

Project of computer programming II

บทที่ 1

ชื่อระบบ : ระบบเกมถาม-ตอบ Quiz!!

วัตถุประสงค์ :

- 1) เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแบบทดสอบ
- 2) เพื่อเป็นแนวทางและพัฒนาแนวคิดในการเขียนโปรแกรม
- 3) เพื่อสร้างและพัฒนาผู้ที่สนใจให้มีความรู้พื้นฐานเพิ่มขึ้น
- 4) เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ที่หลากหลายซึ่งสามารถนำไปใช้ได้จริง
- 5) เพื่อศึกษาข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่างๆที่หลากหลาย
- 6) เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

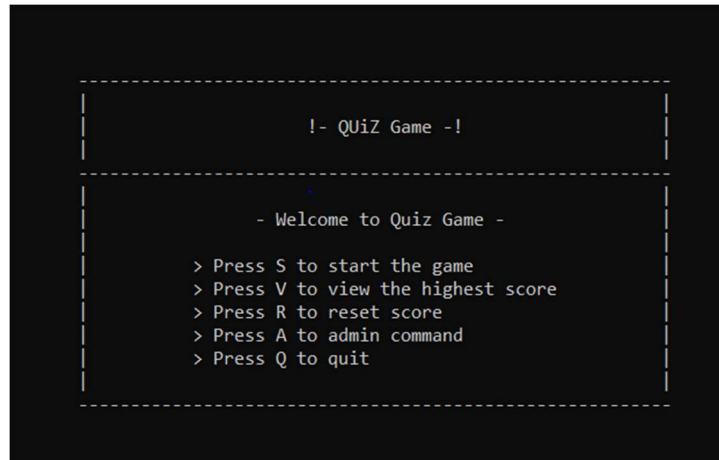
ขอบเขต :

ขอบเขตของระบบถาม-ตอบ จะมีลักษณะ คือ อ่านคำถามจากไฟล์จำนวน 20 ข้อ แต่ละข้อจะมี 4 ตัวเลือก โดยผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่ม หรือ ลบคำถามได้ แต่จำนวนข้อต้องมีค่าเท่ากับ 20 ซึ่งคำถามจะเป็นคำถามพื้นฐาน จะมีระบบในการลงชื่อเข้าใช้และระบบในการนับคะแนนที่ผู้เล่นทำได้และเราสามารถตรวจสอบได้ว่าผู้เล่นคนไหนได้คะแนนสูงสุด

ประโยชน์ :

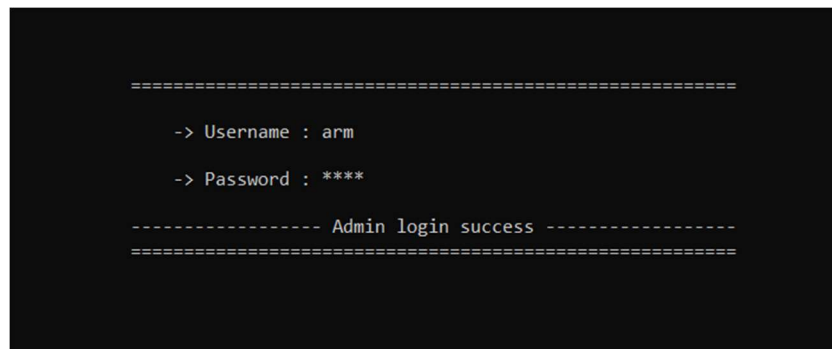
- 1) ช่วยในการฝึกไหวพริบ เขว่นปัญญา
- 2) ช่วยเสริมสร้างความรู้ใหม่ๆของผู้ที่สนใจ
- 3) พัฒนาสมองของผู้เล่น
- 4) เปลี่ยนเวลาว่างให้เป็นเวลาพัฒนาตนเอง
- 5) ช่วยเพิ่มความรู้ความสามารถในตนเอง

บทที่ 2



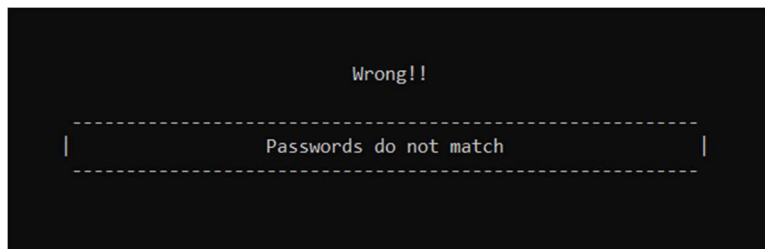
หน้าต่างเริ่มต้นระบบ

หน้าต่างเริ่มต้นระบบจะมีฟังก์ชันให้เลือก 5 ฟังก์ชัน คือ S เป็นการเริ่มเกม ,V เป็นการดูคะแนนที่ดีที่สุดจนถึงน้อยที่สุด ,R เป็นการลบคะแนนทั้งหมด ,A เป็นการเข้าสู่โหมดผู้ดูแลระบบ ,Q เป็นการออกจากโปรแกรม

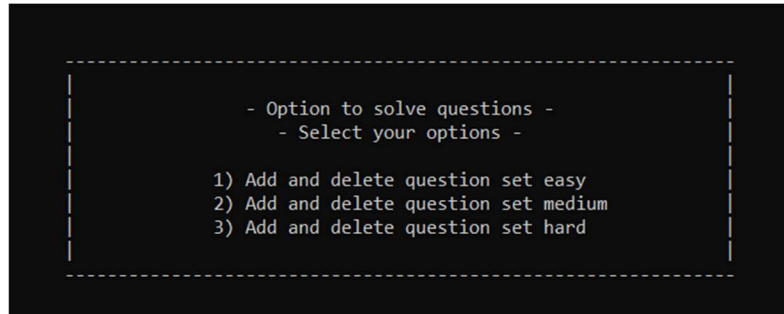


หน้าต่างลงชื่อเข้าใช้สำหรับผู้ดูแลระบบ

หน้าต่างนี้จะให้กรอกชื่อผู้ดูแลระบบและรหัสผ่านของผู้ดูแลระบบ หากกรอกชื่อผู้ดูแลระบบและรหัสผ่านผิดจะไม่สามารถเข้าใช้งานได้

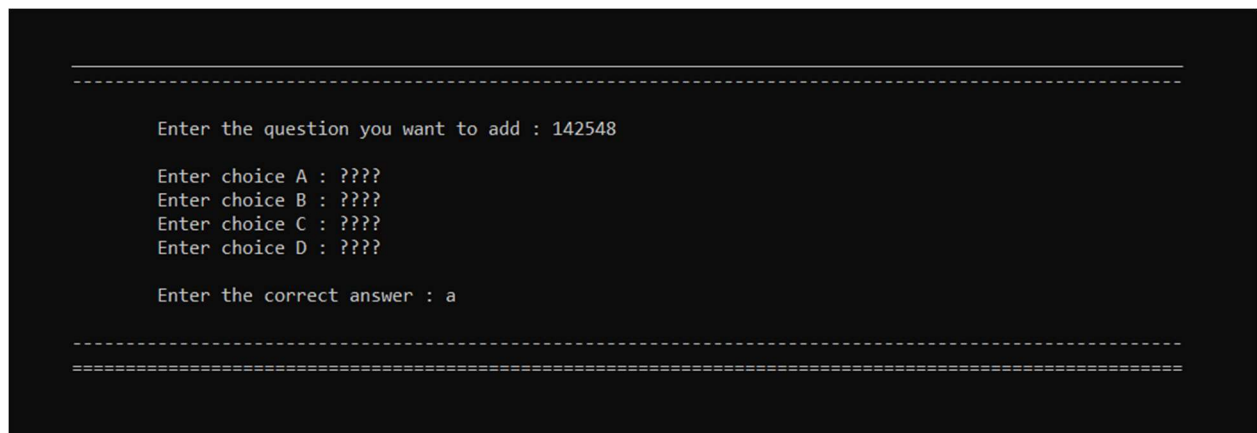


หน้าต่างแสดงผลเมื่อผู้ดูแลระบบกรอกรหัสหรือชื่อผู้ใช้ไม่ถูกต้อง



หน้าต่างสำหรับเลือกไฟล์คำถามที่ต้องการแก้ไข

หน้าต่างนี้จะมีให้เลือกแก้ไขได้ 3 ไฟล์คือ ง่าย ปานกลาง ยาก โดย จะเพิ่มและลบได้ แต่ต้องมีจำนวน โจทย์เท่ากับ 20 ข้อ ซึ่งจำนวนการลบจะเท่ากับจำนวนการเพิ่ม!



