

NPBP (Application)

ตัวอย่างข้อมูลผู้ใช้

(Admin) Username : Admin, Password : Admin123

(User) Username : Kaepie, Password : Kaepie123

หัวข้อ	หน้า
วิธีการใช้งานแอปพลิเคชัน	
- วิธีการสมัครและการล็อกอิน	3
- ข้อมูลผู้พัฒนาและคำแนะนำการใช้งาน	5
- วิธีการแก้ไขข้อมูลผู้ใช้	6
- วิธีการสร้างอีเว้นท์	7
- วิธีการสร้างทีม	9
- วิธีการสร้างกิจกรรม	11
- วิธีเข้าร่วมอีเว้นท์ และ วิธีเข้าร่วมทีม	13
- วิธีแก้ไขข้อมูลอีเว้นท์	15
- วิธีแก้ไขกิจกรรม	17
- วิธีจัดการผู้เข้าร่วมอีเว้นท์	19
- วิธีจัดการผู้เข้าร่วมทีม	21
- วิธีเปิดรับผู้เข้าร่วมอีเว้นท์	24
ระบบของผู้ดูแลระบบ	
- หน้าหลักของ admin	25
- วิธีการเปลี่ยนรหัสผ่านของ admin	26

รายละเอียดของไฟล์ CSV

- องค์ประกอบของ account.csv และหลักการทำงาน	27
- องค์ประกอบของ event.csv และหลักการทำงาน	28
- องค์ประกอบของ teams.csv และหลักการทำงาน	29
- องค์ประกอบของ activity.csv และหลักการทำงาน	30
- องค์ประกอบของ chat.csv และหลักการทำงาน	31
- องค์ประกอบของ account_join_events.csv และหลักการทำงาน	32
- องค์ประกอบของ account_owner_events.csv และหลักการทำงาน	33
- องค์ประกอบของ event_activity.csv และหลักการทำงาน	34
- องค์ประกอบของ event_team.csv และหลักการทำงาน	35
- องค์ประกอบของ team_account.csv และหลักการทำงาน	36
- องค์ประกอบของ team_activity.csv และหลักการทำงาน	37
- องค์ประกอบของ team_chat.csv และหลักการทำงาน	38

Extra Features

1. ผู้จัดอีเว้นท์ กำหนดให้ผู้ร่วมทีมจัดอีเว้นท์ เป็นสมาชิกของทีมได้มากกว่า 1 ทีมในอีเว้นท์
ตนเอง
2. ผู้ใช้โปรแกรมสามารถปรับเปลี่ยน Theme ของ Application ได้

วิธีการใช้งานแอปพลิเคชัน

วิธีการสมัครและการล็อกอิน

The screenshot shows a mobile app interface for logging in. At the top, there are two buttons: 'Creator' on the left and 'Introduction' on the right. Below them is the title 'Log in'. There are two input fields: 'Username' with a person icon on the left and 'Password' with a lock icon on the left and an eye icon on the right. Below the input fields is a 'Log in' button. At the bottom, there is a link 'Don't Have account ? Sign up'. Numbered callouts point to the following elements: 1 points to the Username input field, 2 points to the Password input field, 3 points to the Log in button, 4 points to the Sign up link, 5 points to the Creator button, and 6 points to the Introduction button.

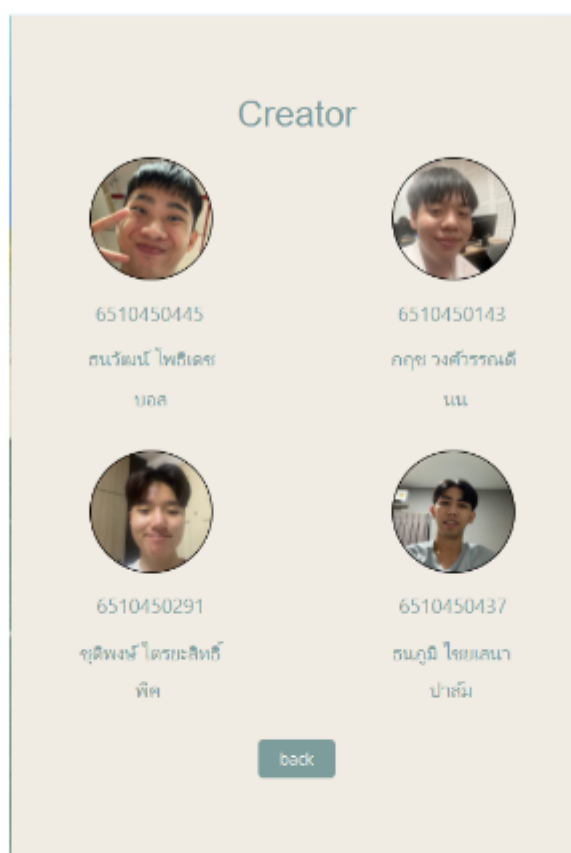
1. สามารถล็อกอินด้วย Username โดยใส่ที่ช่องหมายเลขที่ 1 (Username) และ Password ช่องหมายเลขที่ 2 (Password) ตามลำดับ
2. เมื่อกรอกข้อมูลเสร็จเรียบร้อยแล้วสามารถกดที่ปุ่มหมายเลขที่ 3 (Login) เพื่อที่จะลงชื่อเข้าใช้แอปพลิเคชัน
3. ถ้าหากว่ายังไม่มีบัญชีผู้ใช้ สามารถกดที่ปุ่ม Sign Up ในหมายเลขที่ 4 เพื่อทำการสมัครใช้งานแอปพลิเคชัน

4. เมื่อกดเข้ามาในปุ่มในหมายเลขที่ 4 (Sign Up) ในหน้าล็อกอินจะขึ้นหน้าต่างดังรูป

The image shows a 'Sign Up' form on a light beige background. At the top left is a 'Back' button. The title 'Sign Up' is centered. Below it are four input fields: 'Username', 'Name', 'Password', and 'ConfirmPassword'. Each field has a corresponding numbered arrow pointing to it from the right: 1 for Username, 2 for Name, 3 for Password, and 4 for ConfirmPassword. The Password and ConfirmPassword fields have an eye icon to toggle visibility. At the bottom is a 'Register' button with an arrow pointing to it from the right, labeled 5.

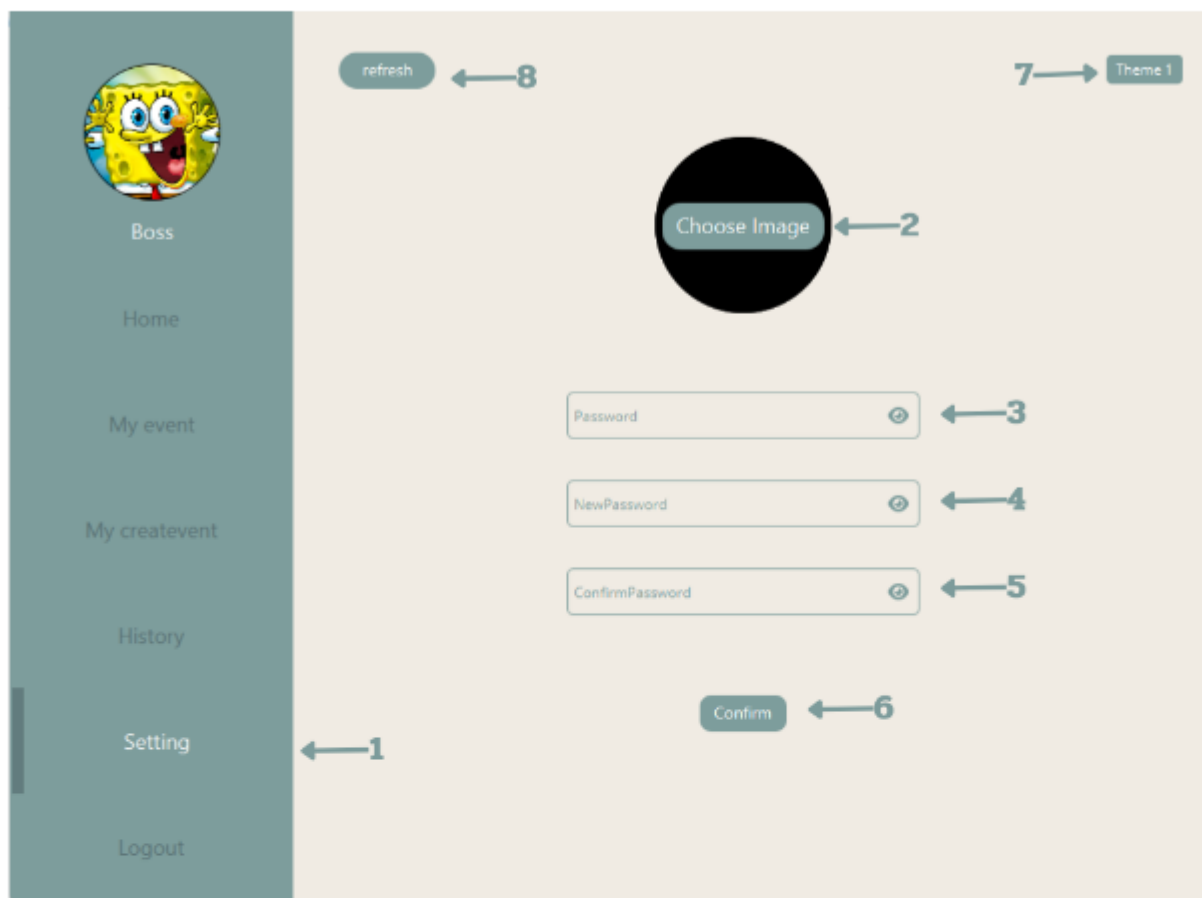
- 4.1) ป้อน Username ในช่องหมายเลขที่ 1 (Username) โดยไม่สามารถซ้ำกันได้ ป้อนชื่อที่ต้องการในช่องหมายเลขที่ 2 (Name) ป้อนรหัสผ่านและ ยืนยันรหัสผ่านในช่องหมายเลขที่ 3 (Password) และช่องหมายเลขที่ 4 (ConfirmPassword) ตามลำดับ โดยรหัสผ่านต้องมีอย่างน้อย 6 ตัว
- 4.2) กดปุ่มในหมายเลขที่ 5 (Register) เพื่อทำการสมัครเข้าใช้แอปพลิเคชัน

