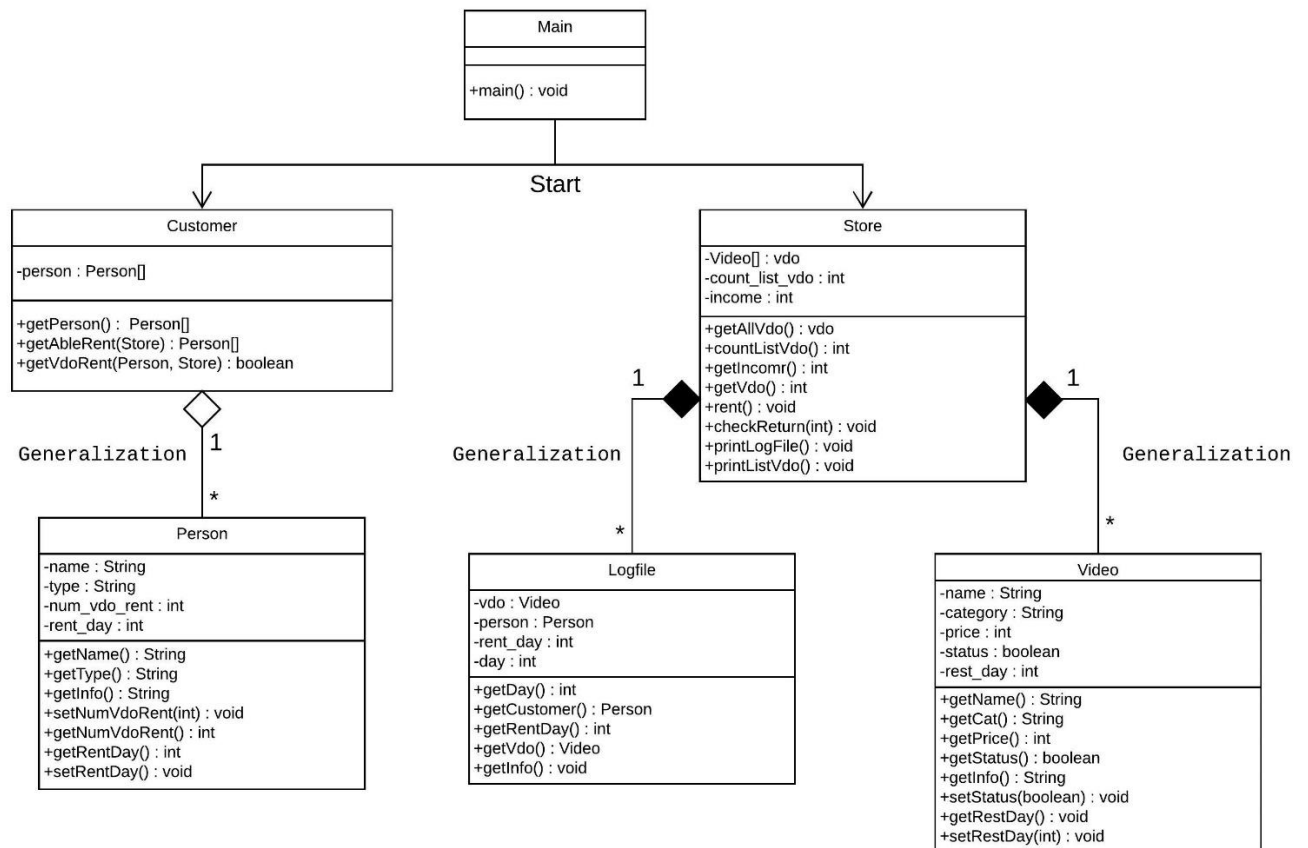


## เอกสารการใช้งานโปรแกรม

- UML

### UML Video Rental Store



ในโปรแกรมประกอบด้วย Class Main, Customer, Logfile, Person, Store และ Video โดยในการ compile และ run นั้นทำแค่กับ Class Main เพราะมันจะไปทำการ Start ส่วนที่เหลือให้เอง โดยจะทำทั้งหมด 35 วัน และในแต่ละวันจะมีการปรี้นข้อมูลของแต่ละวันออกมาดู

- Class Main

ภายใน Class จะมีเพียง method main เพื่อสำหรับ run program โดยมันจะทำการสร้างการจำลองการยืมทั้งหมด 35 วัน และในแต่ละวันจะทำการ check การคืนของลูกค้ายกก่อนที่จะเริ่มการยืมในอีกวันหนึ่ง ซึ่งในแต่ละวันจะให้ลูกค้าทุกคนที่สามารถยืมได้มายืม หรือจนกว่าวิดีโอจะไม่พอแก่การยืม

- Class Customer

ใน Class จะเป็นการเริ่มสร้างลูกค้าขึ้นมาจำนวน 10 คน Method ที่ใช้ก็จะเป็นการเลือกลูกค้าที่ยังสามารถยืมหนังได้ return กลับไป และการเช็คว่าคุณนั้นสามารถยืมได้หรือไม่

- Class Person

เป็น Class สำหรับของแต่ละคน โดยแต่ละคนจะมี ชื่อ ประเภทของคนๆนั้น และจำนวนวิดีโอที่คนนั้นได้ทำการยืมไป Method ก็จะเป็นการเรียกดูค่าและการเช็คจำนวนของวิดีโอที่ยืมไปของแต่ละคน

- Class Store

Class นี้จะเป็นการสร้างวิดีโอขึ้นมาจำนวน 20 เรื่อง โดยจะมี Method ในการยืมวิดีโอและการคืนวิดีโอ รวมถึงที่ Method ใช้ในการสุ่มเลือกวิดีโอและวันให้กลับลูกค้านั้นๆ ซึ่งในแต่ละครั้งจะมีการทำประวัติเก็บไว้ภายใน Logfile

- Class Video

เป็น Class ให้แก่วิดีโอแต่ละเรื่อง โดยจะมี ชื่อ, ประเภทของวิดีโอ, ราคา, จำนวนวันที่เหลือจากการเช่า และสถานะของวิดีโอในการยืม ซึ่งจะมี Method ในการเรียกดูสถานะและเช็คค่าของวันที่เหลือของวิดีโอ

- Class Logfile

มีไว้สำหรับการบันทึกข้อมูลของแต่ละวัน โดยจะเก็บเป็น Object ของลูกค้าและวิดีโอของครั้งนั้นๆ และใช้ในการปรี้นข้อมูลของแต่ละวัน