หน้าต่างสำหรับเพิ่มโจทย์และคำตอบลงไฟล์

หน้าต่างนี้จะให้ผู้ใช้พิมพ์โจทย์ลงไปพร้อมทั้งตัวเลือก A, B, C, D และคำตอบลงใน command

```

Who painted the Mona Lisa?
A: Pablo Picasso      B: Leonardo da Vinci
C: Vincent van Gogh   D: Rembrandt
What is the name of molten rock after a volcanic eruption?
A: Diamond            B: Hot water
C: Rock               D: Lava
How many bones do sharks have?
A: 32                 B: 128
C: 56                 D: 0
What is the largest state in America?
A: Delaware           B: Indiana
C: Alaska             D: Texas
What is the smallest state in America?
A: Rhode Island      B: Florida
C: Ohio              D: New Jersey
How many continents are there in the world?
A: 5                  B: 6
C: 7                  D: 8
Which animal is the tallest in the world?
A: African Bush Elephant B: Ostrich
C: Alaskan Moose       D: Giraffe
142548
A: ???? B: ????
C: ???? D: ????

-> Enter the line number of the question to be deleted :

```

หน้าตาสำหรับลบโจทย์ที่ต้องการ

เป็นหน้าตาที่ต่อจากหน้าตาเพิ่มโจทย์ ซึ่งจะสามารถเลือกลบโจทย์ได้

```

-----
Enter key 1 for login or key 2 for register :

```

หน้าตาสำหรับเลือกลงชื่อเข้าใช้หรือลงทะเบียน

กด 1 เพื่อเป็นการลงชื่อเข้าใช้ และกด 2 เพื่อเป็นการลงทะเบียน

```
=====
-> Username : ae
-> Password : 1234
-> Enter your password again : 1234
=====

REGISTER-SUCCESS
```

หน้าตาสำหรับลงทะเบียน

หน้าตาสำหรับลงทะเบียนจะมีให้กรอกรหัสผ่าน 2 ครั้ง เพื่อเป็นการยืนยันรหัสผ่าน

```
Wrong!!

-----
|This username is already logged in. Please change username|
-----
```

หน้าตาเมื่อกรอกชื่อผู้ใช้ซ้ำกับผู้อื่นที่เคยลงทะเบียนแล้ว

```
=====
-> Username : arm
-> Password : ****
=====

##LOGIN-SUCCESS##
```

หน้าตาสำหรับลงชื่อเข้าใช้

```
Wrong!!

-----
|Wrong username or password|
-----
```

หน้าตาเมื่อกรอกชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านผิด

```
- Welcome to Quiz Game -

-----
Here are some tips you might wanna know before playing!
-----

>> There are 3 levels in this Quiz Game , Easy , Medium & Hard levels
>> In the game, you will find 20 questions to test your general knowledge.
    You can select 3 levels to play the game
>> When your game starts, You will be find a question and next question when
    you select answer. Each right answer will get 1 point!
>> You will be given 4 options and you have to press A, B, C, or D for the
    right option.
>> No negative marking for wrong answers!

***** BEST OF LUCK *****

*****C PROGRAM QUIZ GAME is developed by Thanakit Charoenkit*****

Press Y to start the game!

Press any other key to return to the main menu!
```

หน้าตาอธิบายรายละเอียดต่างๆ

ในหน้าตานี้จะอธิบายข้อมูลต่างๆของเกม รวมทั้งวิธีการเล่นต่างๆ

```
- Select your level -

1) Easy          2) Medium          3) Hard
```

หน้าตาสำหรับเลือกระดับความยาก

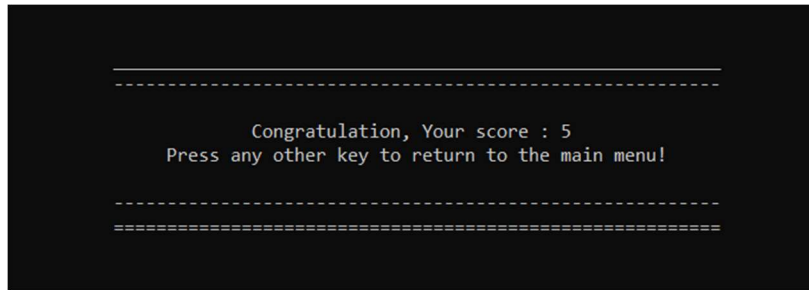
หน้าตานี้จะมีด้วยกัน 3 ระดับ ได้แก่ ง่าย ปานกลาง ยาก

```
~1~

What's the name of a place you go to see lots of animals?
A: School      B: The zoo
C: Hospital    D: Home
Answer is :
```

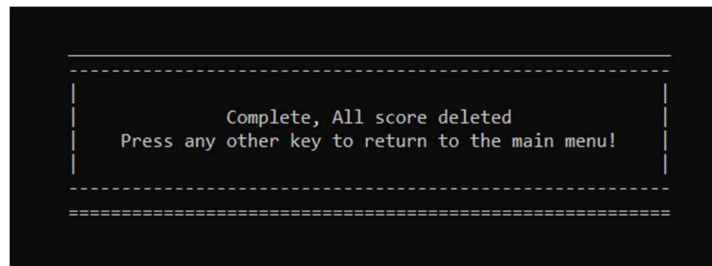
หน้าตาตัวอย่างคำถาม

จะมีคำถามด้วยกันอยู่ 20 ข้อ แต่ละข้อจะมีตัวเลือกมาให้ 4 ตัวเลือก



หน้าต่างเมื่อตอบคำถามครบ 20 ข้อ

ซึ่งจะเป็นหน้าต่างที่จะสรุปผลคะแนนที่เราได้ออกมา



หน้าต่างลบข้อมูลคะแนน

หน้าต่างนี้จะปรากฏเมื่อกด R ซึ่งจะเป็นการลบข้อมูลคะแนนทั้งหมด

A terminal window with a black background and white text. It displays a table with two columns: "Player name" and "Score [Max to Min]". The table contains two rows of data: "arm" with a score of 20, and "god" with a score of 17. The text is centered and surrounded by dashed lines.

Player name	Score [Max to Min]
arm	20
god	17

หน้าต่างดูผลคะแนนทั้งหมดจากมากที่สุดไปน้อยสุด

จะปรากฏหน้าต่างนี้ก็ต่อเมื่อกด V และจะแสดงคะแนนพร้อมชื่อผู้เล่นที่ได้คะแนนจากมากไปน้อยสุด

บทที่ 3

Function main()

[illegible]

ในขั้นตอนแรกเราจะประกาศตัวแปรที่สำคัญขึ้นมาก่อนแล้วกำหนดส่วนของ homescreen ขึ้นมา
เพื่อที่จะเรียกใช้งานต่อไป พร้อมประกาศ manu เพื่อนำมาเก็บค่าไปใช้เลือกตัวเลือกต่อไป

[illegible]

สร้างตัวเลือกแรกขึ้นมาคือ S ซึ่งภายในจะมีการเรียกใช้ฟังก์ชัน main_login ซึ่งเป็นตัวเลือกในการลงทะเบียน หลังจากลงทะเบียนสำเร็จระบบจะทำการเปลี่ยนหน้าจอแล้วแสดงผลตามที่ได้ออกแบบไว้

[illegible]

