**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**

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

คณะผู้จัดทำหวังว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์และสามารถอำนวยความสะดวกในการศึกษาโครงงานการเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา JAVA ต่อผู้ที่สนใจศึกษา หรือนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาอื่นๆได้ หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด คณะผู้จัดทำก็ต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

**สารบัญ**

|  |  |
| --- | --- |
| **เรื่อง** | **หน้า** |
| ปัญหาและการวิเคราะห์ปัญหา |  |
| การออกแบบคลาส |  |
| โปรแกรมหลัก |  |
| บรรณานุกรม |  |

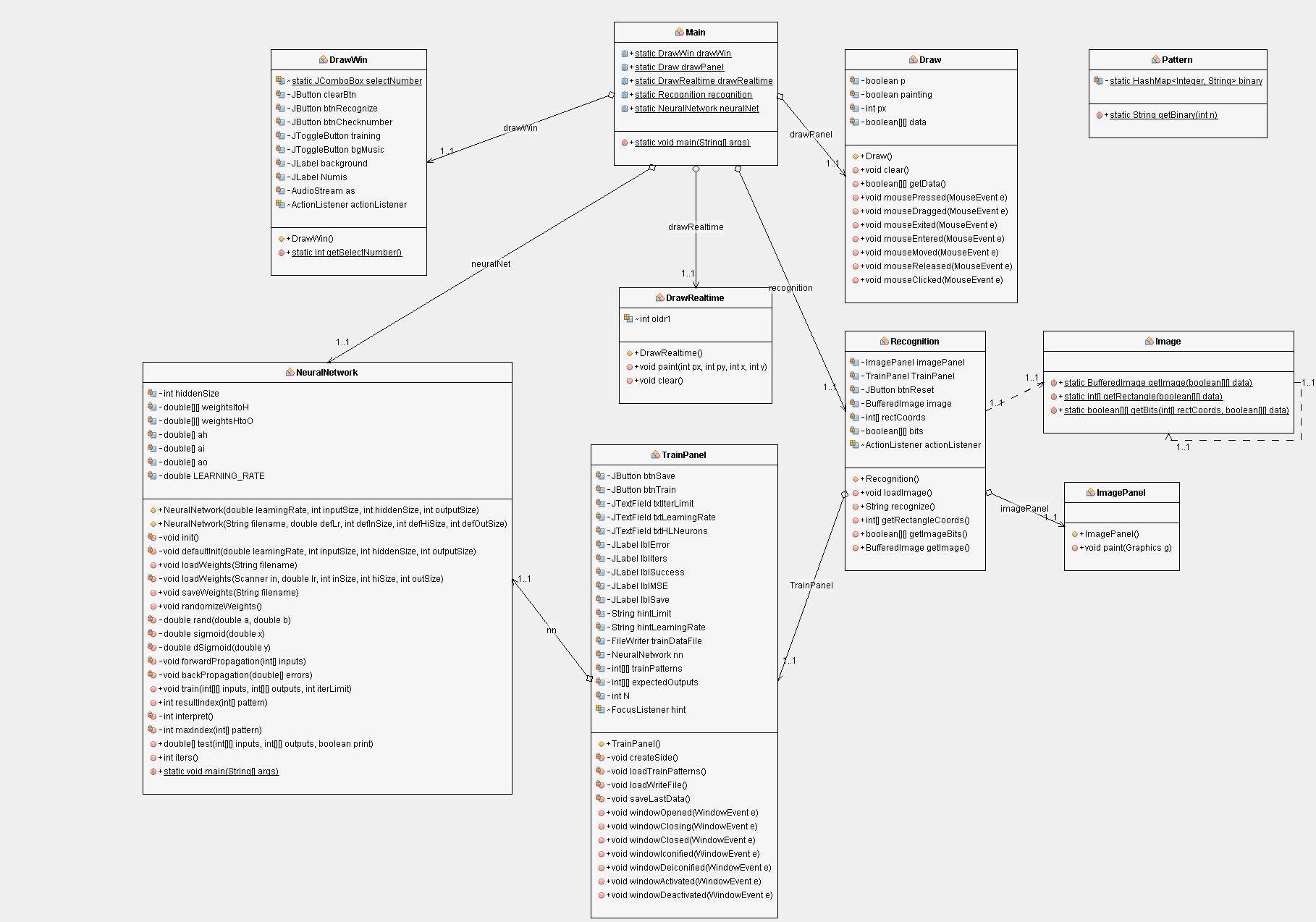
**ปัญหาและการวิเคราะห์ปัญหา**

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**



**Class Draw** extends JPanel implements MouseMotionListener, MouseListener

Member method

* Draw()
* clear()
* getData()

Member data

* boolean p
* boolean painting
* int px
* int py
* boolean[][] data
* DrawRealtime drawRealtime

**Class DrawWin** extends JFrame

Member method

* DrawWin()
* getSelectNumber()

