



PORTFOLIO

แฟ้มสะสมผลงาน



TEERUT SRITHONGDEE
นาย ธีรุต ศรีกองดี



FACULTY OF LIBERAL ARTS AND SCIENCE
คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์

COMPUTER SCIENCE
สาขาวิชาการคอมพิวเตอร์

PREFACE

คำนำ

แฟ้มสะสมผลงานนี้ กระผมได้จัดทำขึ้นตัวแทน
นำเสนอเอกสารข้อมูลเกี่ยวกับ ประวัติส่วนตัว
ประวัติการศึกษา ความสามารถ ทักษะ และความ
สามารถพิเศษรวมทั้งผลงานและเกียรติบัตร
ตลอดจนการพัฒนาด้านต่างๆของกระผม

กระผมหวังว่าแฟ้มสะสมผลงานฉบับนี้จะทำให้ทุก
ท่านที่อ่านได้เห็นคุณค่าและความสามารถโดยรวม
ของกระผม

CONTENTS

สารบัญ

01 | PROFILE
ประวัติส่วนตัว

02 | TARGET
เป้าหมาย

03 | MY PROJECT
ผลงานของฉัน

04 | CERTIFICATE
เกียรติบัตร

ประวัติส่วนตัว

ชื่อ: ธีรุต นามสกุล: ศรีทองดี
Name: Teerut Surname: Srithongdee
อายุ: 18 ปี เกิด: วันอังคารที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2546
เพศ: ชาย เชื้อชาติ: ไทย สัญชาติ: ไทย ศาสนา: พุทธ
หมายเลขประจำตัวประชาชน: 1100703506550
ภูมิลำเนา:
ที่อยู่: 96/2 หมู่ที่ 1 ต.ดอนตาเพชร อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี
หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ: 086-5323-230
E-mail: teerutsr@gmail.com

การศึกษา

ระดับประถมศึกษา จากโรงเรียน ดรุณากาญจนบุรี	คะแนนเฉลี่ย 3.45
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียน วิสุทธิรังษี กาญจนบุรี	คะแนนเฉลี่ย 3.38
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียน วิสุทธิรังษี กาญจนบุรี	คะแนนเฉลี่ย 3.50

ข้อมูลครอบครัว

บิดา ชื่อ: สุขุม นามสกุล: ศรีทองดี อายุ: 47 ปี อาชีพ: พนักงานบริษัท สถานภาพ: อยู่ด้วยกัน หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ: 064-5596-142	บิดา ชื่อ: สุขุม นามสกุล: ศรีทองดี อายุ: 39 ปี อาชีพ: พนักงานบริษัท สถานภาพ: อยู่ด้วยกัน หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ: 082-6566-495	ผู้ปกครอง ชื่อ: สุขุม นามสกุล: ศรีทองดี อายุ: 47 ปี อาชีพ: พนักงานบริษัท ความลัมพันธ์: บิดา หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ: 064-5596-142
---	---	--

ความสามารถพิเศษและงานอดิเรก

ความสามารถพิเศษ

เขียนโปรแกรมด้วยภาษาต่างๆ เช่น	ภาษา C, C++, Dart, Java, Python, Lua
	ภาษา PHP, JavaScript, TypeScript

ความรู้ภาษาต่างประเทศ

มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษ

งานอดิเรก

ชอบการเขียนโปรแกรมหรือพัฒนาเว็บไซต์ และพัฒนาโปรเจคต่างๆ เพื่อพัฒนาตนเอง และเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ

เป้าหมาย

ในโลกปัจจุบันนี้ ต่างก็มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งเทคโนโลยีต่างมีความสำคัญในชีวิตประจำวัน ผลกระทบซึ่งมีความรู้ความเข้าใจทางด้านการเขียนโปรแกรม และการพัฒนาเว็บไซต์ และมีผลกระทบมีเวลาว่าง ผลกระทบก็จะหาโปรเจคใหม่ๆทำ และคิดค้นโปรเจคใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม และการพัฒนาทักษะด้านการทำเว็บไซต์ให้มีมากขึ้น และภาษา Programming ใหม่ๆ และยังศึกษาเทคนิคการเขียนโปรแกรมใหม่ๆ เพื่อให้มีความชำนาญเพื่อที่จะมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

ผลกระทบคิดว่าองค์ความรู้ที่ผลกระทบคึกคักมาและองค์ความรู้ที่สะสมมา ผลกระทบจะสามารถนำความรู้ที่มีมาใช้เรียนในสาขานี้ได้ เพื่อให้มีความสามารถและความเหมาะสมกับสาขานี้ เพื่อต่อยอดความรู้และความสามารถทางด้านการพัฒนาโปรแกรมได้ และด้านการแก้ไขปัญหาทางด้าน Programming