5. เมื่อกดเข้าปุ่มในหมายเลขที่ 5 (ผู้พัฒนา) ในหน้าล็อกอินจะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูป



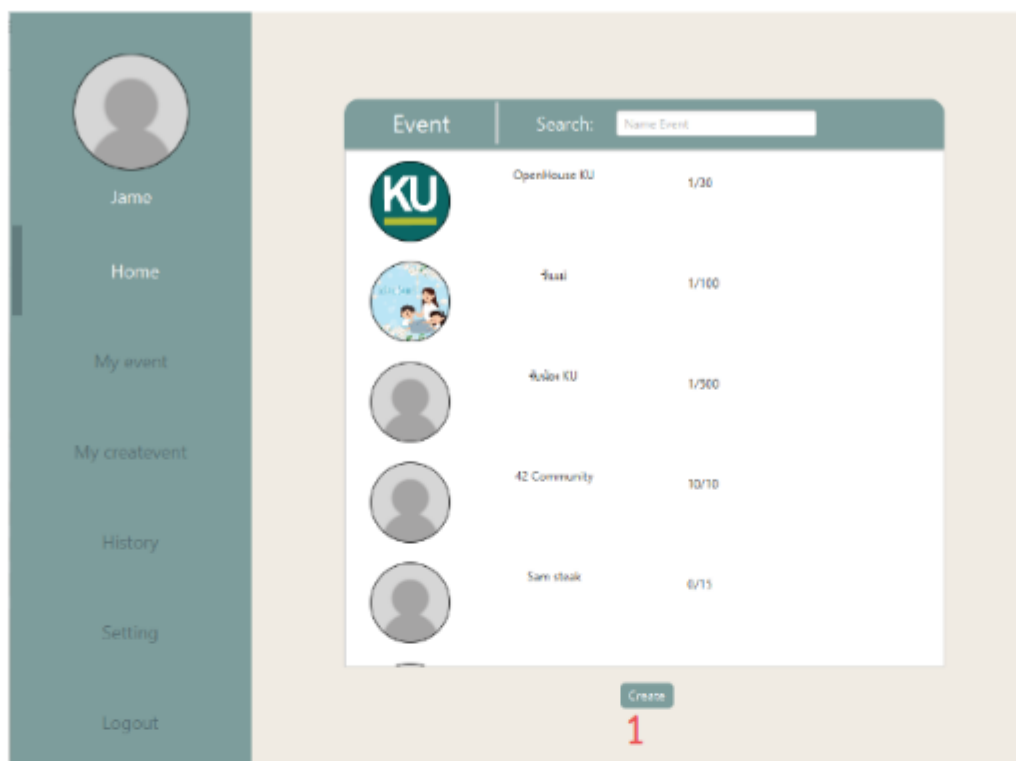
6. เมื่อกดเข้าปุ่มในหมายเลขที่ 6 (คำแนะนำ) ในหน้าล็อกอินจะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูป

วิธีการแก้ไขข้อมูลผู้ใช้

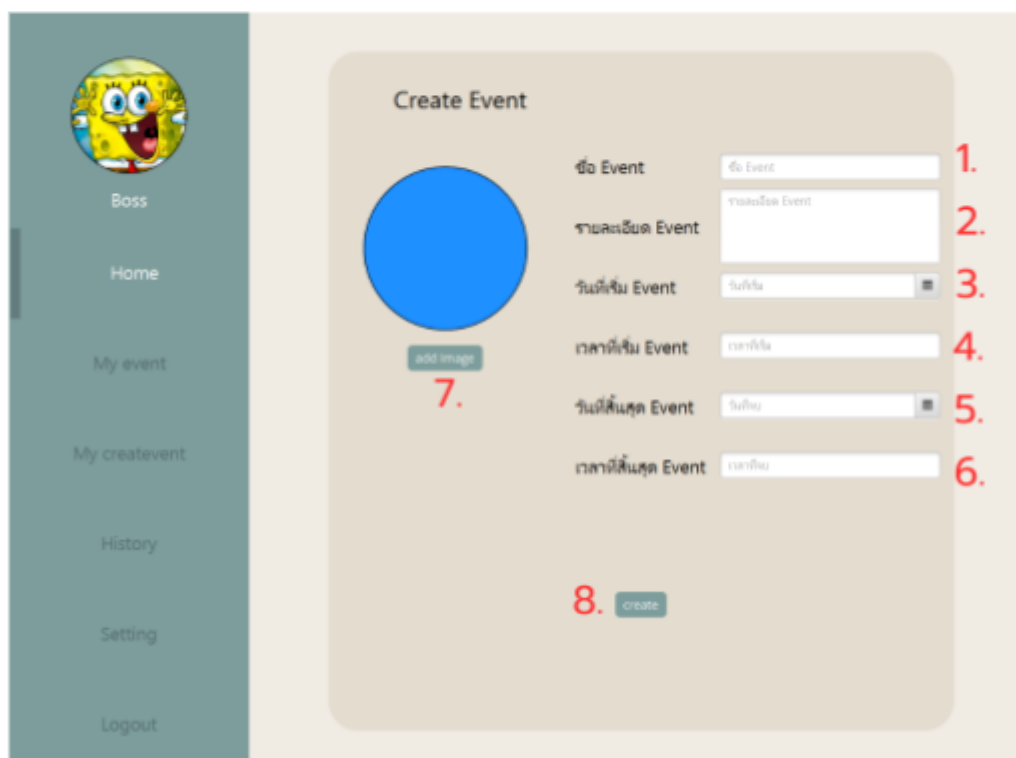


- 1.เมื่อกดเข้าปุ่มหมายเลขที่ 1 (Setting) ในหน้าขวาจะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูป
- 2.สามารถเปลี่ยนรูปด้วยการกดปุ่มที่ 2 (Choose Image) จะทำการเลือกรูปภาพที่จะเปลี่ยน
- 3.ป้อนรหัสผ่านเก่าที่ช่องในหมายเลขที่ 3 (Password) เพื่อที่จะทำการเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่
- 4.สามารถเปลี่ยนรหัสผ่านได้โดยทำการป้อนรหัสผ่านใหม่ที่ต้องการจะเปลี่ยนที่ช่องหมายเลขที่ 4 และป้อนรหัสผ่านใหม่อีกครั้งนึงในช่องหมายเลขที่ 5 เพื่อทำการยืนยันรหัสผ่าน
- 5.เมื่อกดปุ่มในหมายเลขที่ 6 (confirm) จะทำการแก้ไขข้อมูลของผู้ใช้
- 6.เมื่อกดปุ่มในหมายเลขที่ 7 (theme) จะทำการเปลี่ยน theme และต้องกดปุ่มหมายเลข 8 (refresh) 1 ครั้ง ดังรูป

