใช้โดยเป็นห้องสนทนาที่อยู่ในสถานที่ที่กำหนด
4. ระบบจัดการผู้ใช้ ประกอบด้วยระบบย่อยดังต่อไปนี้
 - 4.1. ระบบลบผู้ใช้ ทำหน้าที่ลบผู้ใช้ออกจากระบบ โดยระบบนี้สามารถใช้ได้เฉพาะผู้ดูแลระบบเท่านั้น
 - 4.2. ระบบการยืนยันตัวตน ทำหน้าที่นำข้อมูลของผู้ใช้จากเฟสบุ๊กมาใช้ในการระบุตัวตน

Sequence diagrams

- ความสัมพันธ์ระหว่างระบบในกรณีที่ผู้ใช้ Sort story ด้วย smile

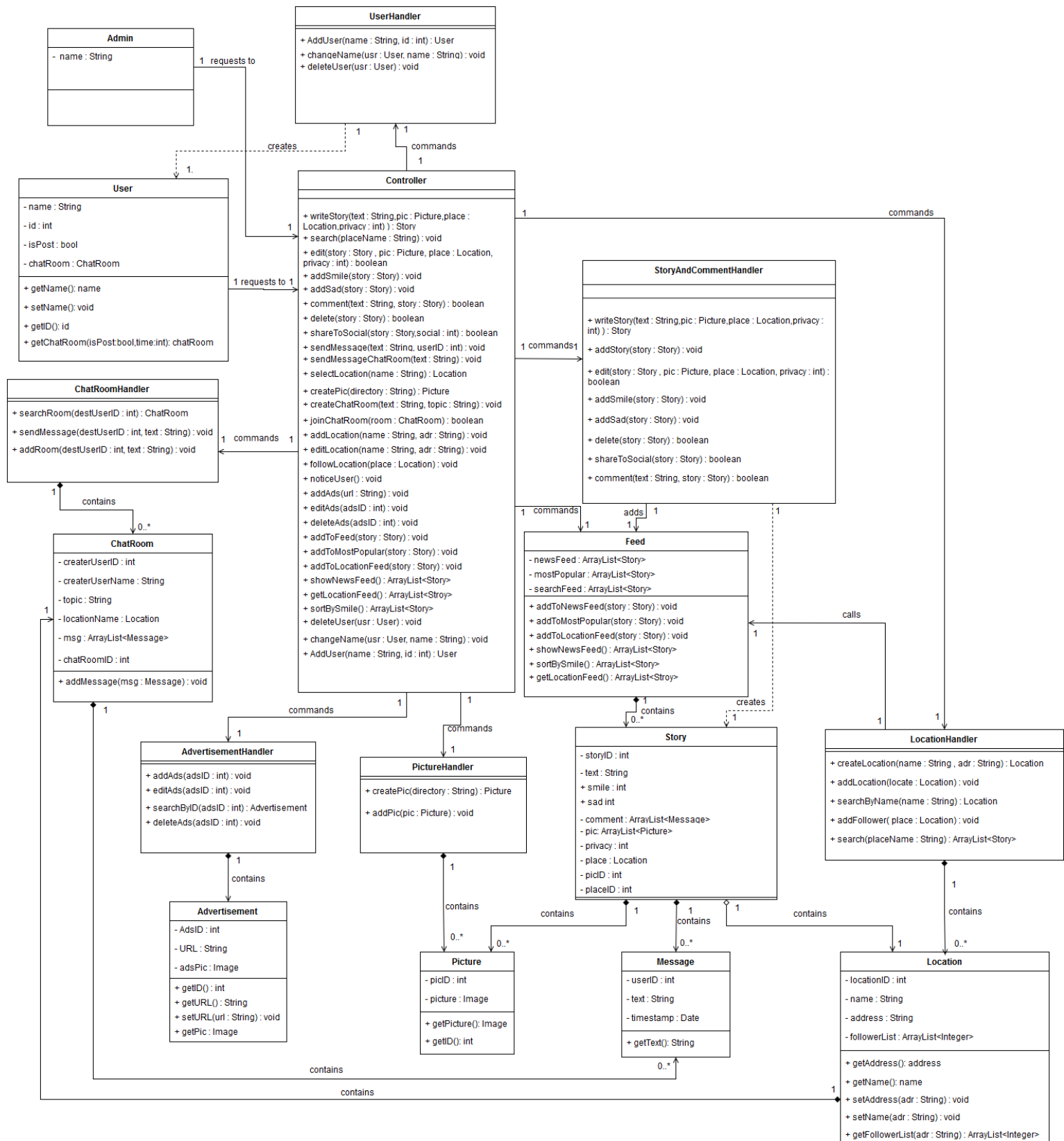


- ความสัมพันธ์ระหว่างระบบในกรณีที่ผู้ใช้ Vote story



➤ Design Diagrams

● Class diagram



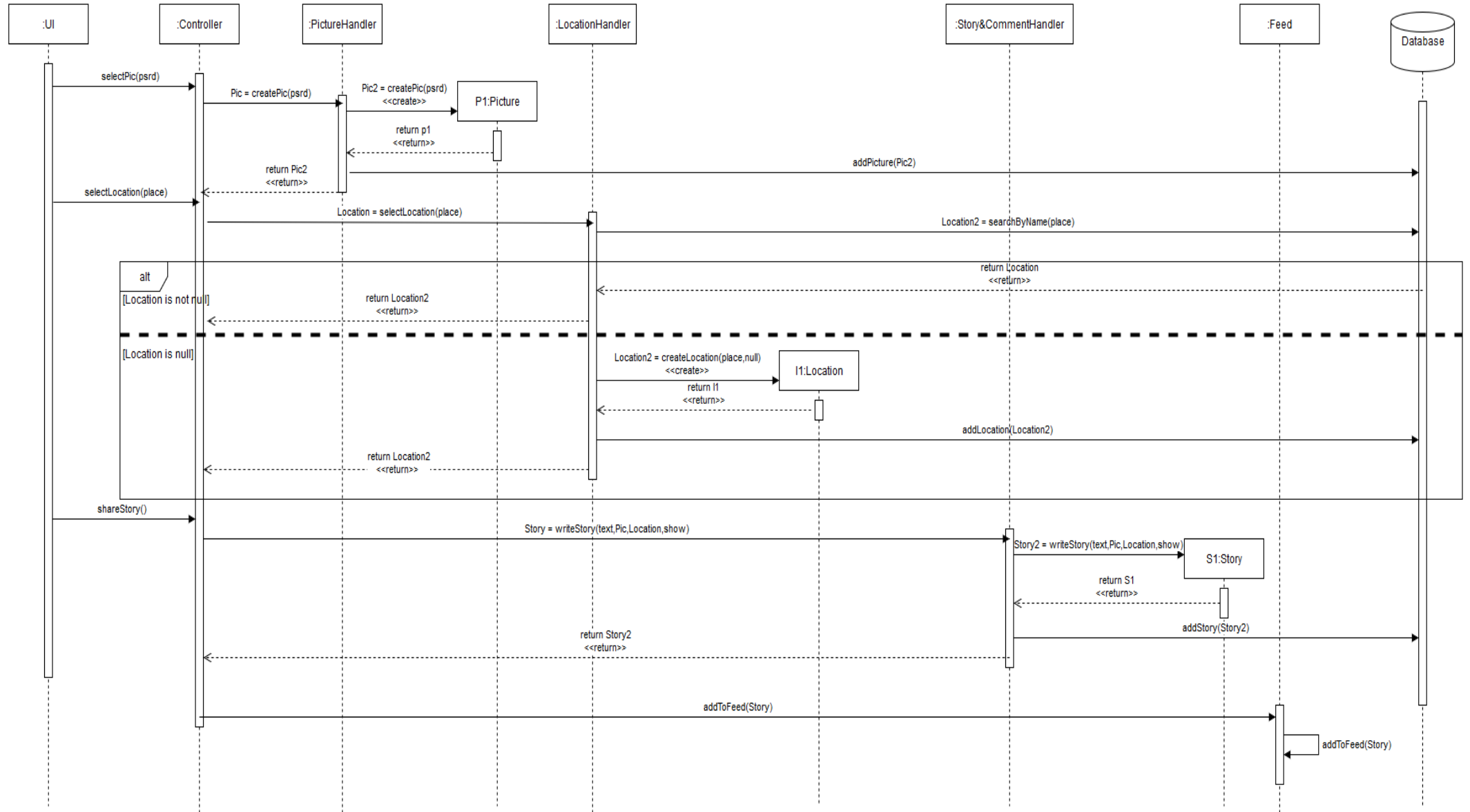
- รายละเอียดของ Class

ชื่อคลาส	หน้าที่
