

โครงการเลขที่ วศ.คพ. P069-1/2568

เรื่อง

สื่อการสอนคณิตศาสตร์ประเภท **sandbox** สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

โดย

นายธนภัทร เขยชมศรี รหัส 650610767

นายธีรภัทร์ ลำตาล รหัส 650610772

นางสาวพนิดา สุทธิภักดิ์ รหัส 650610790

นายอนรรฆ สันตินรนนท์ รหัส 650610817

โครงการนี้

เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์

คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ปีการศึกษา 2568

PROJECT No. CPE P069-1/2568

Mathematical learning sandbox for upper primary school students

TANAPAT CHOEICHOMSRI 650610767

THEERAPAT LUMTAN 650610772

PANIDA SUTHAPAKTI 650610790

ANAK SARNTINORANONT 650610817

A Project Submitted in Partial Fulfillment of Requirements

for the Degree of Bachelor of Engineering

Department of Computer Engineering

Faculty of Engineering

Chiang Mai University

2025

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนคณิตศาสตร์ประเภท sandbox สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
: Mathematical learning sandbox for upper primary school students
โดย : นายธนภัทร เขยชมศรี รหัส 650610767
นายธีรภัทร์ ลำताल รหัส 650610772
นางสาวพนิดา สุทธภักดิ์ รหัส 650610790
นายอนรรฆ สันตินรนนท์ รหัส 650610817
ภาควิชา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา : อ.ดร. ชินวัตร อิศราดิศัยกุล
ปริญญา : วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา : 2568

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วน-
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์)

..... หัวหน้าภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
(ผศ.ดร. นวदनย์ คุณเลิศกิจ)

คณะกรรมการสอบโครงการ

..... ประธานกรรมการ
(อ.ดร. ชินวัตร อิศราดิศัยกุล)

..... กรรมการ
(ผศ.ดร. ธนาทิพย์ จันท์คง)

..... กรรมการ
(รศ.ดร. นิพนธ์ ธีรอำพน)

..... กรรมการ
(ดร. พรรณชมพู วิสิฐชนวรรธ)

..... กรรมการ
(ผศ.ดร. ศุภณัฐ ชัยดี)

หัวข้อโครงการ : สื่อการสอนคณิตศาสตร์ประเภท sandbox สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
: Mathematical learning sandbox for upper primary school students
โดย : นายธนภัทร เขยชมศรี รหัส 650610767
นายธีรภัทร์ ลำताल รหัส 650610772
นางสาวพนิดา สุทธภักติ รหัส 650610790
นายอนรรฆ สันตินรนนท์ รหัส 650610817
ภาควิชา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา : อ.ดร. ชินวัตร อิศราดิศัยกุล
ปริญญา : วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน การเรียนรู้เรื่อง “เศษส่วน” สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษายังคงเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ยาก เนื่องจากเป็นแนวคิดเชิงนามธรรมที่นักเรียนไม่คุ้นเคย และสื่อการสอนที่มีอยู่ส่วนใหญ่มักมุ่งเน้นการผลลัพธ์ เช่น การหาคำตอบที่ถูกต้องหรือการทำโจทย์ให้ได้คะแนน มากกว่าการสร้างความเข้าใจในหลักการและกระบวนการคิด ทำให้นักเรียนไม่สามารถเชื่อมโยงเศษส่วนกับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงเสนอแนวคิดในการพัฒนาสื่อการสอนแบบเปิด เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือทดลอง คิด แก้ปัญหา และค้นพบความรู้ด้วยตนเองผ่านการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเศษส่วน โดยเน้นให้เด็กได้สังเกตและเข้าใจแนวคิดหลักโดยไม่ถูกจำกัดด้วยวิธีการคงที่หรือตัวเลือกที่ตายตัว ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อทั้งนักเรียน และครูที่จะได้เครื่องมือช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับหลักสูตร

โดยแนวทางที่เลือกใช้คือการออกแบบและพัฒนาสื่อการสอนเชิงโต้ตอบที่เน้นการสะท้อนสถานการณ์จริง เช่น การวัดพื้นที่ การแบ่งสิ่งของ ในส่วนของทางเลือกอื่นที่พิจารณาแทนได้คือ การใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น แอปพลิเคชันหรือเกม รวมทั้งการใช้สื่อวิดีโอและภาพเคลื่อนไหว