สาขาวิชาการคอมพิวเตอร์ เป็นสาขานี้ที่เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมซึ่งเป็นสาขานี้ที่ผลกระทบคิดว่า ผลกระทบจะมีความสามารถมากพอที่จะเข้าเรียนในสาขาวิชาการคอมพิวเตอร์ได้ ผลกระทบจะนำความรู้ความสามารถที่ผลกระทบได้ไปพัฒนาสังคมไทยต่อไป

สุดท้ายนี้ผลกระทบหวังว่าคณะกรรมการ จะให้อาชีวะเข้าศึกษาในสาขานี้

ผลงาน

1. การทำเว็บทดลอง Trade Cryptocurrency พัฒนาด้วย Javascript, React.js, Firebase, Bitkub API



The screenshot shows a complex React-based application interface for trading cryptocurrencies. It includes a top navigation bar with a logo and QR codes. Below is a main content area divided into several sections:

- Asks:** A table showing buy orders (Vol (THB), Vol (BTC), Rate (THB)) for various cryptocurrencies.
- Chart:** A candlestick chart for the THB/BTC pair, showing price movement over time (15 minutes, 1 hour, 1 day). The current price is 2,109,001.43 THB.
- Market Summary:** Displays available balances in THB and BTC, and two buttons for buying or selling.
- Price List:** A table showing current prices and changes for various cryptocurrencies like BTC, ETH, WAN, ADA, etc.

<https://github.com/Teerut26/demo-trade-react>

<https://funny-trade.web.app>

2. การทำแจ้งเตือนข่าวสาร ระหว่างนักเรียนและครู พัฒนาด้วย Javascript, React.js, Firebase, LineBot เป็นโครงงานจบ มัธยมศึกษาปีที่ 6



This screenshot displays a news sharing and notification system. It features a header with "Teacher News" and navigation icons. Below is a list of posts from teachers:

- A post by "teacher1" featuring a Bitkub Coin logo and a link to a video about NFTs.
- A post by "teacher2" with a photo of a person and text about Bitkub Coin.

On the right, there is a detailed news article titled "Bitkub Coin" with a large image of the Bitkub logo. The article discusses the launch of Native Coin and Bitkub Chain, mentioning Binance and Bitkub's involvement. It includes sections for "Native Coin คืออะไร ?" and "Bitkub Chain คืออะไร ?".

This screenshot shows a component of the news sharing system where users can create new posts. It includes a "Teacher News" header and a "สร้างข่าวสาร" button. The main area has fields for:

- หัวข้อข่าว
- ทดสอบ
- รายละเอียด
- Image URL
- Content editor with rich text tools.

This screenshot shows a news notification card. It includes a "Notify News" header, a news item with a thumbnail image, and a QR code in the bottom right corner.

<https://github.com/Teerut26/teacher-news>

<https://teacher-news-3bee1.web.app>

3. แอปแจ้งเตือนสถานการณ์ Covid-19 พัฒนาด้วย Dart, Flutter, Sanook Covid API



<https://github.com/Teerut26/flutter-covid-status>

4. Bot Discord ช่วยอำนวยความสะดวกใน Server Discord พัฒนาด้วย Javascript, Node.js



The screenshot shows a Discord channel named "SynthX" with a message from "SynthX" at 18:00. The message contains two command lists:

Command SynthX

- *play เปิดเพลง : *play <YOUTUBE URL> || Keyword
- *skip ข้ามเพลง
- *stop หยุดเพลง
- *g เสิร์ช Google : *g th สักสี
- *crypto ดูราคา Crypto ใน Bitkub
- *covid ดูจำนวนผู้ติดเชื้อ Covid
- *twitter ดู trending ใน twitter : *twitter [day][week][month][year]
- *cinema ดูรายนามหนังในจังหวัดกาญจนบุรี : *cinema [sf][major]
- *urls ลิงค์ : *urls [url]
- *musiclist ดูรายรายการเพลง
- *useronline แสดงสถานะของ user ใน discord
- *qr สร้าง QR-Code : *qr [text]

