**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**

คำนำ ก

สารบัญ ข

ปัญหาและการวิเคราะห์ปัญหา (Problem and Problem Analysis) 1

การออกแบบคลาส (Class Design) 3

โปรแกรมหลัก (Main Program) 6

Capture Output 10

แหล่งอ้างอิง 14