Admin	ดูแลระบบและจัดการเกี่ยวกับผู้ใช้เกี่ยวกับการลบผู้ใช้และลบเรื่องราวที่ไม่เหมาะสมโดยคลาสนี้จะมีความเกี่ยวข้องกับคลาส Controller แบบ Association เนื่องจาก Admin จะเรียกใช้คำสั่งต่างๆของคลาส Controller ในการลบเรื่องราว, ลบผู้ใช้
UserHandler	เกี่ยวกับการสร้าง User, การเปลี่ยนชื่อและการลบผู้ใช้ โดยมีความสัมพันธ์กับคลาส User แบบ Dependency เนื่องจากคลาสนี้เป็นคลาสที่สร้าง Object ของคลาส User
User	เกี่ยวกับผู้ใช้ โดยจะมีการเรียกใช้ method ของคลาส Controller เพื่อแชร์เรื่องราว, แก้ไขเรื่องราว, ลบเรื่องราว, โหวตเรื่องราว, ค้นหา/คัดกรองเรื่องราว, สร้างห้องสนทนาระหว่างผู้ใช้, แสดงความคิดเห็นในเรื่องราว จึงมีความสัมพันธ์กับคลาส Controller แบบ Association
Controller	เกี่ยวกับการเรียกใช้ method ของคลาสอื่นๆ โดยรับคำสั่งจาก User Interface ทำให้ง่ายต่อการจัดการโดยมีความสัมพันธ์แบบ Association กับ Userhandler, StoryAndCommentHandler, Admin, User, ChatRoomHandler, Feed, PictureHandler, AdvertisementHandler, LocationHandler
ChatRoomHandler	เกี่ยวกับการค้นหาห้องสนทนา, ส่งข้อความกันในห้องสนทนา และการสร้างห้องสนทนาโดยมีความสัมพันธ์กับคลาส Controller แบบ Association
ChatRoom	เกี่ยวกับห้องสนทนา เป็นที่เก็บข้อความต่างๆเอาไว้โดยมีความสัมพันธ์กับคลาส Location แบบ Composition เนื่องจากห้องสนทนาจะต้องมีการเลือกว่าเป็นห้องสนทนาที่อยู่ในสถานที่ใด และมีความสัมพันธ์กับคลาส Message แบบ Composition เนื่องจาก Object ของ Message นั้นต้องถูกเก็บใน ChatRoom และ ChatRoomเป็นคลาสที่สร้าง Object ของ Message