Member data

* static JComboBox selectNumber
* private JButton clearBtn
* private JButton btnRecognize
* private JButton btnChecknumber
* private JToggleButton training
* private JToggleButton bgMusic
* private JLabel background
* private JLabel Numis
* private AudioStream as
* private ActionListener actionListener

**Class DrawRealtime** extends JPanel

Member method

* DrawRealtime()
* paint()
* clear()

Member data

* int oldr1
* int oldr2
* int oldr3
* oldr4

**Class ImagePanel** extends JPanel

Member method

* ImagePanel()
* paint()

Member data

**Class Recognition** extends JFrame

Member method

* Recognition()
* getImage() : BufferedImage
* boolean[][] getImageBits()
* int[] getRectangleCoords()
* loadImage()
* String recognize()

Member data

* + private ImagePanel imagePanel = new ImagePanel()
  + private TrainPanel TrainPanel = new TrainPanel()
  + private JButton btnReset
  + private BufferedImage image
  + private int[] rectCoords
  + private boolean[][] bits
  + private ActionListener actionListener

**Class TrainPanel** extends JComponent implements WindowListener

Member method

* TrainPanel()
* createSide()
* loadTrainPatterns()
* loadWriteFile()
* saveLastData()

Member data

* private JButton btnSave
* private JButton btnTrain
* private JTextField txtIterLimit
* private JTextField txtLearningRate
* private JTextField txtHLNeurons
* private JLabel lblError
* private JLabel lblIters
* private JLabel lblSuccess
* private JLabel lblMSE
* private JLabel lblSave
* private String hintLimit
* private String hintLearningRate
* private FileWriter trainDataFile
* private NeuralNetwork nn
* private int[][] trainPatterns
* private int[][] expectedOutputs
* private int N

**Class Main**

Member method

* main()

Member data

* public static DrawWin drawWin
* public static Draw drawPanel
* public static DrawRealtime drawRealtime
* public static Recognition recognition
* public static NeuralNetwork neuralNet

**Class Image**

Member method

* boolean[][] getBits()
* getImage() : BufferedImage
* int[] getRectangle()

Member data

**Class NeuralNetwork**

Member method

* NeuralNetwork()
* NeuralNetwork()
* backPropagation()
* dSigmoid()
* defaultInit()
* defaultInit()
* forwardPropagation()
* init()
* interpret()
* iters()
* loadWeights()
* loadWeights()
* main()
* maxIndex()
* rand()
* randomizeWeights()
* int resultIndex()
* saveWeights()
* double[] test()
* train()

Member data

* + private int hiddenSize, inputSize, outputSize, iters
  + private double[][] weightsItoH
  + private double[][] weightsHtoO+
  + private double[] ah
  + private double[] ai
  + private double[] ao
  + private double LEARNING\_RATE