เมื่อแสดงผลจากรูปก่อนหน้าเสร็จระบบจะให้อ่านค่าอีกรอบหนึ่ง หาก input เป็น Y ก็จะทำต่อไป แต่หากไม่ใช่ก็จะกลับไปหน้าแรก ถัดไปจะเป็นการเลือกระดับความยาก-ง่าย ของข้อสอบ ซึ่งมี 3 ระดับด้วยกัน ได้แก่ 1.ง่าย 2.ปานกลาง 3.ยาก สมมติเลือกระดับ 1 ไป ระบบก็จะเคลียร์หน้าจอแล้วเรียกฟังก์ชัน quiz_1 แล้วนำคะแนนที่ได้ไปเก็บไว้ที่ตัวแปร scores แล้วทำการเรียกไฟล์ในโหมด a ขึ้นมาแล้วทำการบันทึก scores และ username ลงไปในไฟล์ “Score.txt” หลังจากนั้นทำการปิดไฟล์และทำการแสดงผลคะแนนที่ได้ออกมาพร้อมข้อความแสดงเมื่อจบเกม หลังจากนั้นระบบจะนำไปหน้า homescreen

```
else if (select == '2')  
{  
    int scores;  
    score = 0;  
    system("cls");  
    scores = quiz_2(score);  
    //  
    FILE *sc;  
  
    sc = fopen("Score.txt", "a");  
    fprintf(sc, "%d\t%s\n", scores, name);  
    fclose(sc);  
    //  
    printf("\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\t\t\t_____");  
    printf("\n\t\t\t\t\t-----\n\n");  
    printf("\t\t\t\t\t Congratulation, Your score : %d ", scores);  
    printf("\n\t\t\t\t\t Press any other key to return to the main menu!");  
    printf("\n\n\n\t\t\t\t\t-----");  
    printf("\n\t\t\t\t\t=====");  
    getch();  
    goto homescreen;  
}
```



```

while (fgets(data, 100, fp_read) != NULL)
{
    // Remove the trailing newline character
    if (strchr(data, '\n'))
    {
        //strchr is find
        data[strlen(data) - 1] = '\0'; //strlen is length
        strData = (char **)realloc(strData, sizeof(char **) * (Lines + 1));
        strData[Lines] = (char *)calloc(100, sizeof(char));
        strcpy(strData[Lines], data);
        Lines++;
    }
}

// Sort the array.
for (i = 0; i < (Lines - 1); ++i)
{
    for (j = 0; j < (Lines - i - 1); ++j)
    {
        if (strcmp(strData[j], strData[j + 1]) < 0)
        {
            strcpy(data, strData[j]);
            strcpy(strData[j], strData[j + 1]);
            strcpy(strData[j + 1], data);
        }
    }
}

// Write it to outfile. file.
fputs(strData, fp_write);

```

ถัดมาจะมีการใช้ loop while เพื่อเก็บค่าจากไฟล์รอบละตัวอักษรจนจบไฟล์แล้วเก็บไว้ที่ตัวแปร data จะมีการใช้คำสั่งเพื่อค้นหา '\n' หรือการขึ้นบรรทัดใหม่ของไฟล์เพื่อให้อ่านเป็นบรรทัดได้และมีการกำหนดตำแหน่งให้กับ strData เพื่อนำไปใช้เรียงลำดับใน loop for โดยค่าที่มากจะถูกแทนที่เป็นตัวแรก แล้ววนไปจน $i < (\text{lines} - 1)$

[illegible]

ถัดมาทำการเก็บค่าที่เรียงไว้ลงในไฟล์ที่สะดวกแล้วทำการปิดไฟล์และลบไฟล์ “Score.txt” แล้วเปลี่ยนชื่อไฟล์ “Score Sort.txt” เป็น “Score.txt” แทน

ถัดมาทำการเขียนคำสั่งอ่านไฟล์ “Score.txt” ในโหมด r แล้วทำการตรวจสอบว่ามีไฟล์นั้นหรือไม่ หากมีก็ใช้ while loop เพื่อนำค่าจากไฟล์ออกมาแสดงผล โดยจะดึงค่า point และ name ออกมา แล้วแสดงผลออกมาทางจอภาพ

ถัดไปจะเป็นการเลือกเพิ่มและลบคำถามทั้ง 3 ระดับ โดยจะขออธิบายแค่ตัวอย่างเดียว เนื่องจากโค้ดทั้ง 3 ส่วนมีความคล้ายคลึงกัน

```
if (select == '1')
{
    system("cls");

    FILE *fp_1;
    char str[1000], a[100], b[100], c[100], d[100], ans[10], null[10];

    fp_1 = fopen("Test_Easy.txt", "a");

    printf("");
    gets(null);
    printf("\n\n\n\n\n\n\t_____");
    printf("\n\t-----\n\n");

    printf("\t\tEnter the question you want to add : ");
    gets(str);
    fprintf(fp_1, "\n%s\n", str);

    printf("\n\t\tEnter choice A : ");
    gets(a);
    fprintf(fp_1, "A: %s\t", a);

    printf("\t\tEnter choice B : ");
    gets(b);
    fprintf(fp_1, "B: %s\n", b);

    printf("\t\tEnter choice C : ");
    gets(c);
    fprintf(fp_1, "C: %s\t", c);
```

```
printf("\t\tEnter choice D : ");
gets(d);
fprintf(fp_1, "D: %s", d);

fclose(fp_1);

FILE *write_ans;
write_ans = fopen("Ans_Easy.txt", "a");

printf("\n\t\tEnter the correct answer : ");
gets(ans);
fprintf(write_ans, "%s", ans);

fclose(write_ans);

printf("\n\t-----\n");
printf("\t=====\\n");
getch();
//*****delete question
system("cls");
```

สมมติว่าเราเลือก input เป็น 1 ก็จะเข้ามาทำในส่วนของ select == “1” โดยเริ่มแรกจะมีการเคลียร์จอภาพเหมือนเดิม อีกทั้งมีการเปิดไฟล์ “Test_Easy.txt” ในโหมด a แล้วทำการรับค่าจากผู้ใช้ด้วยคำสั่ง gets เนื่องจากสามารถเก็บข้อความที่มีการเว้นวรรคได้ โดยค่าแรกที่เก็บจะเป็น null ค่าที่สองจะเป็นคำถามที่ผู้ใช้ต้องการป้อน และถัดๆไปจะเป็นตัวเลือกและคำตอบ โดยจะเก็บไว้ในไฟล์เดียวกันยกเว้นส่วนของคำตอบจะเก็บแยกไฟล์ไว้ที่ไฟล์ “Ans_Easy.txt”

```

FILE *fp_read, *fp_write;
char ch;
int delete_line, temp = 1;
fp_read = fopen("Test_Easy.txt", "r"); //question
printf("\n\tAll questions in test easy\n\n");
ch = getc(fp_read);
while (ch != EOF)
{
    printf("%c", ch);
    ch = getc(fp_read);
}
rewind(fp_read);
printf(" \n\n\t-> Enter the line number of the question to be deleted : ");
scanf("%d", &delete_line);
//open new file in write mode
fp_write = fopen("Test_Easy2.txt", "w"); //*****save question

```

เปิดไฟล์คำถามขึ้นมาแล้วเก็บไว้ที่ตัวแปร ch ด้วย loop while หลังจากนั้นทำการรับค่าจากผู้ใช้เพื่อที่จะเลือกว่าต้องการลบคำถามข้อที่เท่าไร

```

while (ch != EOF)
{
    ch = getc(fp_read);
    //except the line to be deleted
    if (temp != (delete_line * 3) - 2)
    {
        if (temp != (delete_line * 3) - 1)
        {
            if (temp != (delete_line * 3) - 0)
            {
                putc(ch, fp_write);
            }
        }
    }

    if (ch == '\n')
    {
        temp++;
    }
}
fclose(fp_read);
fclose(fp_write);
char file[40];
remove("Test_Easy.txt");
rename("Test_Easy2.txt", "Test_Easy.txt");
system("cls");
fp_read = fopen("Test_Easy.txt", "r");
ch = getc(fp_read);
printf("\n\tNew questions you added\n");

