

รหัสโครงการ 23p12c0203

แพลนมี (Plan Me)
โปรแกรมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้

รายงานฉบับสมบูรณ์
เสนอต่อ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ
กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัย พัฒนาและวิศวกรรม
โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ ๒๓
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๔

โดย
นายวิศรุต กิตติเจริญพรงาม
นางสาวแก้วเพชร แซ่ลี
นางสาวธัญรดา มหาสุคนธ์
ผศ.ดร. ณรงค์ฤทธิ์ วราภรณ์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

รายงานผลการตรวจสอบเอกสาร

(กรุณาแนบไฟล์รายงานผลฉบับนี้ในหน้าที่ 2 ของข้อเสนอโครงการ)

ชื่อเอกสาร : Plan Me (23p12c0203)

ชื่อ-นามสกุล : วิศรุต กิตติเจริญพรงาม

เปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมด : 2.93 % (ตรวจ ณ วันที่ 26 มกราคม 2564)

เปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมด คือ เปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมดที่เอกสารของเราเหมือนกับแหล่งอื่น

เปอร์เซ็นต์ความคล้ายตามแหล่งที่มา คือ เอกสารของเรามีความคล้ายเป็นกี่เปอร์เซ็นต์ของแต่ละแหล่ง

* หมายเหตุ หากเปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมดเกิน 60% หรือมีรายการแหล่งที่มาใดที่มีค่าความคล้ายมากกว่า 20% ควรมีการอ้างอิงแหล่งที่มาในส่วนที่มีความคล้าย

รายการแหล่งที่มาที่ควรอ้างอิง

19p15c0269: กำลังเอย กำลังกาย ขาดต้องออกเจ้าอีกสักเท่าใด		
1 (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี)	1.2%	<div></div>
15p11c0171: มหัตศรียาณาจักรแมลง : พงญภัย		
2 (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี)	0.44%	<div></div>

กิตติกรรมประกาศ

โครงการแพลงมีสำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากอาจารย์ที่
 ปรีक्षाโครงการ อาจารย์ ณรงค์ฤทธิ์ วราภรณ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชา
 เทคโนโลยีสารสนเทศที่ให้คำปรึกษา และข้อคิดเห็นต่าง ๆ เกี่ยวกับ
 โครงการมาโดยตลอด จนโครงการนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้จัดทำ ขอกราบ
 ขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และผู้ปกครองคอยเป็นกำลังใจ
 และให้คำแนะนำในการพัฒนาเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณทุนอุดหนุนโครงการการแข่งขันพัฒนา
 โปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทยครั้งที่ ๒๓ จากสำนักงานพัฒนา
 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติสำหรับการพัฒนาโครงการแพลงมี
 นี้ให้มีถูกต้องสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

วิศรุต กิตติเจริญพรงาม
 แก้วเกษร แซ่ลี
 ธัญรดา มหาสุคนธ์
 คณะผู้พัฒนา

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน โทรศัพท์มือถือได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์และในแต่ละวันผู้คนล้วนมีสิ่งที่จะต้องทำมากมาย ซึ่งอาจก่อให้เกิดความยากลำบากในการบริหารจัดการเวลาของตนเอง ผู้พัฒนาจึงเล็งเห็นถึงการพัฒนาแอปพลิเคชัน แพลนมี ที่สามารถรองรับการใช้งานบนโทรศัพท์มือถือทั้งระบบปฏิบัติการไอโอเอสและแอนดรอยด์ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถบริหารจัดการและจัดการเวลาของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Abstract

Nowadays, mobile phones become a necessary part of human daily life and people have many things to do in their daily lives which may cause difficulties in managing their own time. We realize this problem and want to develop Plan Me application that supports both iOS and Android operation systems that can help the user to manage their time effectively.

คำสำคัญ (Keywords)

Planner หมายถึง ตารางเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

Cross Platform Application หมายถึง โปรแกรมประยุกต์ที่สามารถทำงานได้กับหลายระบบปฏิบัติการ

Data Analytics หมายถึง การนำข้อมูลที่มีอยู่มาวิเคราะห์เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูลนั้น

Data Visualisation หมายถึง การนำข้อมูลดิบที่มีอยู่มาเปลี่ยนเป็นกราฟ หรือแผนภูมิซึ่งสามารถอธิบายข้อมูลดิบให้กลายเป็นข้อมูลเชิงลึก

Flutter หมายถึง ชุดเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์ซึ่งพัฒนาโดย บริษัท Google

สารบัญ

บทคัดย่อ	2
Abstract	2
คำสำคัญ (Keywords)	2
สารบัญ	3
สาระสำคัญของโครงการ	4
หลักการและเหตุผล	4
วัตถุประสงค์	5
ปัญหาหรือประโยชน์ที่เป็นเหตุให้ควรพัฒนาโปรแกรม	5
เป้าหมายและขอบเขตของโครงการ	5
เทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้	14
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา	14
ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา	14
รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนา (Software Specification)	14
1) Input/Output Specification	14
2) Functional Specification	15
ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา	15
กลุ่มผู้ใช้งาน	16
บรรณานุกรม (Reference)	17
รายชื่อผู้พัฒนา	18
อาจารย์ที่ปรึกษา	18

สาระสำคัญของโครงการ

“Plan Me” เป็น Cross Platform Application ซึ่งพัฒนาขึ้นโดย Flutter ที่สามารถช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถจัดการกับตารางเวลาในชีวิตประจำวันของตนเองได้ โดยแอปพลิเคชัน Plan Me จะทำหน้าที่เสมือนกับ Planner ที่ผู้ใช้งานสามารถพกติดตัวไปได้ทุกที่ตลอดเวลา ทำให้สามารถบริหารเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม โดย Plan Me สามารถใช้ได้กับทุกกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการอ่านหนังสือ การทำงาน ซึ่งด้วยความสามารถต่าง ๆ ของแอปพลิเคชัน Plan Me ไม่ว่าจะเป็นการบันทึกตารางงาน การจับเวลา การสรุปผลกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยการทำ Data Analytics และ Data Visualisation ในแต่ละวันจะทำให้ผู้ใช้งานสามารถให้ความสนใจกับงานปัจจุบันที่กระทำอยู่ได้และทำให้ผู้ใช้งานมีประสิทธิภาพในการทำงานเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน ผู้คนล้วนมีสิ่งที่จะต้องทำมากมายในแต่ละวัน ซึ่งก่อให้เกิดความยากลำบากในการบริหารจัดการเวลาของตนเอง ซึ่งบางครั้งอาจจะทำให้เกิดความผิดพลาดในการทำกิจกรรมบางอย่าง หรืออาจใช้เวลาไปกับกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง หรืองานใดงานหนึ่งมากเกินไป ทำให้มีการเสียเวลาโดยไม่จำเป็นเกิดขึ้น