**Class Pattern**

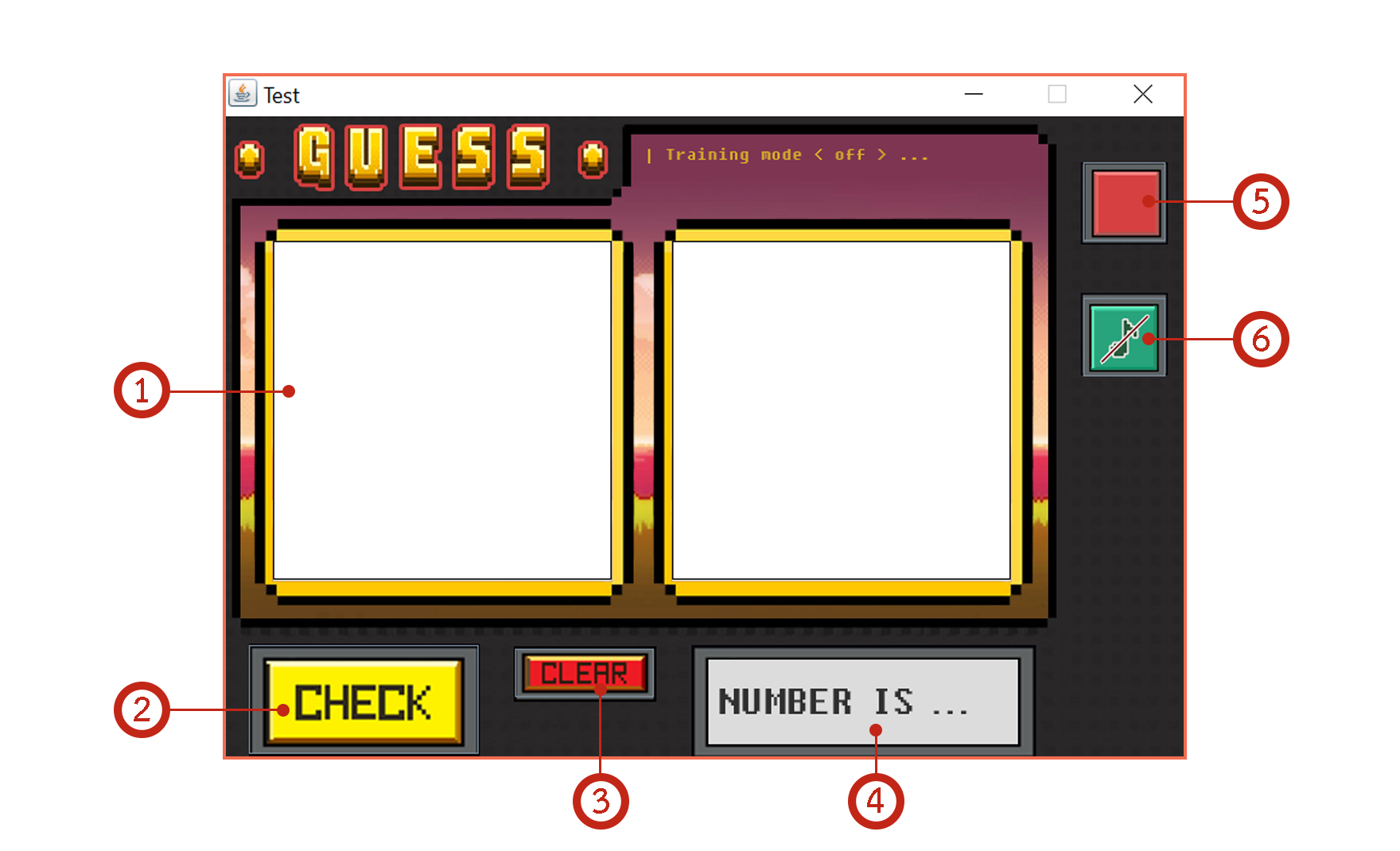
Member method

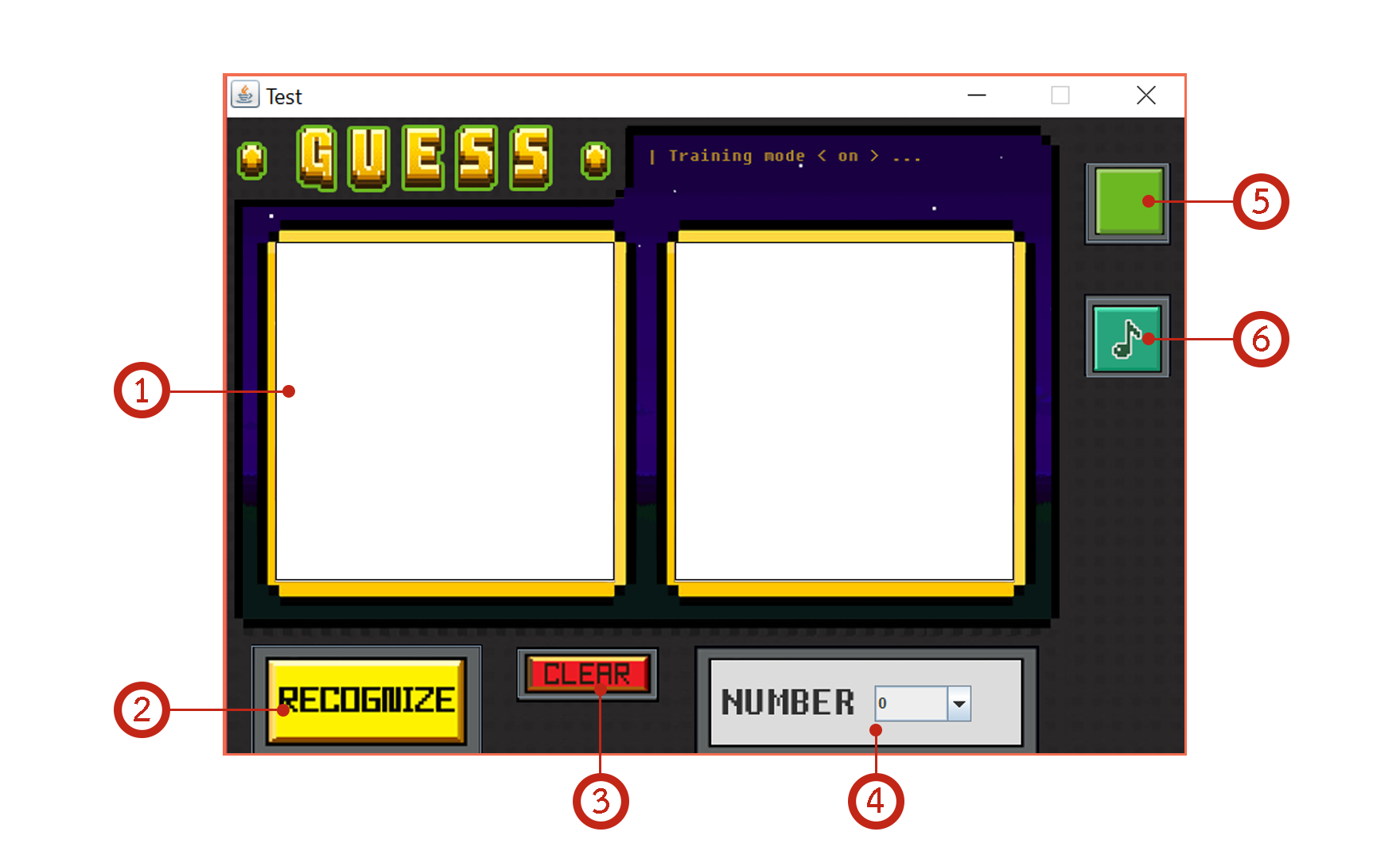
* String getBinary()