วิธีการสร้างอีเว้นท์



1. สามารถสร้างอีเว้นท์ได้โดยทำการกดที่ปุ่มในหมายเลขที่ 1 (Create) ในหน้า Home จะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูป



2. ใส่ชื่อของอีเว้นท์, รายละเอียดอีเว้นท์, วันที่เริ่มอีเว้นท์, เวลาที่เริ่มอีเว้นท์, วันที่สิ้นสุดอีเว้นท์, เวลาที่สิ้นสุดอีเว้นท์ ในช่องหมายเลขที่ 1, 2, 3, 4, 5, 6 ตามลำดับ และสามารถใส่รูปอีเว้นท์ได้โดยการกดที่ปุ่มในหมายเลขที่ 7 เพื่อทำการเพิ่มรูปภาพ
3. ในช่องหมายเลขที่ 3 และ 5 ต้องใส่ format ให้ถูกต้องตาม format ดังนี้ MM/DD/YYYY เดือน/วัน/ปี เช่น 10/9/2023 11/21/2021
4. ในช่องหมายเลขที่ 4 และ 6 ต้องใส่ format ให้ถูกต้องตาม format ดังนี้ HH/MM ชั่วโมง/นาที เช่น 9:01 21:59
5. กดที่ปุ่มในหมายเลขที่ 8 (create) เพื่อทำการสร้างอีเว้นท์

วิธีการสร้างทีม

1. เลือกอีเว้นท์ที่ต้องการสร้างทีมเพื่อมาหน้า **My Create Event** จากนั้นเลือกปุ่ม **staff(4)**

2. เลือกปุ่ม **Create Team** เพื่อไปหน้าสร้างทีม

3. กรอกข้อมูล (1)ชื่อทีม (2)จำนวนสมาชิกของทีม (3)เวลาที่เปิดรับสมัคร (4)วันที่เปิดรับสมัคร (5)เวลาที่ปิดรับสมัคร (6)วันที่ปิดรับสมัคร


- 3.1) ชื่อของทีมที่สร้างใหม่จะต้องไม่ซ้ำกับชื่อทีมที่มีอยู่แล้วในอีเวนต์นี้
- 3.2) การใส่ข้อมูลเวลาใน (3)เวลาที่เปิดรับสมัคร และ (5)เวลาที่ปิดรับสมัคร ต้องใส่ตัวเลข 2 หลักในรูปแบบ ชั่วโมง:นาที เช่น 11:00 หากเป็นเลขหลักเดียวให้ใส่ 0 ด้านหน้า 1 ตัว เช่น 09:00
- 3.3) การใส่ข้อมูลวันใน (4)วันที่เปิดรับสมัคร และ (6)วันที่ปิดรับสมัคร ให้กดปุ่มแสดงปฏิทินแล้วเลือกวันที่ต้องการ

Create Staff Team


ชื่อทีม (1)

จำนวนคนในทีม (2)

เวลาที่เปิดรับ (3)

วันที่เปิดรับ (4)  ปุ่มแสดงปฏิทิน

เวลาที่ปิดรับ (5)

วันที่ปิดรับ (6) 

ปุ่มสร้างทีม

4. เมื่อกรอกข้อมูลครบแล้วให้กดปุ่ม **Create** เพื่อทำการสร้างทีม

วิธีการสร้างกิจกรรม

Peak

Home

My event

My createevent

History

Setting

Logout

My Create Event

Enroll :

Start date

Start time

End date

End time

จำนวนผู้สมัคร

OK

Name :

ฉันน้อง KU

Details :

1

details

Activity :

2

activity

Edit User :

3

edit user

Staff :

4

staff

1. ถ้าต้องการสร้างกิจกรรมของ อีเว้นท์ ให้กดไปที่ (2) activity
แต่หากต้องการสร้างกิจกรรมของ ทีม ให้กดไปที่ staff แล้วเลือกทีมที่ต้องการจะจัดกิจกรรม แล้ว กด ปุ่ม Activities
2. กดปุ่ม create

[illegible]

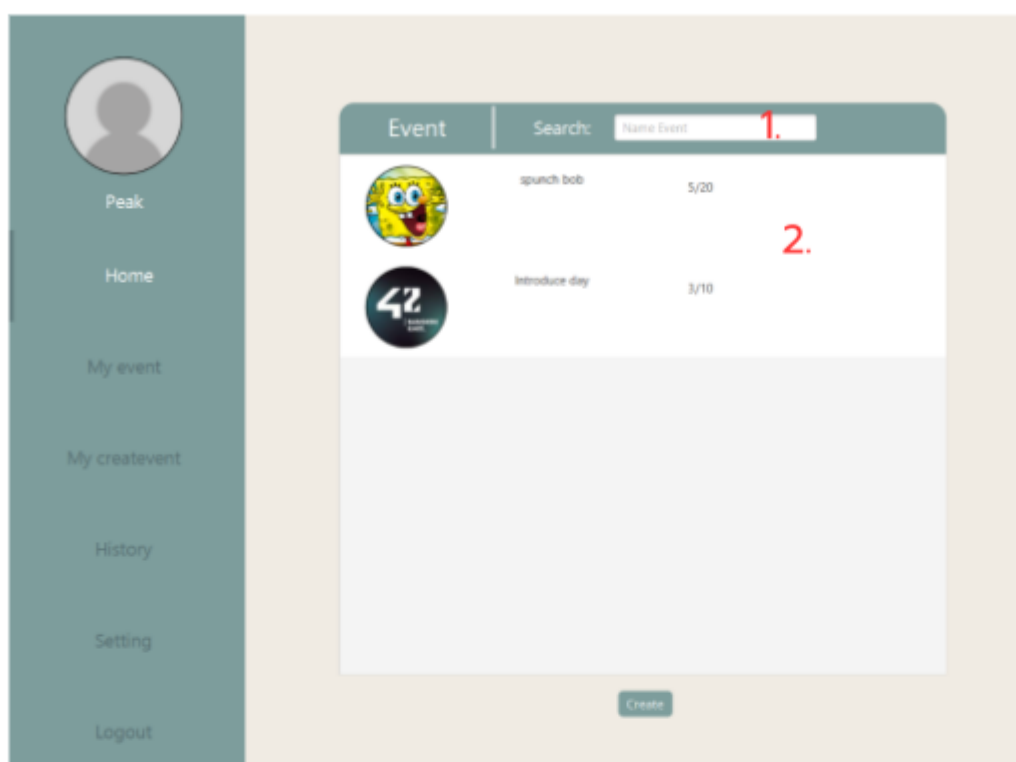
Create Activity

ชื่อกิจกรรม	<input style="width: 90%;" type="text"/>
วันเริ่มกิจกรรม	<input style="width: 90%;" type="text"/>
เวลาเริ่มกิจกรรม	<input style="width: 90%;" type="text" value="hh:mm:ss"/>
วันสิ้นสุดกิจกรรม	<input style="width: 90%;" type="text"/>
เวลาสิ้นสุดกิจกรรม	<input style="width: 90%;" type="text" value="hh:mm:ss"/>
รายละเอียดกิจกรรม	<input style="width: 90%;" type="text"/>

