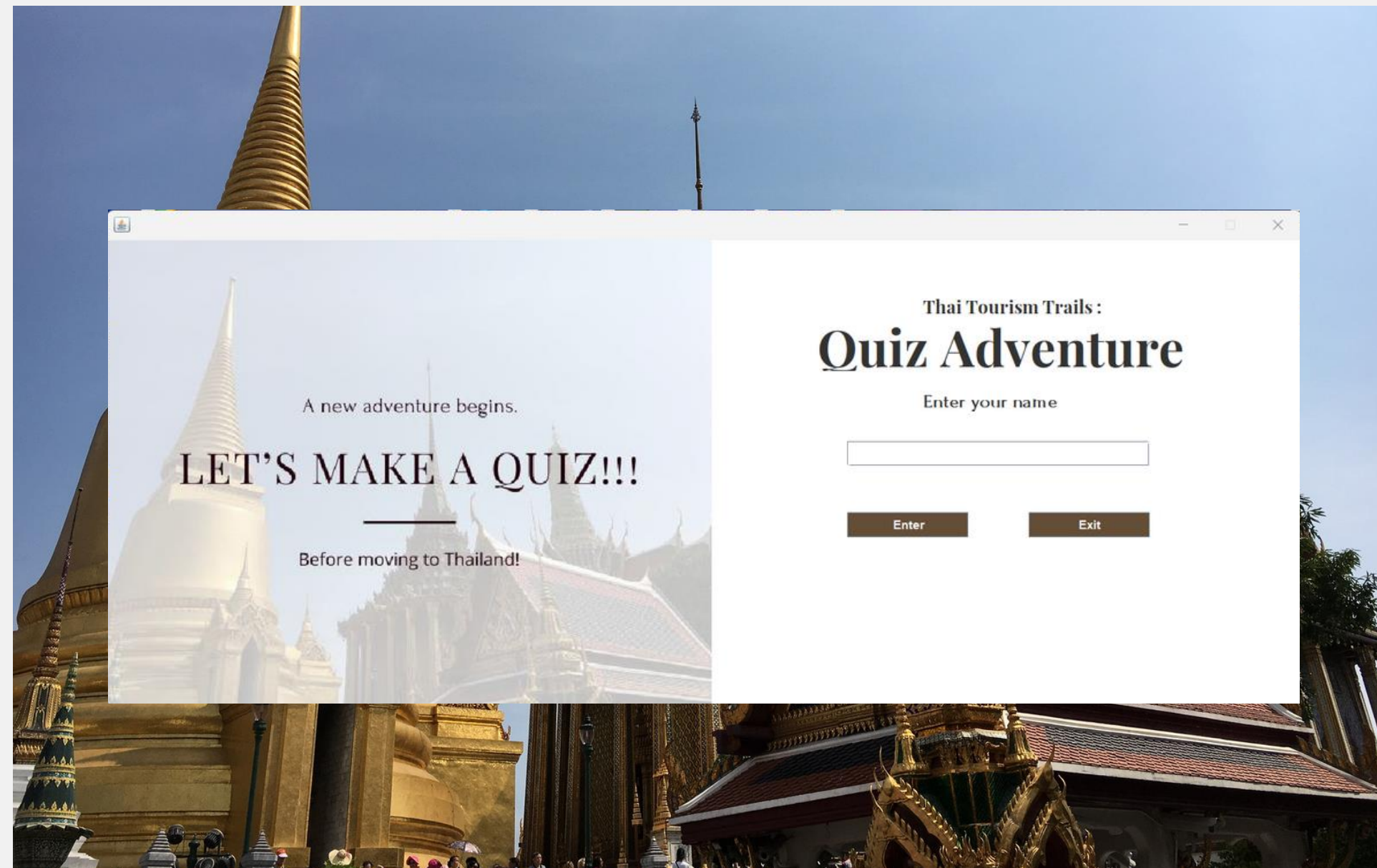
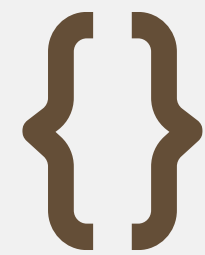


o o o o

# THAI TOURISM TRAILS

QUIZ ADVENTURE



นาย ณัฐพล พิล้าไชย รหัสนิสิต 6630300262  
วิชา PROGRAMMING FUNDAMENTALS II รหัสวิชา 03603112-65  
อาจารย์ผู้สอน กุลวดี สมบูรณ์วิวัฒน์ ปีการศึกษา 2566