เงื่อนไขและข้อจำกัดที่มีได้แก่ ความครอบคลุมของเนื้อหาที่ต้องจำเพาะเจาะจงไปที่เนื้อหาเรื่องเศษส่วนเพียงเรื่องเดียว เพราะเป็นเรื่องที่เด็กต้องใช้เวลาในการเชื่อมโยงเพื่อเข้าใจหลักการของเศษส่วนอย่างแท้จริง นอกจากนี้ สื่อการสอนนี้อาจเป็นสื่อที่แปลกใหม่สำหรับครูผู้สอน จึงจำเป็นต้องมีการแนะนำหรือจัดทำคู่มือเพื่อให้การใช้งานมีประสิทธิภาพ

Project Title : Mathematical learning sandbox for upper primary school students
Name : TANAPAT CHOEICHOMSRI 650610767
THEERAPAT LUMTAN 650610772
PANIDA SUTHAPAKTI 650610790
ANAK SARNTINORANONT 650610817
Department : Computer Engineering
Project Advisor : Chinawat Isradisaikul, Ph.D.
Degree : Bachelor of Engineering
Program : Computer Engineering
Academic Year : 2025

ABSTRACT

Currently, learning about fractions for elementary students remains challenging, as it is an abstract concept that students are unfamiliar with. Most existing teaching materials tend to focus on outcomes such as finding the correct answers or solving problems to earn scores rather than fostering understanding of the principles and thought processes. This results in students being unable to connect fractions with real-life situations.

For this reason, the author proposes the idea of developing open-ended teaching materials, allowing students to experiment, think critically, solve problems, and discover knowledge by themselves through simulations of various situations related to fractions. The focus is on encouraging children to observe and grasp the core concepts without being constrained by fixed methods or predetermined choices. This approach would benefit both students by supporting deeper understanding and teachers by providing an effective teaching tool aligned with the curriculum.

The chosen approach is to design and develop interactive teaching materials that reflect real-world situations, such as measuring areas or dividing objects. Alternative options considered include using technology-based media such as applications or games, as well as video and animation media.

The conditions and limitations include the scope of the content, which must specifically focus only on fractions, since students need time to build connections and gain a true understanding of fraction principles. Moreover, because this teaching material may be new to teachers, it is necessary to provide guidance or manuals to ensure effective use.

กิตติกรรมประกาศ

Your acknowledgments go here. Make sure it sits inside the acknowledgment environment.

นายธนภัทร เขยชมศรี
นายธีรภัทร์ ลำताल
นางสาวพนิดา สุทธภักติ
นายอนรรฆ สันตินรนนท์
25 พฤษภาคม 2563

สารบัญ

บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญรูป	ช
สารบัญตาราง	ณ
1 บทนำ	1
1.1 ที่มาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.3.1 ขอบเขตด้านฮาร์ดแวร์	1
1.3.2 ขอบเขตด้านซอฟต์แวร์	1
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ	1
1.5 เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้	2
1.5.1 เทคโนโลยีด้านฮาร์ดแวร์	2
1.5.2 เทคโนโลยีด้านซอฟต์แวร์	2
1.6 แผนการดำเนินงาน	2
1.7 บทบาทและความรับผิดชอบ	2
1.8 ผลกระทบด้านสังคม สุขภาพ ความปลอดภัย กฎหมาย และวัฒนธรรม	2
2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 The first section	3
2.2 Second section	3
2.2.1 Subsection heading goes here	3
2.3 Third section	3
2.4 About using figures in your report	3
2.5 Overfull hbox	6
2.6 ความรู้ตามหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ	6
2.7 ความรู้นอกหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ	6
3 โครงสร้างและขั้นตอนการทำงาน	7
3.1 Alice in Wonderland	7
3.1.1 The Black Kitten	7
3.1.2 The Reproach	7
4 การทดลองและผลลัพธ์	9
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	10
5.1 สรุปผล	10
5.2 ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข	10
5.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาต่อ	10
บรรณานุกรม	11
ก The first appendix	13
ก.1 Appendix section	13