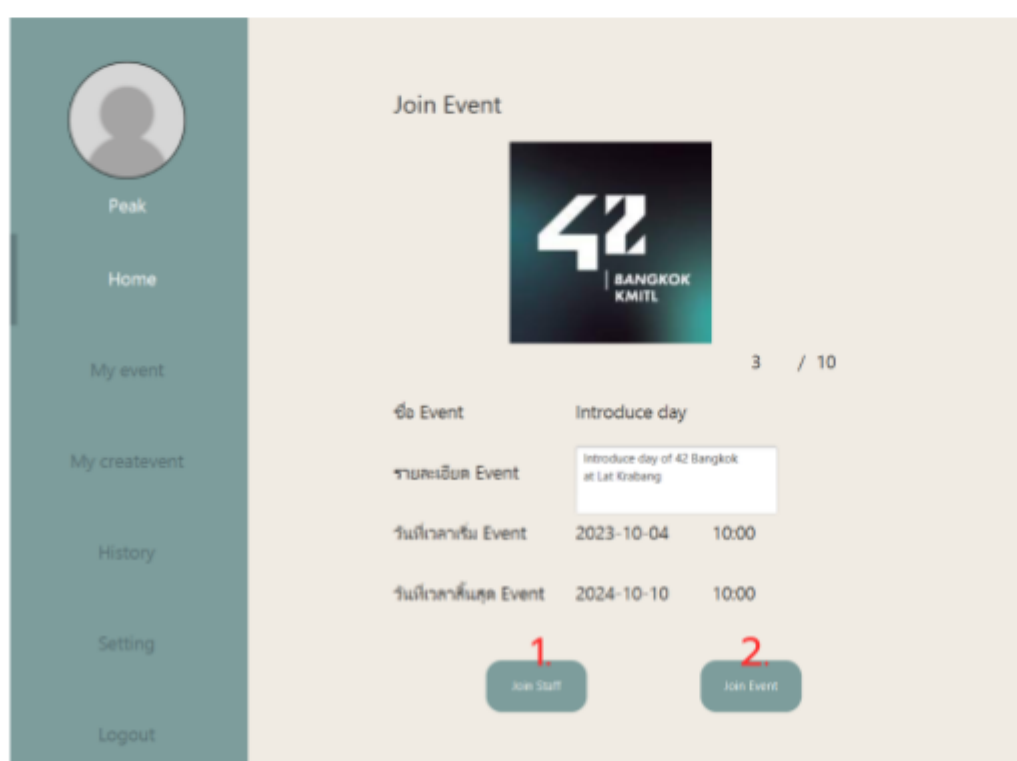
Back
Create

3. กรอกชื่อกิจกรรม วันที่เริ่ม เวลาที่เริ่ม วันสิ้นสุดกิจกรรม เวลาสิ้นสุด และ รายละเอียดกิจกรรม
 - 2.1 โดยที่วันจะต้องกรอกในรูปแบบ MM/DD/YYYY เดือน/วัน/ปี เช่น 10/9/2023
 - 2.2 โดยที่เวลาจะต้องกรอกในรูปแบบ hh:mm:ss เช่น เวลา 10 โมง ก็จะเป็น 10:00:00
4. โดยหลังจากกรอกข้อมูลครบถ้วนแล้วให้กดปุ่ม Create
ก็จะเป็นการสร้าง กิจกรรม

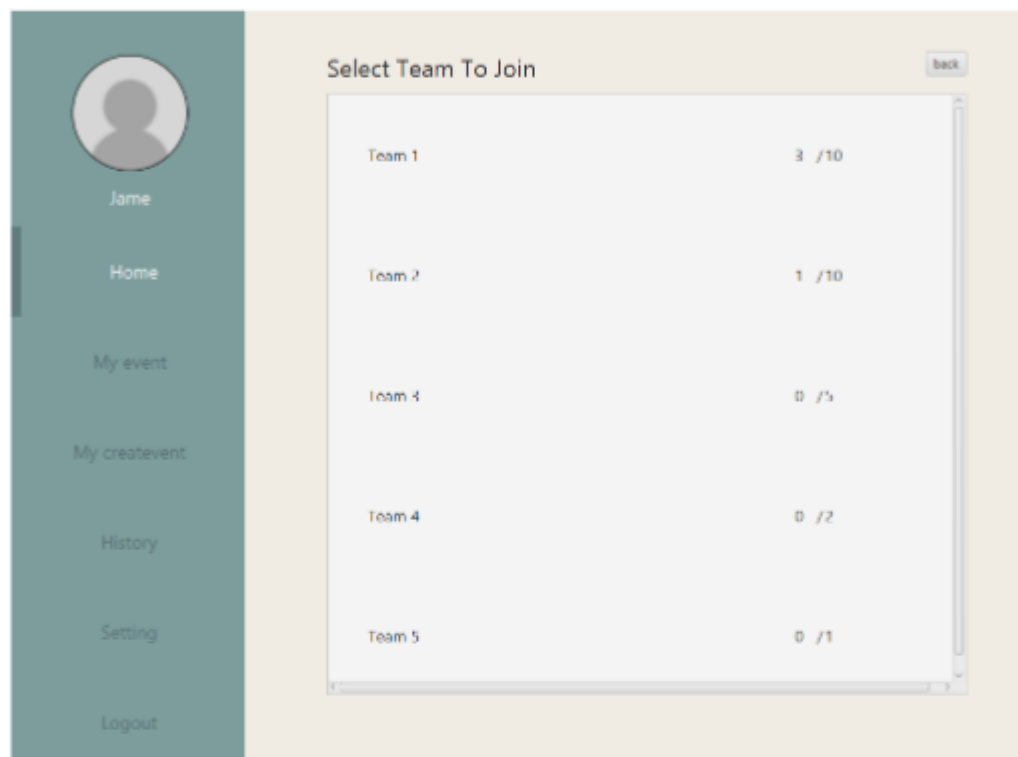
วิธีเข้าร่วมอีเว้นท์ และ วิธีเข้าร่วมทีม



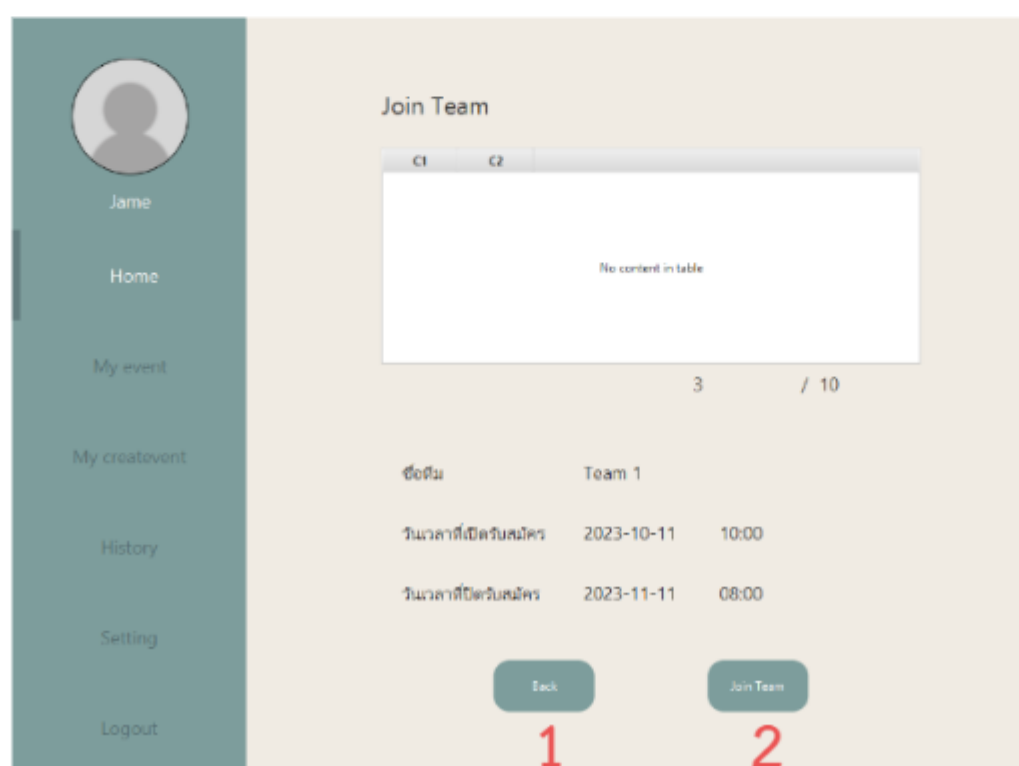
1. สามารถทำการค้นหาอีเว้นท์ที่ต้องการจะเข้าร่วมได้ทางช่องค้นหาในหมายเลขที่ 1
2. ในหน้า Home ทำการเลือกอีเว้นท์ที่ต้องการจะเข้าร่วมในหมายเลขที่ 2 เมื่อทำการกดเข้าไปในอีเว้นท์ที่เลือกจะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูปด้านล่าง โดยในหน้านี้จะแสดงรายละเอียดต่างๆ ของอีเว้นท์



3. หากต้องการเข้าร่วมอีเว้นท์ให้กด (2) **Join Event** เพื่อเข้าร่วมอีเว้นท์ หรือ หากต้องการเข้าร่วมเป็นทีมผู้จัดงาน ให้กดปุ่มในหมายเลขที่ (1) **Join Staff** จะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูปด้านล่าง