# TABLE OF CONTENTS

1

INTRODUCTION  
& REASON

2

MAIN FEATURES

3

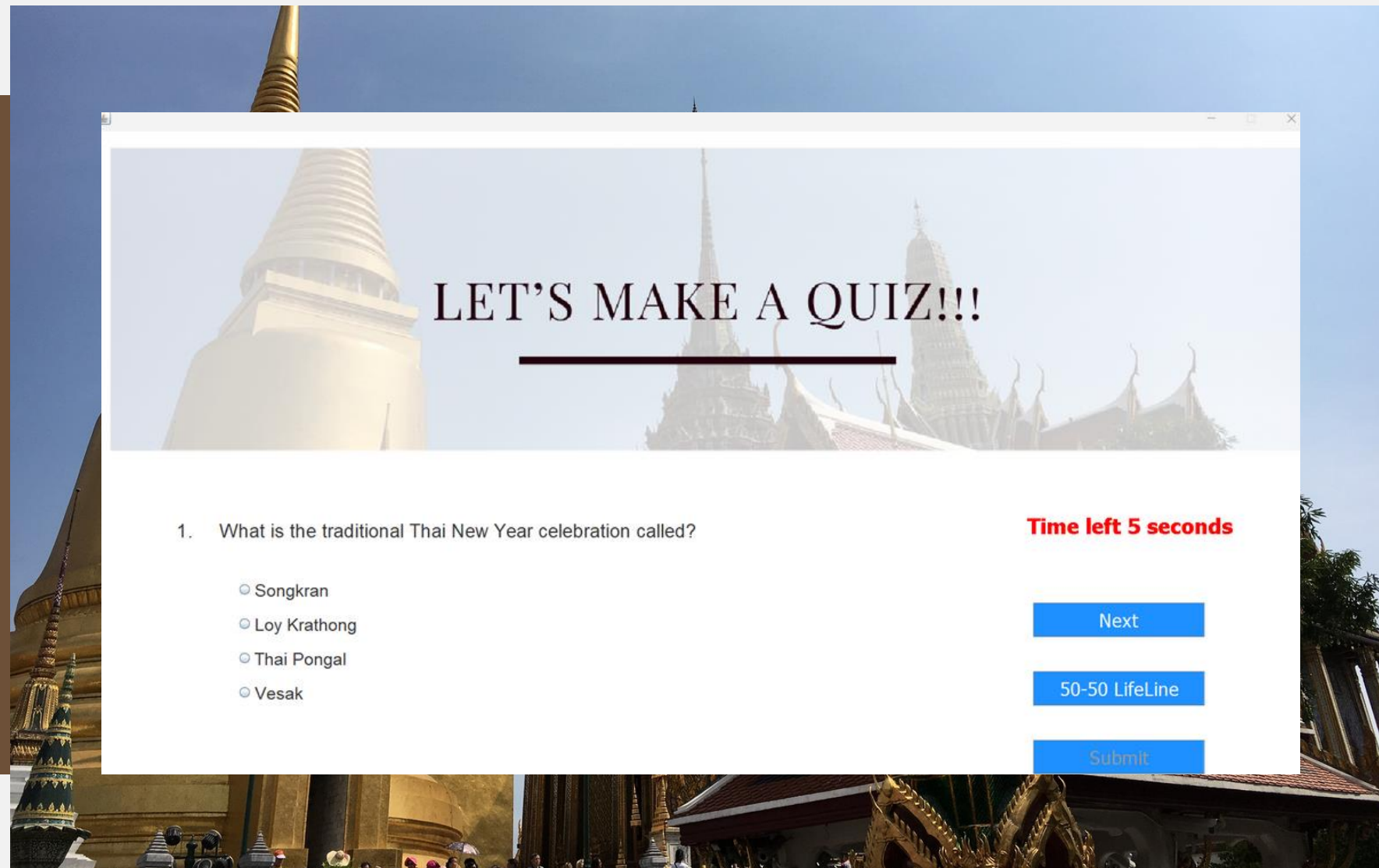
ALGORITHM

4

INSTALLATION

o o o o

# WHAT IS THIS PROJECT?

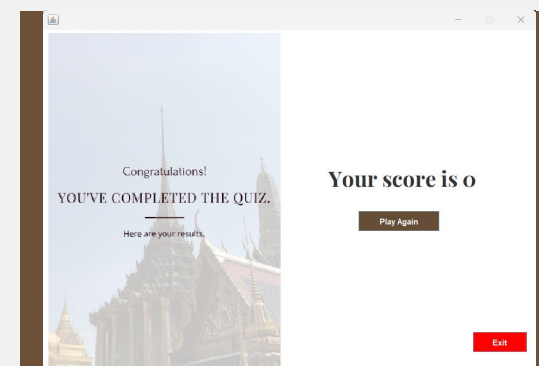
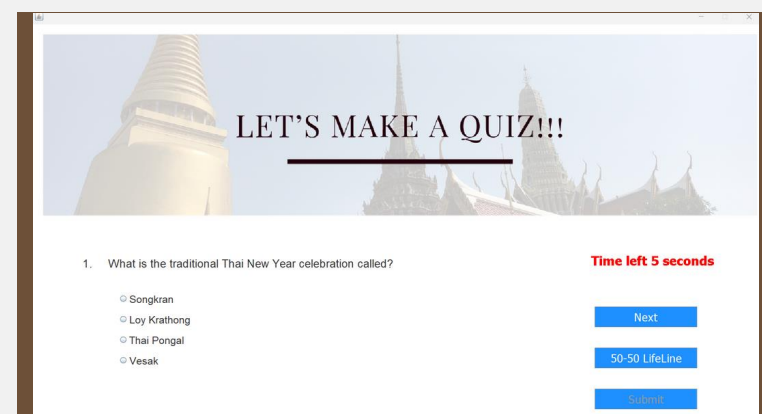
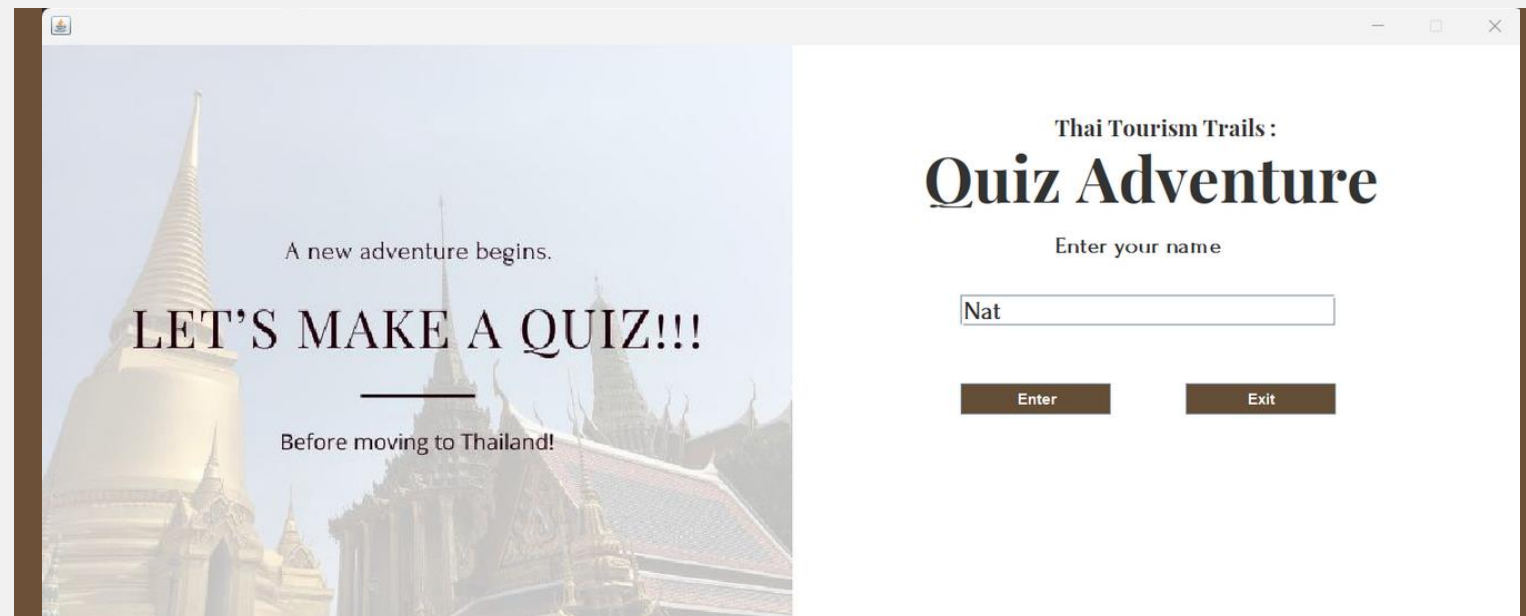


โปรเจกต์นี้เป็นแอปพลิเคชัน Quiz ชื่อว่า "ThaiTourism Trails: Quiz Adventure" ที่ถูกพัฒนาขึ้นด้วยภาษา Java เพื่อสร้างแอปพลิเคชันตอบคำถามโดยในแต่ละรอบของเกมผู้ใช้จะต้องตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยวหรือประเพณีและวัฒนธรรมของประเทศไทยที่กำหนดไว้ โดยมีเวลาตอบคำถามในแต่ละข้อที่จำกัด ให้เพื่อเพิ่มความท้าทายและสร้างสมาธิให้กับผู้เล่น



o o o o

# HOW TO PLAY THIS APP



1. เริ่มต้นด้วยการเปิดแอปและพบกับหน้าจอ Login ที่ให้ผู้ใช้กรอกชื่อผู้ใช้
2. หลังจากกรอกชื่อผู้ใช้แล้ว ผู้ใช้สามารถเลือกคลิกที่ปุ่ม "Enter" เพื่อเข้าสู่ระบบหรือปุ่ม "Exit" เพื่อออกจากแอป
3. เมื่อเข้าสู่ระบบ ผู้ใช้จะเห็นหน้าจอ Rules ซึ่งแสดงกฎการเล่นและข้อแนะนำในการเล่นเกม
4. หลังจากอ่านกฎและข้อแนะนำเสร็จสิ้น ผู้ใช้สามารถคลิกที่ปุ่ม "Start" เพื่อเริ่มเล่นเกม
5. ในหน้าเล่นเกม (Quiz) ผู้เล่นจะพบกับคำถามที่ต้องตอบโดยเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
6. ผู้เล่นสามารถใช้ Lifeline เพื่อช่วยลดตัวเลือกคำตอบลงเหลือเพียงสองตัวเลือก
7. เมื่อตอบคำถามทั้งหมดเสร็จสิ้น ผู้เล่นสามารถคลิกที่ปุ่ม "Submit" เพื่อดูคะแนนที่ได้รับ
8. หลังจากดูคะแนน ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเล่นเกมใหม่หรือออกจากแอปได้โดยคลิกที่ปุ่ม "Play Again" หรือ "Exit" ตามต้องการ

o o o o

# WHY THIS PROJECT



โปรเจกต์นี้ยังเป็นโอกาสที่ดีในการฝึกทักษะการเขียนโปรแกรมภาษา Java และการออกแบบ User Interface (UI) ที่น่าสนใจและใช้งานง่าย ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในโปรเจกต์อื่นๆ ได้ในอนาคต