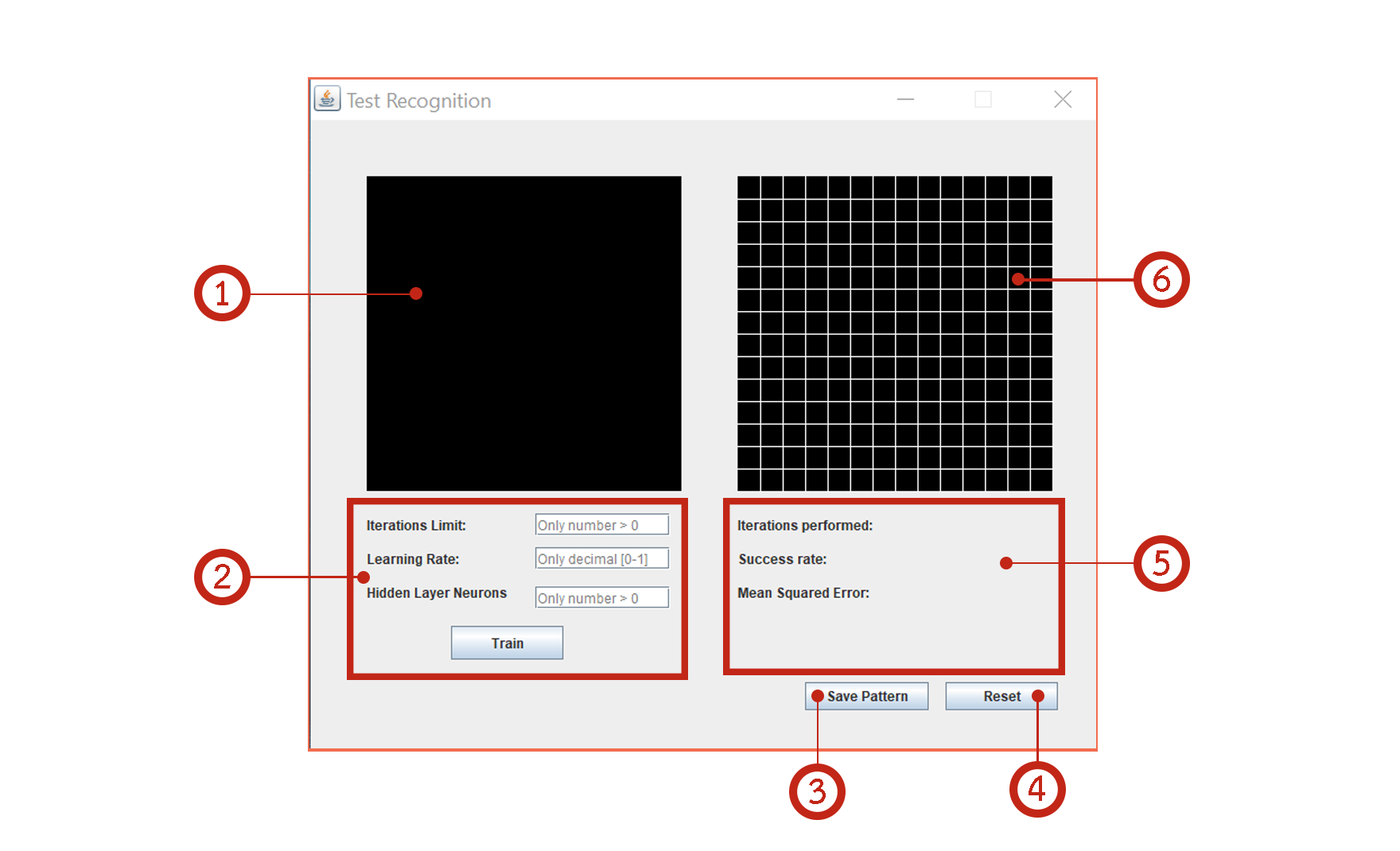
Member data