***qr**
สร้าง QR-Code : *qr [text]

***time**
เสิร์ช Google บอกเวลา : *time

***day**
เสิร์ช Google บอกวันที่ : *day

***ch**
ดู cub ใน clubhouse : *ch

***ch events**
ดู events ใน clubhouse : *ch events

***news**
รายการข่าวจาก Sanook.com : *news

***what**
ดู Player List : *what

***whatstop**
หยุด Interval : *whatstop

***setbacklist**
Block การพิมพ์ : *setbacklist [id]

***removebacklist**
ยกเลิกการ Block : *removebacklist [id]

***spotify**
ดู Spotify Chart : *spotify [th][en][jp][kr]..

***backlist**
ดูว่าใครอยู่ใน backlist : *

***botv**
ดู version ของ bot

ล่าสุด เวลา 17:52

<https://github.com/Teerut26/bot-discordV2>

5. เว็บไซต์ແຜງគາບគຸມ Bot Discord

ພັນນາດ້ວຍ Javascript, React.js, Lodash.js, Discord API



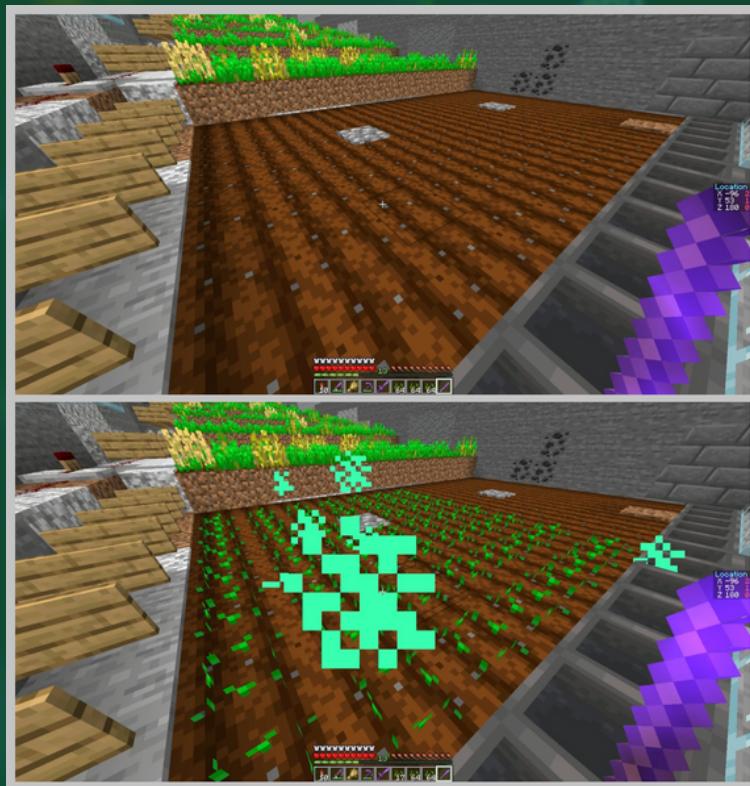
The screenshot shows a dashboard for managing multiple Discord servers. On the left, a sidebar lists servers like 'ROS' (Channels: 4, Members: 1/2, Region: singapore) and 'KB84' (Channels: 7, Members: 8/24, Region: singapore). The main area displays a list of servers with their names, member counts, and regions. A central window shows a list of messages in a channel, with one message from 'Teerut' containing a screenshot of a game board. Below this, there's a 'Login Token' input field and a 'Login' button.