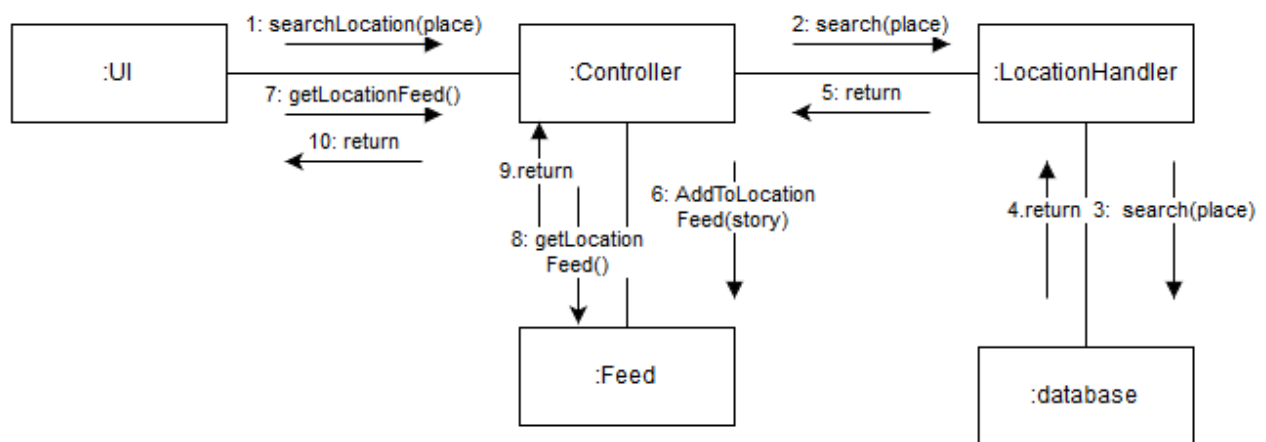
StoryAndCommentHandler	<p>เกี่ยวกับการสร้างเรื่องราว, การเพิ่มเรื่องราว, การแก้ไขเรื่องราว, การโหวตเรื่องราวโดยแบ่งเป็น “Smile” และ “Sad” , การลบเรื่องราว, การแสดงความคิดเห็นและการแบ่งปันไปยัง Social media อื่นๆ มีความสัมพันธ์กับคลาส Controller, Feed แบบ Association และมีความสัมพันธ์กับคลาส Story แบบ Dependency เนื่องจากคลาส StoryAndCommentHandlerเป็นคลาสที่สร้าง Object ของคลาส Story และมีหน้าที่นำ Object ของคลาส Story ไปเก็บไว้ในฐานข้อมูล</p>
Story	<p>เกี่ยวกับองค์ประกอบของเรื่องราวที่ผู้ใช้ได้ทำการแบ่งปันโดยมีความสัมพันธ์กับคลาส Feed แบบ Composition, มีความสัมพันธ์กับคลาส StoryAndCommentHandler แบบ Dependency, มีความสัมพันธ์กับคลาส Picture แบบ Composition เนื่องจาก Object ของคลาส Picture จะต้องเป็นองค์ประกอบของ Object ของคลาส Story และแยกจากกันไม่ได้ มีความสัมพันธ์กับคลาส Message แบบ Composition เนื่องจาก Object ของคลาส Message จะอยู่เดี่ยวๆ ไม่ได้ ต้องเป็นองค์ประกอบของ Object ของคลาส Story</p>
Feed	<p>เกี่ยวกับฟีดซึ่งจะมีการเพิ่มเรื่องราวเข้าหน้าฟีด เลือกเรื่องราวที่จะแสดงบนฟีดในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ newsFeed(ฟีดข่าวสารทั้งหมด) , Most Popular(แสดงเรื่องราวที่มีผู้กด smile จากมากไปน้อย), แสดงเรื่องราวที่อยู่ในสถานที่ที่ผู้ใช้ค้นหา โดยมีความสัมพันธ์กับคลาส Controller และ StoryAndCommentHandler แบบ Association และมีความสัมพันธ์กับคลาส Story แบบ Composition เนื่องจาก Object ของคลาส Story จะต้องอยู่ใน Object ของ Feed</p>
PictureHandler	<p>เกี่ยวกับการอัปโหลดรูปภาพที่ผู้ใช้ต้องการ และการเพิ่มObject ของคลาส Picture ลงในฐานข้อมูล</p>
Picture	<p>เกี่ยวกับรายละเอียดของรูปภาพที่ผู้ใช้อัปโหลด โดยมีความสัมพันธ์กับคลาส PictureHandler และ Story แบบ Composition</p>
LocationHandler	<p>เกี่ยวกับการจัดการ Object ของคลาส Location โดยจะมีการสร้างสถานที่, เพิ่มสถานที่, ค้นหาสถานที่และเพิ่มผู้ติดตามสถานที่ โดยมีความสัมพันธ์</p>

