

## บทที่ 1

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บริดจ์มีที่มาจากประเทศใดไม่มีหลักฐานระบุไว้แน่ชัด แต่สันนิษฐานได้ว่าน่าจะเกิดขึ้นครั้งแรกในแถบทวีปยุโรปประมาณปี ค.ศ.1860 แต่นักวิชาการบางกลุ่มก็ได้สันนิษฐานว่า กีฬาบริดจ์ น่าจะพัฒนามาจากไพ่ "วิสท์ (Whist)" ซึ่งเป็นการเล่นไพ่รูปแบบหนึ่งที่มีลักษณะการเล่นคล้ายๆ ไพ่บริดจ์ ซึ่งไพ่วิสท์นั้นพบครั้งแรกในประเทศอังกฤษ

กีฬาบริดจ์ จะต้องคิดคะแนนใส่กระดาน และเพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการแข่ง จึงต้องมีอุปกรณ์ที่ช่วยสำหรับการแข่งขันโดยเฉพาะ

#### อุปกรณ์ช่วยประมวลผลการแข่งขัน

1. Bridge Mate
2. Bridge Mate Server
3. Notebook Computer
4. Printer
5. Dealer Machine (เครื่องแจกไพ่)
6. Score Board

ยกตัวอย่าง

#### Bridge Mate

ใช้สำหรับบันทึกผลการแข่งขัน โดยนักกีฬาจดบันทึกข้อมูล แล้วส่งข้อมูลไปที่ Computer เพื่อเก็บข้อมูลไว้สำหรับประมวลผลการแข่งขัน

#### Bridge Mate Server

ใช้สำหรับเป็นอุปกรณ์รับสัญญาณไร้สายจาก Bridge Mate เพื่อนำข้อมูลส่งต่อไปยังโปรแกรมประมวลผล

## 1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. ป้อนผลลัพธ์ได้อย่างง่ายดายบนหน้าจอเดียว
2. ป้อนคำสั่งเดียวแล้วส่งไปยัง Bridgemate ทุกเครื่องทันที
3. หน้าจอขนาดใหญ่และการควบคุมที่สามารถเข้าถึงได้
4. เป็นการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เล่น

## 1.3 ขอบเขตของการศึกษา

การรักษาความปลอดภัย ของคะแนน และปุ่มฟังก์ชันที่ตั้งโปรแกรมได้สำหรับการควบคุมระบบ

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ

ใช้สำหรับบันทึกผลการแข่งขัน แล้วส่งข้อมูลไปที่ Computer เพื่อเก็บข้อมูลไว้สำหรับประมวลผลการแข่งขัน

## แผนการดำเนินการ

เดือน/สัปดาห์ ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	ระยะเวลาการทำงาน																			
	สิงหาคม				กันยายน				ตุลาคม				พฤศจิกายน				ธันวาคม			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1. ศึกษาการทำงานของอุปกรณ์ที่ใช้ในโครงการ																				
2. ออกแบบและจัดทำวงจรทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ไมโครคอนโทรลเลอร์ และตัวรับฝากของ																				
3. สั่งซื้ออุปกรณ์ตามแผนที่จัดเตรียมไว้																				
4. ออกแบบและจัดทำระบบฐานข้อมูลที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลการเปิดตู้รับฝากของ																				
5. ออกแบบและพัฒนา Application																				

เดือน/สัปดาห์ ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	ระยะเวลาการทำงาน																			
	มกราคม				กุมภาพันธ์				มีนาคม				เมษายน				พฤษภาคม			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1. ออกแบบและจัดทำในส่วนของการแสดงผลข้อมูลบนจอมอนิเตอร์																				
2. ดำเนินการจัดวางระบบรับฝากของ																				
3. ดำเนินการจัดวางระบบ server																				