```

ใช้ loop while ในการลบไฟล์โดยจะลบครั้งละ 3 บรรทัด หลักการคือเขียนคำถามออกมาใหม่ยกเว้นตรงบรรทัดที่เราเลือกไว้และอีก 2 บรรทัดรองลงมา หลังจากนั้นจะได้คำถามใหม่ที่จำนวนข้อจะลดลงไป 1 ข้อที่เราลบ เมื่อออกจาก loop ก็จะทำการลบไฟล์ “Test_Easy.txt” ทิ้ง แล้วเปลี่ยนชื่อไฟล์ “Test_Easy2.txt” เป็น “Test_Easy.txt” และทำการเรียกไฟล์ “Test_Easy.txt” ขึ้นมาเก็บไว้ที่ตัวแปร ch


```

while (ch != EOF)
{
    printf("%c", ch);
    ch = getc(fp_read);
}
fclose(fp_read);
//*****delete ans
FILE *del_ans;
FILE *save_ans;
del_ans = fopen("Ans_Easy.txt", "r");
save_ans = fopen("Ans_Easy2.txt", "w");
int i, n = 1;

for (i = 0; i < 20; i++)
{
    char answer;
    answer = fgetc(del_ans);

    if (delete_line != n)
    {
        putc(answer, save_ans);
    }
    n++;
}
fclose(del_ans);
fclose(save_ans);
remove("Ans_Easy.txt");
rename("Ans_Easy2.txt", "Ans_Easy.txt");
}

```

ทำการแสดงผลข้อมูลในไฟล์ “Test_Easy.txt” ด้วย while loop ทีละตัวอักษร แล้วทำการปิดไฟล์ หลังจากนั้นอ่านไฟล์ที่ชื่อว่า “Ans_Easy.txt” และ เขียนลงไปใหม่ในชื่อ “Ans_Easy2.txt” ให้ระบบทำการลบคำตอบที่ถูกจากไฟล์ข้อที่เราลบออกไป เท่านี้จำนวนโจทย์และคำตอบก็จะเท่ากัน และทำการลบไฟล์ “Ans_Easy.txt” แล้วเปลี่ยนชื่อไฟล์ “Ans_Easy2.txt” เป็น “Ans_Easy.txt” เพียงเท่านี้โจทย์และคำตอบก็จะครบ 20 อยู่ตลอด

```

}
else
{
    goto homescreen;
}

getch();
goto homescreen;
}
else if (manu == 'Q')
{
    exit(1);
}
system("cls");
}

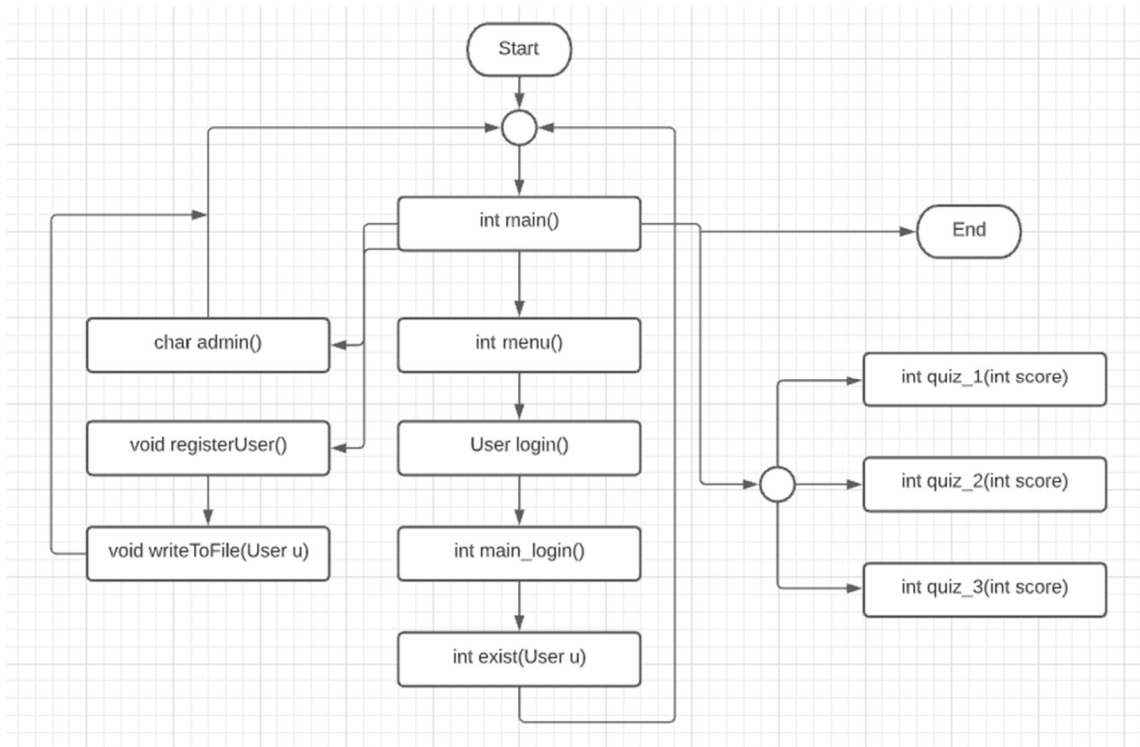
```

หากไม่ได้ input 1-3 ระบบก็จะนำไปสู่หน้า homescreen หรือหากจบการทำงานก็จะนำไปสู่หน้า homescreen และหาก input manu == 'Q' จะถือว่าเป็นการสิ้นสุดการทำงาน

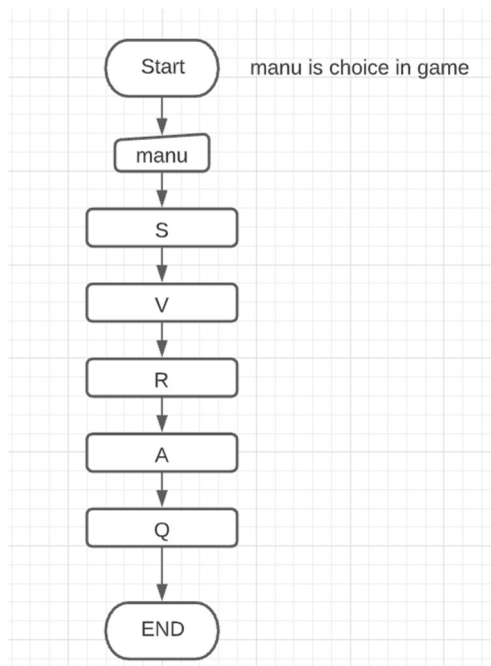
[illegible]

เนื่องจากฟังก์ชัน `quiz_1`, `quiz_2`, `quiz_3` มีความคล้ายกันจึงขอเลือกมา 1 ฟังก์ชันเพื่ออธิบาย โดยจะหยิบฟังก์ชัน `quiz_1` มา เริ่มแรกก็อ่านไฟล์คำถามและคำตอบที่ชื่อ “`Test_Easy.txt`” และ “`Ans_Easy.txt`” และมีการตรวจสอบว่าไฟล์มีอยู่หรือไม่หากไม่มีก็จะแจ้งเตือนขึ้นมา ให้ `line_1 = 0` ซึ่ง `line_1` จะเป็นตัวบอกข้อว่าเราอยู่ข้อที่เท่าไร ใช้ `for` ในการวนรอบคำถาม 20 ข้อ โดยภายในจะมีการรับค่าจากไฟล์คำตอบไปที่ตัวอักษรเก็บที่ตัวแปร `answer` และทำการแสดงค่าจากการอ่านไฟล์คำถามรอบละ 3 บรรทัด หลังจากนั้นระบบจะให้ป้อนคำตอบที่เราเลือกกลงไปซึ่งจะเก็บไว้ที่ตัวแปร `Ans_easy` ระบบก็จะตรวจสอบว่า `Ans_easy == answer` หรือไม่ และทำการแสดงผลถูก/ผิด ออกมา เมื่อสิ้นสุดจะมีการเคลียร์หน้าจอ และส่งค่า `score` กลับไปที่ตำแหน่งที่เรียก

