

รหัส.....ชื่อ.....กลุ่มเรียนที่.....

โครงการกลุ่มที่.....ชื่อระบบหลัก.....ชื่อระบบย่อย.....

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> * รันโปรแกรมได้ด้วยตนเอง | <input type="checkbox"/> * สามารถตอบคำถามของระบบตัวเองได้ (10 นาที) |
| <input type="checkbox"/> * สามารถเปิดโค้ดที่ถูกลบเพื่อตอบคำถามได้ (3 นาที) | <input type="checkbox"/> ตอบคำถามได้ถูกต้อง |
| <input type="checkbox"/> มีระบบย่อย Sprint 1 เพิ่มข้อมูลเข้าระบบ | <input type="checkbox"/> มีระบบย่อย Sprint 2 เพิ่มข้อมูลเข้าระบบ |
| <input type="checkbox"/> มี Code ของโปรแกรมใน Git และหมายเลข commit ตรงกับ | <input type="checkbox"/> Git Status Clean |
| โปรแกรมที่รันในเครื่อง | |

Source Code โปรแกรมที่ตรงกับการออกแบบในรายงาน

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> ระบบต้องไม่ซ้ำและไม่คล้ายกับสมาชิกอื่นในกลุ่ม | <input type="checkbox"/> ใน Entity หลักมีการประกาศ data type ของ field ข้อมูลที่แตกต่างกันอย่างน้อย 3 แบบ (เช่น string, int, date) |
| <input type="checkbox"/> มี Source Code ของ UI (HTML) | <input type="checkbox"/> ใน Entity หลัก มีการ validate ความถูกต้องของ field ข้อมูล อย่างน้อย 3 field ที่แบบของการ validate ไม่ซ้ำกัน |
| <input type="checkbox"/> มี Source Code ที่เขียนด้วย React.js | <input type="checkbox"/> ในหน้า UI หลัก มีการ validate ความถูกต้องของ field ข้อมูล อย่างน้อย 3 field ที่แบบของการ validate ไม่ซ้ำกัน |
| <input type="checkbox"/> มี Source Code ที่เขียนด้วย Go / Gin / GORM | <input type="checkbox"/> ความสัมพันธ์แบบ 1 – Many ตอบโจทย์ของ Requirement หรือแบบ 1 – 1 ตอบโจทย์ของ Requirement |
| <input type="checkbox"/> UI เหมาะสมกับ Business (มี input ฟิลด์ ที่ไปในทิศทางเดียวกับระบบย่อย) | <input type="checkbox"/> มีโค้ด Go ของ Controller ที่สร้าง object ของ Entity หลัก |
| <input type="checkbox"/> โปรแกรมทำงานตรงกับ System Activity Diagram | <input type="checkbox"/> มีโค้ด Go ของ Controller ที่ set ค่าให้ field ข้อมูลที่จำเป็น |
| <input type="checkbox"/> Go struct ตรงกับ Class Diagram | <input type="checkbox"/> มีโค้ด Go ของ Controller ที่สั่งบันทึก object (save) |
| <input type="checkbox"/> Data Type ตรงกับ Class Diagram | <input type="checkbox"/> โปรแกรมตรงกับ Communication Diagram (อนุโลมให้มีเฉพาะ Action หลักของระบบย่อย) |
| <input type="checkbox"/> Data Type ของฟิลด์ (เลข, ข้อความ, วันที่, เวลา) ถูกต้องเหมาะสมกับชนิดของข้อมูล | <input type="checkbox"/> ไม่มี hard-code ข้อมูลไว้ในหน้า UI / HTML |
| <input type="checkbox"/> ไม่มีฟิลด์ที่ทำให้การใส่ข้อมูลเกิดความผิดพลาดซ้ำซ้อน (เช่น type, status) | <input type="checkbox"/> ไม่มี hard-code ข้อมูลไว้ในหน้า React.js / TS / JS |
| <input type="checkbox"/> มี Entity อย่างน้อย 4 entity (1 หลัก + 3 สนับสนุน) | <input type="checkbox"/> ไม่มี hard-code ข้อมูลไว้ในโปรแกรมภาษา Go ยกเว้นตัวโหลด database (Data Loader) |
| <input type="checkbox"/> มีการประกาศ field เพื่อโยงความสัมพันธ์ระหว่าง class ไม่ต่ำกว่า 3 เส้น (หรือเทียบเท่าในกรณีที่มีระบบมี many-to-many โยงจาก Entity หลัก) | <input type="checkbox"/> ข้อมูลเกิดขึ้นจริงใน Database (ใน SQLite) ตามการออกแบบ |

การทดสอบ

- ☐ มี Unit Test ของ Entity หลัก ทั้งแบบ positive (1 กรณี) และ negative (3 กรณี) ใน Git
- ☐ มี CI Pipeline สำหรับรัน Unit Test บน GitHub
- ☐ มี UAT (Selenium) ของ Entity หลักทั้งแบบ positive (1 กรณี) และ negative (3 กรณี) ใน Git

ระดับความสมบูรณ์ของโปรแกรม (กรณีที่ผ่าน)

- ☐ A) โปรแกรมสมบูรณ์ ตรงตาม user story
- ☐ B) โปรแกรมตรง user story แต่ผิดพลาดบ้าง เล็กน้อย
- ☐ C) โปรแกรม ผิดพลาดมาก หรือ ไม่ตรง user story
- ☐ D) โปรแกรมพัง ทำงานไม่ได้

หมายเหตุ

ผู้ตรวจ