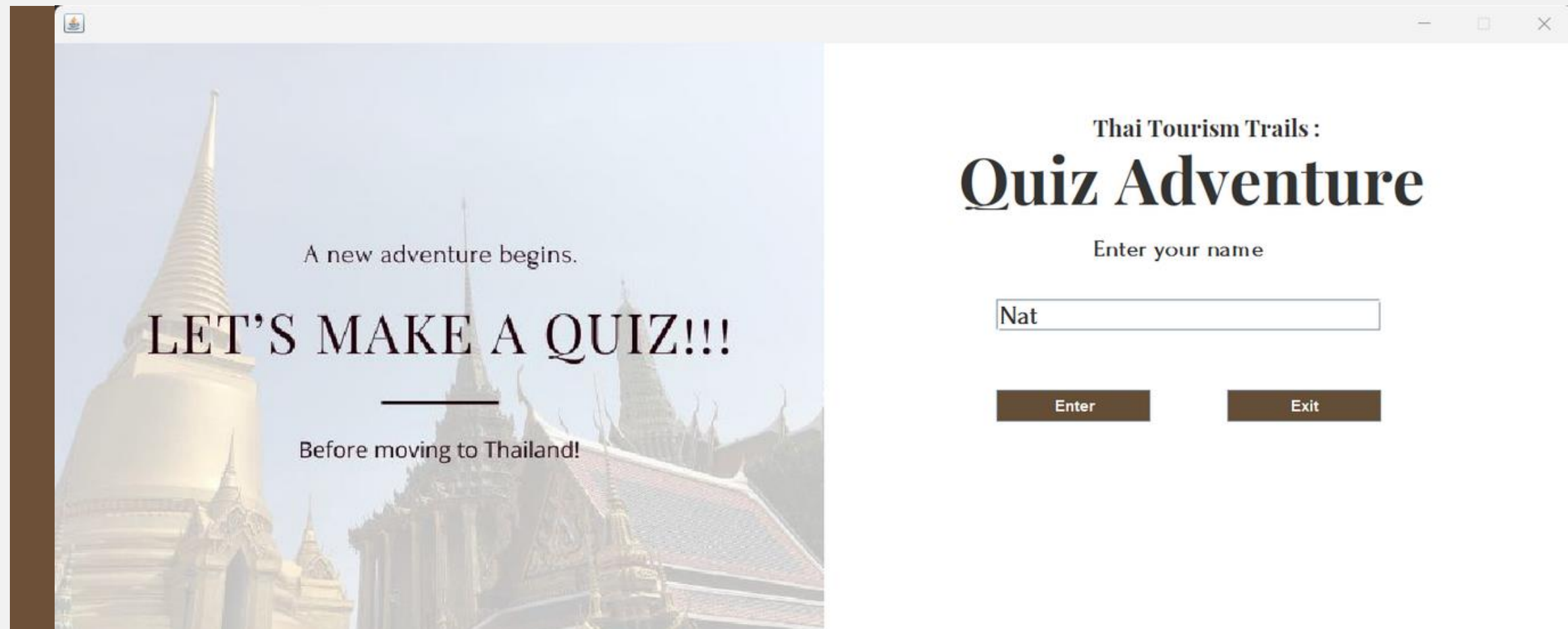
โปรเจกต์นี้จึงเป็นทางเลือกที่ดีสำหรับผมที่ต้องการเข้าใจและพัฒนาทักษะในด้านการพัฒนาโปรแกรมและการสร้างแอปพลิเคชัน จากที่เรียนมาในวิชา Programming Fundamentals II



oooo

# MAIN FEATURES: Login and Registration

Login Class



หน้าตานี้เป็นหน้าตาแรกของแอปฯจะแสดงช่องให้ User ป้อนชื่อของพวกเขาและกดปุ่ม "Enter" เพื่อเข้าสู่ระบบหรือ "Exit" เพื่อออกจากแอปพลิเคชัน

หน้าตา Login ใช้ Java Swing ในการสร้างอินเทอร์เฟซกราฟิก โดยใช้คลาส JFrame เป็นหน้าตาหลักของแอปพลิเคชัน เพื่อแสดงหน้าตาที่ผู้ใช้จะใช้ป้อนข้อมูลการเข้าสู่ระบบ นอกจากนี้ยังใช้ JButton เพื่อสร้างปุ่มที่ User สามารถคลิกเพื่อเข้าสู่ระบบหรือออกจากแอปพลิเคชันได้ ซึ่งจะมีปุ่ม "Enter" เพื่อเข้าสู่ระบบและปุ่ม "Exit" เพื่อออกจากแอปพลิเคชัน ทั้งสองปุ่มนี้ถูกสร้างโดยใช้คลาส JButton ภายในหน้าตา JFrame ของคลาส Login โดยวางไว้ด้านล่างของช่องใส่ข้อมูลชื่อผู้ใช้ โดยทั้งสองปุ่มมีการเชื่อมโยงกับเมทอด actionPerformed เพื่อให้ทำงานเมื่อผู้ใช้คลิกที่ปุ่มดังกล่าว.

หากผู้ใช้กด Enter หลังจากป้อนชื่อของพวกเขาแล้ว โปรแกรมจะย้ายไปยังหน้าตาถัดไป  
คือหน้าตา Display Game Rules

# MAIN FEATURES: Display Game Rules



มีหน้าต่างที่นำเสนอกฎและกติกาของเกมในรูปแบบของข้อความ โดยมีเนื้อหาประกอบด้วยกฎเกณฑ์การเล่นเกม การใช้ชีวิตช่วยเหลือ (Lifeline) การสิ้นสุดเกม การเล่นอีกครั้ง และการออกจากเกม

นอกจากนี้ยังมีปุ่ม **"Start"** เพื่อเริ่มเกมและปุ่ม **"Back"** เพื่อย้อนกลับไปยังหน้า **Login** เมื่อต้องการกลับมา.

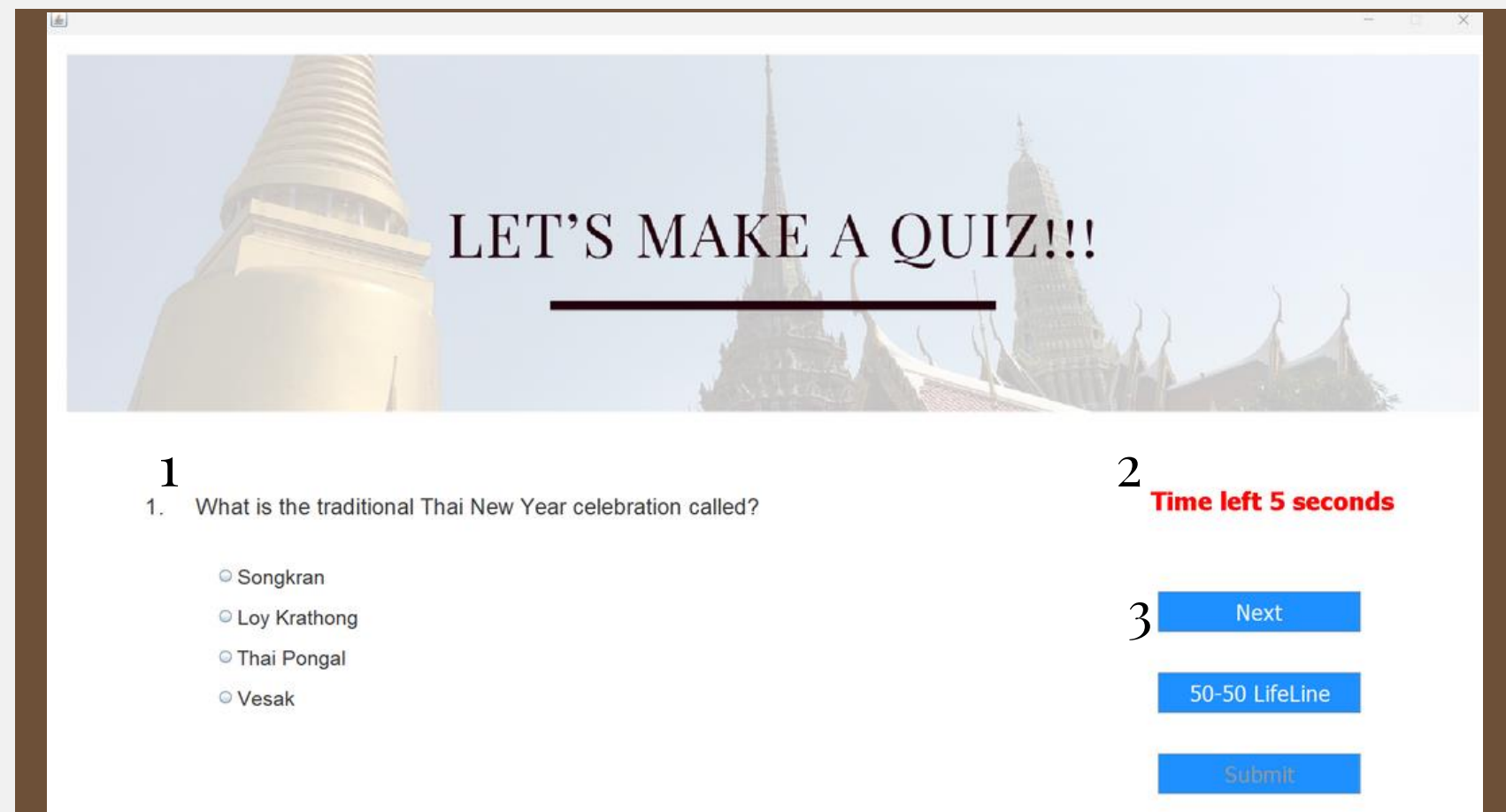
สำหรับการออกแบบ UI ใช้คลาส JFrame เช่นเดียวกับคลาส Login โดยมีพื้นหลังสีขาวและใช้การจัดวางแบบ null layout เพื่อความยืดหยุ่นในการจัดวางองค์ประกอบ มีปุ่ม "Start" และ "Back" เป็นปุ่มสำคัญที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเริ่มเกมหรือย้อนกลับไปหน้าจอ Login ได้ตามต้องการ.