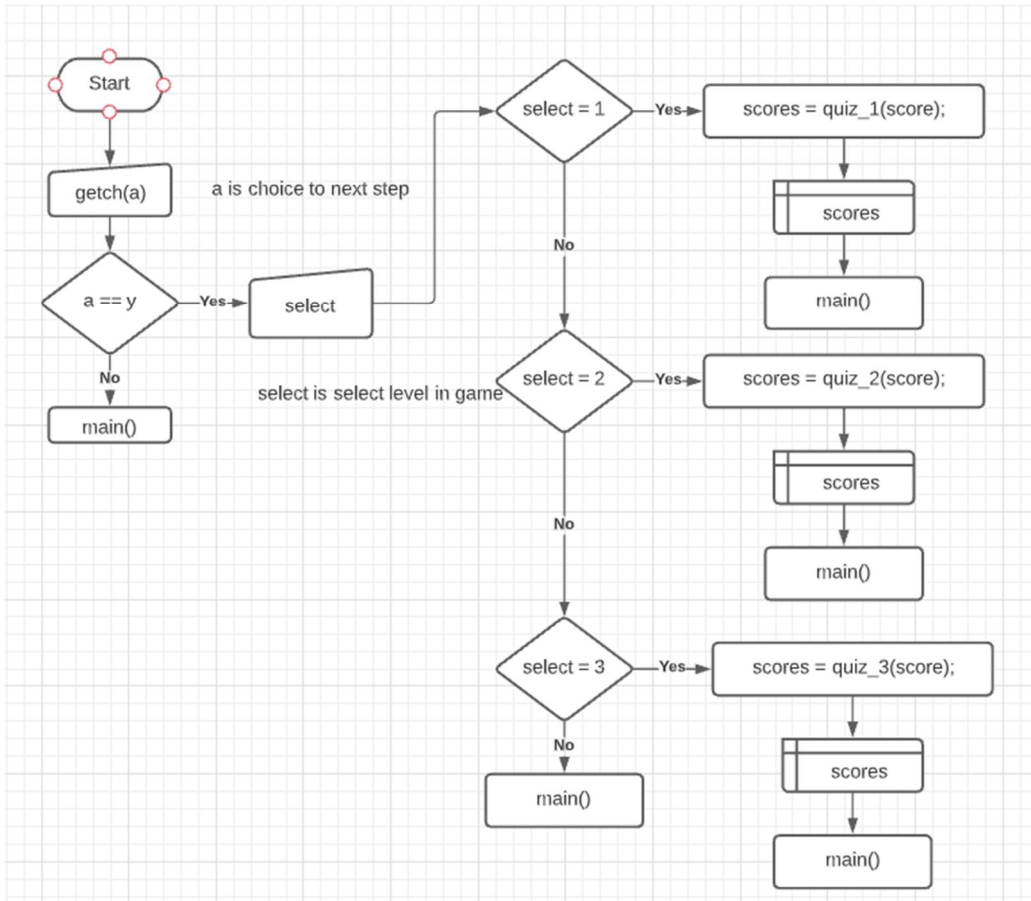
Flowchart



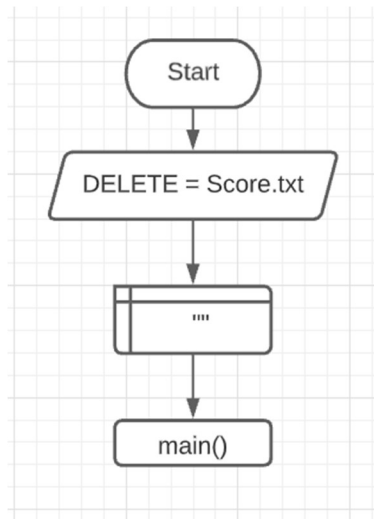
Flowchart การทำงานโดยรวมของระบบ



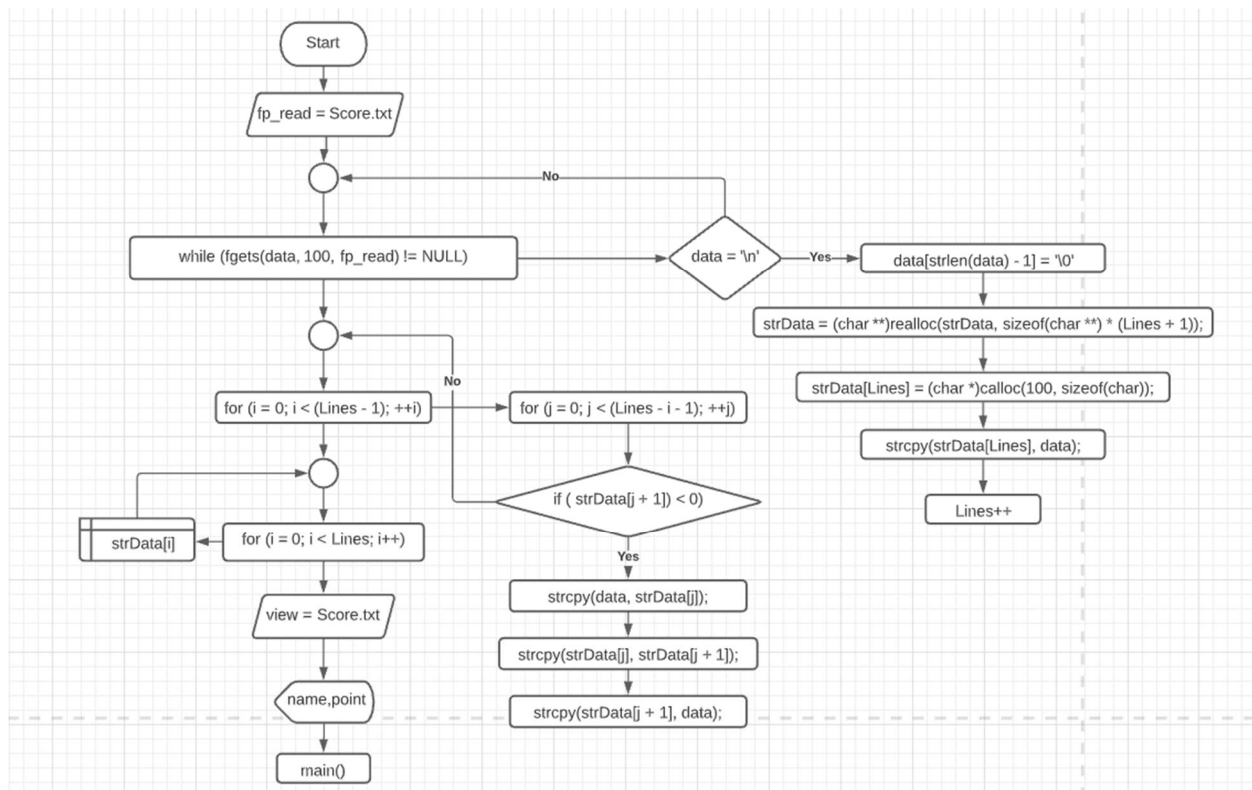
Flowchart หลักสำหรับเลือกเมนูภายในเกม



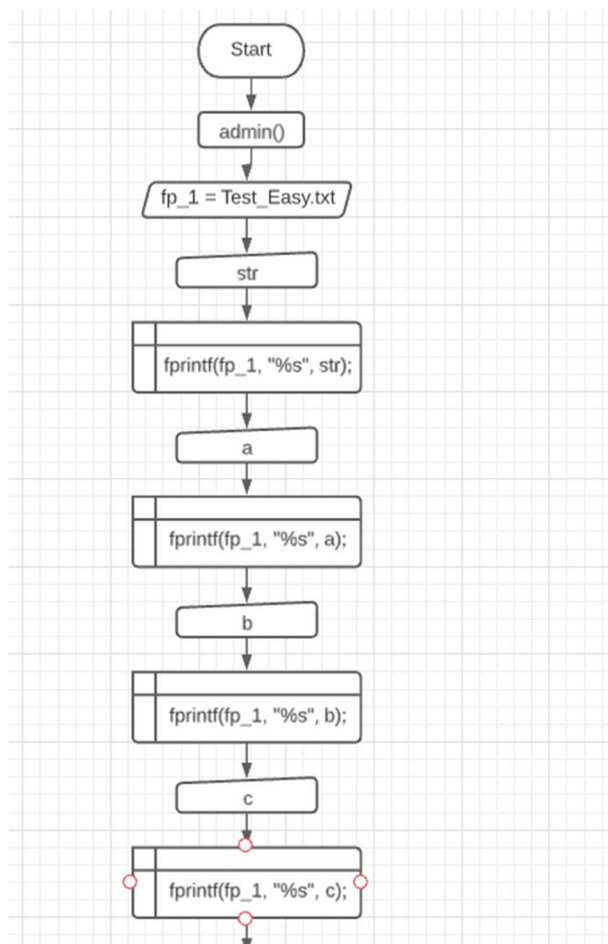