- 3.1) เมื่อเลือกทีมที่ต้องการ จะแสดงหน้าต่างดังรูปด้านล่าง จากนั้นกดปุ่ม (2) **Join Team** เพื่อเข้าร่วมทีม หรือ กด (1) **Back** เพื่อกลับไปหน้าเลือกทีมอีกครั้ง



วิธีแก้ไขข้อมูลอีเว้นท์

1. เลือกอีเว้นท์ที่ต้องการจะแก้ไข แล้วทำการคลิกเข้าไปในอีเว้นท์นั้นจะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูป

2. เมื่อกดปุ่มในหมายเลขที่ 1 (details) จะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูป

3. การแก้ไขข้อมูล

- 3.1) สามารถแก้ไข ชื่ออีเว้นท์, รายละเอียดอีเว้นท์, วันที่เริ่มอีเว้นท์, เวลาที่เริ่มอีเว้นท์, วันที่สิ้นสุดอีเว้นท์, เวลาที่สิ้นสุดอีเว้นท์ ในช่องหมายเลขที่ 1, 2, 3, 4, 5, 6 ตามลำดับ และสามารถใส่รูปอีเว้นท์ได้โดยการกดที่ปุ่มในหมายเลขที่ 7 เพื่อทำการเพิ่มรูปภาพ
- 3.2) ในช่องหมายเลขที่ 3 และ 5 ต้องใส่ format ให้ถูกต้องตาม format ดังนี้
MM/DD/YYYY เดือน/วัน/ปี เช่น 10/9/2023 11/21/2021
- 3.3) ในช่องหมายเลขที่ 4 และ 6 ต้องใส่ format ให้ถูกต้องตาม format ดังนี้ HH/MM
ชั่วโมง/นาที เช่น 9:01 21:59
- 3.4) กดที่ปุ่มในหมายเลขที่ 8 (edit) เพื่อทำการแก้ไขข้อมูลอีเว้นท์

วิธีแก้ไขกิจกรรม

Peak

Home

My event

My createvent

History

Setting

Logout

My Create Event

Enroll :

Start date

Start time

End date

End time

จำนวนผู้เข้าร่วม

OK

Name :

ชั้นเรียน KU

Details :

1

details

Activity :

2

activity

Edit User :

3

edit user

Staff :



4

staff

1. กดที่ปุ่ม My createevent จากนั้นกดที่ ปุ่มที่ 2 (activity)
2. กดไปที่รายชื่อกิจกรรมที่เราจะต้องแก้ไข

[illegible]

Edit Activity

ชื่อกิจกรรม	<input type="text" value="taro1"/>
วันเริ่มกิจกรรม	<input type="text" value="10/4/2023"/> 
เวลาเริ่มกิจกรรม	<input type="text" value="10:00"/>
วันสิ้นสุดกิจกรรม	<input type="text" value="10/11/2024"/> 
เวลาสิ้นสุดกิจกรรม	<input type="text" value="10:00"/>
รายละเอียดกิจกรรม	<input type="text" value="taro"/>

Back

Save Change

Delete

3. แก้ข้อมูลที่เรากำลังจะแก้ไขโดยให้อยู่รูปแบบเดิมของที่เราแก้ันั้นๆ
4. หลังจากที่เราแก้ข้อมูลนั้นแล้วให้กดปุ่ม **Save Change** ก็จะเป็นการแก้ไข กิจกรรมนั้น

การจัดการผู้เข้าร่วมอีเว้นท์

My Create Event

Enroll : Start date Start time End date End time จำนวนผู้เข้าร่วม

Name : จับมือ KU

Details : Activity :

Edit User : Staff :

1. กดปุ่มในหมายเลขที่ 3 (edit user) ในหน้า My Create Event จะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูป

User List

Non NotBan Palm NotBan toon NotBan ohm NotBan

UNBAN BAN

back

2. ทำการเลือก User ที่ต้องการจะจัดการในช่องหมายเลขที่ 1

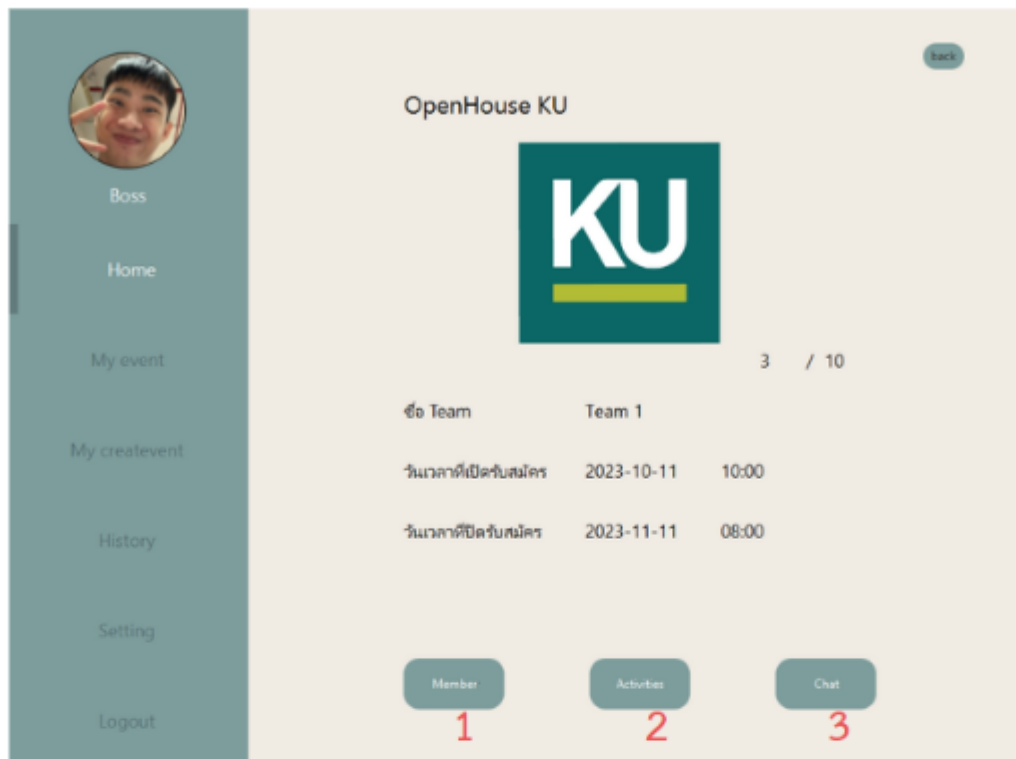
3. เมื่อกดปุ่มในหมายเลขที่ 2 (UNBAN) จะทำการยกเลิกการแบน User ที่เลือก
4. เมื่อกดปุ่มในหมายเลขที่ 3 (BAN) จะทำการแบน User ที่เลือก
5. เมื่อกดปุ่มในหมายเลขที่ 4 (Back) จะกลับไปหน้า My Create Event

การจัดการผู้เข้าร่วมทีม

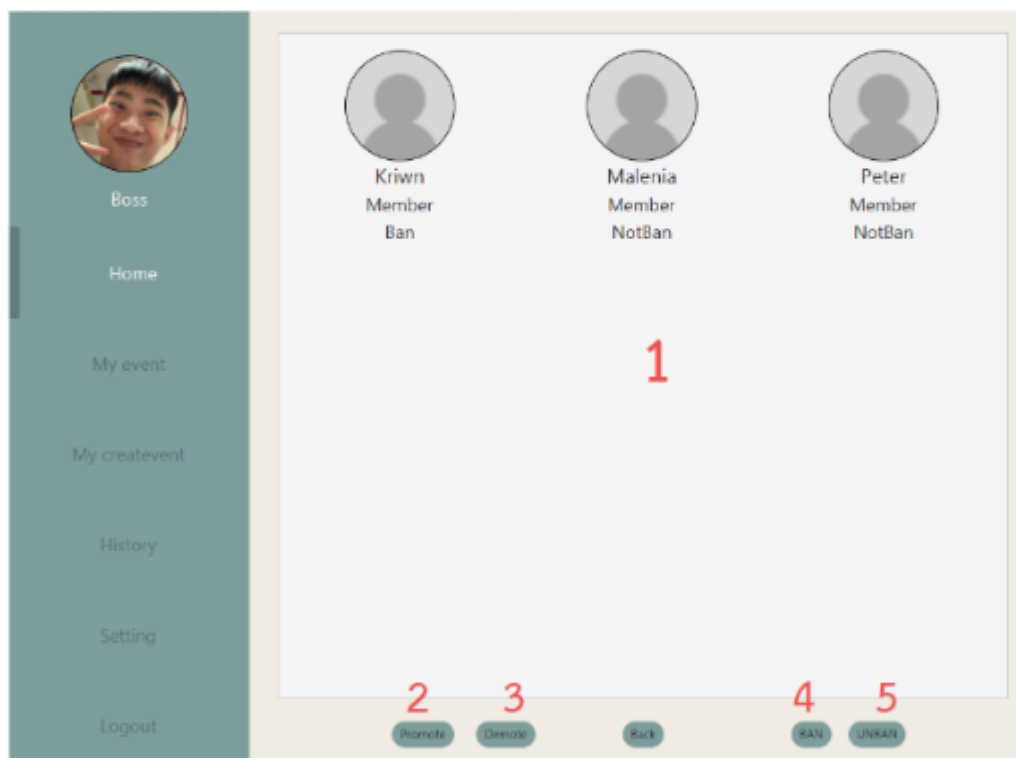
1. กดปุ่มในหมายเลข 4 (staff) ในหน้า My Create Event จะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูป

Team Name	Count / Total
Team 1	3 /10
Team 2	1 /10
Team 3	0 /5
Team 4	0 /2
Team 5	0 /1

2. เลือกทีมที่ต้องการ จะแสดงหน้าข้อมูลของทีมนั้นๆ ดังรูปด้านล่าง

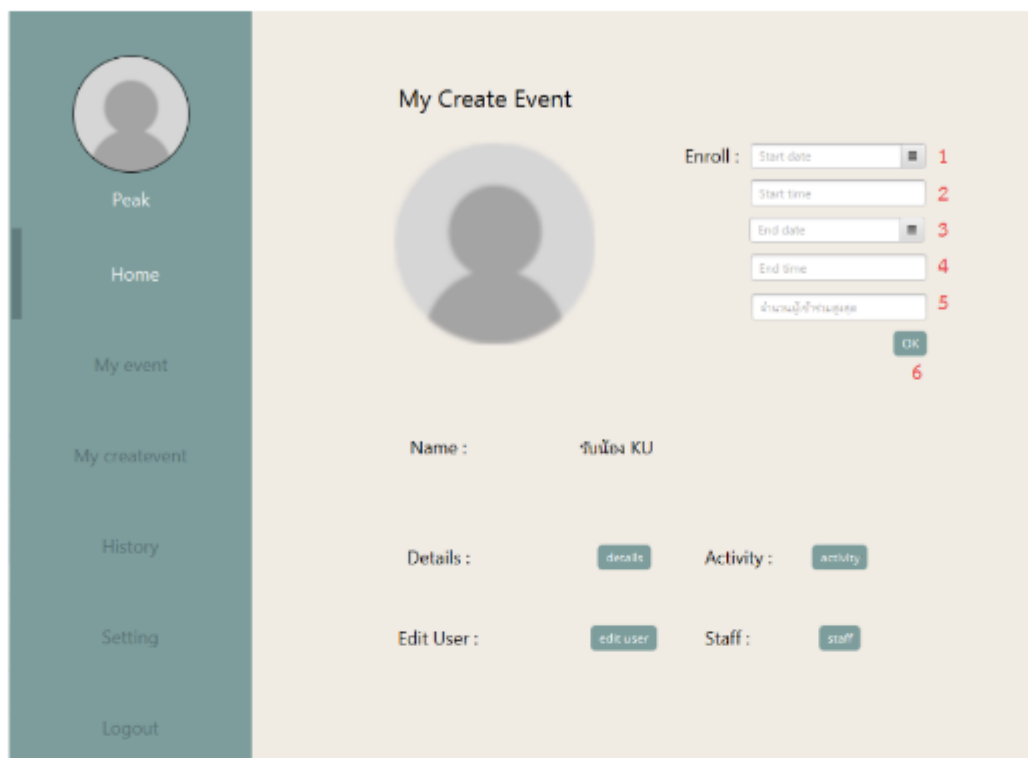


3. เลือกปุ่ม (1) Member จะแสดงสมาชิกทั้งหมดในทีมที่เลือก ดังรูปด้านล่าง



4. ทำการเลือกสมาชิกที่ต้องการจัดการใน (1) จากนั้นกดปุ่ม (2) (3) (4) (5) เพื่อจัดการสมาชิกในรูปแบบต่างๆ
- 4.1) (2) Promote ทำการเปลี่ยนตำแหน่งของสมาชิกจาก Member เป็น Head
 - 4.2) (3) Demote ทำการเปลี่ยนตำแหน่งของสมาชิกจาก Head เป็น Member
 - 4.3) (4) Ban ทำการแบนสมาชิกที่เลือก เพื่อระงับสิทธิ์การมองเห็นตารางกิจกรรมของทีม
 - 4.4) (5) Unban ปลดแบนสมาชิกที่เลือก และคืนสิทธิ์การมองเห็นตารางกิจกรรมของทีม

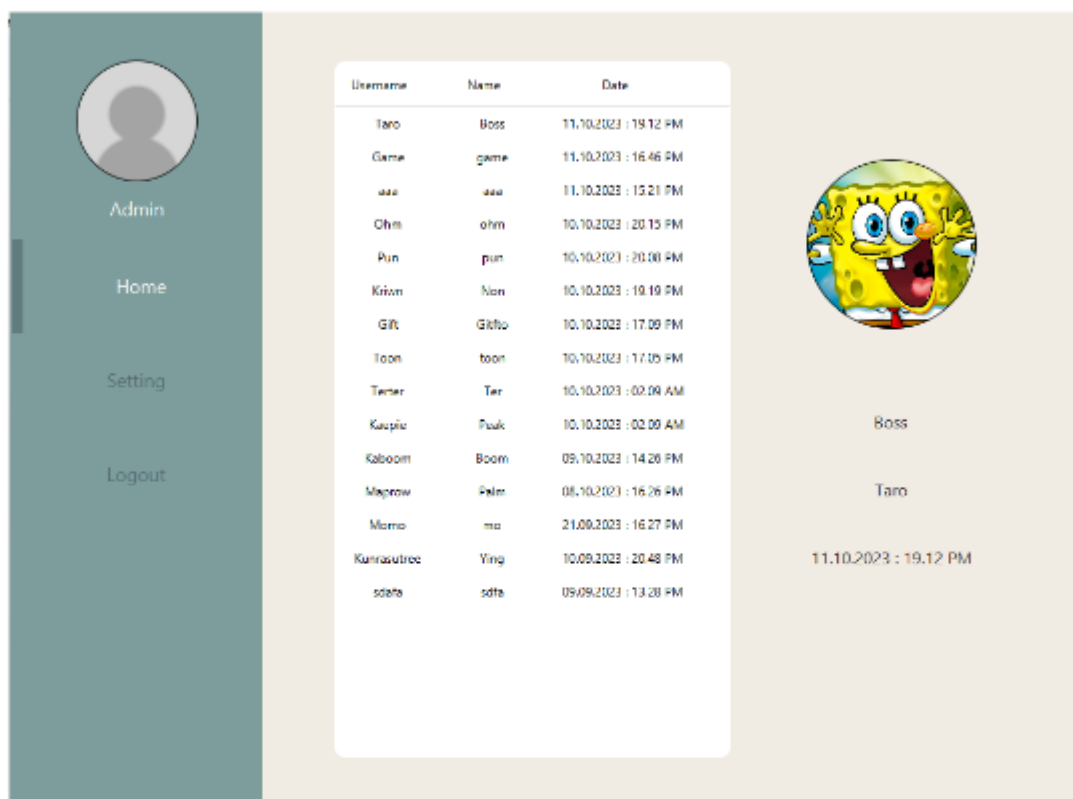
วิธีเปิดรับผู้เข้าร่วมอีเว้นท์



1. ป้อนข้อมูล วันที่เปิดรับ, เวลาที่เปิดรับ, วันที่ปิดรับ, เวลาที่ปิดรับ, จำนวนผู้เข้าร่วมที่เปิดรับ ในช่องหมายเลขที่ 1, 2, 3, 4, 5 ตามลำดับ
2. ในช่องหมายเลขที่ 1 และ 3 ต้องใส่ format ให้ถูกต้องตาม format ดังนี้ MM/DD/YYYY เดือน/วัน/ปี เช่น 10/9/2023 11/21/2021
3. ในช่องหมายเลขที่ 2 และ 4 ต้องใส่ format ให้ถูกต้องตาม format ดังนี้ HH/MM ชั่วโมง/นาที เช่น 9:01 21:59
4. กดปุ่มในหมายเลขที่ 6 (OK) เพื่อทำการเปิดรับผู้เข้าร่วมอีเว้นท์