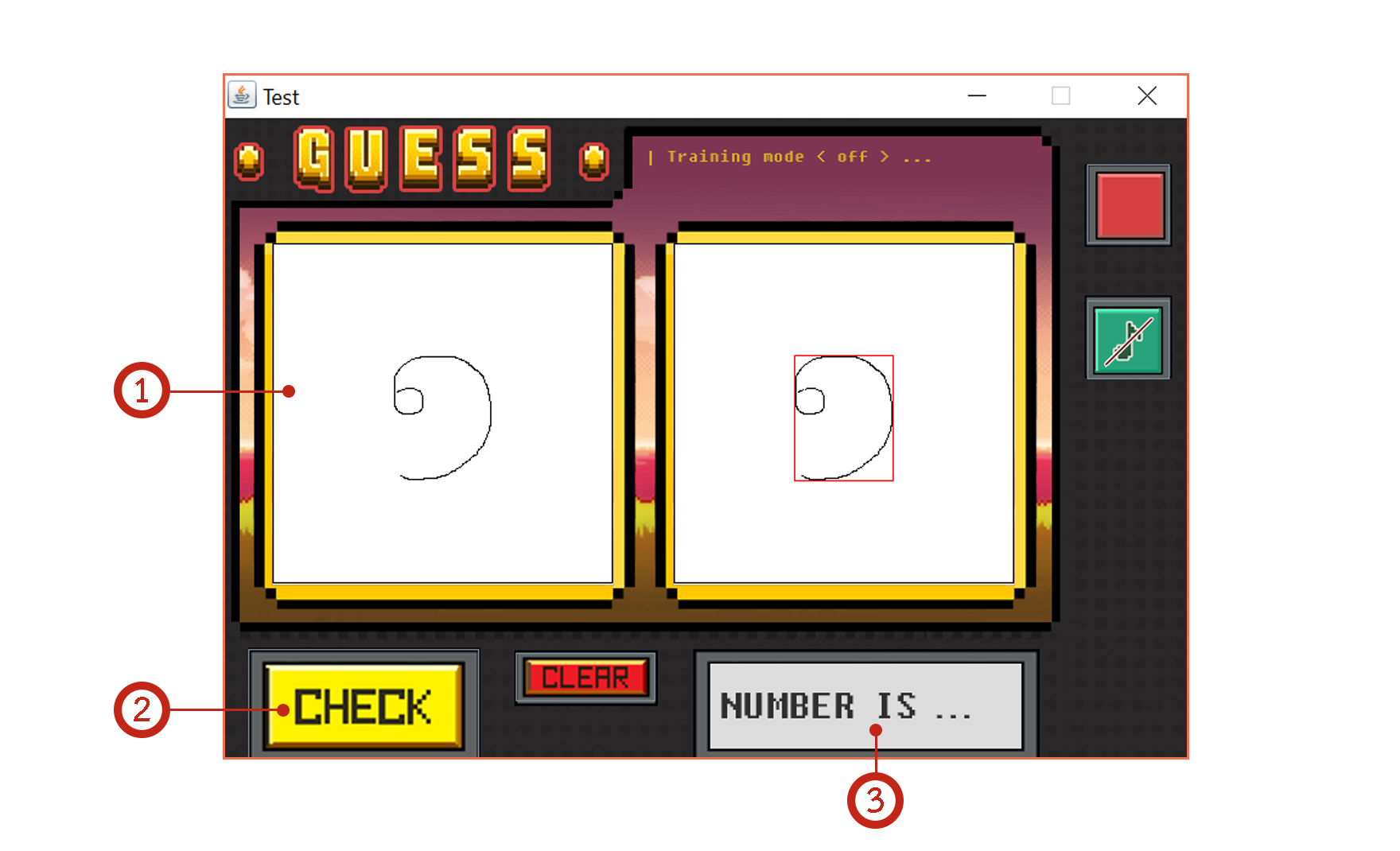
* static HashMap<Integer, String> binary;