Flowchart เมื่อกด S

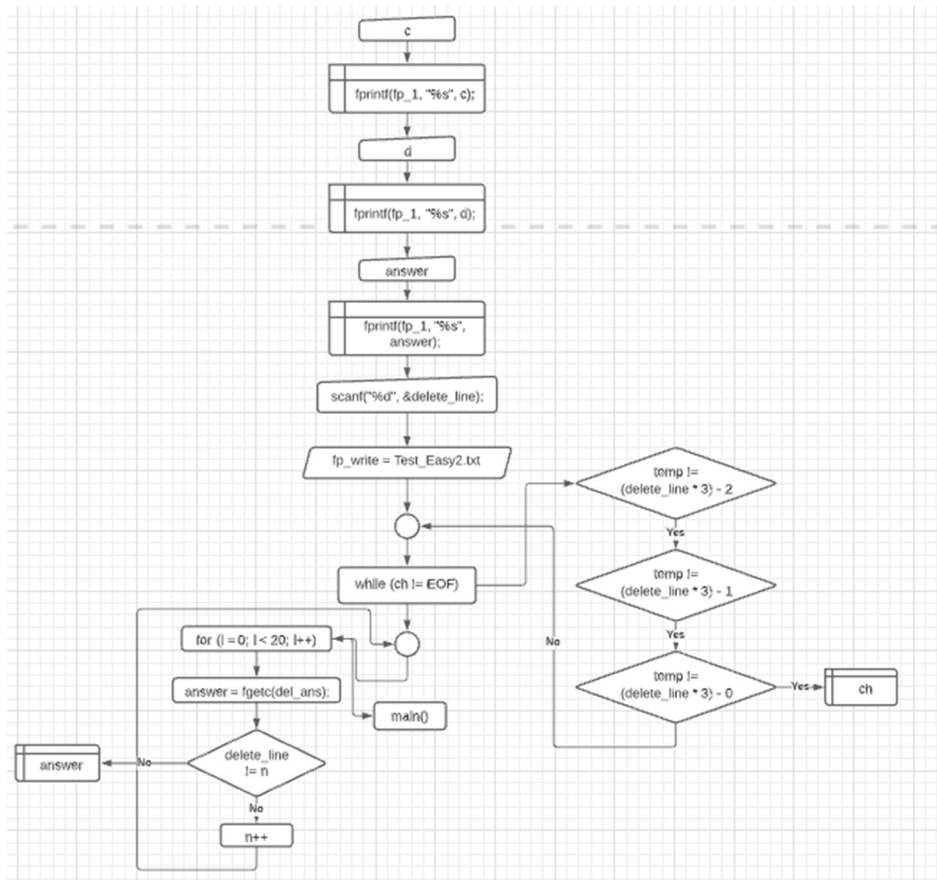


Flowchart เมื่อกด R

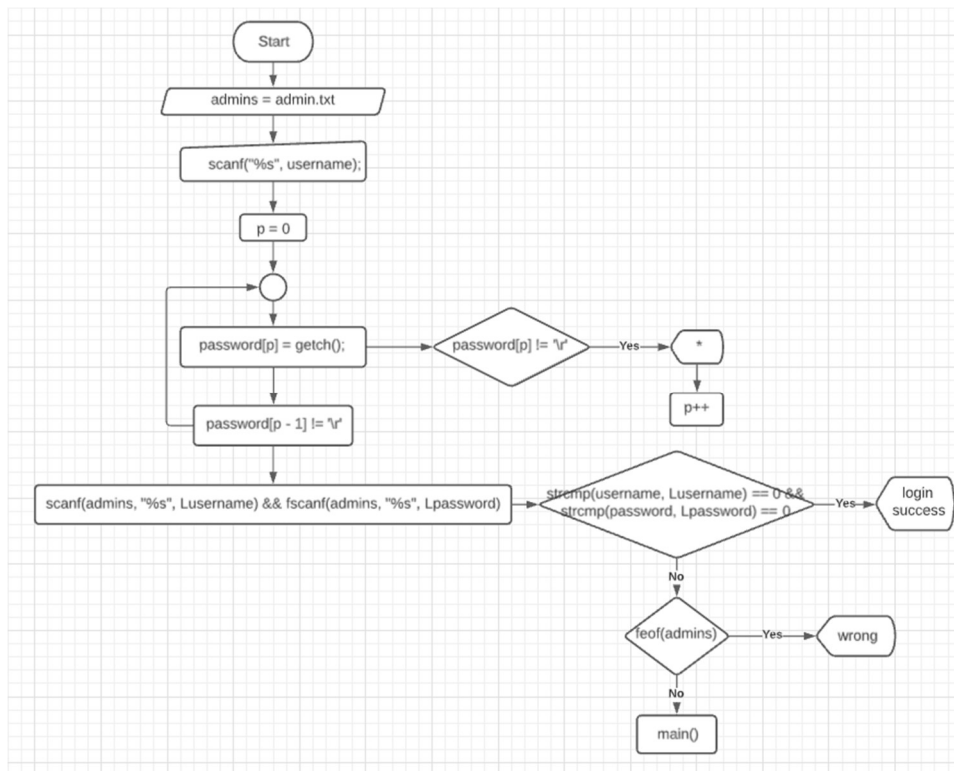


Flowchart เมื่อกด V

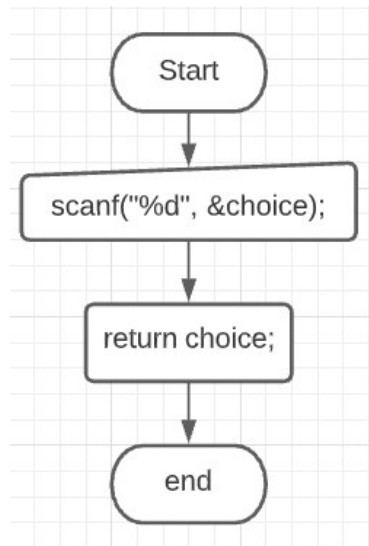




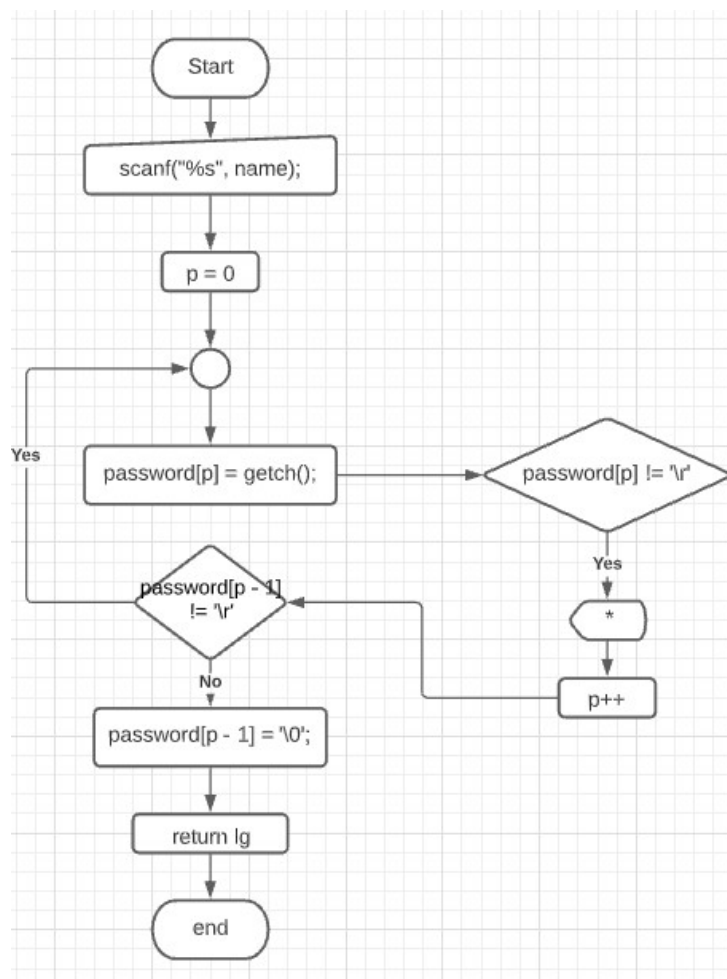
