**Guess**

**รายงานเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของ**

**รายวิชา 204211 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ**

**ผู้จัดทำ**

นางสาว กวิสรา ทองดีเลิศ

นาย บริรัฐ คำปิงยศ

นาย ณัฐวุฒิ สุแก้ว

นาย วัชรากรณ์ ยิ่งเจริญ

**เสนอ**

อาจารย์ ดร.เมทินี   เขียวกันยะ

อาจารย์เบญจมาศ   ปัญญางาม

**ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**

**Guess**

**สมาชิกกลุ่ม**

1. นางสาว กวิสรา ทองดีเลิศ รหัสนักศึกษา 590510530 section 1  
   หน้าที่ - UI design
2. นาย บริรัฐ คำปิงยศ รหัสนักศึกษา 590510558 section 1  
   หน้าที่ - package Background
3. นาย ณัฐวุฒิ สุแก้ว รหัสนักศึกษา 590510543 section 2  
   หน้าที่ – class Draw , DrawRealtime
4. นาย วัชรากรณ์ ยิ่งเจริญ รหัสนักศึกษา 590510579 section 1   
   หน้าที่ – UI design

**คำนำ**

**สารบัญ**

|  |  |
| --- | --- |
| **เรื่อง** | **หน้า** |
| ปัญหาและการวิเคราะห์ปัญหา |  |
| การออกแบบคลาส |  |
|  |  |

**ปัญหาและการวิเคราะห์ปัญหา**

ปัจจุบัน ปัญญาประดิษฐ์ ( AI ) เริ่มมีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น ซึ่ง AI สามรถทำงานแทนมนุษย์ได้ และในประเทศไทยยังไม่ค่อยมีการใช้งาน AI มากนัก เราจึงเริ่มต้นด้วยการพัฒนาการโปรแกรมที่รับข้อมูลเป็นรูปของตัวเลขไทยหลักเดียวที่ผู้ใช้งานเป็นคนวาด แล้วทำการวิเคราะห์ และเรียนรู้รูปนั้นผ่านโครงข่ายประสาทเทียม(Neural network)ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ของเครื่อง(Machine Leaning) แล้วให้โปรแกรมประมวลผลว่าเลขไทยที่ผู้ใช้งานวาดมานั้นเป็นเลขอะไร

**วัตถุประสงค์** -ฝึกให้ AI เรียนรู้รูปแบบการวาด(Pattern)ที่ผู้ใช้วาดมา  
 -เพื่อเอาเนื้อหาต่างๆในกระบวนวิชามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์  
 -เพื่อเป็นโปรแกรมพื้นฐานในการต่อยอดพัฒนา Machine Leaning ของไทยต่อไป  
 -เพื่อ

**แนวทางการแก้ปัญหา  
 -**

**การออกแบบคลาส**

Main Program

\*Capture Output