เมื่อกดปุ่ม **"Start"** จะไปยังคลาส Quiz เพื่อเริ่มการทำคำถามของเกม ในขณะที่การกดปุ่ม **"Back"** จะนำผู้ใช้กลับไปยังหน้า Login เพื่อให้สามารถล็อกอินใหม่หรือออกจากระบบได้ ทำให้มีประสิทธิภาพในการนำทางและใช้งานระบบได้อย่างสะดวกสบายโดยไม่ซับซ้อน.

# MAIN FEATURES: Questioning Mechanism

คลาส Quiz เป็นคลาสที่ให้ผู้เล่นเข้าสู่กระบวนการเล่นเกม Quiz ของ Thai Tourism Trails: Quiz Adventure โดยมีหน้าต่างที่แสดงคำถามและตัวเลือกต่างๆ พร้อมทั้งปุ่มต่างๆ เพื่อจัดการกับการเล่นเกม โดยมีฟีเจอร์หลักๆ ดังนี้:

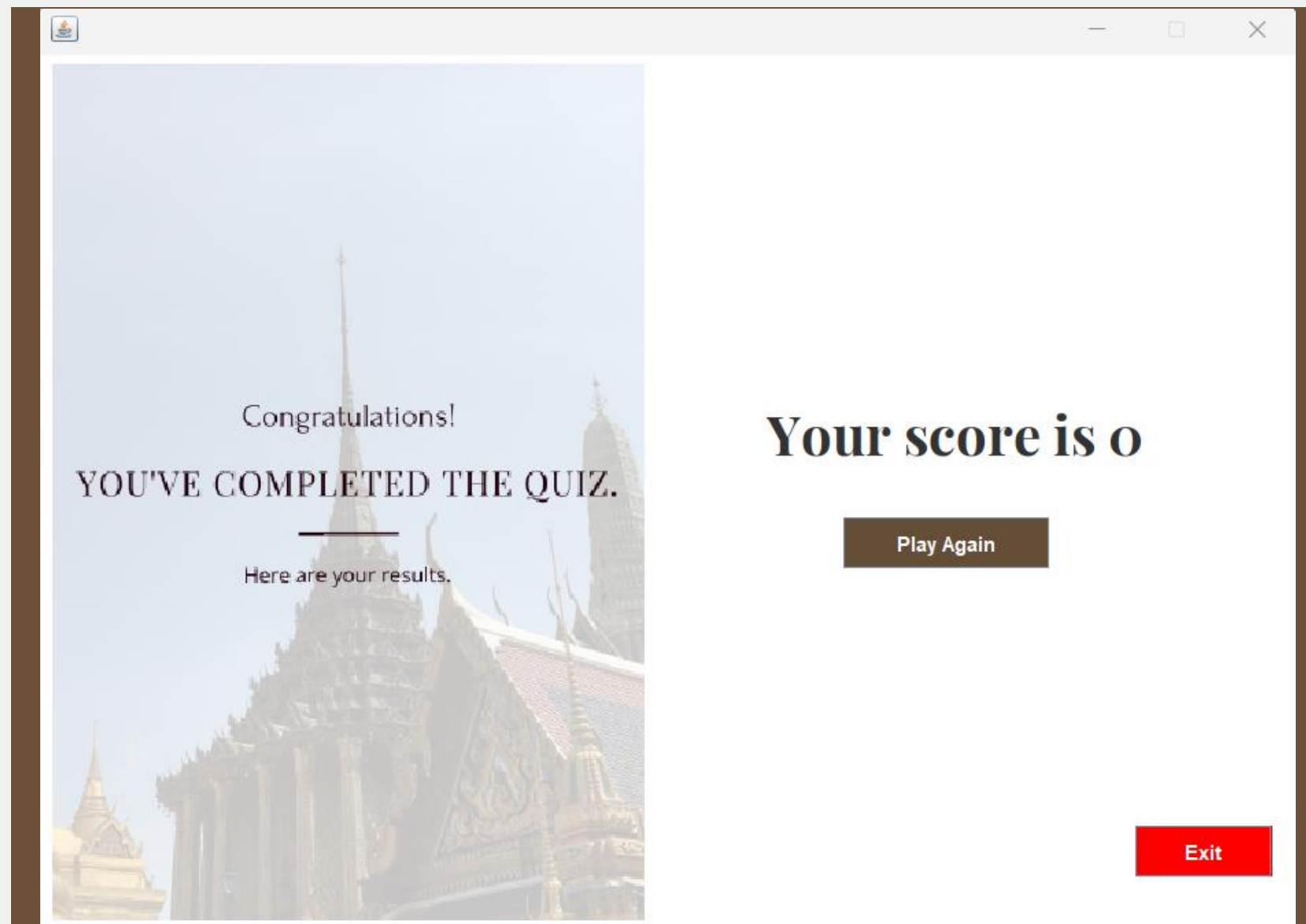
- 1.แสดงคำถามและตัวเลือก:** แสดงคำถามและตัวเลือกที่เกี่ยวข้องกับท่องเที่ยวในประเทศไทย โดยข้อมูลถูกเก็บไว้ในอาร์เรย์เพื่อความสะดวกในการจัดการและแสดงผล.
- 2.จับเวลา:** มีการจับเวลาที่แสดงผลบนหน้าต่างเพื่อให้ผู้เล่นรู้เวลาที่เหลือในการตอบคำถาม โดยหากเวลาหมดลงก่อนที่ผู้เล่นจะตอบได้ ระบบจะดำเนินการปิดหน้าต่างเกม.
- 3.ตัวเลือกการเล่น:** มีปุ่ม "Next" เพื่อย้ายไปยังคำถามถัดไป, ปุ่ม "50-50 LifeLine" เพื่อใช้ชีวิตช่วยเหลือที่จะลดตัวเลือกลงเหลือ 2 ตัวเลือก, และปุ่ม "Submit" เพื่อส่งคำตอบและดูผลคะแนน.
- 4.การตรวจสอบคำตอบ:** เมื่อผู้เล่นส่งคำตอบด้วยปุ่ม "Submit" ระบบจะตรวจสอบคำตอบและคำถามทั้งหมดที่ผู้เล่นตอบ และคำนวณคะแนนที่ได้ตามความถูกต้องของคำตอบ.



สำหรับการออกแบบ UI ใช้คลาส JFrame เช่นเดียวกับคลาสอื่นๆ และใช้การจัดวางแบบ null layout เพื่อความยืดหยุ่นในการจัดวางองค์ประกอบ แสดงผลข้อความและปุ่มต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง สร้างประสบการณ์การใช้งานที่สะดวกและเข้าใจง่ายสำหรับผู้เล่น.



# MAIN FEATURES: Score Display



คลาส **Score** เป็นคลาสที่แสดงคะแนนที่ผู้เล่นได้รับหลังจากเล่นเกม **Quiz** ของ **Thai Tourism Trails: Quiz Adventure** โดยมีฟีเจอร์หลักๆ ดังนี้:

- 1. แสดงคะแนน:** แสดงคะแนนที่ผู้เล่นได้รับหลังจากทำการตอบคำถามทั้งหมดในเกม โดยแสดงผลเป็นข้อความว่า "Your score is [คะแนน]" เพื่อแสดงคะแนนที่ผู้เล่นได้รับ.
- 2. ปุ่ม Play Again และ Exit:** มีปุ่ม "Play Again" เพื่อเริ่มเล่นเกมใหม่หลังจากเล่นเสร็จสิ้นแล้ว และปุ่ม "Exit" เพื่อออกจากแอปพลิเคชัน.

