

# Web Project

จัดทำโดย

6404062630546 นางสาววชิรญาณ์ พรรณา

เสนอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สถิต ประสมพันธ์

## **Object Oriented Programming**

คณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์ ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ภาคการศึกษาที่ 1 ปี 2565

## บทที่ 1 บทนำ

### ที่มาและความสำคัญของโครงงาน

โครงงานนี้เกิดขึ้นจากการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ตลอดทั้งภาคการเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 มาจัดทำขึ้นเป็นเว็บ เพื่อ ช่วยให้ผู้จัดทำมีความเข้าใจในด้านของเนื้อหาที่ได้เรียนมาตลอดภาคการศึกษามากยิ่งขึ้น โดยเว็บที่ได้จัดทำขึ้น นั้นเป็นเว็บที่รวบรวมเนื้อหาการเรียนของวิชา Numerical Method ของแต่ละเรื่อง ซึ่งเว็บนี้จะเป็นเว็บที่ช่วยทำ การคำนวณของแต่ละเรื่องโดยโปรแกรมที่ได้นำมาใช้คือ Visual Studio ที่ใช้ในการเขียนโค้ด

#### ประเภทโครงการ

โปรแกรมเว็บ

### ประโยชน์ของโครงงาน

- 1. เพื่อให้เกิดความเข้าใจในด้านของเนื้อหามากยิ่งขึ้นทั้งในส่วนของวิชา Object Oriented Programming และ Numerical Method
- 2.ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

#### ขอบเขตของโครงการ

- 1.เนื้อหาภายในเว็บใช้หลักการ Object Oriented Programming ในการสร้าง
- 2.เว็บนี้เป็นการประยุกต์ของ 2 วิชา นั่นคือ Object Oriented Programming และ Numerical Method
- 3.เนื้อหาวิชา Numerical Method มีหัวข้อสำคัญทั้งหมด 4 เรื่อง นั่นคือ
- 1. Root of equation
  - Bisection Method
  - False Position Method
  - Newton Raphson Method
  - One point iteration Method
  - Secant Method

#### 2. Interpolation

- Lagrange interpolation
- Newton Divided interpolation
- Spline interpolation

#### 3. Regression

- Linear regression
- Multiple regression
- Polynomial regression

#### 4. Linear Algebra Equation

- Crammer's rule
- Gauss Elimination
- Gauss Jordan
- Gauss Seidel
- Jacobi
- Matrix inversion

# <u>เว็บคำนวณเนื้อหาของวิชา Numerical Method</u>

### <u>รายละเอียดเว็บ</u>

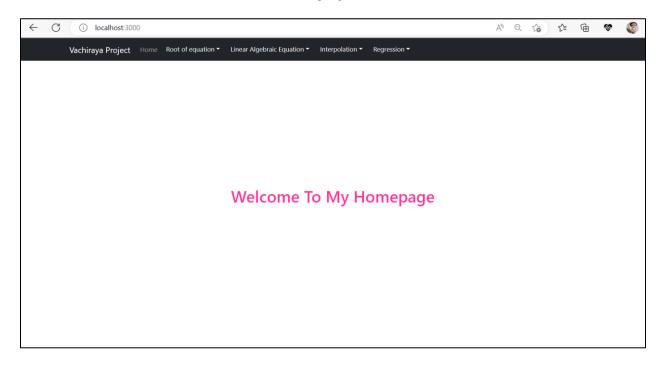
เว็บรวบรวมเนื้อหาของวิชา Numerical Method เป็นเว็บที่ประกอบไปด้วยเนื้อหาของเรื่อง Root Of Equation โดยมี 5 เรื่องย่อย นั่นคือ Bisection, False Position, One Point Iteration, Newton Rephson และ Secant Method ซึ่งเว็บนี้จะเป็นเว็บที่ช่วยทำการคำนวณของแต่ละเรื่อง

### <u>วิธีการคำนวณ</u>

ใช้เม้าส์กด click เข้าไปในหัวข้อที่ต้องการ และกรอกข้อมูลลงไปในกล่องรับข้อมูลด้วยคีย์บอร์ด จากนั้นกดปุ่ม คำนวณ หน้าเว็บนั้นก็จะแสดงผลลัพธ์ออกมาด้านล่าง