ข คู่มือการใช้งานระบบ	14
ประวัติผู้เขียน	15

ສາລະພັນຮູບ

2.1	Sample figure	4
3.1	Poem	7

สารบัญตาราง

2.1 Sample landscape table	5
--------------------------------------	---

บทที่ 1

บทนำ

ในปัจจุบัน การเรียนรู้เรื่อง “เศษส่วน” สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ยังคงเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ยาก เนื่องจากเป็นแนวคิดเชิงนามธรรมที่นักเรียนไม่คุ้นเคย และสื่อการสอนที่มีอยู่ส่วนใหญ่มักมุ่งเน้นการผลลัพธ์ เช่น การหาคำตอบที่ถูกต้องหรือการทำโจทย์ให้ได้คะแนน มากกว่าการสร้าง ความเข้าใจในหลักการและกระบวนการคิด ทำให้นักเรียนไม่สามารถเชื่อมโยงเศษส่วนกับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงเสนอแนวคิดในการพัฒนาสื่อการสอนแบบเปิด เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือทดลอง คิด แก้ปัญหา และค้นพบความรู้ด้วยตนเองผ่านการจำลองสถานการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเศษส่วน โดยเน้นให้เด็กได้สังเกตและเข้าใจแนวคิดหลักโดยไม่ถูกจำกัดด้วยวิธีการคงที่หรือตัวเลือกที่ตายตัว

1.1 ที่มาของโครงการ

1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ยังมีความเข้าใจในเรื่องเศษส่วนไม่มากนัก โดยนักเรียนสามารถบอกได้เพียงว่าเศษส่วนคืออะไร แต่ไม่สามารถอธิบายความหมายออกมาได้
2. สื่อการสอนที่มีอยู่ยังไม่ตอบโจทย์การเรียนรู้ของนักเรียน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. สร้าง Web Application เชิงโต้ตอบ (Interactive) สำหรับการเรียนรู้ในเรื่องของเศษส่วน เกี่ยวกับความเข้าใจเบื้องต้น การบวก และการลบ โดยใช้ Length model
2. สร้างเครื่องมือการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนสามารถทดลอง แบ่ง แทนค่า และจัดการเศษส่วนด้วยภาพ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

โครงการจะสร้างเป็น Web Application เชิงโต้ตอบ (Interactive) สำหรับการเรียนรู้ในเรื่องของเศษส่วน เกี่ยวกับความเข้าใจเบื้องต้น การบวก และการลบ โดยใช้ Length model

1.3.1 ขอบเขตด้านฮาร์ดแวร์

โครงการนี้จะมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่สามารถใช้งานบนโทรศัพท์มือถือเป็นหลัก

1.3.2 ขอบเขตด้านซอฟต์แวร์

โครงการนี้จะพัฒนาเป็น Web Application ที่ไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติมใดๆ โดยสามารถใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ได้ทันที กล่าวคือเพียงแค่อินเทอร์เน็ตก็สามารถใช้งานได้

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนชั้นประถมปลายมีความเข้าใจเรื่องเศษส่วนมากขึ้น
2. มีช่องทางในการศึกษาเศษส่วนเพิ่มขึ้น

1.5 เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้

1.5.1 เทคโนโลยีด้านฮาร์ดแวร์

ฮาร์ดแวร์ที่เราใช้ในโครงการนี้ได้แก่ คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือใช้ในการพัฒนาโครงการนี้

1.5.2 เทคโนโลยีด้านซอฟต์แวร์

1. Github
2. Visual Studio code
3. Figma

1.6 แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	มี.ย. 2568	ก.ค. 2568	ส.ค. 2568	ก.ย. 2568	ต.ค. 2568	พ.ย. 2568	ธ.ค. 2568
Project research							
Requirements elicitation							
Design							

1.7 บทบาทและความรับผิดชอบ

อธิบายว่าในการทำงาน นศ. มีการกำหนดบทบาทและแบ่งหน้าที่งานอย่างไรในการทำงาน จำเป็นต้องใช้ความรู้ใดในการทำงานบ้าง