<https://github.com/Teerut26/bot-discord-panel>

<https://bot-discord-panel.netlify.app/>

6. Plugin ທີ່ຊ່ວຍໃນການທຳການໃນ Minecraft Server

ພັນນາດ້ວຍ Java, Bukkit API



```
public class FarmToolsEvent implements Listener{
    Function function = new Function();
    @EventHandler
    public void onToolItem(PlayerInteractEvent e) {
        ItemStack stickFarmer = new StickFarmer().item;
        List<String> stickFarmerlore = stickFarmer.getItemMeta().getlore();
        Player p = e.getPlayer();

        Action a = e.getAction();
        if ((a == Action.RIGHT_CLICK || (e.getItem() == null))
            && e.getItem().getItemMeta().getlore() == null)
            return;
        if (e.getItem().getItemMeta().getlore().equals(stickFarmerlore))
            return;
        if ((e.getClickedBlock().getType().equals(Material.FARMLAND)))
            return;

        if (!function.CheckWheat(e.getClickedBlock()) && a == Action.RIGHT_CLICK_BLOCK) {

            int start = -5;
            int end = 5;
            if (this.getSeedsInInventory(p) != 0) {
                this.setPlantsInClickedBlock();
                for (int x = start; x < end; x++) {
                    for (int z = start; z < end; z++) {
                        if (function.CheckWheat(e.getClickedBlock().getRelative(x, 0, z)))
                            if (function.CheckFarmland(e.getClickedBlock().getRelative(x, 0, z)))
                                if (function.getSeedsInInventory(p) > 1) {
                                    e.getClickedBlock().getRelative(x, 0, z).getRelative(0, 1, 0)
                                        .setType(Material.WHEAT);
                                    this.setSeedsInInventory(p);

                                } else{
                                    continue;
                                }
                            }
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }

    public void onToolItem(PlayerInteractEvent e) {
        ItemStack stickFarmer = new StickFarmer().item;
        List<String> stickFarmerlore = stickFarmer.getItemMeta().getlore();
        Player p = e.getPlayer();

        Action a = e.getAction();
        if ((a == Action.RIGHT_CLICK || (e.getItem() == null))
            && e.getItem().getItemMeta().getlore() == null)
            return;
        if (e.getItem().getItemMeta().getlore().equals(stickFarmerlore))
            return;
        if ((e.getClickedBlock().getType().equals(Material.FARMLAND)))
            return;

        if (!function.CheckWheat(e.getClickedBlock()) && a == Action.RIGHT_CLICK_BLOCK) {

            int start = -5;
            int end = 5;
            if (this.getSeedsInInventory(p) != 0) {
                this.setPlantsInClickedBlock();
                for (int x = start; x < end; x++) {
                    for (int z = start; z < end; z++) {
                        if (function.CheckWheat(e.getClickedBlock().getRelative(x, 0, z)))
                            if (function.CheckFarmland(e.getClickedBlock().getRelative(x, 0, z)))
                                if (function.getSeedsInInventory(p) > 1) {
                                    e.getClickedBlock().getRelative(x, 0, z).getRelative(0, 1, 0)
                                        .setType(Material.WHEAT);
                                    this.setSeedsInInventory(p);

                                } else{
                                    continue;
                                }
                            }
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

Bukkit

<https://github.com/Teerut26/FarmTools>

7. Plugin ช่วยในการบุดแร่ใน Minecraft Server พัฒนาด้วย Java, Bukkit API