จากสาเหตุข้างต้น ทีมผู้พัฒนาจึงต้องการพัฒนาแอปพลิเคชันที่สามารถตอบสนองกับความต้องการของผู้คนและช่วยให้ผู้คนสามารถจัดการบริหารเวลาของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

- 1) พัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการบริหารเวลาที่ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันและทำกิจกรรมต่าง ๆ
- 2) เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถจัดสรรเวลาในการดำเนินชีวิตประจำวันในแต่ละกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม
- 3) เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถทำงานได้ตรงตามเวลาที่กำหนด

ปัญหาหรือประโยชน์ที่เป็นเหตุให้ควรพัฒนาโปรแกรม

ในบางสถานการณ์ ผู้คนอาจจะไม่สะดวกในการใช้สมุดหรือกระดาษจดงานสำคัญที่ต้องทำ และเลือกใช้สมองในการจดจำแทน ซึ่งบางครั้งอาจนำไปสู่การจำไม่ได้ และทำให้พลาดงานนั้น ๆ ไปด้วย

ด้วยเหตุนี้ ทีมผู้พัฒนาจึงเล็งเห็นปัญหาดังกล่าวและคิดวิธีการแก้ไขปัญหานั้น โดยการสร้างแอปพลิเคชัน Plan Me เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งาน เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดลงในโทรศัพท์ซึ่งสามารถพกติดตัวได้ตลอดเวลา โดยจะมีฟังก์ชันการใช้งานที่ผู้ใช้สามารถ เพิ่ม ลด จัดการภาระงานต่าง ๆ ฟังก์ชันในการจับเวลา และสรุปผลการใช้งานเป็นรายสัปดาห์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น

เป้าหมายและขอบเขตของโครงการ

แอปพลิเคชันที่สามารถพัฒนาขึ้นจะสามารถช่วยลดความลำบากในการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งานได้ด้วยฟังก์ชันที่แอปพลิเคชันนี้สามารถทำงานได้ ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่ม ลด จัดการภาระงานต่าง ๆ ฟังก์ชันในการจับเวลา และสรุปผลการใช้งานเป็นรายสัปดาห์

รายละเอียดของการพัฒนา

1. ดีไซน์ Logo ของ Application จะประกอบด้วย 2 แบบ คือ

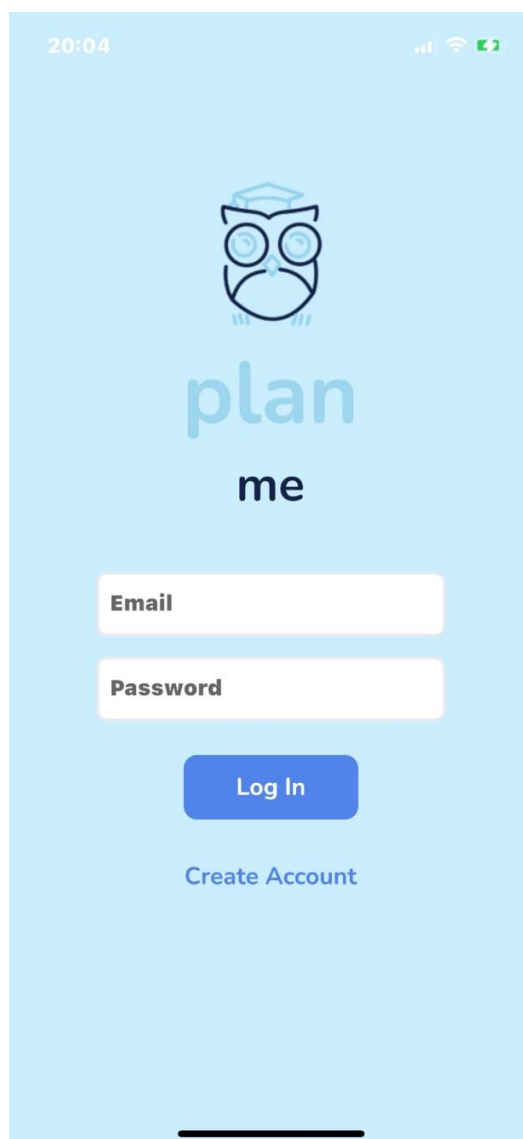
Icon ของ Application



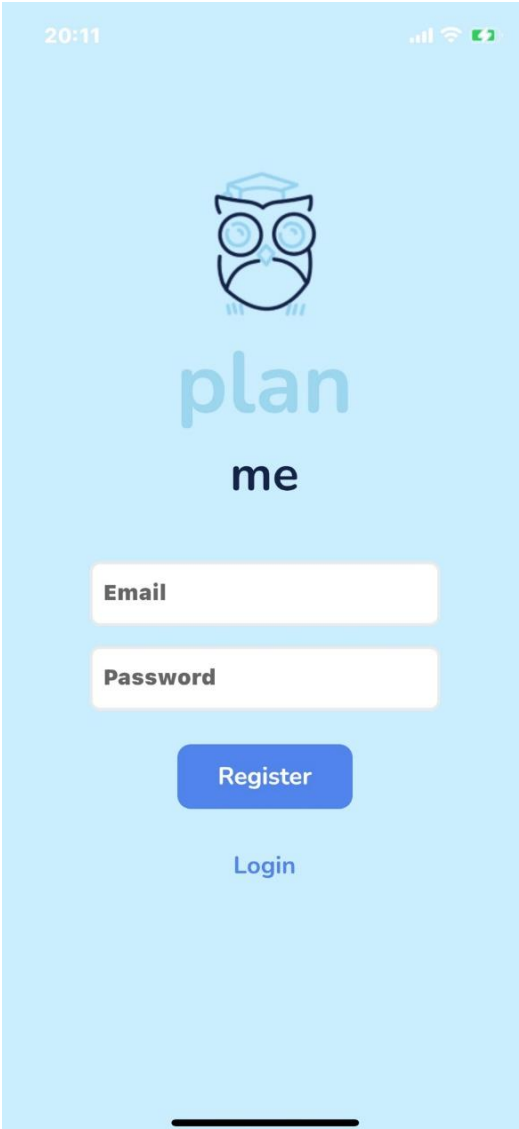
Logo ของ Application



2. ดีไซน์เบื้องต้นของแอปพลิเคชันซึ่งประกอบด้วย 6 หน้าหลัก คือ
- 1) Login Page เป็นหน้าสำหรับการเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน



- 2) Register Page เป็นหน้าสำหรับการลงทะเบียนของผู้ใช้ยังไม่มีบัญชี
เข้าใช้งานของแอปพลิเคชัน