สำหรับการออกแบบ UI ใช้คลาส JFrame เพื่อสร้างหน้าต่าง UI และมีปุ่มและข้อความที่แสดงผลคะแนนใน UI เพื่อแสดงผลแก่ผู้เล่น การจัดวางองค์ประกอบในหน้าต่าง UI นั้นจะให้ความสะดวกและความเข้าใจง่ายสำหรับผู้เล่นในการใช้งานคลาส Score โดยใช้การจัดวางแบบ null layout เช่นเดียวกับคลาสอื่น ๆ ในโปรเจกต์.

o o o o

# CLASS DIAGRAM

Class Diagram มีความหมายและการทำงานต่างๆ ดังนี้:

## 1. คลาส Login:

- คลาสนี้ใช้สำหรับการเข้าสู่ระบบของ User
- มีฟังก์ชัน login() เพื่อทำการเข้าสู่ระบบ
- มีฟังก์ชัน exit() เพื่อออกจากแอปพลิเคชัน

## 2. คลาส Rules:

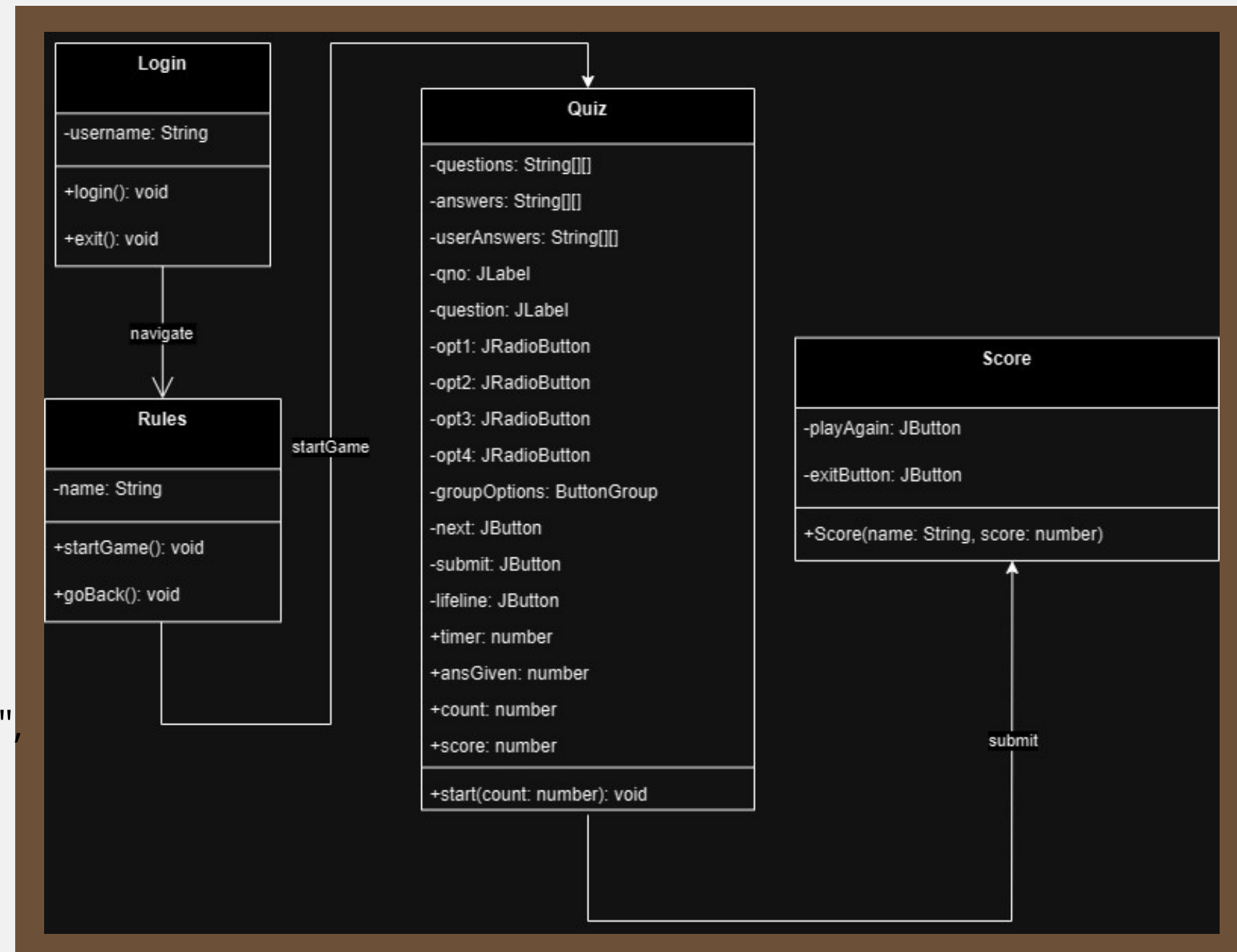
- คลาสนี้แสดงกฎการเล่นของเกม
- มีฟังก์ชัน startGame() เพื่อเริ่มเกม
- มีฟังก์ชัน goBack() เพื่อย้อนกลับไปหน้าก่อนหน้า

## 3. คลาส Quiz:

- คลาสนี้ใช้สำหรับการทำคำถามในเกม
- มีองค์ประกอบต่างๆ เช่น คำถาม, ตัวเลือก, ปุ่ม "ถัดไป", ปุ่ม "ส่งคำตอบ", ฯลฯ
- มีฟังก์ชัน start(count: number) เพื่อเริ่มการทำคำถาม

## 4. คลาส Score:

- คลาสนี้แสดงคะแนนที่ผู้เล่นได้รับหลังจากเล่นเกม
- มีปุ่ม "เล่นอีกครั้ง" เพื่อเริ่มเกมใหม่
- มีปุ่ม "ออกจากแอป" เพื่อออกจากแอปพลิเคชัน



การทำงานของแต่ละคลาสมีการเชื่อมโยงกันไปยังคลาสอื่นๆ ในลำดับตามที่ใช้กดปุ่ม หรือทำการใช้งานต่างๆ เพื่อให้แอปพลิเคชันทำงานตามที่ต้องการได้ในแต่ละขั้นตอนของการ เล่นเกมหรือใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ในแอปพลิเคชันนี้

o o o o

# ALGORITHM

```
package quiz.appication;

import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class Login extends JFrame implements ActionListener{

    JButton enter,exit;
    JTextField tfname;

    Login() {
        getContentPane().setBackground(Color.WHITE);
        setLayout(null);

        //image 1
        ImageIcon i1 = new
        ImageIcon(ClassLoader.getResource("icons/login.png"));
        JLabel image = new JLabel(i1);
        image.setBounds(0,0,600,480);
        add(image);

        //SubHeading
        JLabel Subheading = new JLabel("Thai Tourism Trails :");
        Subheading.setBounds(810,40,400,50);
        Subheading.setFont(new Font("Playfair Display",Font.BOLD,18));
        Subheading.setBackground(Color.decode("#211A14"));
        add(Subheading);

        //Label 1
        JLabel heading = new JLabel("Quiz Adventure");

        heading.setBounds(705,80,400,50);
        heading.setFont(new Font("Playfair Display",Font.BOLD,50));
        heading.setBackground(Color.decode("#211A14"));
        add(heading);

        //Label 2
        JLabel name = new JLabel("Enter your name");
        name.setBounds(810,150,300,20);
        name.setFont(new Font("Forum",Font.BOLD,18));
        name.setBackground(Color.decode("#211A14"));
        add(name);

        //Text Field
        tfname = new JTextField();
        tfname.setBounds(735,200,300,25);
        tfname.setFont(new Font("Forum",Font.BOLD,20));
        add(tfname);
    }
}
```

```
//Button 1
enter = new JButton("Enter");
enter.setBounds(735, 270, 120, 25);
enter.setBackground(Color.decode("#644E37"));
enter.setForeground(Color.WHITE);
enter.addActionListener(this);
add(enter);

// Key Bindings(Enter)
InputMap inputMap =
getRootPane().getInputMap(JComponent.WHEN_IN_FOCUSED_WINDOW);
ActionMap actionMap = getRootPane().getActionMap();

inputMap.put(KeyStroke.getKeyStroke(KeyEvent.VK_ENTER, 0),
"rulesPressed");
actionMap.put("rulesPressed", new AbstractAction() {
    @Override
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        enter.doClick();
    }
});

//Button 2
exit = new JButton("Exit");
exit.setBounds(915, 270, 120, 25);
exit.setBackground(Color.decode("#644E37"));
exit.setForeground(Color.WHITE);
exit.addActionListener(this);
add(exit);

//set size
setSize(1200,500);
setLocation(200,150);
setResizable(false); // Lock Resolution
setVisible(true);
setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
}

@Override
public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
    if (ae.getSource() == enter) {
        String name = tfname.getText();
        setVisible(false);
        new Rules(name);
    } else if (ae.getSource() == exit) {
        //Exit app
        System.exit(0);
    }
}

public static void main(String[] args) {
    new Login();
}
}
```