	กับคลาส Location แบบ Composition เนื่องจาก Object ของคลาส Location จะต้องถูกเก็บอยู่ใน Object ของ LocationHandler
Location	เกี่ยวกับสถานที่ที่เรื่องราวที่ผู้ใช้สร้างขึ้นมาเกิดขึ้น โดยเก็บเป็น ชื่อสถานที่, ที่อยู่ของสถานที่, รหัสของสถานที่ และ รายการของรหัสผู้ใช้ที่ติดตามสถานที่นั้นๆ โดยมีความสัมพันธ์กับคลาส Storyแบบ Aggregation, มีความสัมพันธ์กับคลาส LocationHandler แบบ Composition
Message	คลาสสำหรับการจัดเก็บรายละเอียดของการแสดงความคิดเห็นและการสนทนาในคลาสChatRoom ประกอบไปด้วยรายละเอียดข้อความ, ผู้เขียนข้อความและเวลาที่ข้อความถูกสร้างขึ้น
AdvertisementHandler	จัดการโฆษณาทั้งหมดในระบบ สามารถเพิ่ม, แก้ไข, ค้นหาและลบคลาส Advertisement โดยมีความสัมพันธ์กับคลาส Advertisement แบบ Association
Advertisement	เกี่ยวกับการโฆษณา คลาสนี้ประกอบไปด้วยคลาสImageเพื่อแสดงรูปภาพให้ผู้ใช้เห็นและเมื่อคลิกที่รูปภาพ จะเข้าสู่เว็บไซต์โฆษณาที่จัดเตรียมไว้