20:11

plan
me

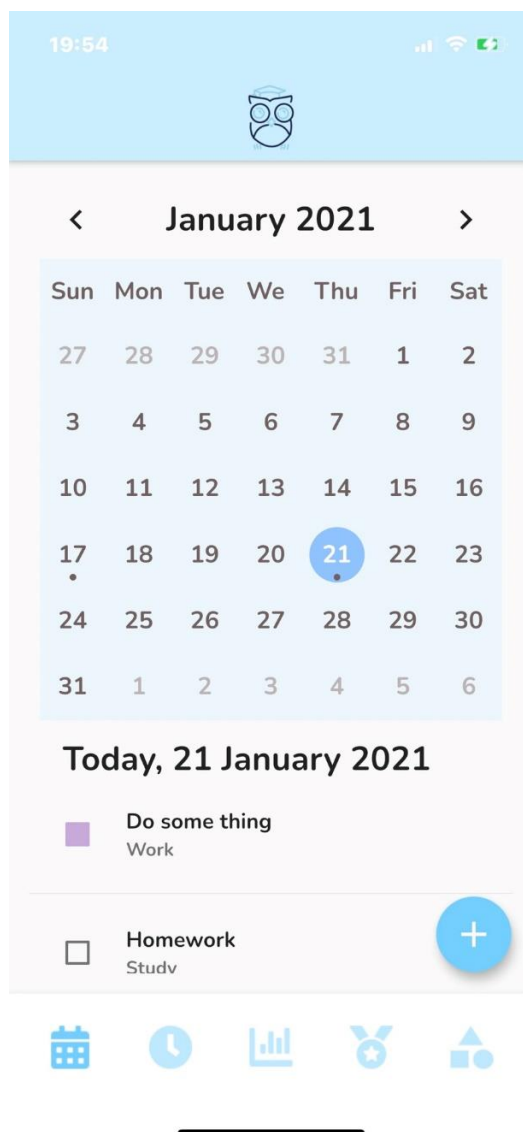
Email

Password

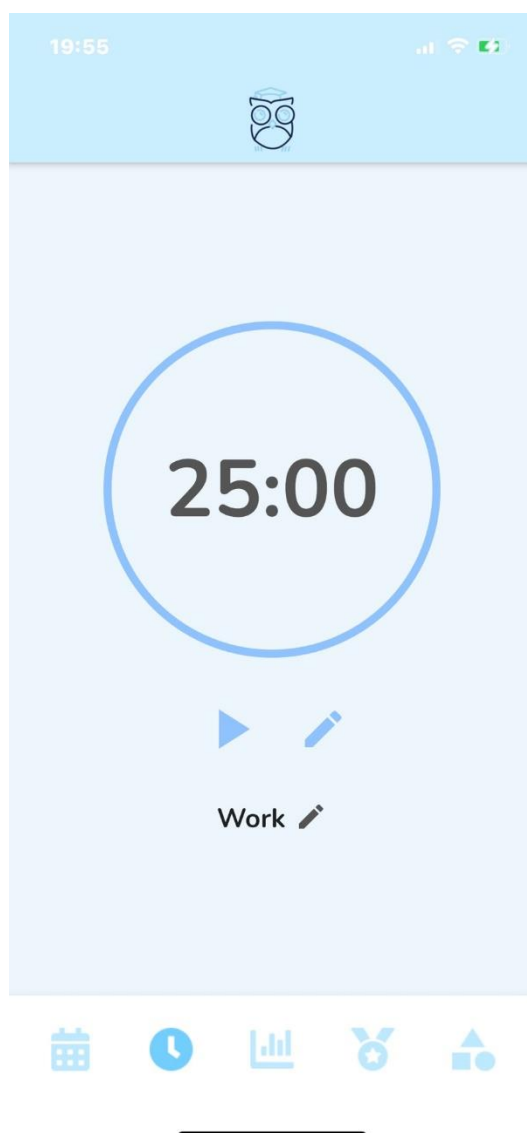
Register

Login

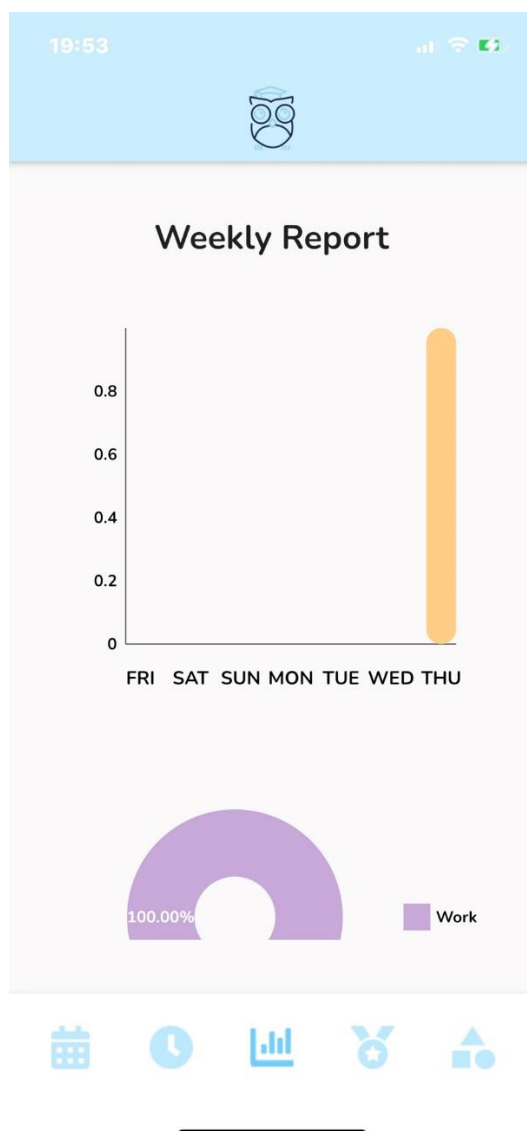
- 3) Calendar Page เป็นหน้าสำหรับแสดงปฏิทินต่าง ๆ ให้ผู้ใช้สามารถเพิ่มกิจกรรมต่าง ๆ ลงในปฏิทินได้



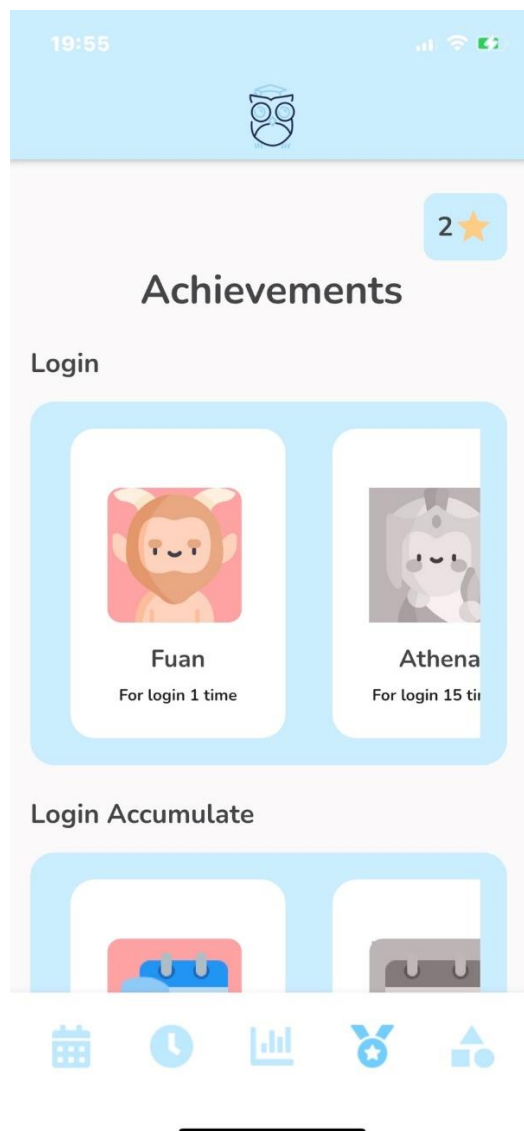
4) Timer Page เป็นหน้าสำหรับตั้งเวลานับถอยหลัง