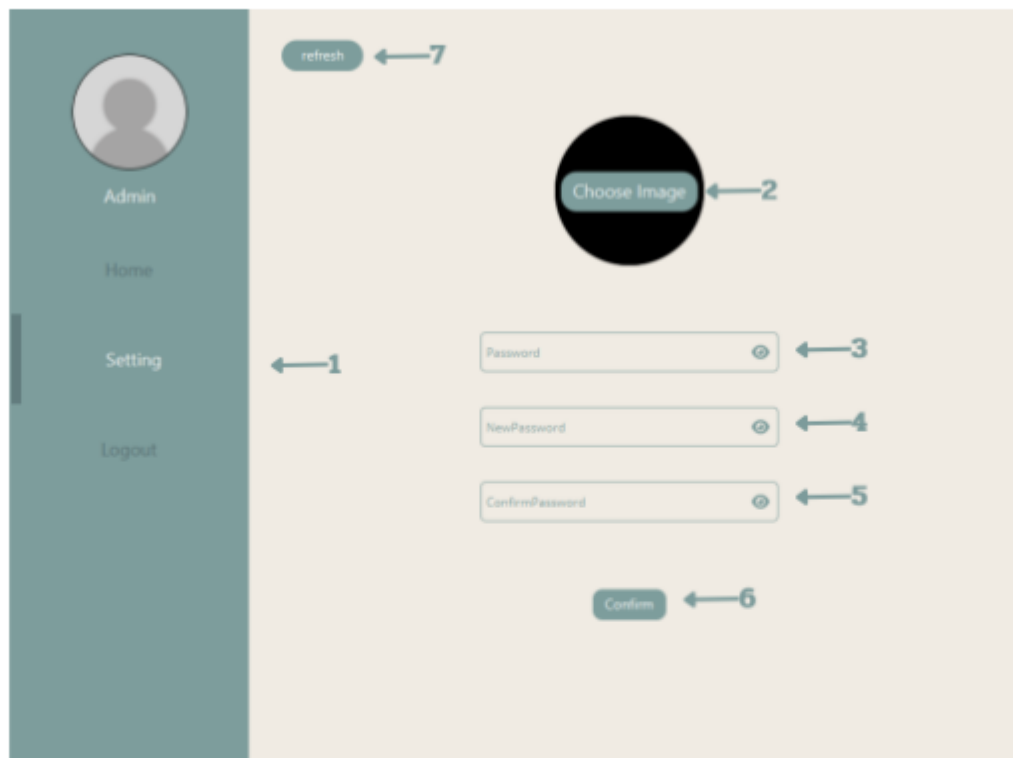
ระบบของผู้ดูแลระบบ

หน้าหลักของ admin



หน้าหลักของ Admin จะแสดงรายชื่อของผู้ใช้ระบบ แสดงรูปเมื่อกดไปที่ user คนนั้น และจะเรียงลำดับตามวันเวลาที่เข้าใช้ระบบล่าสุด

วิธีการเปลี่ยนรหัสผ่านของ admin



- 1.เมื่อกดเข้าปุ่มหมายเลขที่ 1 (Setting) ในหน้าขวาจะขึ้นเป็นหน้าต่างดังรูป
- 2.สามารถเปลี่ยนรูปด้วยการกดปุ่มที่ 2 (Choose Image) จะทำการเลือกรูปภาพที่จะเปลี่ยน
- 3.ป้อนรหัสผ่านเก่าที่ช่องในหมายเลขที่ 3 (Password) เพื่อที่จะทำการเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่
- 4.สามารถเปลี่ยนรหัสผ่านได้โดยทำการป้อนรหัสผ่านใหม่ที่ต้องการจะเปลี่ยนที่ช่องหมายเลขที่ 4 และป้อนรหัสผ่านใหม่อีกครั้งนึงในช่องหมายเลขที่ 5 เพื่อทำการยืนยันรหัสผ่าน
- 5.เมื่อกดปุ่มในหมายเลขที่ 6 (confirm) จะทำการแก้ไขข้อมูลของ admin
- 6.ถ้าหากทำการเปลี่ยนรูปจำเป็นต้องกด ปุ่มในหมายเลขที่ 7 (refresh) เพื่อที่จะทำให้รูปด้านซ้ายใน แถบ side bar เปลี่ยนรูปตามที่เราเลือก

รายละเอียดของไฟล์ CSV

องค์ประกอบของ account.csv และหลักการทำงาน

	C1	C2	C3	C4	C5
1	Admin	1	Admin	Admin	\$2a\$12\$QzWVhInoytrFWiQKPoXpg.JKpAUWE1bzd.PJ3VL1IVISZYm0JtNHC
2	User	2	Taro	Boss	\$2a\$12\$QzWVhInoytrFWiQKPoXpg.JKpAUWE1bzd.PJ3VL1IVISZYm0JtNHC
3	User	3	Kriwn	Non	\$2a\$12\$KBJofcTVIUCf9hbBHEdr..4qxfs7Qg60KYDc4wnvwcM9ujQKw0/7C

	C6	C7	C8
	images/Admin/default.png	2023-10-11T19:27:50.979092100	1
	images/User/Taro.jpg	2023-10-11T19:41:13.290002300	1
	images/User/Kriwn.png	2023-10-10T19:19:58.537251700	2

องค์ประกอบของ account.csv

บทบาท, ลำดับ account, ชื่อสำหรับเข้าสู่ระบบ, รายชื่อของผู้ใช้, รหัสของผู้ใช้ที่ถูกเข้ารหัสไว้, ชื่อไฟล์ของรูปผู้ใช้, เวลาที่ผู้ใช้เข้าสู่ระบบ, รหัสของผู้ใช้ เรียงตามลำดับ

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ AccountList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลง เช่น เมื่อ login มีการเขียนไฟล์เวลาในการ login ใหม่, การเปลี่ยนรหัสผ่าน, เปลี่ยนรูปภาพโปรไฟล์

ส่วนของไฟล์ account.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\account.csv

องค์ประกอบของ event.csv และหลักการทำงาน

C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
1 testt	1	detailsTest	2023-10-20	10:01	2023-10-21	20:00	2023-10-08	10:00
2 test	2	4121	2023-10-04	10:00	2024-10-10	10:00	2023-10-04	20:23:29.604045600
3 Test Kaepie	3	Test Detail	2023-11-02	10:00	2023-11-03	20:00	2023-10-09	04:29:27.533075600
4 test momo	4	test details	2023-11-01	10:00	2023-11-03	20:00	2023-10-10	00:10:42.102710200

C10	C11	C12	C13	C14
2023-10-28	20:00	3	20	file:images/event/testt.jpg
2023-10-04	20:23:29.604045600	0	20	file:images/default.png
2023-10-09	04:29:27.533075600	0	0	file:images/default.png
2023-10-10	00:10:42.102710200	0	0	file:images/event/test momo.jpg

องค์ประกอบของ event.csv

ชื่ออีเวนต์, เลขไอดีของอีเวนต์, รายละเอียดอีเวนต์, วันที่เริ่มอีเวนต์, เวลาที่เริ่มอีเวนต์, วันที่สิ้นสุดอีเวนต์, เวลาที่สิ้นสุดอีเวนต์, วันที่เปิดรับผู้เข้าร่วม, เวลาที่เปิดรับผู้เข้าร่วม, วันที่ปิดรับผู้เข้าร่วม, เวลาที่ปิดรับผู้เข้าร่วม, จำนวนผู้เข้าร่วมอีเวนต์, จำนวนสูงสุดที่สามารถเข้าร่วมอีเวนต์ได้, ชื่อไฟล์ของรูปอีเวนต์ เรียงตามลำดับ

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ EventList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลง เช่น มีการแก้ไขข้อมูลชื่ออีเวนต์ มีการเปลี่ยนรูปการเปิดรับผู้เข้าร่วม

ในส่วนของรายละเอียดอีเวนต์มีการเว้นบรรทัดโดยการคั่นด้วย “|” ต้องทำการนำไป split ด้วย “|” แล้วจึงนำไปใช้ได้