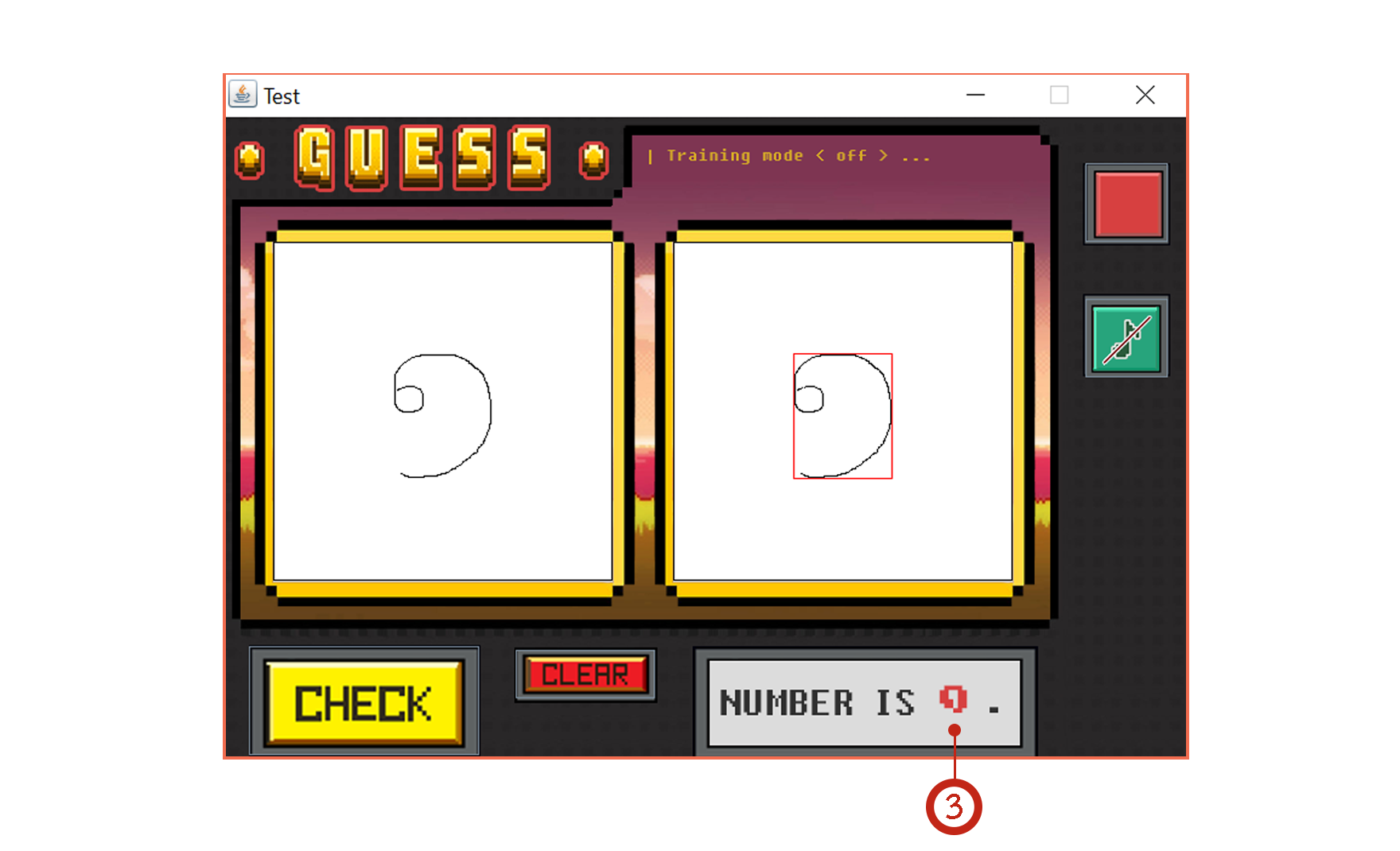
**โปรแกรมหลัก**



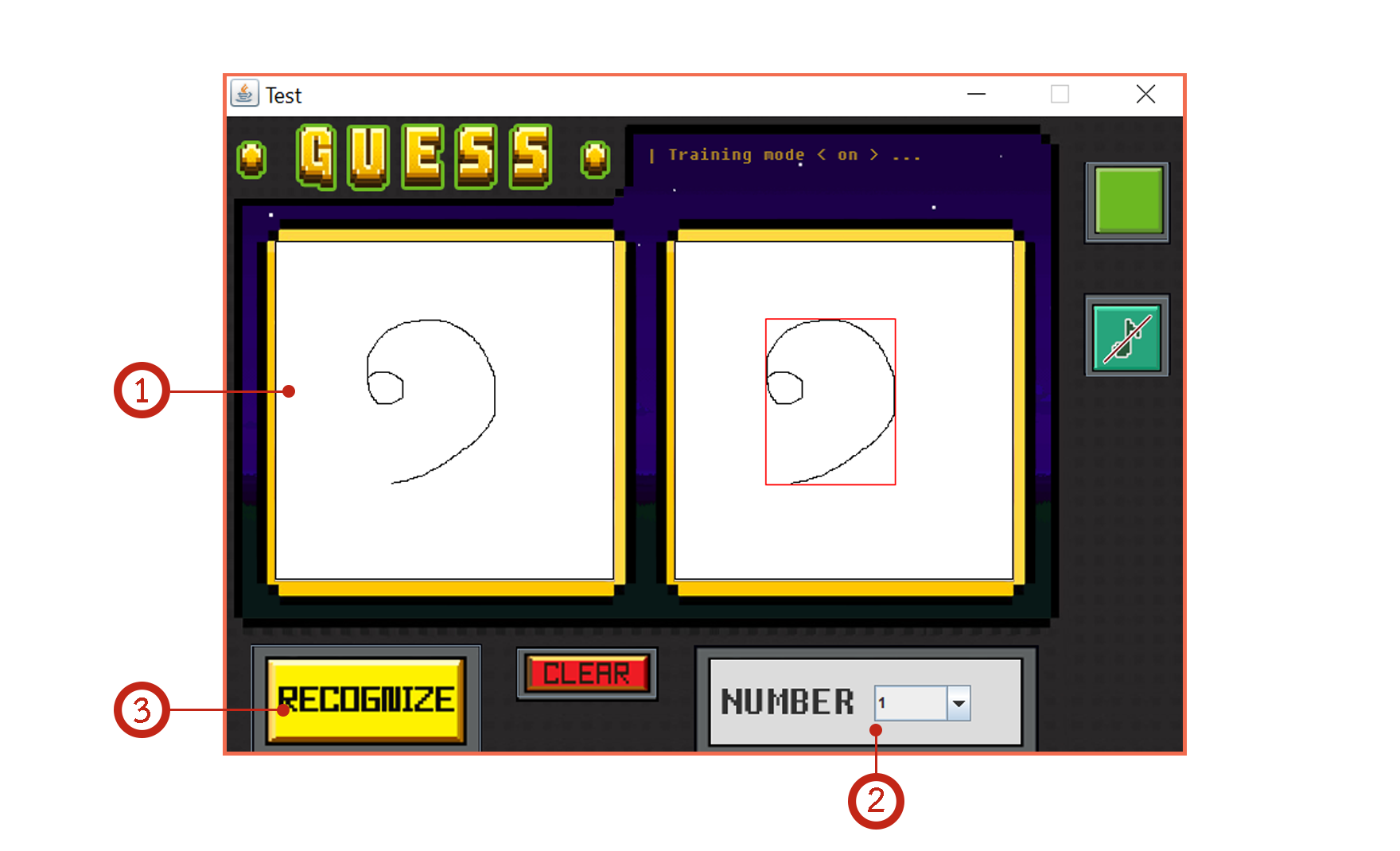