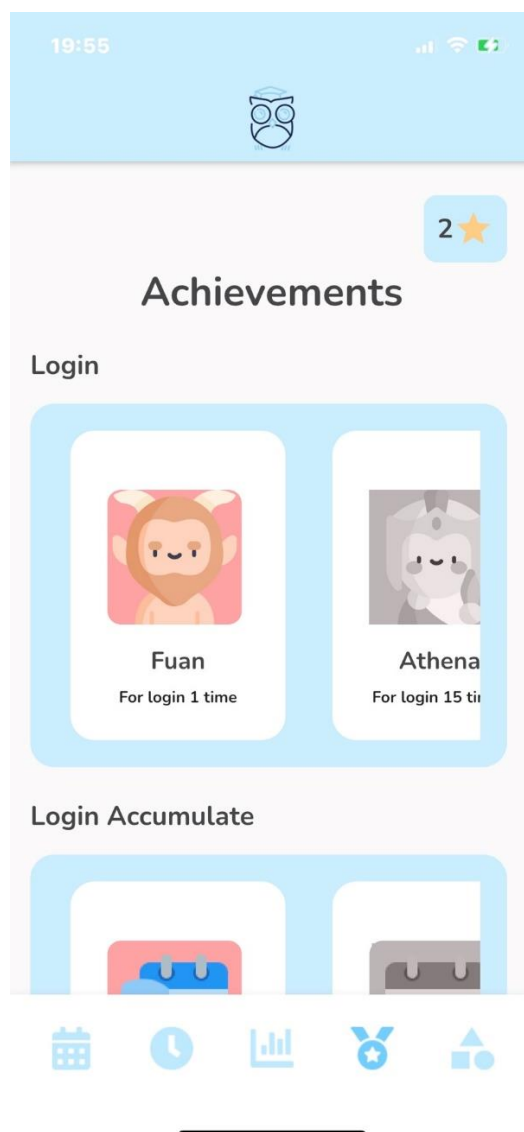
- 5) Report Page เป็นหน้าสำหรับการรายงานเวลาที่ใช้ไปในแต่ละวัน หรือแต่ละกิจกรรมโดยจะรายงานเป็นรายสัปดาห์



- 6) Achievement Page เป็นหน้าสำหรับการแสดงความสำเร็จต่าง ๆ ของผู้ใช้



- 7) My Category Page เป็นหน้าสำหรับแสดงหมวดหมู่ประเภทกิจกรรมของผู้ใช้งาน



เทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้

- 1) Agile Methodology คือแนวคิดในการทำงานที่ให้ความสำคัญในการสื่อสารกับผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายและการปรับปรุงพัฒนาผลิตภัณฑ์อยู่ตลอดเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน
- 2) Flutter เป็น Software development kit ที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์ซึ่งพัฒนาโดย Google

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

- 1) X Code เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการจำลองการทำงานของแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการ iOS
- 2) Android Studio เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการจำลองการทำงานของแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการ Android
- 3) Visual Studio Code เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมเพื่อพัฒนาแอปพลิเคชัน

ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา

- 1) ภาษา Dart คือ ภาษาโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการที่หลากหลายเช่น iOS, android เป็นต้น
- 2) ภาษา Python คือ ภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุระดับสูง ถูกออกแบบมาให้โค้ดสามารถอ่านได้ง่าย ซึ่งผู้จัดทำใช้ Flask Library สำหรับการทำฝั่งเซิร์ฟเวอร์สำหรับการคำนวณและติดต่อฐานข้อมูล
- 3) ภาษา SQL เป็น Structure Query Language. ใช้สำหรับการจัดการข้อมูลที่อยู่ภายในฐานข้อมูล

รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนา (Software Specification)

- 1) Input/Output Specification

Input: การรับข้อมูลผ่านการสัมผัส (Touch Screen) ผ่านหน้าจอโทรศัพท์และแท็บเล็ต

Output: ระบบเมนูสำหรับโต้ตอบกับผู้ใช้ (User Interface)

2) Functional Specification

2.1 Calendar for To Do

สามารถกรอกรายการสิ่งที่ต้องทำแยกหมวดหมู่ประเภท กำหนดวันที่ต้องส่ง

2.2 Countdown Timer

สามารถจับเวลานับถอยหลังและจัดสรรให้อยู่ตามหมวดของกิจกรรมได้

2.3 Report Every Week

แสดงรายงานการใช้งานแอปพลิเคชันรายวันย้อนหลัง 1 สัปดาห์ และแยกตามหมวดหมู่

2.4 Achievement

ระบบความสำเร็จช่วยให้ผู้ใช้งานมีแรงจูงใจในการดำเนินกิจกรรมให้ได้บรรลุตามเป้าหมายโดยจะเป็นลำดับขั้นไปตามการใช้งานแอปพลิเคชัน

2.5 My Category

ระบบที่ใช้ในการเพิ่ม/ลด หมวดหมู่ที่ผู้ใช้งานสร้าง เพื่อแบ่งแยกประเภทของกิจกรรมต่าง ๆ ออกเป็นแต่ละประเภท

ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา

- ภาษาที่แสดงผลในแอปพลิเคชันเป็นภาษาอังกฤษทั้งหมด
- ไม่สามารถใช้งานหลายบัญชีได้ในโทรศัพท์เครื่องเดียว
- สามารถใช้งานได้ในโทรศัพท์และแท็บเล็ตเท่านั้น

กลุ่มผู้ใช้งาน

ผู้ใช้งานที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป และมีความต้องการที่จะทำแพลนเนอร์ เพื่อจัดระเบียบตารางชีวิตประจำวันของตน ซึ่งเหมาะสมกับหลากหลายวัย หลายอายุ ไม่ว่าจะเป็นมัธยม มหาวิทยาลัย หรือวัยทำงาน ก็สามารถนำ Plan Me ไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองได้