ส่วนของไฟล์ event.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\event.csv

องค์ประกอบของ teams.csv และหลักการทำงาน

1	Team 1	2	10	2023-10-11	10:00	2023-11-11	08:00
2	Team 2	2	10	2023-10-12	10:00	2023-11-11	08:00
3	Team 3	1	5	2023-10-12	01:00	2023-11-10	08:00
4	Team 4	1	2	2023-10-12	01:00	2023-11-10	08:00
5	Team 5	1	1	2023-10-12	10:00	2023-11-10	08:00

องค์ประกอบของ teams.csv

ID ของทีม, ชื่อทีม, จำนวนผู้เข้าร่วมทีมในปัจจุบัน, จำนวนสูงสุดที่สามารถเข้าร่วมทีมได้, วันที่เปิดรับสมัคร, เวลาที่เปิดรับสมัคร, วันที่ปิดรับสมัคร, เวลาที่ปิดรับสมัคร

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ TeamList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลง เช่น มีผู้เข้าร่วมทีมเพิ่มขึ้น

ส่วนของไฟล์ teams.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\teams.csv

องค์ประกอบของ activity.csv และหลักการทำงาน

1	Lunch	have lunch at 12.00 15 Nov	2023-09-09	2023-09-13	12:12	11:11	available
4	taro1	taro	2023-10-04	2024-10-11	10:00	10:00	available
5	TeatTeam	taeas	2023-10-09	2024-10-22	10:00	10:00	available
6	Teat taem 1	adsadsadas	2023-10-09	2024-10-08	10:00	10:00	available
8	introduction	introduction day	2023-10-13	2023-10-13	09:00	17:00	available

องค์ประกอบของ activity.csv

ID ของ activity, ชื่อ, รายละเอียด, วันที่เริ่ม, วันที่จบ, เวลาเริ่ม, เวลาจบ, และ สถานะกิจกรรม เรียงตามลำดับ

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ ActivityList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลง เช่น มีการแก้ไขข้อมูลชื่อกิจกรรม หรือ การสร้างกิจกรรมใหม่ๆ

ในส่วนของรายละเอียดกิจกรรมจะแปลงการเว้นบรรทัด เป็น | ในตอนบันทึกลง csv เวลาใช้ก็จะแปลง | กลับเป็นการเว้นบรรทัด

ส่วนของไฟล์ activity.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\activity.csv

องค์ประกอบของ chat.csv และหลักการทำงาน

1	2023-10-12	02:21	Taro	หวัดดีครับ
2	2023-10-12	02:22	Taro	ผมชื่อ boss ครับ
3	2023-10-12	02:22	Taro	หวัดดีครับ
4	2023-10-12	02:23	Taro	ยินดีที่ได้รู้จักครับ
5	2023-10-12	02:23	Taro	ผมชื่อ boss ครับ

องค์ประกอบของ chat.csv

ID ของข้อความ, วันที่ส่งข้อความ, เวลาที่ส่งข้อความ, Username ของผู้ส่ง, ข้อความที่ส่ง

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ Chat และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลง เช่น มีการส่งข้อความใหม่

ส่วนของไฟล์ chat.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\chat.csv

องค์ประกอบของ account_join_events.csv และหลักการทำงาน

	C1 ⇅	C2 ⇅	C3 ⇅
1	3	1	NotBan
2	5	1	NotBan

องค์ประกอบของ account_join_events.csv

เลขไอดีของ account, เลขไอดีของอีเว้นท์, สถานะการโดนแบน ตามลำดับ

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ AccountEventList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลง เช่น การเข้าร่วมอีเว้นท์

นำไปใช้ในการเชื่อมกันระหว่าง account กับ event เพื่อให้สามารถทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น เช่น เมื่อ account ที่มีเลขไอดีเท่ากับ 1 ทำการเข้าร่วมอีเว้นท์ ที่มีเลขไอดีเท่ากับ 2 จะทำการเขียนลงไฟล์ดังรูป

	C1 ⇅	C2 ⇅	C3 ⇅
1	1	2	NotBan

ส่วนของไฟล์ account_join_events.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\account_join_events.csv

องค์ประกอบของ `account_owner_events.csv` และหลักการทำงาน

C1 ÷	C2 ÷
2	1
3	2

องค์ประกอบของ `account_owner_events.csv`

เลขไอดีของ `account` ที่เป็นผู้สร้างอีเว้นท์, เลขไอดีของอีเว้นท์ ตามลำดับ

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ AccountEventList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลง เช่น การสร้างอีเว้นท์

นำไปใช้ในการเชื่อมกันระหว่าง `account` กับ `event` เพื่อให้สามารถทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น เช่น เมื่อ `account` ที่มีเลขไอดีเท่ากับ 2 ทำการสร้างอีเว้นท์ ที่มีเลขไอดีเท่ากับ 1 จะทำการเขียนลงไฟล์ดังรูป

C1 ÷	C2 ÷
2	1
3	2

ส่วนของไฟล์ `account_owner_events.csv` จะถูกสร้างไว้ใน

`cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\account_owner_events.csv`

องค์ประกอบของ event_activity.csv และหลักการทำงาน

2	1
1	4
2	8

องค์ประกอบของ event_activity.csv

เลขไอดีของอีเว้นท์, เลขไอดีของกิจกรรม

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย "," (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ EventActivityList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่เกิดกิจกรรมในอีเว้นท์

ส่วนของไฟล์ event_activity.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\event_activity.csv

องค์ประกอบของ event_team.csv และหลักการทำงาน

1	1
1	2
1	3

องค์ประกอบของ event_team.csv

ID ของ event, ID ของ team

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย "," (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ EventTeamList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีการสร้างทีมในอีเว้นท์

นำไปใช้ในการเชื่อมกันระหว่าง event กับ team เพื่อให้สามารถทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น เช่น เมื่อมีการสร้างทีมที่มีเลขไอดีเท่ากับ 2 ในอีเว้นท์ที่มีเลขไอดีเท่ากับ 1 จะทำการเขียนลงไฟล์ดังรูป

1	2
---	---

ส่วนของไฟล์ event_team.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\event_team.csv

องค์ประกอบของ team_account.csv และหลักการทำงาน

16	2	NotBan	Member
6	3	NotBan	Member
8	4	NotBan	Member

องค์ประกอบของ team_account.csv

ID ของทีม, ID ของ account, สถานะการโดนแบน, ตำแหน่งในทีม

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ TeamAccountList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีผู้ใช้เข้าร่วมทีมเพิ่ม

นำไปใช้ในการเชื่อมกันระหว่าง team กับ account เพื่อให้สามารถทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น เช่น เมื่อ account ที่มีเลขไอดีเท่ากับ 2 ทำการเข้าร่วมทีมที่มีเลขไอดีเท่ากับ 16 จะทำการเขียนลงไฟล์ดังรูป

16	2	NotBan	Member
----	---	--------	--------

ส่วนของไฟล์ team_account.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\team_account.csv

องค์ประกอบของ team_activity.csv และหลักการทำงาน

2	5
1	6

องค์ประกอบของ team_activity.csv

เลขไอดีของทีม, เลขไอดีของกิจกรรม

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ TeamActivityList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่เกิดกิจกรรมในทีมนั้นๆ

ส่วนของไฟล์ team_activity.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\team_activity.csv

องค์ประกอบของ team_chat.csv และหลักการทำงาน

1	1
1	2
2	3

องค์ประกอบของ team_chat.csv

เลขไอดีของทีม, เลขไอดีของแชท

หลักการทำงาน

อ่านข้อมูลตอนเริ่มโปรแกรมโดยอ่านเป็น line แล้ว split ด้วย “,” (comma) แล้วเรียกใช้ new constructor เพื่อสร้าง object แล้ว add ไปใน ArrayList ของ TeamChatList และจะมีการเขียนข้อมูลทุกครั้งที่มีการส่งข้อความ

นำไปใช้ในการเชื่อมกันระหว่าง team กับ chatText เพื่อให้สามารถทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น เช่น เมื่อส่งข้อความที่มีเลขไอดีเท่ากับ 2 ในทีมที่มีเลขไอดีเท่ากับ 1 จะทำการเขียนลงไฟล์ ดังรูป

1	2
---	---

ส่วนของไฟล์ team_chat.csv จะถูกสร้างไว้ใน

cs211-661-project-non-boss-peak-palm\data\team_chat.csv