### หน้าต่าง Website

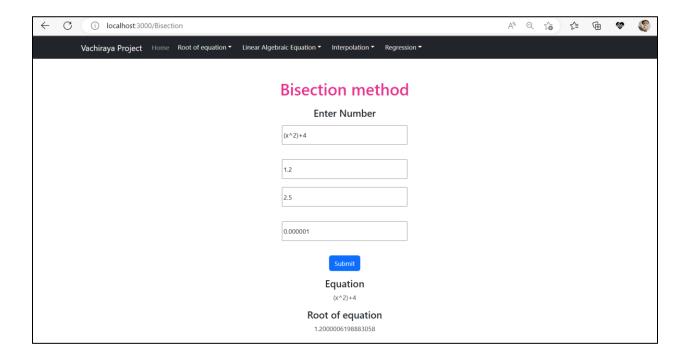
### หน้า Home เริ่มต้น



## เมื่อลองกดแถบข้างบน จะมีการแสดงหัวข้อย่อยของเรื่องนั้นๆ

← C ① localhost:3000/Bisection		A <sup>™</sup> Q 😘	₹=	<b>(h</b>	*					
Vachiraya Project Home Root of equation ▼	Linear Algebraic Equation ▼ Interpolation ▼ Regression ▼									
Bisection										
False Position	Bisection method									
One point Iteration	Enter Number									
Newton raphson										
Secant Method	Equation									
	xL.									
	xR									
	Error									
	Submit Equation									
Root of equation										
Root of equation										

## ใส่ค่าที่ต้องการในกล่อง input ของแต่ละค่า และเมื่อกด submit จะแสดงผลลัพธ์ออกมา



## <u>ประโยชน์</u>

1. เพื่อให้เกิดความเข้าใจในด้านของเนื้อหามากยิ่งขึ้นทั้งในส่วนของวิชา Object Oriented

Programming และ Numerical Method

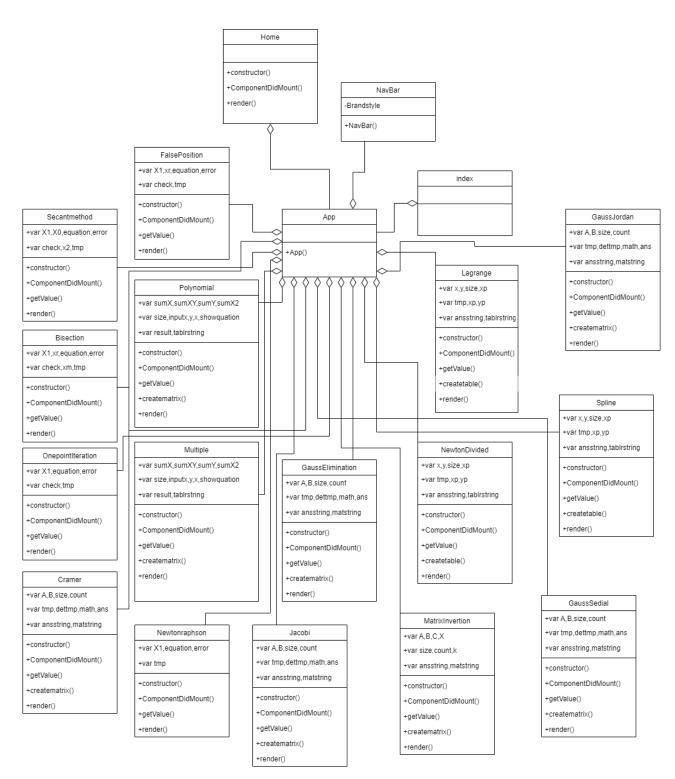
2.ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

# <u>ตารางการแผนทำงานเดือนตุลาคม – พฤศจิกายน</u>

ลำดับ	รายการ	2-9	10-24	25-31	1-3
		ตุลาคม	ตุลาคม	พฤศจิกายน	พฤศจิกายน
1	ศึกษาเอกสารและข้อมูล				
	ที่เกี่ยวข้อง				
2	ลงมือเขียนโปรแกรม				
3	จัดทำเอกสาร				
4	ตรวจสอบและแก้ไข				
	ข้อผิดพลาด				
5	ทำการนำเสนอ				

## บทที่ 2 ส่วนการพัฒนา

#### Class Diagram



#### อหิบายส่วนของโปรแกรม

(Main page)

#### App

```
Complexity is 42 Bloody hell...
function App() {
 return (
    <div className="App">
      <BrowserRouter>
      <NavBar/>
      <Routes>
        <Route path="/" element={<Home/>} />
        <Route path="/Bisection" element={<Bisection/>} />
        <Route path="/FalsePosition" element={<FalsePosition/>} />
        <Route path="/Newtonraphson" element={<Newtonraphson/>} />
        <Route path="/OnepointIteration" element={<OnepointIteration/>} />
        <Route path="/Secantmethod" element={<Secantmethod/>} />
        <Route path="/Cramer" element={<Cramer/>} />
        <Route path="/GaussElimination" element={<GaussElimination/>} />
        <Route path="/GaussJordan" element={<GaussJordan/>} />
        <Route path="/MatrixInvertion" element={<MatrixInvertion/>} />
        <Route path="/Jacobi" element={<Jacobi/>} />
        <Route path="/GaussSedial" element={<GaussSedial/>} />
        <Route path="/NewtonDivided" element={<NewtonDivided/>} />
        <Route path="/Lagrange" element={<Lagrange/>} />
        <Route path="/Spline" element={<Spline/>} />
        <Route path="/Linear" element={<Linear/>} />
        <Route path="/Polynomial" element={<Polynomial/>} />
        <Route path="/Multiple" element={<Multiple/>} />
      </Routes>
      </BrowserRouter>
    </div>
  );
export default App;
```