1.8 ผลกระทบด้านสังคม สุขภาพ ความปลอดภัย กฎหมาย และวัฒนธรรม

งานวิจัยนี้มีผลกระทบในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ด้านสังคม: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปลายมีความเข้าใจเรื่องเศษส่วนมากขึ้น ส่งผลให้มีความสนใจและมีทัศนคติที่ดีในวิชาคณิตศาสตร์
2. ด้านสุขภาพ: ช่วยลดความเครียดจากการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ทั้งในตัวนักเรียนและครูผู้สอน

แนวทางและโยชนในการประยุกต์ใช้งานโครงการกับงานในด้านอื่นๆ รวมถึงผลกระทบในด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมจากการใช้ความรู้ทางวิศวกรรมที่ได้

บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การทำโครงงาน เริ่มต้นด้วยการศึกษาค้นคว้า ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง หรือ งานวิจัย/โครงงาน ที่เคยมีผู้นำเสนอไว้แล้ว ซึ่งเนื้อหาในบทนี้ก็จะเกี่ยวกับการอธิบายถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับโครงงาน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาในบทถัดๆ ไปได้ง่ายขึ้น

2.1 The first section

The text for Section 1 goes here.

2.2 Second section

Section 2 text.

2.2.1 Subsection heading goes here

Subsection 1 text

Subsubsection 1 heading goes here

Subsubsection 1 text

Subsubsection 2 heading goes here

Subsubsection 2 text

2.3 Third section

Section 3 text. The dielectric constant at the air-metal interface determines the resonance shift as absorption or capture occurs is shown in Equation (2.1):

$$k_1 = \frac{\omega}{c(1/\epsilon_m + 1/\epsilon_i)^{1/2}} = k_2 = \frac{\omega \sin(\theta) \epsilon_{air}^{1/2}}{c} \quad (2.1)$$

where ω is the frequency of the plasmon, c is the speed of light, ϵ_m is the dielectric constant of the metal, ϵ_i is the dielectric constant of neighboring insulator, and ϵ_{air} is the dielectric constant of air.

2.4 About using figures in your report

Using `\label` and `\ref` commands allows us to refer to figures easily. If we can refer to Figures 3.1 and 2.1 by name in the L^AT_EX source code, then we will not need to update the code that refers to it even if the placement or ordering of the figures changes.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

รูปที่ 2.1: This figure is a sample containing lorem ipsum, showing you how you can include figures and glossary in your report. You can specify a shorter caption that will appear in the List of Figures.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud

ตารางที่ 2.1: Sample landscape table

Year	A	B
1989	12	23
1990	4	9
1991	3	6

exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

2.5 Overfull hbox

When the `semifinal` option is passed to the `cpecmu` document class, any line that is longer than the line width, i.e., an overfull hbox, will be highlighted with a black solid rule:

juxtaposition■

2.6 ความรู้ตามหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ

อธิบายถึงความรู้ และแนวทางการนำความรู้ต่างๆ ที่ได้เรียนตามหลักสูตร ซึ่งถูกนำมาใช้ในโครงการ

2.7 ความรู้นอกหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ

อธิบายถึงความรู้ต่างๆ ที่เรียนรู้ด้วยตนเอง และแนวทางการนำความรู้เหล่านั้นมาใช้ในโครงการ

บทที่ 3

โครงสร้างและขั้นตอนการทำงาน

ในบทนี้จะกล่าวถึงหลักการ และการออกแบบระบบ

3.1 Alice in Wonderland

3.1.1 The Black Kitten

One thing was certain, that the WHITE kitten had had nothing to do with it:—it was the black kitten’s fault entirely [1]. For the white kitten had been having its face washed by the old cat for the last quarter of an hour (and bearing it pretty well, considering); so you see that it COULDN’T have had any hand in the mischief.

The way Dinah washed her children’s faces was this: first she held the poor thing down by its ear with one paw, and then with the other paw she rubbed its face all over, the wrong way, beginning at the nose: and just now, as I said, she was hard at work on the white kitten, which was lying quite still and trying to purr—no doubt feeling that it was all meant for its good.

But the black kitten had been finished with earlier in the afternoon, and so, while Alice was sitting curled up in a corner of the great arm-chair, half talking to herself and half asleep, the kitten had been having a grand game of romps with the ball of worsted Alice had been trying to wind up, and had been rolling it up and down till it had all come undone again; and there it was, spread over the hearth-rug, all knots and tangles, with the kitten running after its own tail in the middle.