## Login Class

- login():
  - Algorithm: ในการเรียกใช้เมธอดนี้ ระบบจะตรวจสอบข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนเข้ามา เช่น ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน หากข้อมูลถูกต้อง ระบบจะอนุญาตให้ผู้ใช้เข้าสู่ระบบ หากไม่ถูกต้อง ระบบจะแจ้งเตือนผู้ใช้และขอให้ป้อนข้อมูลใหม่
- exit():
  - Algorithm: เมธอดนี้ใช้ในการปิดแอปพลิเคชันหรือหน้าต่างของระบบ



o o o o

# ALGORITHM

## Rules Class

- startGame():
  - Algorithm: เมื่อกดปุ่มนี้ใช้เริ่มเกม โดยระบบจะแสดงกฎการเล่นและข้อแนะนำต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจเกม และจะเริ่มเกมหลังจากที่ผู้เล่นกดปุ่ม "Start"
- goBack():
  - Algorithm: เมื่อกดปุ่มนี้ใช้ในการกลับไปยังหน้าจอเมื่อผู้เล่นต้องการกลับมาดูกฎและข้อแนะนำเพิ่มเติม

```
Rules.java

package quiz.application;

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;

public class Rules extends JFrame implements ActionListener {

    String name;
    JButton start, back;

    public Rules(String name) {
        this.name = name;
        getContentPane().setBackground(Color.WHITE);
        setLayout(null);

        //subHeading
        JLabel subHeading = new JLabel("Welcome,"+name+" Here is a rule:");
        subHeading.setBounds(40, 10, 700, 30);
        subHeading.setFont(new Font("Playfair Display", Font.BOLD, 18));
        subHeading.setBackground(Color.decode("#211A14"));
        add(subHeading);
        //heading
        JLabel heading = new JLabel("Rules of Thai Tourism Trails: Quiz Adventure");
        heading.setBounds(40, 40, 700, 30);
        heading.setFont(new Font("Playfair Display", Font.BOLD, 28));
        heading.setBackground(Color.decode("#211A14"));
        add(heading);

        JLabel rules = new JLabel();
        rules.setFont(new Font("Tahoma", Font.PLAIN, 16));
        rules.setBackground(Color.decode("#211A14"));
        rules.setText(
            "<html>" +
            "<b>Answering Questions:</b><br>" +
            "1. Players must answer each question continuously without skipping any.<br>" +
            "2. Each question must be answered with only one choice.<br>" +
            "<br>" +
            "<b>Using Lifeline:</b><br>" +
            "1. The \"50-50\" Lifeline can be used only once.<br>" +
            "2. When using the Lifeline, players will receive assistance in reducing the answer choices to only two.<br>" +
            "3. The purpose of using the Lifeline is to assist players in answering questions more easily, rather than providing the correct answer.<br><br>" +
            "<b>Ending the Game:</b><br>" +
            "1. When players have answered all the questions, or pressed the \"Submit\" button, the game will end.<br>" +
            "2. Players will receive points for correct answers, and the total score will be counted and displayed on the summary page.<br><br>" +
            "<b>Playing Again:</b><br>" +
            "1. After the game ends, players can play again by pressing the \"Play Again\" button.<br><br>" +
            "<b>Exiting the Game:</b><br>" +
            "1. Players can exit the game and close the program by pressing the \"Exit\" button.<br><br>" +
            "<b>Recommendations:</b><br>" +
            "1. While playing, it is recommended that players use their time wisely to think and answer the questions correctly.<br>" +
            "2. It is recommended that players follow the rules and use the Lifeline correctly and effectively.<br><br>" +
            "<b>Note:</b> The administrators reserve the right to change or modify the rules without prior notice.<br><br>" +
            "<b>Good Luck :)</b>" +
            "<html>"
        );

    }

}
```

```


JScrollPane scrollPane = new JScrollPane(rules);
scrollPane.setBounds(20, 90, 700, 350);
add(scrollPane);

// Center JLabel rules
rules.setVerticalAlignment(SwingConstants.CENTER);
rules.setHorizontalAlignment(SwingConstants.CENTER);

// Back button
back = new JButton("Back");
back.setBounds(250, 500, 100, 30);
back.setBackground(Color.decode("#644E37"));
back.setForeground(Color.WHITE);
back.addActionListener(this);
add(back);

// Start button
start = new JButton("Start");
start.setBounds(400, 500, 100, 30);
start.setBackground(Color.decode("#644E37"));
start.setForeground(Color.WHITE);
start.addActionListener(this);
add(start);

setSize(800, 650);
setLocation(300, 150);
setResizable(false); // Lock Resolution
setVisible(true);
setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
}

public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
    if (ae.getSource() == start) {
        setVisible(false);
        new Quiz(name);
    } else if (ae.getSource() == back) {
        setVisible(false);
        new Login();
    }
}

public static void main(String[] args) {
    new Rules("User");
}
}
```

o o o o

# ALGORITHM

## Quiz Class

- start(count: number):
  - Algorithm: เมื่อดอนี้ใช้เริ่มต้นการเล่นเกม โดยระบบจะโหลดคำถามและตัวเลือกที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูล และแสดงบนหน้าจอเพื่อให้ผู้เล่นตอบคำถาม และจะเลือกข้อถัดไปหลังจากที่ผู้เล่นตอบคำถามแต่ละข้อ
- submit():
  - Algorithm: เมื่อดอนี้ใช้สำหรับการส่งคำตอบของผู้เล่นไปตรวจสอบ โดยจะนับคะแนนและแสดงผลลัพท์หลังจากผู้เล่นตอบคำถามทั้งหมด
- lifeline():
  - Algorithm: เมื่อดอนี้ใช้ในการใช้ Lifeline เพื่อช่วยในการลดตัวเลือกคำตอบที่ไม่ถูกต้อง



o o o o

# ALGORITHM

## Score Class

Score(name: String, score: number):

- Algorithm: เมธอดนี้ใช้ในการแสดงคะแนนที่ผู้เล่นได้รับ และเมื่อผู้เล่นเลือก "Play Again" จะเริ่มเกมใหม่ หรือเมื่อเลือก "Exit" จะออกจากแอปพลิเคชัน

```
Score.java

package quiz.application;

import java.awt.BorderLayout;
import java.awt.Color;
import java.awt.Font;
import java.awt.Image;
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.ActionListener;
import javax.swing.ImageIcon;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;

public class Score extends JFrame implements ActionListener {
    JButton playAgain, exitButton;

    public Score(String name, int score) {
        setBounds(400, 150, 750, 550);
        getContentPane().setBackground(Color.WHITE);
        setLayout(null);

        //image 1
        ImageIcon i1 = new
        ImageIcon(ClassLoader.getSystemResource("icons/score.png"));
        JLabel image = new JLabel(i1);
        image.setBounds(0, 5, 360, 500);
        add(image);

        //Score
        JLabel lblscore = new JLabel("Your score is "+score);
        lblscore.setBounds(425, 200, 700, 40);
        lblscore.setFont(new Font("Playfair Display", Font.BOLD, 32));
        add(lblscore);

        //Play again button
        playAgain = new JButton("Play Again");
        playAgain.setBounds(470, 270, 120, 30);
        playAgain.setBackground(Color.decode("#644E37"));
        playAgain.setForeground(Color.WHITE);
        playAgain.addActionListener(this);
        add(playAgain);

        //Exit button
        exitButton = new JButton("Exit");
        exitButton.setBounds(640, 450, 80, 30);
        exitButton.setBackground(Color.red);
        exitButton.setForeground(Color.WHITE);
        exitButton.addActionListener(this);
        add(exitButton);

        setVisible(true);
        setResizable(false); // Lock Resolution
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

    public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
        if (ae.getSource() == playAgain) {
            setVisible(false);
            new Login();
        }
        else if (ae.getSource() == exitButton) {
            //Exit app
            System.exit(0);
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        new Score("User", 0);
    }
}
```