Source Code: <https://github.com/ggolfz/planme>

ผลการทดสอบโปรแกรม

โปรแกรมโดยรวมสามารถทำงานได้ดี สามารถเพิ่ม/ลบ กิจกรรมต่าง ๆ ได้ เวลาที่จับได้มีความเที่ยงตรงและสามารถป้องกันการออกจากแอปแต่เวลายังเดินอยู่ได้ รวมถึงสามารถเพิ่ม/ลบ หมวดหมู่ของกิจกรรมได้

ปัญหาและอุปสรรค

ในขณะพัฒนา พบว่ามี บั๊ก ที่เกิดขึ้นจากตัวระบบและไม่ทราบสาเหตุที่แน่ชัด แต่ ณ ปัจจุบันได้ถูกแก้ไขแล้ว

แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับการทำงานอื่น ๆ ในขั้นต่อไป

สามารถเพิ่มในส่วนของการลงชื่อเข้าใช้ออกและการใช้งานร่วมกับผู้ใช้คนอื่น

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

แอปพลิเคชันแพลนเนอร์สามารถใช้สำหรับการจัดการตารางเวลาได้ และสามารถจัดหมวดหมู่ของกิจกรรมต่าง ๆ ได้ ซึ่งผู้พัฒนาเสนอแนะว่าสามารถเพิ่มเติมในส่วนของการความสำเร็จและการใช้งานร่วมกับผู้ใช้คนอื่นเข้าไปจะทำให้แอปพลิเคชันมีความน่าสนใจมากขึ้น

บรรณานุกรม (Reference)

เรียนภาษา Dart แบบก้าวกระโดดสำหรับคนเขียน Java สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม พ.ศ.2563 จากเว็บไซต์ <https://www.borntodev.com/2020/04/11/เรียน-dart-แบบก้าวกระโดด/>

6 Reason Why You Should Use a Daily Planner สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน พ.ศ.2563 จากเว็บไซต์ <https://www.psychologytoday.com/us/blog/living-the-questions/201808/6-reasons-why-you-should-use-daily-planner>

Agile คืออะไร สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน พ.ศ.2563 จากเว็บไซต์ <https://medium.com/fastwork-engineering/agile-คืออะไร-เริ่มใช้งานอย่างไร-ab749306d96e>

Cross Platform Mobile Development สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน พ.ศ.2563 จากเว็บไซต์ <https://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/cross-platform-mobile-development>

Flutter Documentation สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน พ.ศ.2563 จากเว็บไซต์ <https://flutter.dev/docs>

Productivity. 101: An Introduction to The Pomodoro Technique สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน พ.ศ.2563 จากเว็บไซต์ <https://lifehacker.com/productivity-101-a-primer-to-the-pomodoro-technique-1598992730>

Python คืออะไร สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน พ.ศ.2563 จากเว็บไซต์ <https://saixiii.com/python-programming/>

SQL คืออะไร สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน พ.ศ.2563 จากเว็บไซต์ <https://saixii.com/sql-statement/>

รายชื่อผู้พัฒนา

1) นายวิศรุต กิตติเจริญพรงาม

สถานที่ติดต่อ: 14/43 (ทาวน์เฮ้าส์) หมู่ 2 ซอยจอมทอง 3 ถนนจอมทอง
แขวงจอมทอง เขตจอมทอง จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10150

เบอร์ติดต่อ: 0954840138

Email: wisarutgolf11@gmail.com

2) นางสาวแก้วเพชร แซ่ลี

สถานที่ติดต่อ: 51 ซอยสุขสวัสดิ์ 30 แยก 2 แขวงบางปะกอก เขต
ราษฎร์บูรณะ จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10140

เบอร์ติดต่อ: 0959476953

Email: kaewketsaelee@gmail.com

3) นางสาวธัญรดา มหาสุคนธ์

สถานที่ติดต่อ: นิรันดร์วิลล 1 เลขที่ 99 (95/253) ซอยรามคำแหง 2 ซอย
23 แยก 4 แขวงประเวศ เขตประเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10250

เบอร์ติดต่อ: 0927407036

Email: toontoon.trd@gmail.com

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.ณรงค์ฤทธิ์ วราภรณ์

สถานที่ติดต่อ เลขที่ 126 ถนนประชาอุทิศ แขวงทุ่งครุ เขตทุ่งครุ จังหวัด
กรุงเทพมหานคร 10140

เบอร์ติดต่อ: 024709816

Email: narongrit@sit.kmutt.ac.th

ภาคผนวก

ข้อตกลงในการใช้ซอฟต์แวร์ (Disclaimer)

ข้อตกลงในการใช้ซอฟต์แวร์

ซอฟต์แวร์นี้เป็นผลงานที่พัฒนาขึ้นโดย นายวิสรุต กิตติเจริญพรงาม นางสาวแก้วเกษร์ แซ่ลี นางสาวธัญรดา มหาสุคนธ์ จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ภายใต้การดูแลของ ผศ.ดร.ณรงค์ฤทธิ์ วราภรณ์ ภายใต้โครงการแพลนมี. ซึ่งสนับสนุน โดย สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ นักเรียนและนักศึกษาได้เรียนรู้และฝึกทักษะในการพัฒนาซอฟต์แวร์ ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์นี้จึง เป็นของผู้พัฒนา ซึ่งผู้พัฒนาได้อนุญาตให้สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ เผยแพร่ซอฟต์แวร์นี้ตาม “ต้นฉบับ” โดยไม่มีการแก้ไขดัดแปลงใดๆ ทั้งสิ้น ให้แก่บุคคลทั่วไปได้ใช้ เพื่อประโยชน์ส่วนบุคคลหรือประโยชน์ทางการศึกษาที่ไม่มีวัตถุประสงค์ในเชิงพาณิชย์ โดยไม่คิด ค่าตอบแทนการใช้ซอฟต์แวร์ ดังนั้น สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ จึงไม่มี หน้าที่ในการดูแล บำรุงรักษา จัดการอบรมการใช้งาน หรือพัฒนาประสิทธิภาพซอฟต์แวร์ รวมทั้ง ไม่รับรองความถูกต้องหรือประสิทธิภาพการทำงานของซอฟต์แวร์ ตลอดจนไม่รับประกันความเสียหายต่าง ๆ อันเกิดจากการใช้ซอฟต์แวร์นี้ทั้งสิ้น

License Agreement

This software is a work developed by Mr.Wisarut Kitticharoenphonngam, Ms.Kaewket Saelee, Ms.Thanrada Mahasukon from King Mongkut's University of Technology Thonburi under the provision of Asst. Prof. Dr.Narongrit Waraporn under Plan Me, which has been supported by the National Science and Technology Development Agency (NSTDA), in order to encourage pupils and students to learn and practice their skills in developing software. Therefore, the intellectual property of this software shall belong to the developer and the developer gives NSTDA a permission to distribute this software as an “as is ” and non-modified software for a temporary and non-exclusive use without remuneration to anyone for his or her own purpose or academic purpose, which are not commercial purposes. In this connection, NSTDA shall not be responsible to the user for taking care, maintaining, training or developing the efficiency of this software. Moreover, NSTDA shall not be liable for any error, software efficiency and damages in connection with or arising out of the use of the software.”