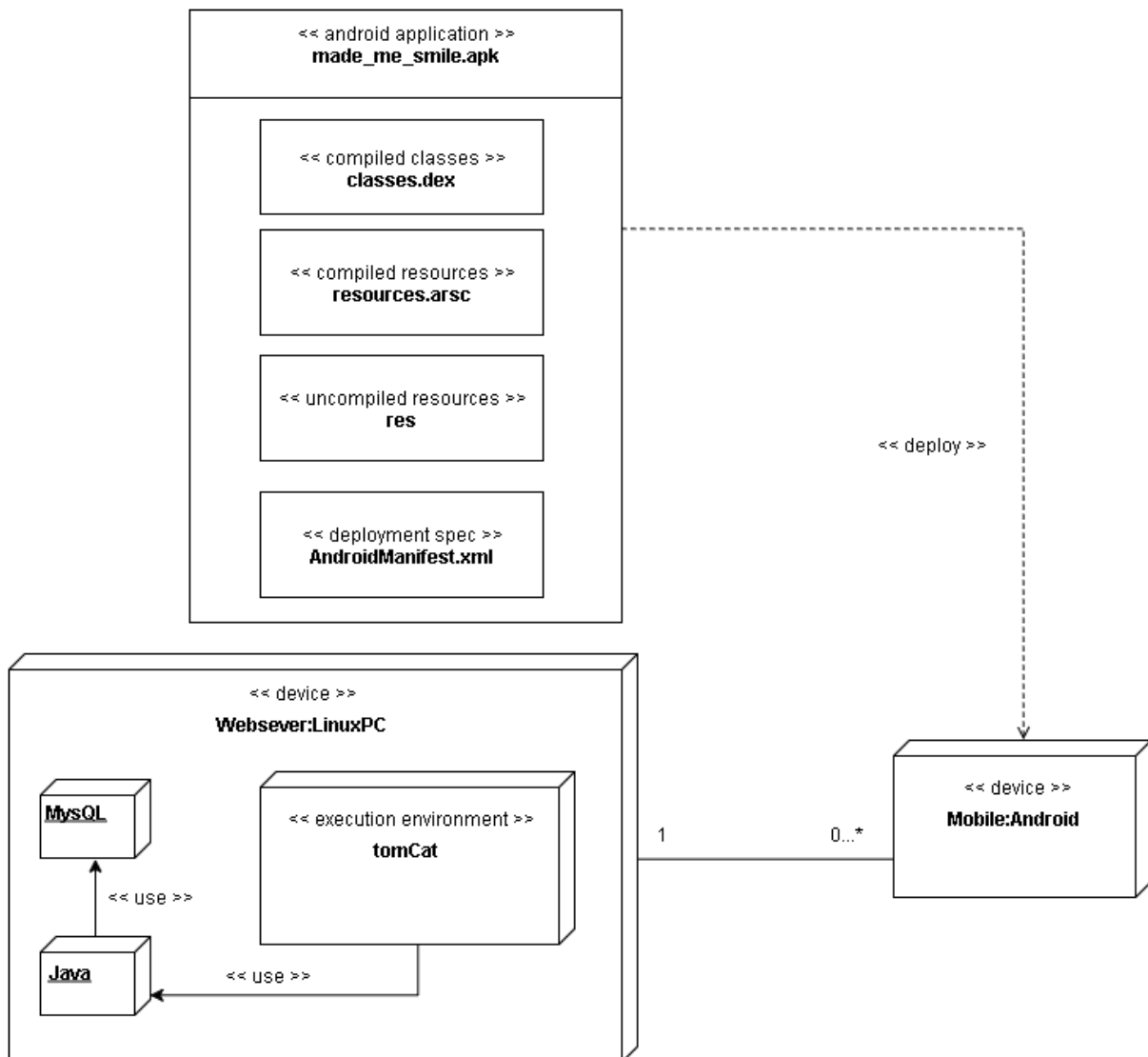
1. Interaction diagrams สำหรับ Use cases Share



2. Interaction diagrams สำหรับ Use cases Search by location



➤ Deployment Diagrams



Implementation Plan

ลำดับ	รายการงาน	ผู้รับผิดชอบ	ระยะเวลา	
			เริ่มต้น	สิ้นสุด
1	ทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ และความสามารถโดยรวมของ ระบบ และวิเคราะห์ความ ต้องการของระบบ	ทุกคนในกลุ่ม	21/8/2558	22/8/2558
2	วิเคราะห์ Use case ที่ควรมีใน ระบบ และเขียน Use case ทั้งหมดของโปรแกรม Make Me Smile (fully-dressed, Use case diagram, brief format)	นายกัณดินันท์ สังขจันทร์ นายชายชาญ พูลเพิ่ม นายธนาธิป อับดุลเกาะห์ นางสาวฐานิตา พัฒนเจริญ	22/8/2558	24/8/2558
3	เขียน Activity Diagram ของ ระบบ	นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา นายชนพล ป้อมสุวรรณ	23/8/2558	25/8/2558
4	จัดทำเอกสารส่วน Supplementary Specification, Glossary และ Business/Domain Rules	นายรัชตวัฒน์ เมธมาลี นายชนกฤต จันทรหอม	23/8/2558	25/8/2558
5	รวบรวมเอกสารในขั้นตอน Analysis ทั้งหมดตรวจทานและ เช็คให้เรียบร้อย	นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา	26/8/2558	26/8/2558
6	ระบุ Milestones ของ Project	นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา นางสาวฐานิตา พัฒนเจริญ	21/9/2558	22/9/2558

