

# เอกสารเค้าโครงโครงงาน

**เขย่ามันซะ!!!**

**Shake It!!!**

โดย

643020604-6 นายญาณวิทย์ รอบไธสง

643020610-1 นายธนพนธ์ รวิภาสกร

Section 2

เสนอ

ผศ.ลิลดา อินทรโสธรฉันท

เอกสารนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา SC312303 Mobile Application Development

ประจำปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 2

วิทยาลัยการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

**รายละเอียดของโครงงาน**

## 1. หัวข้อโครงการ

เขย่ามันซะ!!!

Shake It!!!

## 2. จุดประสงค์ของโครงการ

เพื่อขจัดปัญหาที่มีหลายตัวเลือกในขณะที่ผู้ใช้นั้นคิดไม่ออกว่าจะรับประทานอะไรในมื้อนี้ เช่น ตัวเลือกของเมนูอาหารในแต่ละมื้อของวัน แอปพลิเคชันจะใช้ฟังก์ชันในการเขย่าเพื่อสุ่มหาเมนูอาหารให้กับผู้ใช้งาน

## 3. กลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งาน

สำหรับคนทั่วไปที่ประสบปัญหาในการเลือกเมนูอาหารในแต่ละมื้อ

## 4. หมวดของแอปพลิเคชัน

- ☒ โปรแกรมเพื่อความบันเทิง
- ☐ โปรแกรมเพื่อสุขภาพ การแพทย์ คนพิการ และผู้สูงอายุ
- ☐ โปรแกรมเพื่อการประยุกต์ใช้งาน
- ☐ โปรแกรมเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้

## 5. ความสามารถของแอปพลิเคชัน (อธิบายว่ามีกี่เมนู และแต่ละเมนูทำอะไรได้บ้าง )

List Menu --> List --> ทำการใช้ฟังก์ชันในการสุ่ม --> ผลลัพธ์

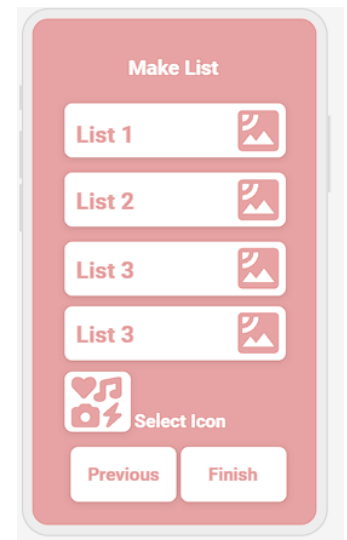
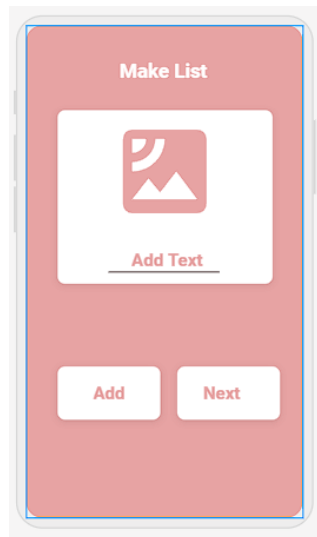
Make List --> Add text and image --> Next --> All of List --> Select Icon(option) -->Finish

Previous(กลับไปหน้าก่อน)

## 6. หน้าจออินเตอร์เฟซที่ได้ออกแบบไว้ในแต่ละเมนู



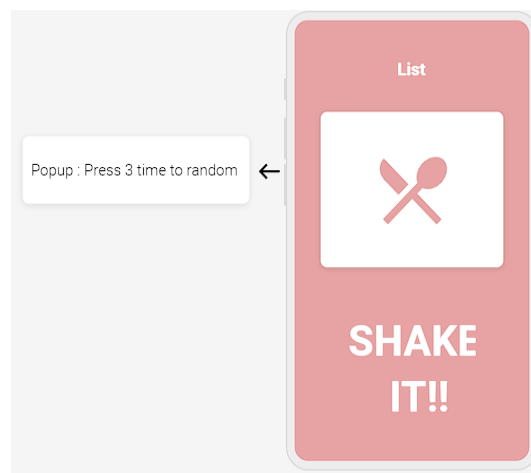
หน้า Home page



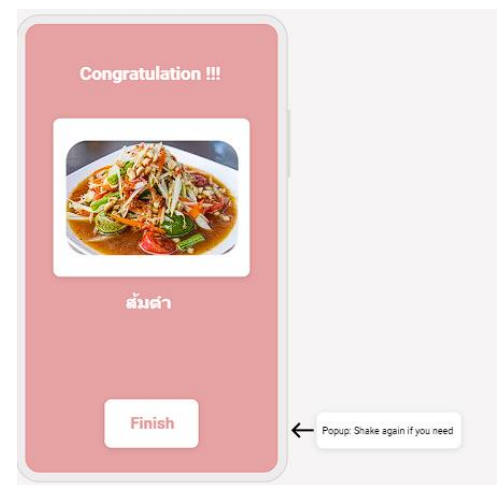
เมนูสร้าง List



หน้า List เมนู ที่มีให้ และ  
ผู้ใช้งานกำหนดเอง



เป็นฟังก์ชันในการสุ่ม โดยฟังก์ชันหลักคือ  
การเขย่า เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ของเมนูอาหาร และมี  
ฟังก์ชันเสริม โดยการกดที่รูปภาพ 3 ครั้ง  
เพื่อเป็นการสุ่ม



เป็นหน้าผลลัพธ์ โดยจะมีตัวเลือก  
ให้ผู้ใช้งานหากต้องการสุ่มใหม่อีก  
ครั้งโดยการทำการเขย่า

## 7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อประหยัดเวลา ในการหาทางออกให้กับผู้ใช้งานคิดไม่ออกว่าในแต่ละมือจะเลือกทานอาหารอะไร