คู่มือการติดตั้ง Server

1.Create Virtual Machine using OS is Debian 10

2.Remote to Virtual Machine

3.Install Git by using

```
sudo apt update
```

```
sudo apt-get install
```

3.Install Docker

```
sudo apt-update
```

```
sudo apt-get install apt-transport-https ca-certificates\
curl gnupg-agent software-properties-common
```

```
curl -fsSL https://download.docker.com/linux/debian/gpg |
sudo apt-key add -
```

```
sudo apt-key fingerprint 0EBFCD88
```

```
sudo add-apt-repository \
"deb [arch=amd64] https://download.docker.com/linux/
debian \ $(lsb_release -cs) \
stable"
```

```
sudo apt-update
```

```
sudo apt-get install docker-ce docker-ce-cli containerd.io
```

4.Install Docker Compose

```
sudo curl -L "https://github.com/docker/compose/
releases/download/1.27.4/ docker-compose-$(uname -s)-
$(uname -m)" -o /usr/local/bin/docker-compose
```

```
sudo chmod +x /usr/local/bin/docker-compose
```

5.Deployment

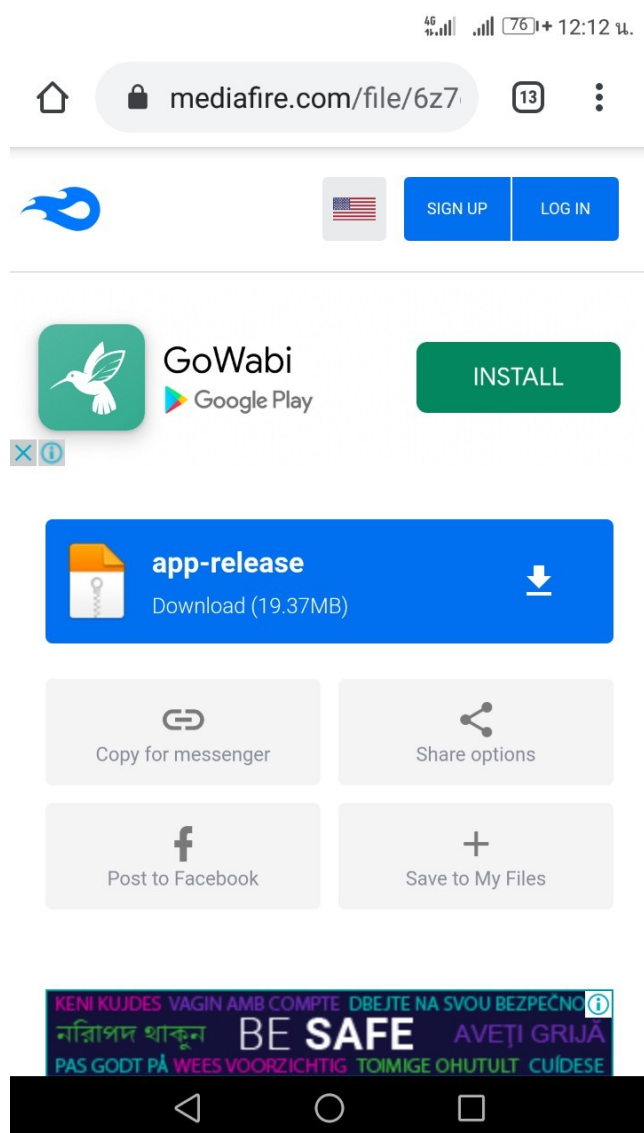
```
git clone https://github.com/ggolfz/planme.git
```

```
cd planme/server
```