7	ปรับปรุง Use case	นายชายชาญ พุลเพิ่ม	23/9/2558	23/9/2558
8	ออกแบบและวาด Domain model ของโปรแกรมนี้	นายกัณดินันท์ สังข์จันทร์ นายชายชาญ พุลเพิ่ม	23/9/2558	25/9/2558
9	กำหนด Abstraction ใน Domain model ที่ออกแบบขึ้นมา	นายชนพล ป้อมสุวรรณ นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา	25/9/2558	26/9/2558
10	เริ่มต้นในส่วนของการ Design , เริ่มออกแบบสถาปัตยกรรมระบบ (Application Architecture)	นายธนธิป อับดุลเลาะห์ นางสาวฐานิตา พัฒนเจริญ นายรัชวัฒน์ เมธมาลี	25/9/2558	26/9/2558
11	วาดภาพแสดงส่วนประกอบ (Subsystem/ Components) ของสถาปัตยกรรมระบบ และอธิบายแต่ละส่วนประกอบ	นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา นายชนกฤต จันทร์หอม นางสาวฐานิตา พัฒนเจริญ	27/9/2558	28/9/2558
12	วาด Sequence diagrams สำหรับอธิบาย use cases ที่ซับซ้อนภายใน Subsystem ของสถาปัตยกรรมระบบ	นายธนธิป อับดุลเลาะห์ นายกัณดินันท์ สังข์จันทร์ นายชนกฤต จันทร์หอม	28/9/2558	30/9/2558
13	ออกแบบและวาด Design diagram โดยวาด Class diagram เพื่ออธิบายส่วนที่เป็น business/domain layer	นายชายชาญ พุลเพิ่ม นายกัณดินันท์ สังข์จันทร์ นายชนพล ป้อมสุวรรณ	30/9/2558	3/10/2558
14	วาด Interaction diagram สำหรับอธิบาย use cases ที่ซับซ้อนภายใน Design diagrams	นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา นายชนกฤต จันทร์หอม นางสาวฐานิตา พัฒนเจริญ	3/10/2558	4/10/2558

15	ออกแบบและวาด Deployment diagram เพื่อระบบของคุณ แต่ละส่วนต้องใช้ Software/Technology อะไร	นายธนพล ป้อมสุวรรณ นายณัฏวัฒน์ เมธมาลี	4/10/2558	6/10/2558
16	รวบรวม และตรวจทานเอกสาร ทั้งหมด	นายกัณดินันท์ เตชะพลปัญญา	6/10/2558	7/10/2558
17	ศึกษาการใช้งานโปรแกรมต่างๆ	ทุกคนในกลุ่ม	8/10/2558	9/10/2558
18	Implement ส่วนแชร์เรื่องราว และ tag สถานที่	นายชายชาญ พุลเพิ่ม นายกัณดินันท์ สังข์จันทร์ นายธนพล ป้อมสุวรรณ	9/10/2558	13/10/2558
19	ออกแบบและเขียน User Interface	นายกัณดินันท์ เตชะพลปัญญา นายธนกฤต จันทร์หอม นายณัฏวัฒน์ เมธมาลี	12/10/2558	11/11/2558
20	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนแชร์เรื่องราว และ tag สถานที่	นายธนธิป อับดุลเลาะห์ นางสาวฐานิดา พัฒนเจริญ	12/10/2558	15/10/2558
21	เตรียมการนำเสนอ	ทุกคนในกลุ่ม	15/10/2558	15/10/2558
22	Implement ส่วนโหวตเรื่องราว และส่วนแสดงความคิดเห็นใน เรื่องราว	นายธนพล ป้อมสุวรรณ นางสาวฐานิดา พัฒนเจริญ	16/10/2558	19/10/2558
23	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนโหวต เรื่องราวและส่วนแสดงความคิดเห็นในเรื่องราว	นายธนธิป อับดุลเลาะห์ นายธนกฤต จันทร์หอม	19/10/2558	21/10/2558
24	Implement ส่วนค้นหาเรื่องราว	นายชายชาญ พุลเพิ่ม นายกัณดินันท์ สังข์จันทร์	16/10/2558	19/10/2558