```
2.0    blockAllow.add(Material.COAL_ORE);
2.1    blockAllow.add(Material.DIAMOND_ORE);
2.2    blockAllow.add(Material.LAPIS_ORE);
2.3    blockAllow.add(Material.EMERALD_ORE);
2.4    blockAllow.add(Material.TORITE);
2.5    blockAllow.add(Material.GRANITE);
2.6    blockAllow.add(Material.ANDESTINE);
2.7    blockAllow.add(Material.COPPER_ORE);
2.8    blockAllow.add(Material.TUFF);
2.9    blockAllow.add(Material.RODSTONE_ORE);
3.0    blockAllow.add(Material.QUARTZITE_COAL_ORE);
3.1    blockAllow.add(Material.DEEPSLATE_COPPER_ORE);
3.2    blockAllow.add(Material.DEEPSLATE_DIAMOND_ORE);
3.3    blockAllow.add(Material.DEEPSLATE_EMERALD_ORE);
3.4    blockAllow.add(Material.DEEPSLATE_GOLD_ORE);
3.5    blockAllow.add(Material.DEEPSLATE_IRON_ORE);
3.6    blockAllow.add(Material.DEEPSLATE_LAPIS_ORE);
3.7    blockAllow.add(Material.DEEPSLATE_STONE);
3.8    blockAllow.add(Material.GRAVEL);
3.9    blockAllow.add(Material.SAND);
3.10   }
3.11
3.12   public void additemAllow() {
3.13     itemAllow.add(Material.WOODEN_PICKAXE);
3.14     itemAllow.add(Material.STONE_PICKAXE);
3.15     itemAllow.add(Material.IRON_PICKAXE);
3.16     itemAllow.add(Material.GOLDEN_PICKAXE);
3.17     itemAllow.add(Material.DIAMOND_PICKAXE);
3.18     itemAllow.add(Material.NETHERITE_PICKAXE);
3.19   }
3.20
3.21   @EventHandler
3.22   public void onBlockBreak(BlockBreakEvent event) {
3.23     addblockAllow();
3.24     additemAllow();
3.25     ItemStack itemStack = (ItemStack) event.getPlayer().getInventory().getInventory().getMainHand();
3.26     if (itemStack.getType().getMaxDurability() - itemStack.getDurability() > 0) {
3.27       if (blockAllow.contains(event.getBlock().getType()) && itemAllow.contains(itemStack.getType())){
3.28         if (blockStack.contains(event.getBlock().getType())){
3.29           SearchblockToolFirstFirst(block);
3.30           if (this.blockList.size() > 0) {
3.31             for (Block block2 : this.blockList) {
3.32               if (blockAllow.contains(block2.getType())) {
3.33                 block2.breakNaturally(itemStack);
3.34                 itemStack.setDurability((short) (itemStack.getDurability() + 1));
3.35               }
3.36             }
3.37           }
3.38         } else{
3.39           Block block = (Block) event.getBlock();
3.40           SearchblockToolArround(block);
3.41           if (this.blockList.size() > 0) {
3.42             for (Block block2 : this.blockList) {
3.43               if (blockAllow.contains(block2.getType())){
3.44                 block2.breakNaturally(itemStack);
3.45                 itemStack.setDurability((short) (itemStack.getDurability() + 1));
3.46               }
3.47             }
3.48           }
3.49         }
3.50       }
3.51     }
3.52   }
3.53 }
```

<https://github.com/Teerut26/OreTools>

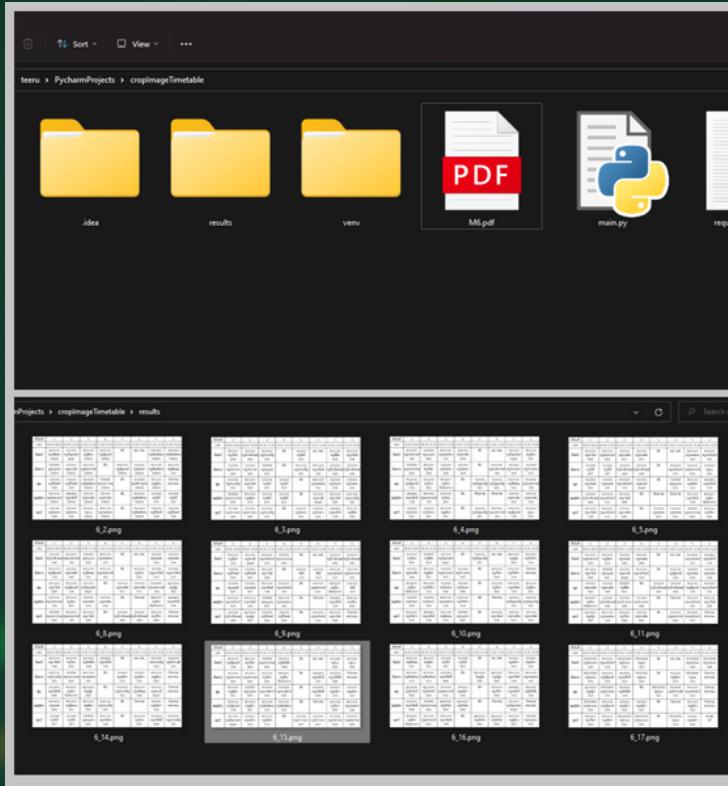
8. ทดลองทำ เว็บไซต์โรงเรียน พัฒนาด้วย Javascript, React.js



<https://github.com/Teerut26/web-site-school-visut>

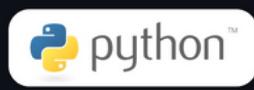
<https://visut-demo.netlify.app>

9. โปรแกรมตัดครอปปูป จาก PDF ตารางสอนของโรงเรียน พัฒนาด้วย Python



The screenshot shows a PyCharm project named "copimageTimetable". The project structure includes folders for ".idea", "results", "venv", and a file named "M6.pdf". A "main.py" file is also present. Below the project tree, there is a grid of 17 small square images labeled from "6_2.png" to "6_17.png", which are the extracted frames from the PDF timetable.

```
1 import cv2
2 from pdf2image import convert_from_path
3 from os import path
4 import os
5 import shutil
6
7 scale = 1
8
9 class Pdf2Image():
10     def __init__(self):
11         self.images = convert_from_path('M6.pdf', size=1000*scale, poppler_path=r'C:\poppler')
12         self.main()
13
14     def main(self):
15         print(self.images)
16         if (path.exists("outputs")):
17             for i in range(len(self.images)):
18                 self.saveImage(self.images[i], f"outputs/page_{i}.png")
19         else:
20             os.mkdir("outputs")
21             for i in range(len(self.images)):
22                 self.saveImage(self.images[i], f"outputs/page_{i}.png")
23
24     def saveImage(self, images, path):
25         images.save(path, 'PNG')
26         # print(f'✓ {path}')
27
28
29 class Crop():
30     def __init__(self):
31         self.pos1 = {
32             "y": 84*scale,
33             # "y": 50,
34             "x": 43*scale,
35             "h": 345*scale,
36             "w": 620*scale,
37         }
```



https://github.com/Teerut26/python_crop_timetable