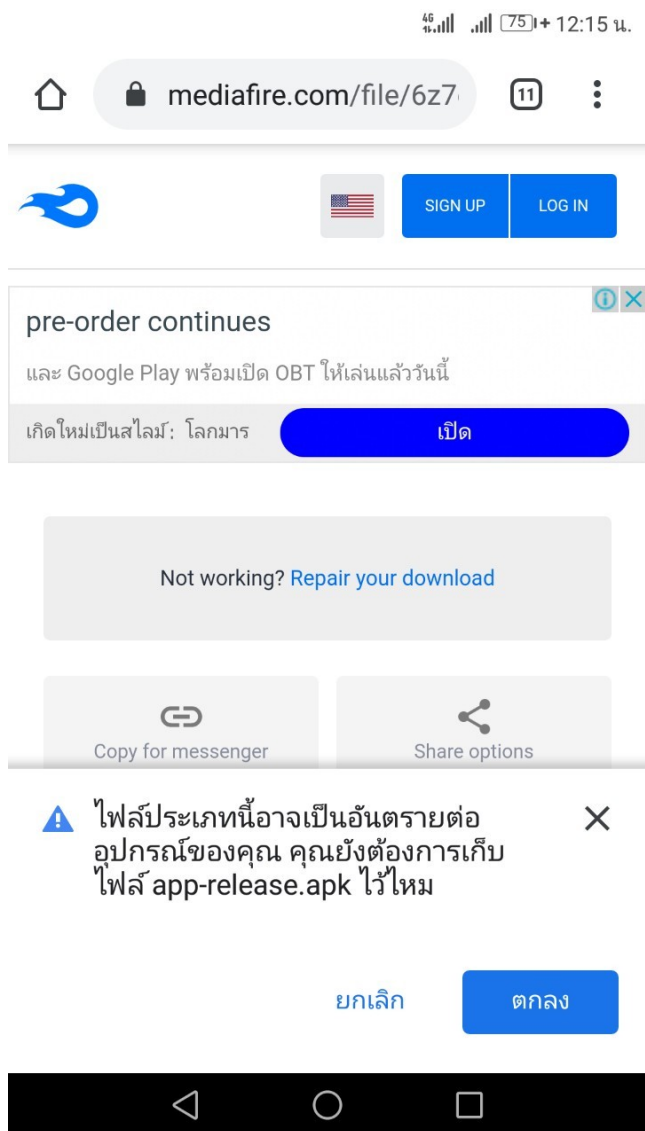
```
docker-compose up
```


คู่มือการติดตั้งและดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Plan Me

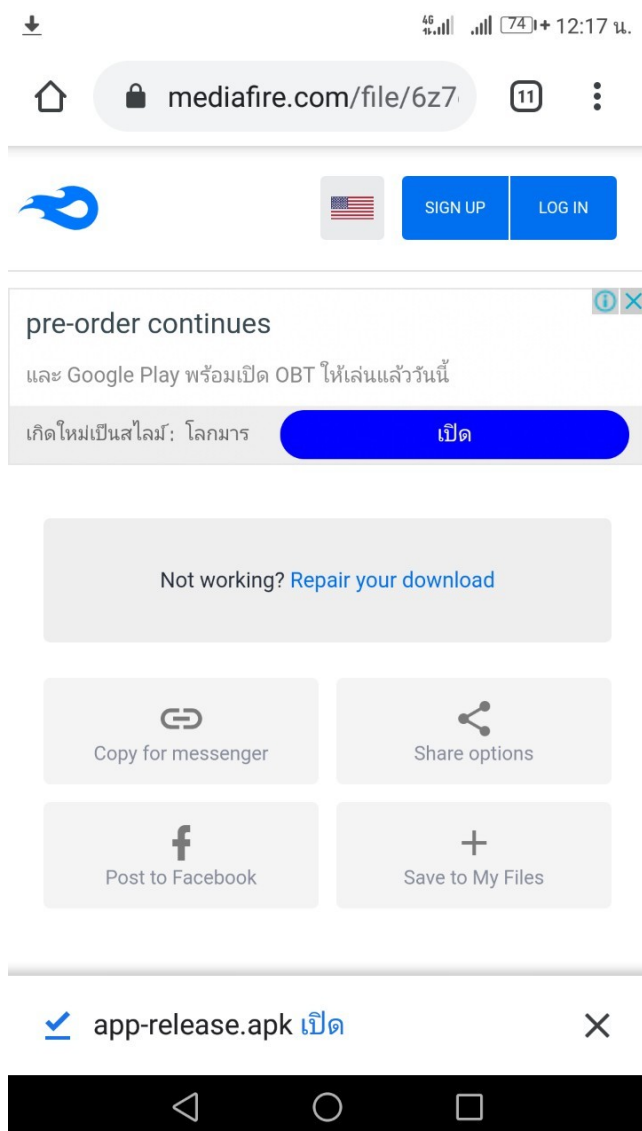
- 1) คลิกลิงก์สำหรับดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน https://www.mediafire.com/file/bw1bj2bbtjboun8/planme_flutter.apk/file



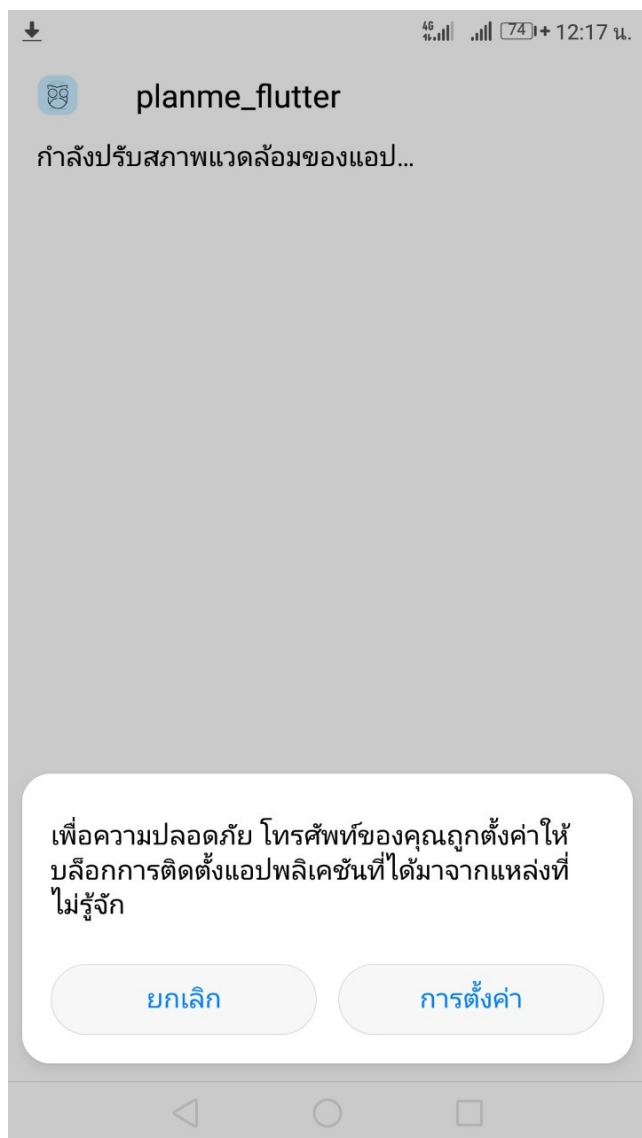
2) คลิก ตกลง เพื่อดาวน์โหลดไฟล์



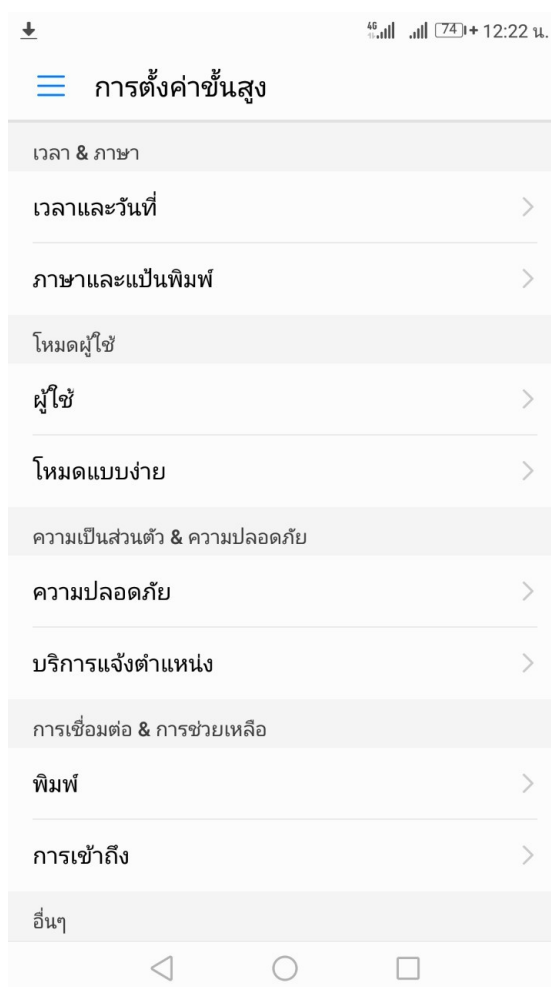
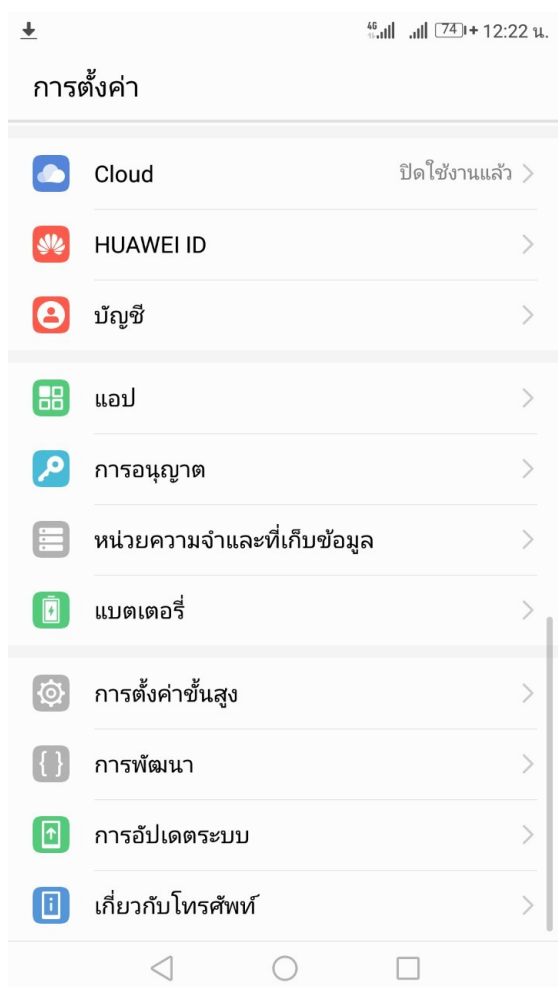
3) คลิก เปิด เมื่อดาวนโหลดไฟล์เสร็จสิ้น