3.1.2 The Reproach

‘Oh, you wicked little thing!’ cried Alice, catching up the kitten, and giving it a little kiss to make it understand that it was in disgrace. ‘Really, Dinah ought to have taught you better manners! You OUGHT, Dinah, you know you ought!’ she added, looking reproachfully at



รูปที่ 3.1: The Walrus and the Carpenter

the old cat, and speaking in as cross a voice as she could manage—and then she scrambled back into the arm-chair, taking the kitten and the worsted with her, and began winding up the ball again. But she didn't get on very fast, as she was talking all the time, sometimes to the kitten, and sometimes to herself. Kitty sat very demurely on her knee, pretending to watch the progress of the winding, and now and then putting out one paw and gently touching the ball, as if it would be glad to help, if it might.

'Do you know what to-morrow is, Kitty?' Alice began. 'You'd have guessed if you'd been up in the window with me—only Dinah was making you tidy, so you couldn't. I was watching the boys getting in stick for the bonfire—and it wants plenty of sticks, Kitty! Only it got so cold, and it snowed so, they had to leave off. Never mind, Kitty, we'll go and see the bonfire to-morrow.' Here Alice wound two or three turns of the worsted round the kitten's neck, just to see how it would look: this led to a scramble, in which the ball rolled down upon the floor, and yards and yards of it got unwound again.

'Do you know, I was so angry, Kitty,' Alice went on as soon as they were comfortably settled again, 'when I saw all the mischief you had been doing, I was very nearly opening the window, and putting you out into the snow! And you'd have deserved it, you little mischievous darling! What have you got to say for yourself? Now don't interrupt me!' she went on, holding up one finger. 'I'm going to tell you all your faults. Number one: you squeaked twice while Dinah was washing your face this morning. Now you can't deny it, Kitty: I heard you! What that you say?' (pretending that the kitten was speaking.) 'Her paw went into your eye? Well, that's YOUR fault, for keeping your eyes open—if you'd shut them tight up, it wouldn't have happened. Now don't make any more excuses, but listen! Number two: you pulled Snowdrop away by the tail just as I had put down the saucer of milk before her! What, you were thirsty, were you?

บทที่ 4

การทดลองและผลลัพธ์

ในบทนี้จะทดสอบเกี่ยวกับการทำงานในฟังก์ชันหลักๆ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

นศ. ควรสรุปถึงข้อจำกัดของระบบในด้านต่างๆ ที่ระบบมีในเนื้อหาส่วนนี้ด้วย

5.2 ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข

ในการทำโครงงานนี้ พบว่าเกิดปัญหาหลักๆ ดังนี้

5.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาต่อ

ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาโครงงานนี้ต่อไป มีดังนี้

บรรณานุกรม

- [1] Lewis Carroll. *Alice's Adventures in Wonderland*. George MacDonald, 1865.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

The first appendix

Text for the first appendix goes here.

ก.1 Appendix section

Text for a section in the first appendix goes here.

test ทดสอบฟอนต์ serif ภาษาไทย

test ทดสอบฟอนต์ sans serif ภาษาไทย

test ทดสอบฟอนต์ teletype ภาษาไทย

test ทดสอบฟอนต์ teletype ภาษาไทย

ตัวหนา serif ภาษาไทย **sans serif ภาษาไทย teletype ภาษาไทย**

ตัวเอียง *serif ภาษาไทย sans serif ภาษาไทย teletype ภาษาไทย*

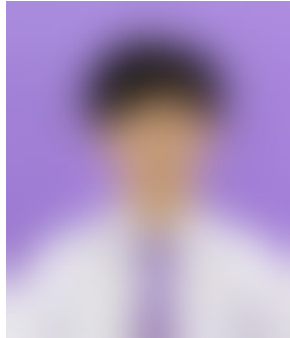
ตัวหนาเอียง ***serif ภาษาไทย sans serif ภาษาไทย teletype ภาษาไทย***

https://www.example.com/test_ทดสอบ_url

ภาคผนวก ข
คู่มือการใช้งานระบบ

Manual goes here.

ประวัติผู้เขียน



Your biosketch goes here. Make sure it sits inside the biosketch environment.