#### Nav Bar

```
color: 'white',
fontsize: '120%',
return()

<Navbar bg="dark" sticky='top' expand="md" variant="dark">
                                         <Nav className="me-auto">
<Nav.Link as={Link} to="/">Home</Nav.Link>

<
                                                                        Composition | Composi
                                                                          <Dropdown.Toggle variant="dark" id="dropdown-basic">
                                                                          Regression

<
```

NavBar จะประกอบไปด้วยหัวข้อของเรื่องนั้นๆ และแต่ละหัวข้อหลักจะมีหัวข้อย่อยลงไปอีก

#### **Class Home**

Class Home extendes Component เป็นแบบ Inheritance โดย Class Home จะสามารถเรียกใช้งาน method ตัวแปรต่างๆ ที่อยู่ใน Class Component ได้ ซึ่ง class Component ก็คือ Superclass เป็น class แม่ในเวลาที่มีการ extends ส่วน Subclass คือ class Home หรือ class ลูกที่ได้ Attribute และ Function จากคลาสแม่

### อธิบายส่วนของโปรแกรม

## (page คำนวณเรื่องอื่นๆ)

โดยจะยกตัวอย่างของ Class OnepointIteration มา 1 เรื่อง จากเรื่องทั้งหมด

(เนื่องจากเรื่องอื่นๆมีการเขียนคล้ำยๆกัน)

### Class OnepointIteration

```
var Equation='equation';
class OnepointIteration extends Component {
       console.log("constructor called");
   componentDidMount(){
       console.log("componentDidMount called");
   Complexity is 5 Everything is cool! getValue() {
       const func = (x) \Rightarrow {
           var tmp;
           tmp = eval(equation);
           return tmp;
       var x = document.getElementById("inputX").value;
       var equation = document.getElementById("inputEquation").value;
        var error = document.getElementById("inputError").value;
       var check=x+1;
       Equation=equation;
       while(Math.abs((x-check)/x)*100>error && (x-check)/x<0){
           check = x;
            x = (func(x));
       x = Math.abs(x);
       document.getElementById("showans").innerHTML=x;
        document.getElementById("showequation").innerHTML=Equation;
```

• Class OnepointIteration extendes Component เป็นแบบ Inheritance นั่นคือ Class
OnepointIteration จะสามารถเรียกใช้งาน method ตัวแปรต่างๆ ที่อยู่ใน Class Component ได้ ซึ่ง
class Component ก็คือ Superclass เป็น classแม่ในเวลาที่มีการ extends ส่วน Subclass คือ class
OnepointIteration หรือ class ลูกที่ได้ Attribute และ Function จากคลาสแม่ ซึ่ง Class
OnepointIteration สามารถเรียกใช้ Constructor ของ Class Component ได้ สามารถเรียกใช้สมาชิก
ของ Class Component

- ในกรณีที่ Class OnepointIteration และ Class Component มีสมาชิกชื่อเคียวกัน ถ้า Class Component มีการสร้าง Constructor ไว้แล้ว class Bisection จะสามารถใช้คำสั่ง Super เพื่อเรียกใช้ ได้
- โดยจะกำหนดให้มีการ input ค่าเข้านั่นคือ Equation, X และ Error
- คำสั่ง this เป็น object ที่อ้างถึง object ปัจจุบันที่ Class กำลังทำงานอยู่ ซึ่งเป็นการเรียก method getValue และ เมื่อClick Button ก็จะแสดงผลลัพธ์ออกมา

Constructorสามารถรับparameter ได้เหมือนกับfunctionปกติ และมักใช้สำหรับกำหนดค่าเริ่มต้น
 ให้กับobject

```
class OnepointIteration extends Component {
    constructor(){
        super();
        console.log("constructor called");
    }
    componentDidMount(){
        console.log("componentDidMount called");
    }
}
```

# บทที่ 3 สรุป

### ปัญหาที่พบระหว่างการพัฒนา

• ความเข้าใจในเรื่องของภาษา JS ยังไม่มากพอ ทำให้ใช้เวลานานในการเขียนโค้ด

## จุดเด่นของโปรแกรมที่ไม่เหมือนใคร

- ใช้งานง่าย ใส่ input เข้าไป output จะแสดงขึ้นมาเลย
- สามารถกำหนด Equation ได้
- มีการจัดหมวดหมู่เรื่องต่างๆได้อย่างเป็นระเบียบ

### คำแนะนำสำหรับผู้สอน

• อาจารย์ใจคีค่ะ มีโค้ดที่ทำในคาบเรียนให้ สอนละเอียด แต่อยากให้เว้นช่วงให้จดนิดนึงค่ะ บางทีจด ตามที่อาจารย์เขียนหรืออธิบายไม่ทัน