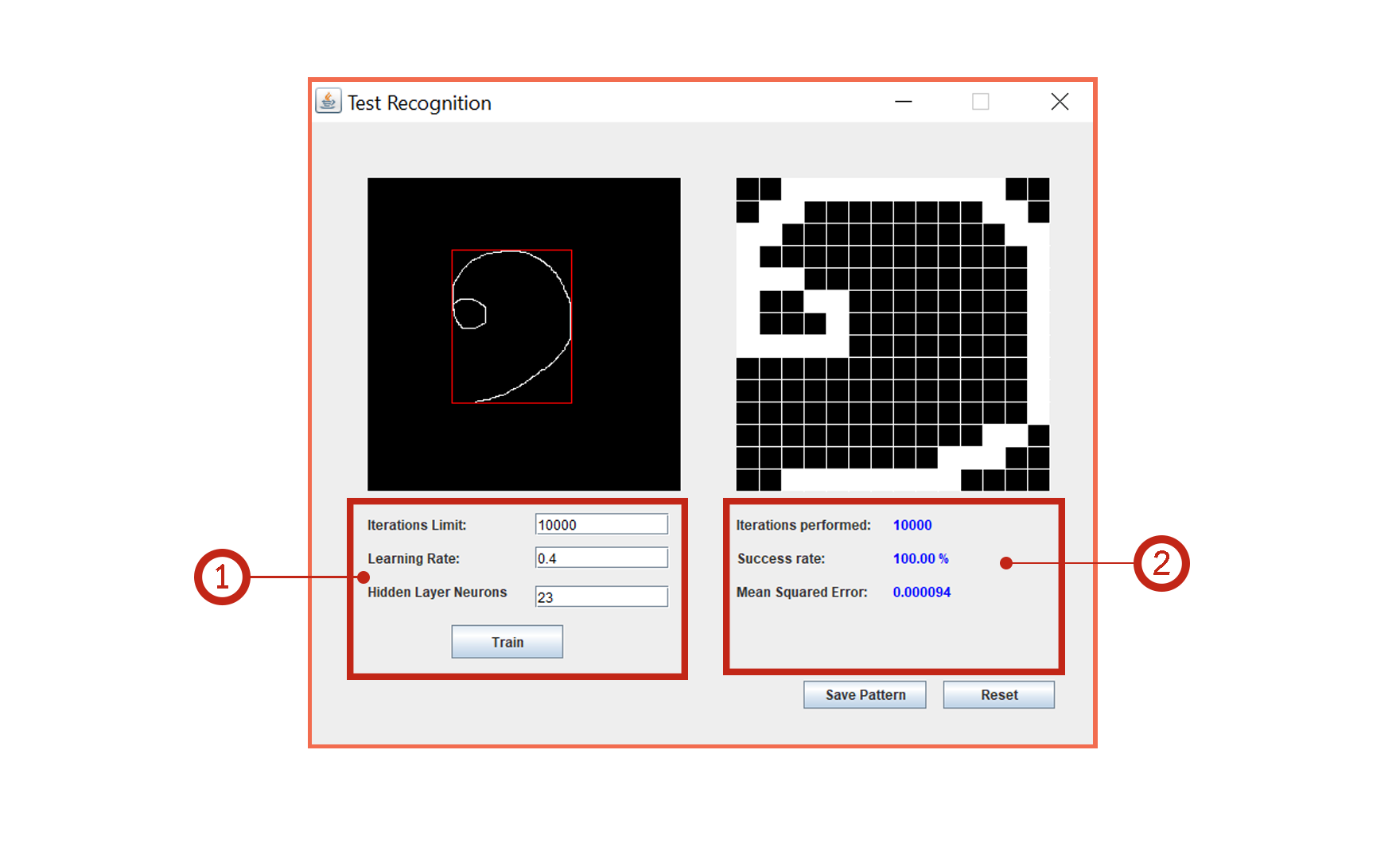
ชื่อหน้า........................................

