

คำนำ

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 204211 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษาวิธีการสร้างโปรแกรมแบบการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุโดยใช้ภาษา JAVA โดยคณะผู้จัดทำได้รวบรวมข้อมูลต่างๆของโปรแกรม GUESS ในรายงานฉบับนี้แล้ว ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องศึกษาของนักศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2

คณะผู้จัดทำหวังว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์และสามารถอำนวยความสะดวกในการศึกษาโครงการการเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา JAVA ต่อผู้ที่สนใจศึกษา หรือนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาอื่นๆได้ หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด คณะผู้จัดทำก็ต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ปัญหาและการวิเคราะห์ปัญหา (Problem and Problem Analysis)	1
การออกแบบคลาส (Class Design)	3
โปรแกรมหลัก (Main Program)	6
Capture Output	10
แหล่งอ้างอิง	14