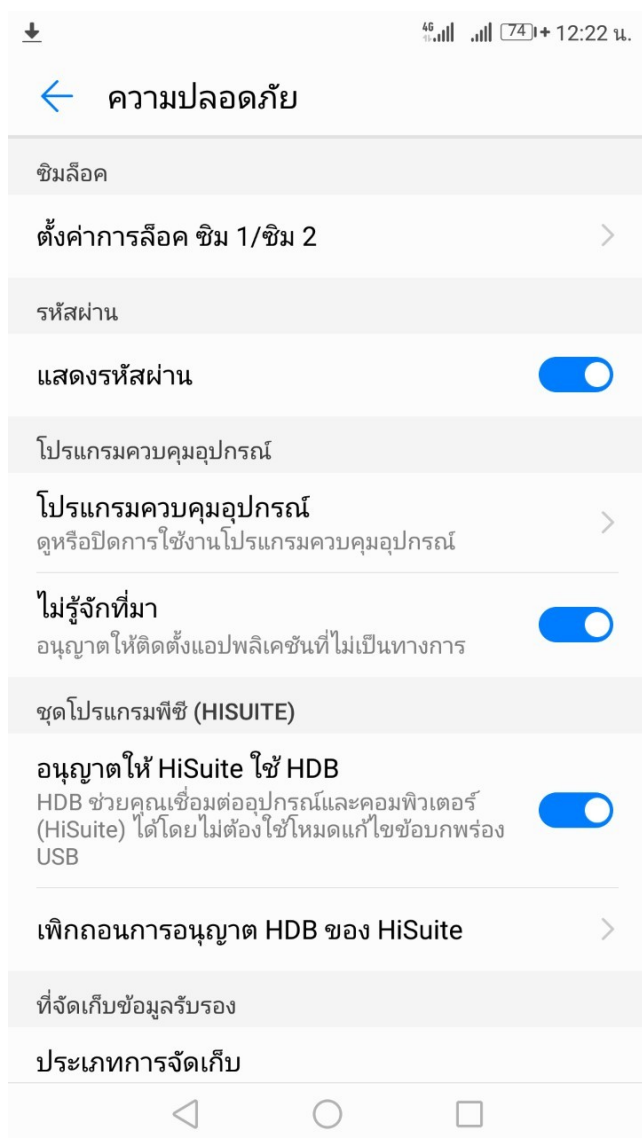
4) เปลี่ยนการตั้งค่าของโทรศัพท์เพื่อให้สามารถติดตั้งแอปพลิเคชันได้



4.1 เลือกหัวข้อการตั้งค่าขั้นสูง จากนั้นไปที่หัวข้อ ความเป็นส่วนตัว & ความปลอดภัย เลือกความปลอดภัย



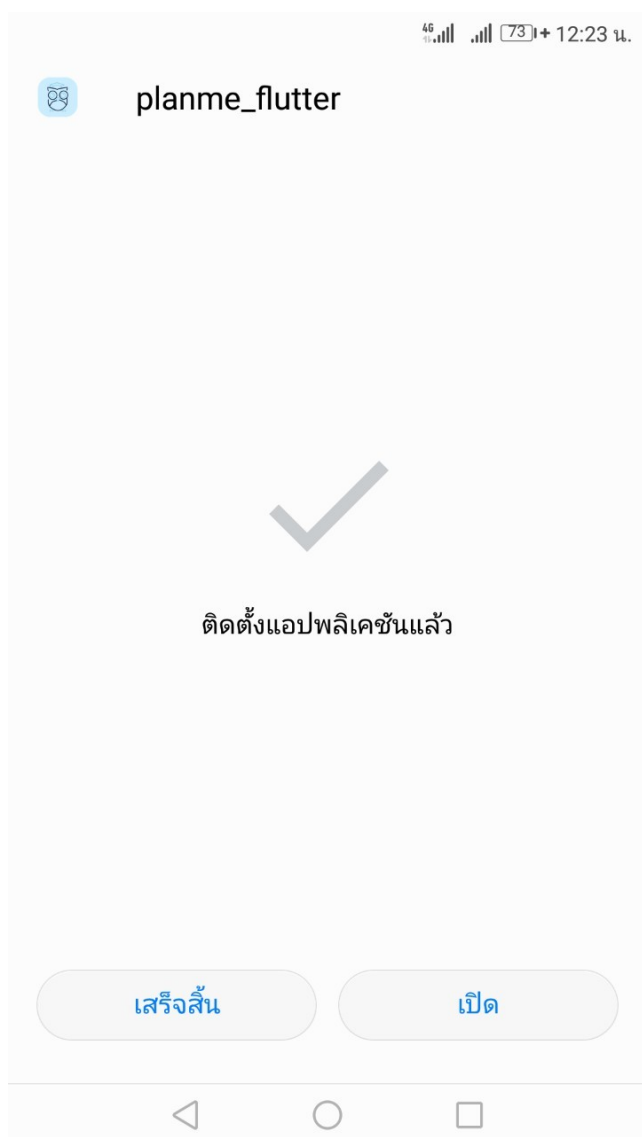
4.2 เปิดใช้งาน ไม่รู้จักที่มา เพื่ออนุญาตให้ติดตั้งแอปพลิเคชันได้



5) จากนั้นกลับมาที่ไฟล์ที่ดาวน์โหลดไว้ คลิกติดตั้งเพื่อทำการติดตั้งแอปพลิเคชัน



6) เมื่อแอปพลิเคชันติดตั้งเสร็จ กด เปิด เพื่อเริ่มต้นใช้งานแอปพลิเคชัน



7) กรอก Email และ Password หรือ สมัครสมาชิกเพื่อใช้งาน
แอปพลิเคชัน Plan Me