Flowchart ตัวอย่างเมื่อกด A



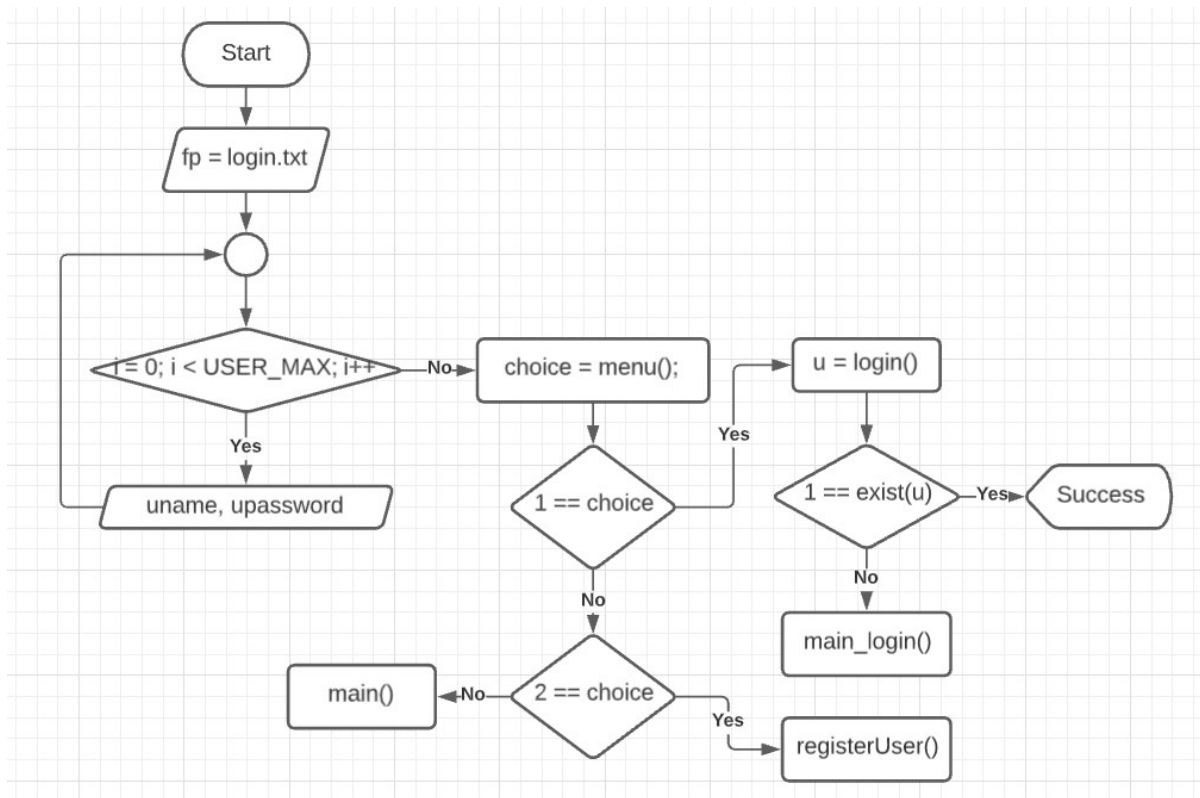
Flowchart admin login



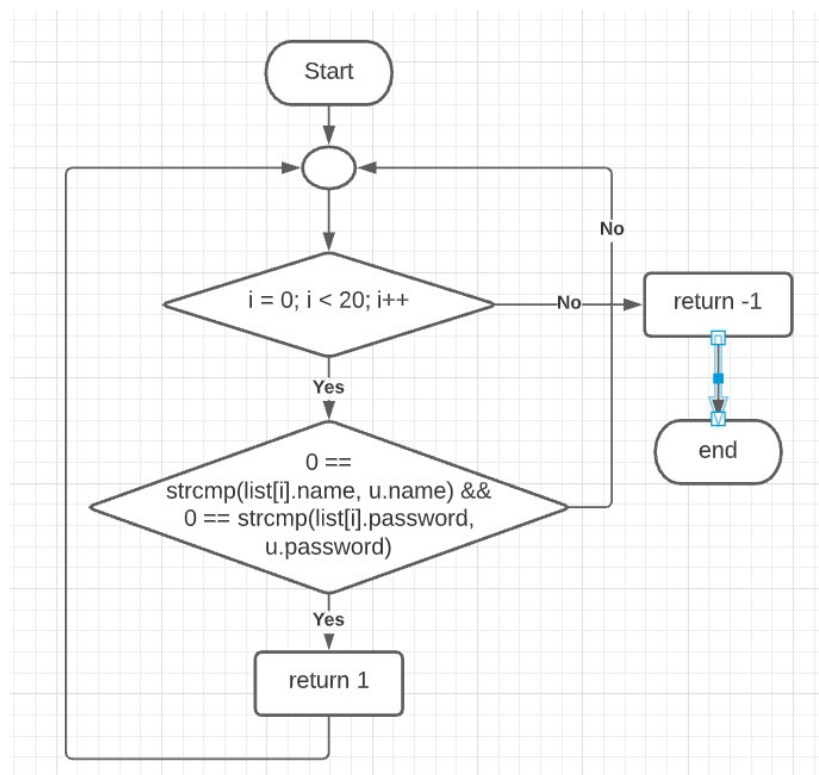
Flowchart manu()



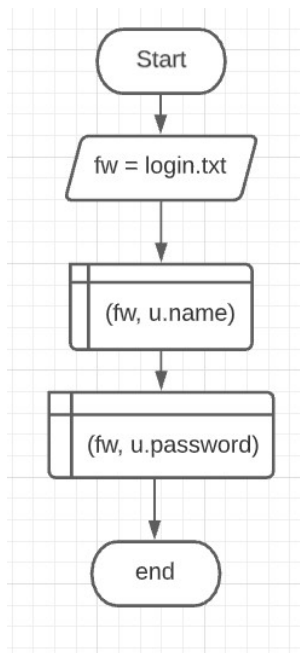
Flowchart User login()