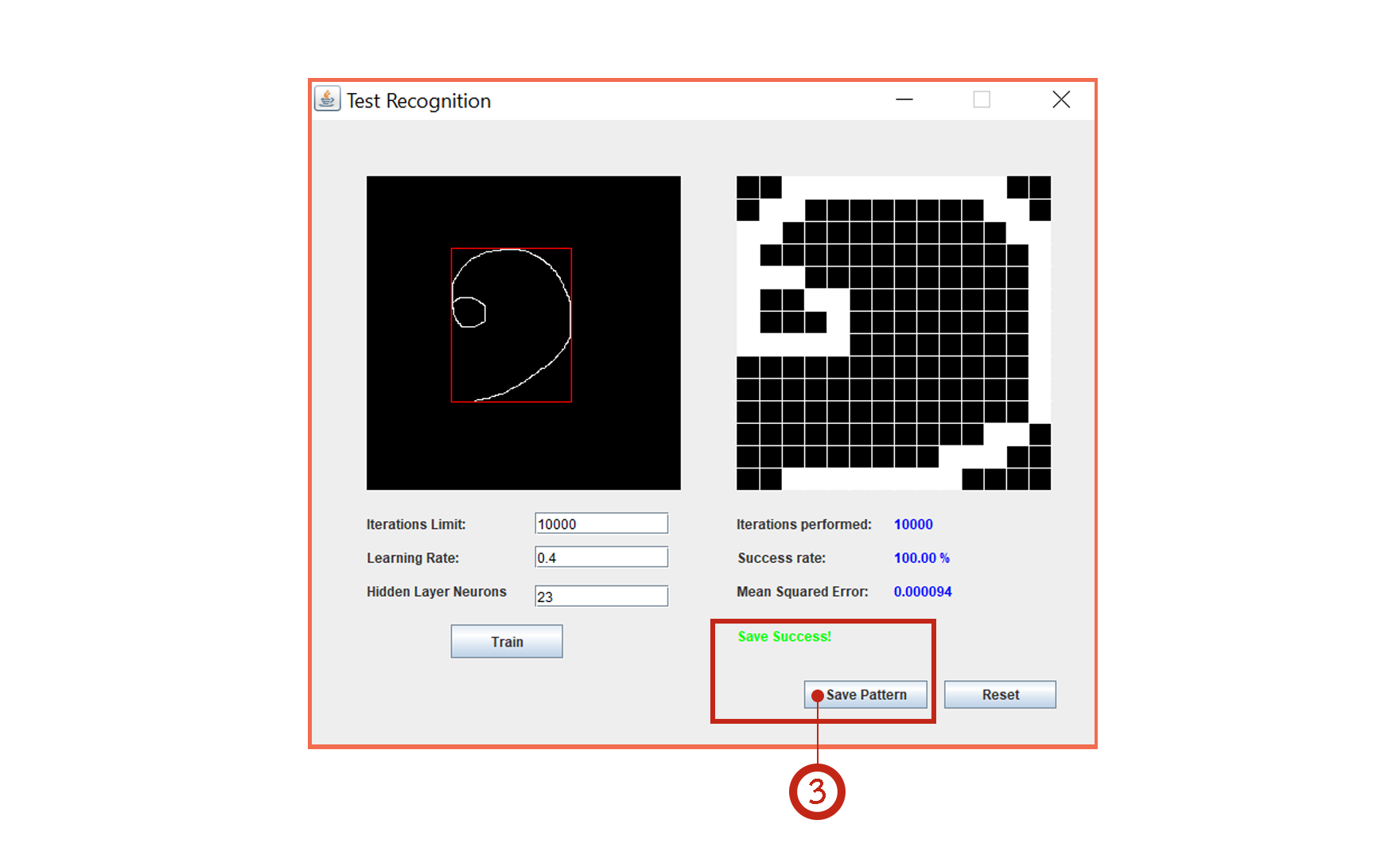
1. หมายเลข 1 ให้ผู้ใช้งานเขียนเลขไทย ในช่องสีขาวช่องซ้ายมือ
2. หมายเลข 2 ปุ่ม CHECK เพื่อเช็คหมายเลข
3. หมายเลข 3 ตำแหน่งแสดงผลลัพธ์ ดังรูป

ชื่อหน้า........................................



1. หมายเลข 1 ให้ผู้ใช้งานเขียนเลขไทย ในช่องสีขาวช่องซ้ายมือ
2. หมายเลข 2 เลือกเลขให้ตรงกับหมายเลข 1
3. หมายเลข 3 ปุ่ม RECOGNIZE เพื่อไปยังหน้า ....................

ชื่อหน้า........................................

1. หมายเลข 1 กรอกเลขตามหัวข้อ จากนั้นกด Train
2. หมายเลข 2 เมื่อทำในข้อหมายเลข 1 เสร็จแล้ว จะแสดงค่าต่างๆ
3. หมายเลข 3 กด Save Pattern เพื่อบันทึกข้อมูลที่โปรแกรมเรียนรู้ เมื่อบันทึกผลเสร็จเรียบร้อยแล้วจะแสดงดังรูป

**บรรณานุกรม**