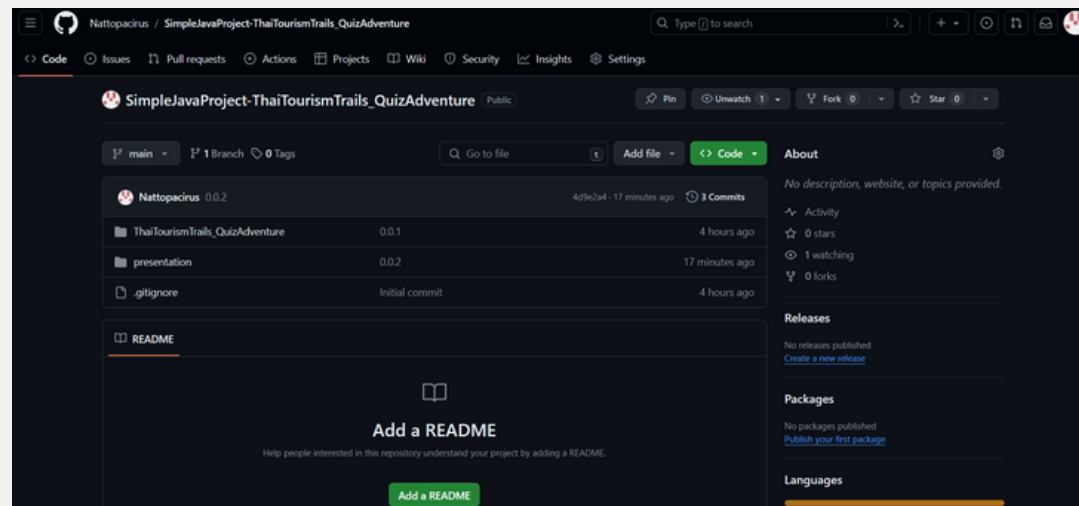


o o o o

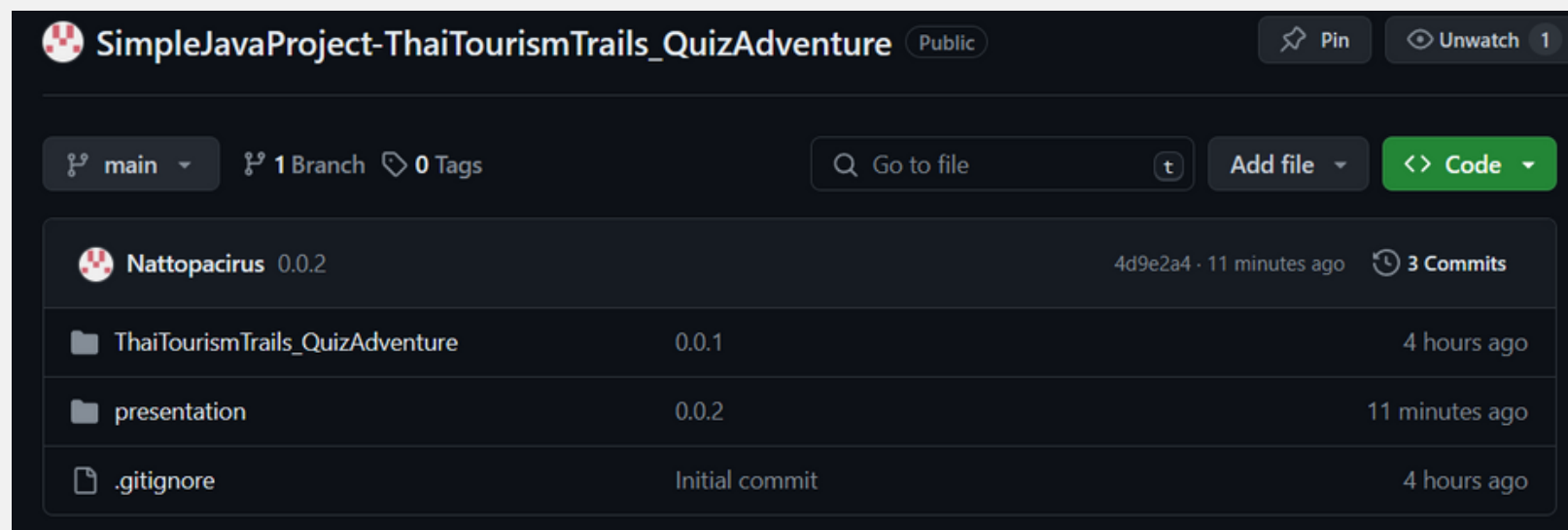
# INSTALLATION

1.เข้า website ->

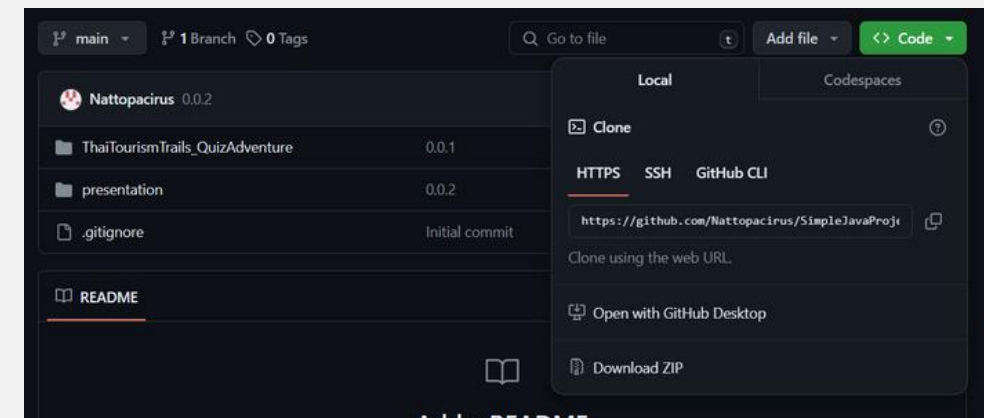
[https://github.com/Nattopacirus/SimpleJavaProject-ThaiTourismTrails\\_QuizAdventure](https://github.com/Nattopacirus/SimpleJavaProject-ThaiTourismTrails_QuizAdventure)



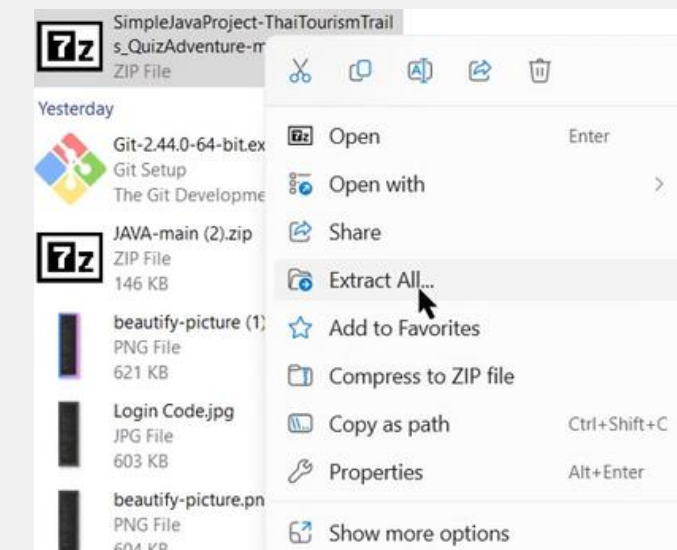
2. Click ที่ปุ่ม code



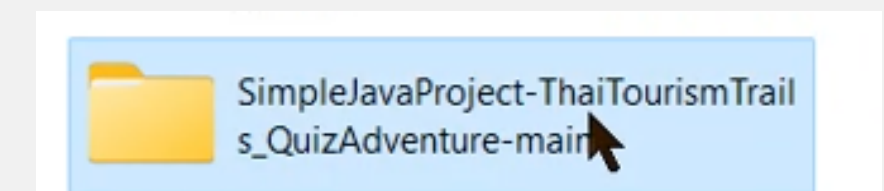
3. Click ที่ปุ่ม Download ZIP เพื่อ download file (source code + jar) ของโปรแกรม



4. เมื่อได้ไฟล์ zip จากการ Download มาแล้วก็ทำการ extract file ออกมา



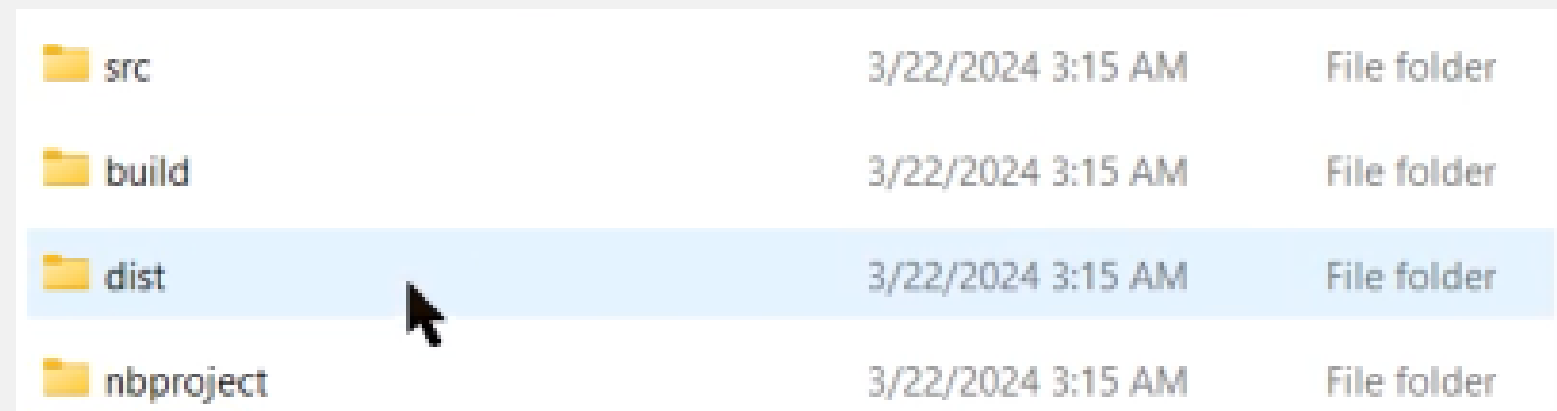
5. และกด folder ที่ทำการ extract file มา