25	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนค้นหา เรื่องราว	นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา นายณัฏวัฒน์ เมธมาลี	19/10/2558	21/10/2558
26	Implement ส่วนแจ้งเตือนกรณี ผู้ใช้ไม่แชร์เรื่องราวในแต่ละวัน	นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา นายณัฏวัฒน์ เมธมาลี	22/10/2558	24/10/2558
27	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนแจ้งเตือน กรณีผู้ใช้ไม่แชร์เรื่องราวในแต่ละ วัน	นายธนพล ป้อมสุวรรณ นางสาวฐานิตา พัฒนเจริญ	24/10/2558	25/10/2558
28	Implement ส่วนจัดการเรื่องราว	นายกัณดินันท์ สังขจันทร์ นายชายชาญ พุลเพิ่ม	22/10/2558	25/10/2558
29	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนจัดการ เรื่องราว	นายธนธิป อับดุลเกาะห์ นายธนกฤต จันทรหอม	25/10/2558	26/10/2558
30	Implement ส่วนติดตาม/เลิก ติดตามสถานที่	นายธนธิป อับดุลเกาะห์ นายธนพล ป้อมสุวรรณ	26/10/2558	28/10/2558
31	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนติดตาม/เลิก ติดตามสถานที่	นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา นางสาวฐานิตา พัฒนเจริญ	28/10/2558	29/10/2558
32	Implement ส่วนตั้งความเป็น ส่วนตัวของเรื่องราว	นายชายชาญ พุลเพิ่ม นายณัฏวัฒน์ เมธมาลี	26/10/2558	28/10/2558
33	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนตั้งความเป็น ส่วนตัวของเรื่องราว	นายธนกฤต จันทรหอม นายกัณดินันท์ สังขจันทร์	28/10/2558	29/10/2558
34	Implement ส่วนแชร์เรื่องราวไป ยัง Social media อื่นๆ	นายกัณดินันท์ เตชะพูลปัญญา นายธนพล ป้อมสุวรรณ	30/10/2558	1/11/2558

35	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนแชร์เรื่องราว ไปยัง Social media อื่นๆ	นางสาวฐานิตา พัฒนเจริญ นายธนธิป อับดุลละห์	1/11/2558	2/11/2558
36	Implement ส่วนส่งข้อความถึง กัน	นายกัณดินันท์ สังขจันทร์ นายชนกฤต จันทรหอม	30/10/2558	3/11/2558
37	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนส่งข้อความ ถึงกัน	นายชายชาญ พุลเพิ่ม นายรัชวัฒน์ เมธเมาลี	3/11/2558	5/11/2558
38	Implement ส่วนจัดการพื้นที่ โฆษณา	นางสาวฐานิตา พัฒนเจริญ นายธนธิป อับดุลละห์	3/11/2558	4/11/2558
39	เขียนโค้ดทดสอบและทดสอบ การทำงานของส่วนจัดการพื้นที่ โฆษณา	นายกัณดินันท์ เตชะพุดปัญญา นายชนพล ป้อมสุวรรณ	4/11/2558	5/11/2558
40	รวมทุกส่วนของโปรแกรม ปรับปรุงโค้ด และทำการ ทดสอบความเสถียรทั้งระบบ	นายกัณดินันท์ สังขจันทร์ นายชายชาญ พุลเพิ่ม นายชนกฤต จันทรหอม นายรัชวัฒน์ เมธเมาลี	5/11/2558	10/11/2558
41	เตรียมการนำเสนอ	ทุกคนในกลุ่ม	11/11/2558	12/11/2558