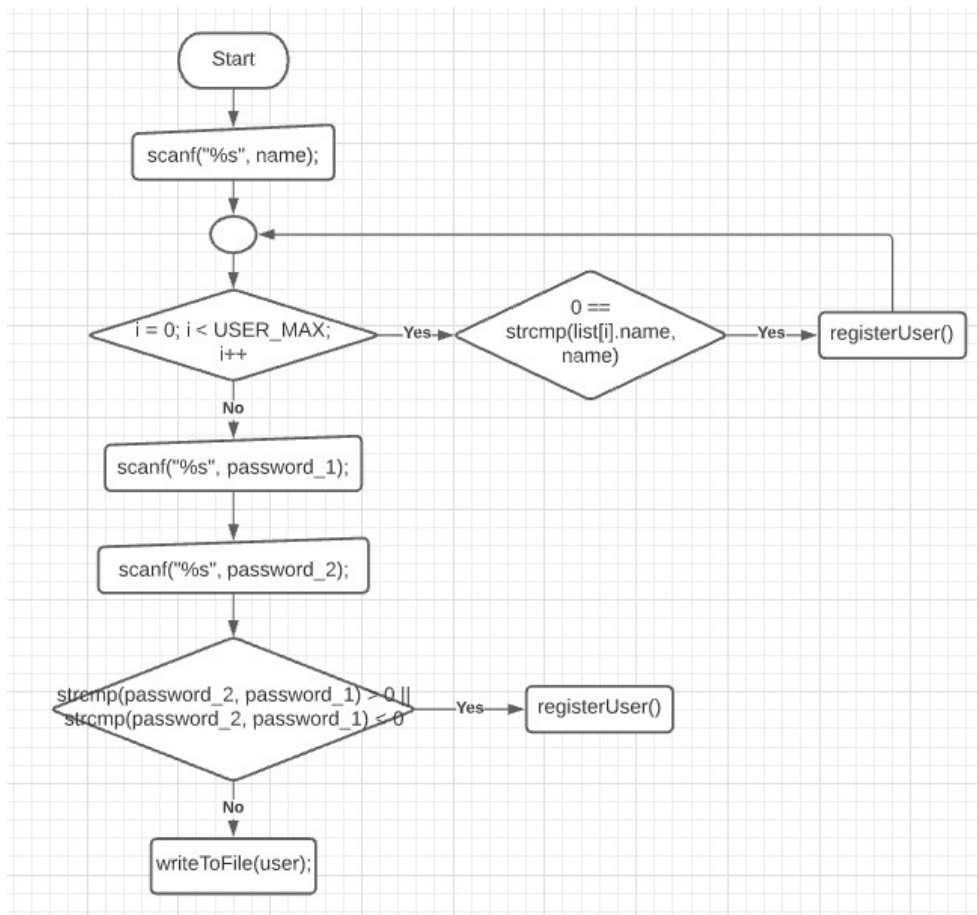
Flowchart main_login()



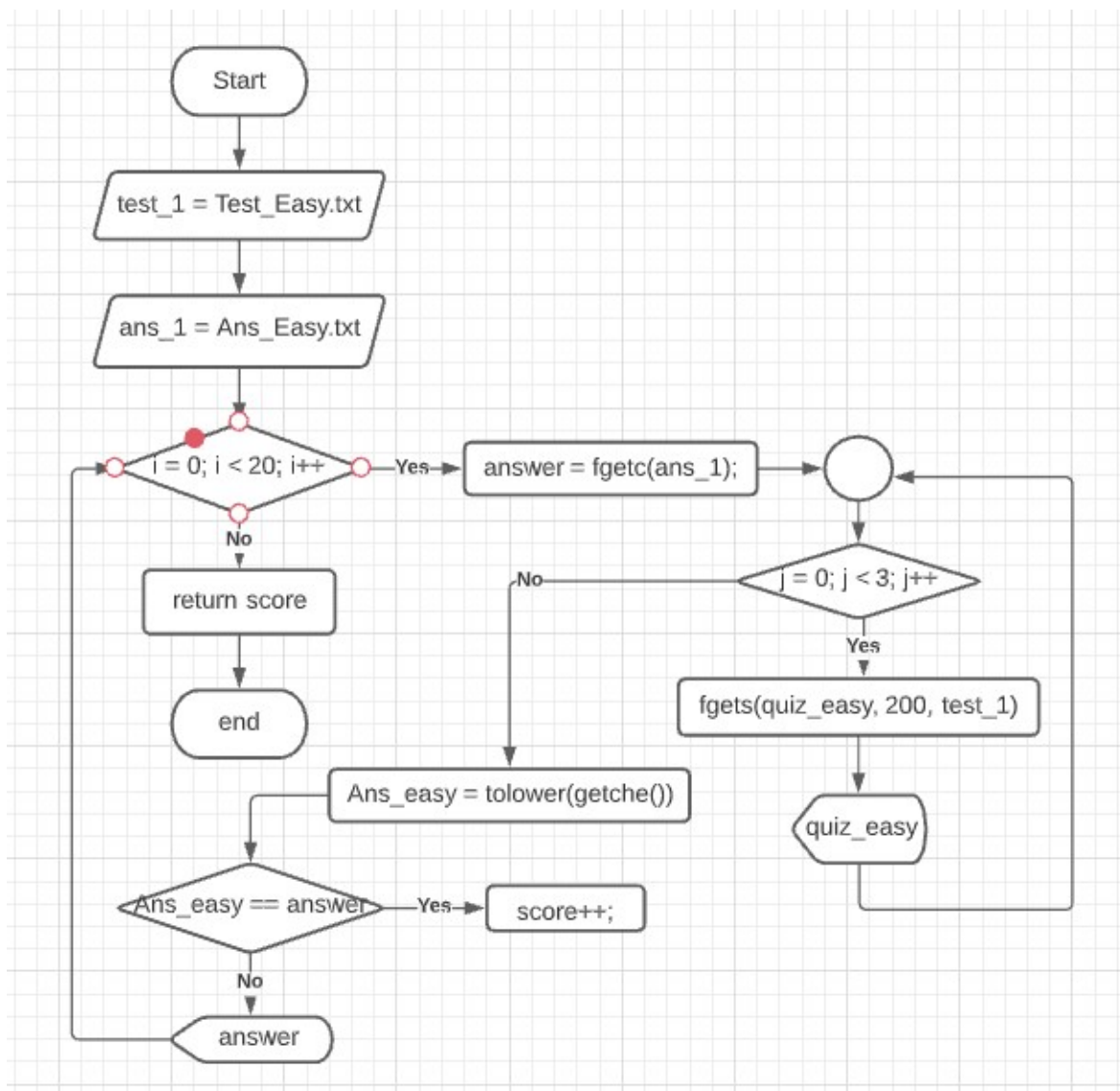
Flowchart exist(User u)



Flowchart writeToFile(User u)



Flowchart registerUser()



Flowchart quiz_1(int score) ** quiz_2, quiz_3 ใช้รูปแบบเหมือนกัน

บทที่ 4

แนวทางการพัฒนาต่อ

สามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นระบบในการทำแบบทดสอบในการเรียนได้ หรือระบบที่เกี่ยวข้องกับการถามและตอบ โดยสามารถใส่ลูกเล่นได้ตามที่ต้องการ โดยอาจพัฒนาให้สามารถเพิ่มเติมจำนวนคำถามได้ตามที่ต้องการ และสามารถออกแบบรูปแบบของการวางคำถามและตัวเลือกได้ และอาจจะนำไปพัฒนาต่อสร้างเป็นเว็บไซต์ หรือทำเป็นแอปพลิเคชัน เพื่อให้มีหน้าจอแสดงผลที่สวยงามกว่าเดิม หรืออาจจะทำเป็นเกมสนุกๆ ก็ทำได้เช่นกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับผู้พัฒนาว่าจะพัฒนาไปแนวทางไหน

สรุป

ระบบ Quiz เป็นระบบเกมที่เป็นเกมถาม-ตอบ ซึ่งมีจำนวน 20 ข้อ ข้อสอบจะเป็นแบบ 4 ตัวเลือก มีความยาก-ง่ายด้วยกัน 3 ระดับ นอกจากนี้จะมีฟังก์ชันให้ผู้ใช้งานลงทะเบียนเข้าใช้งานอีกด้วย เพื่อที่จะเก็บข้อมูลของผู้ใช้ไว้เพื่อเป็นการดูแลติดตามทั้งหมด

จากผลการศึกษาและการดำเนินงานพบว่าระบบจะมีการอ่านไฟล์ค่อนข้างเยอะและมีการใช้คำสั่งที่นอกเหนือจากบทเรียนอาจจะทำให้ผู้ที่เริ่มต้นการเรียนรู้ภาษาซีระดับพื้นฐานมีความมั่นใจในการใช้งานคำสั่งได้ สำหรับส่วนที่ยากที่สุดของระบบคงเป็นส่วนของการเขียนหรืออ่านหรือลบข้อมูลเฉพาะจุดนั้นๆ ต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อประยุกต์ใช้งานในระบบ

สำหรับผู้สนใจศึกษาต่อในอนาคตสามารถนำไปประยุกต์เป็นระบบอื่นๆได้ตามความต้องการของผู้ออกแบบ โดยอาจจะทำให้ระบบลงทะเบียนมีความปลอดภัยขึ้นและส่วนของคำถามมีความหลากหลายขึ้นให้สามารถเพื่อและลบคำถามได้อย่างอิสระ