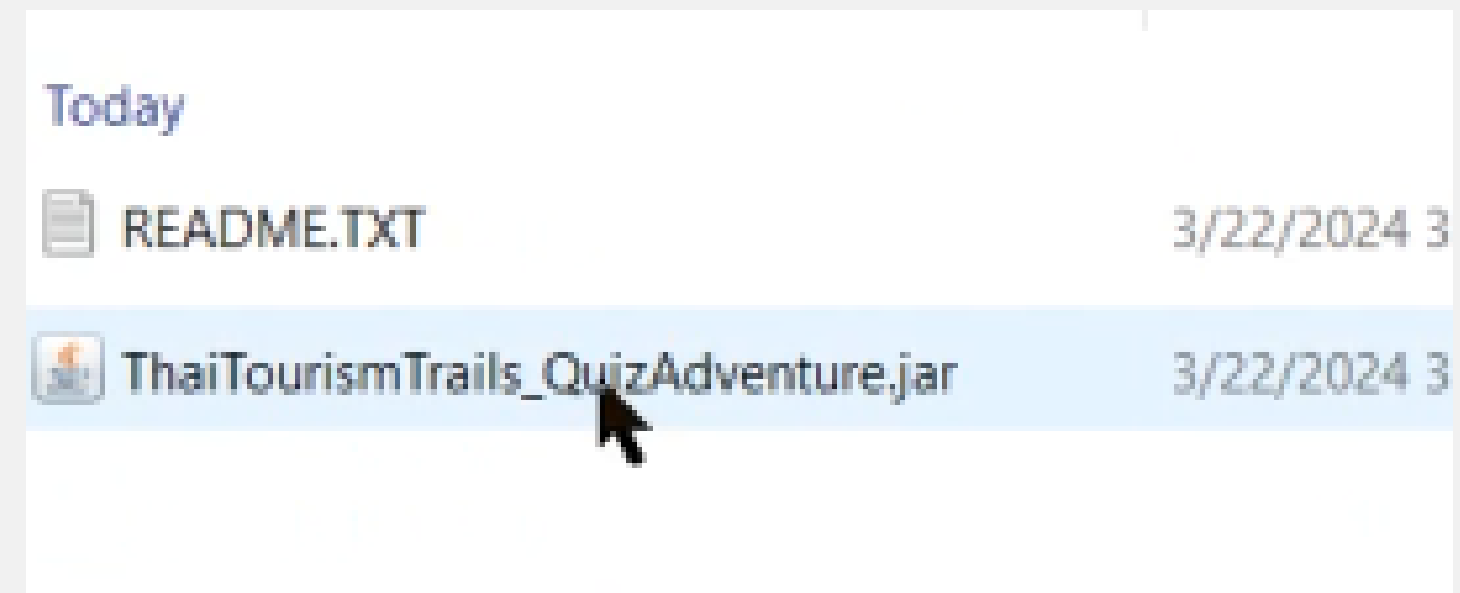
oooo

# INSTALLATION

6. กดเข้าไปที่ ...\\SimpleJavaProject-ThaiTourismTrails\_QuizAdventure-main\\ThaiTourismTrails\_QuizAdventure\\dist



7. แล้วก็เจอกับโปรแกรม ThaiTourismTrails\_QuizAdventure.jar สามารถกดใช้ได้เลย

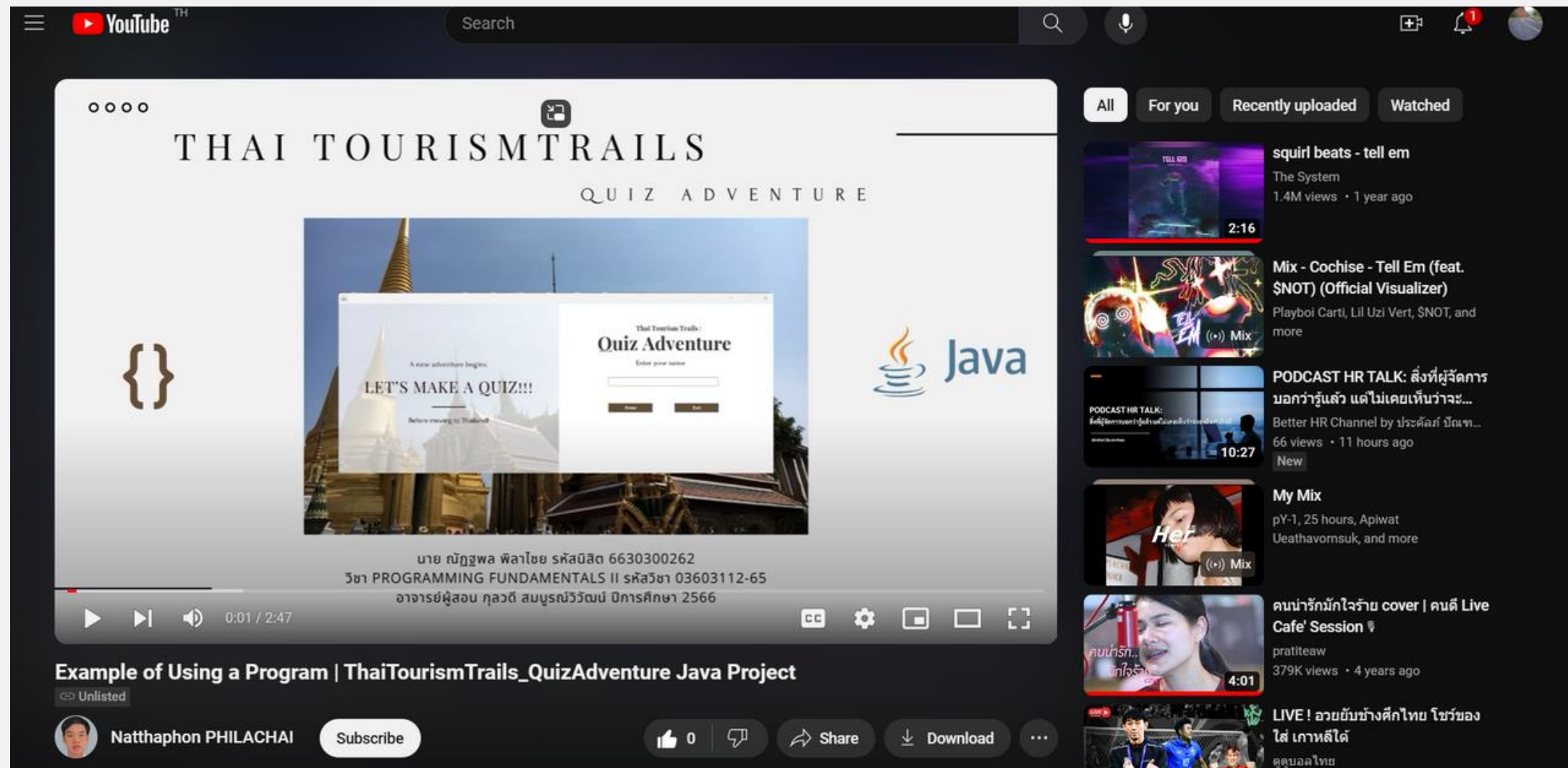


(ก่อนที่จะใช้งานโปรแกรมต้องลง java ก่อน -> <https://www.java.com/en/>)

\*หมายเหตุ: ผู้พัฒนาใช้ Java เวอร์ชัน: java 21.0.2 2024-01-16 LTS

○○○○

# EXAMPLE OF USING A PROGRAM



Youtube : <https://youtu.be/uKEi0TSQzCg>





THANK  
YOU