

FyTy by ComA+

1. Executive Summary

FyTy คือ แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ใช้สำหรับการจัดหาทีมคู่แข่งสำหรับซ้อมแข่งขัน ให้กับเหล่านักกีฬา Esport โดย FyTy จะเข้ามาแก้ไขปัญหาของ Community Online ต่าง ๆ เช่น ความล่าช้าของการจับคู่ทีมคู่แข่ง หรือว่าจะเป็นเนื้อหาใน Community ที่ไม่มีความเฉพาะเจาะจง เราจะมุ่งเน้นไปที่กลุ่มผู้เล่นที่ชื่นชอบการแข่งขันและต้องการที่จะหาทีมคู่แข่งด้วย โดยระบบ FyTy จะทำการสร้างและค้นหาคู่แข่งในการซ้อมทีมในเวลาที่ต้องการ อีกทั้งยังมี feature เสริมต่างๆ เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายและความอุ่นใจของผู้ใช้งาน เช่น การแชท, การให้คะแนนผู้เล่น เป็นต้น

2. Current system and the process it supports

ระบบของ FyTy มีความใกล้เคียงกับแอปพลิเคชันหาเพื่อนเล่นเกม เช่น GamerLink, Wasder แต่ไม่มียังไม่มีแอปพลิเคชันใดเลยที่สร้างมาเพื่อนัดซ้อมทีมสำหรับ Esport

สำหรับการทำงานของแอปพลิเคชัน GamerLink จะเริ่มต้นที่ ให้ผู้ใช้งานเลือกเกมที่สนใจ หลังจากนั้นก็เลือกห้องที่ต้องการจะเข้าร่วมด้วยได้เลย ในทางกลับกัน ก็สามารถสร้างห้องเพื่อหาสมาชิกเพิ่มเติมได้ และยังมี feature เสริมต่างๆ ให้แอปพลิเคชันมีความสะดวกมากขึ้น เช่น มีระบบโปรไฟล์ของผู้เล่นเพื่อแสดงตัวตน, ระบบเพิ่มเพื่อน, และระบบแชทเพื่อพูดคุยกับเพื่อน

แอปพลิเคชันของเรามีจุดประสงค์ที่แตกต่างออกไป คือ แอปพลิเคชันออกแบบมาเพื่อสำหรับการหาทีมคู่แข่งโดยเฉพาะ และยังมี feature เสริมต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งาน เช่น ระบบคะแนนพฤติกรรม, และระบบแชทเพื่อพูดคุย

3. Client/User group

โดยผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันของเราจะประกอบไปด้วย

- กลุ่มผู้เล่นหรือบุคคลธรรมดา ที่ชื่นชอบการแข่งขันและเข้าร่วมแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน
- กลุ่มนักกีฬา esports เฉพาะกิจ ที่มีความสามารถและความสนใจในการเป็นนักกีฬาอาชีพ
- กลุ่มสโมสรกีฬา Esport อาชีพ ที่ต้องการหาผู้เล่นฝึกซ้อมและตามหานักกีฬาอาชีพรุ่นใหม่
- กลุ่มอาจารย์ ที่เกี่ยวข้อง

4. Problem/Motivation

กลุ่ม community ใน Social Media ที่มีอยู่ ขาดความเฉพาะเจาะจงในเนื้อหา เช่น มีการโพสตรามาในกลุ่ม Facebook, การพูดคุยใน Line Openchat, การโพสต์สอบถามความรู้ของเกม ทำให้โพสต์หรือข้อความของหาทีมซ้อมของเรานั้นถูกทับ ยากต่อการมองเห็นเนื่องจากปัญหาข้างต้น ส่งผลให้การหาทีมมาเล่น หรือมาซ้อมด้วยนั้นล่าช้า และในกรณีที่แย่ที่สุด อาจทำให้ไม่มีทีมไหนติดต่อมาเลยก็ได้

5. Objective of the new system

ทำให้การค้นหาทีมคู่แข่ง มีความสะดวก รวดเร็ว มีประสิทธิภาพ เชื่อถือได้เหมือนกับการหาแมตช์ในเกม

6. Scope

- **ระบบค้นหาทีมคู่แข่ง** จากการสร้างห้องในล็อบบี้

ซึ่งจะแบ่งตามเกมที่ต้องการเนื่องจากแต่ละเกม ก็มีจำนวนคนในแต่ละทีมที่ไม่เท่ากัน

- **ระบบให้คะแนนพฤติกรรมแก่ผู้เล่นหรือทีม** ว่ามีพฤติกรรมที่ดีหรือไม่ เพื่อเป็นการบ่งบอกถึงพฤติกรรมของผู้เล่นหรือทีมนั้นๆ หากผู้เล่นหรือทีมที่มีการแจ้งรายงานเช่น การใช้โปรแกรมช่วยเล่นหรือ มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม พร้อมแนบหลักฐาน คะแนนพฤติกรรมของผู้เล่นก็จะลดลง และหากมีคะแนนพฤติกรรมที่น้อยกว่าเกณฑ์กำหนด ทีมหรือผู้เล่นนั้นๆ ก็จะถูกลงโทษ เช่น ถูกแบน หรือถูกจำกัดจำนวนวันที่เข้าฝึกซ้อม เป็นต้น
- **การแชทในระบบ** เพื่อให้มีความสะดวก รวดเร็ว ในการสื่อสารกัน เนื่องจากต้องมีการเพิ่มเพื่อนกันในเกม

7. Benefits

- ค้นหาทีมคู่แข่งในเวลาที่ต้องการซ้อมได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย
- ทีมคู่แข่งที่ต้องการนั้น มีระดับฝีมือที่เหมาะสมกับความต้องการ
- เนื้อหาภายในแอปพลิเคชัน มีความเจาะจงว่าเป็นการค้นหาทีมคู่แข่งโดยเฉพาะ
- ผู้ใช้มีความอุ่นใจในระดับหนึ่งว่าคนที่ใช้งานแอปพลิเคชันนั้นมีน้ำใจ นักกีฬาจากระบบการคะแนนพฤติกรรม

8. Technology feasibility study

- Front-End: Next.js
- Back-End: NestJS
- Database: MongoDB
- Cloud: Microsoft Azure
- Platform: Web-Application
- Software: Visual Studio Code, Docker, Swagger, Chrome
- Hardware: อุปกรณ์ที่สามารถเปิดเว็บเบราว์เซอร์
- Number of users: 300 คน
- Concurrent users: 30 คน
- ในปี 2563 มูลค่าตลาดอุตสาหกรรมเกมส์ในประเทศไทยมีมูลค่า 29,000 ล้านบาท โดยเป็น Esport มากถึง 27,000 ล้านบาท และมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับราชกิจจานุเบกษาได้ประกาศว่า กีฬา Esport เป็นกีฬาอาชีพ ส่งผลให้มีการสนับสนุนการแข่งขัน Esport มากขึ้น ทำให้มีจำนวนผู้ที่ต้องการแข่งขัน และเป็นนักกีฬาอาชีพมีเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้ความต้องการการฝึกซ้อมมีมากขึ้นด้วย ซึ่ง FyTy ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันสำหรับการหาทีมคู่แข่งสำหรับการฝึกซ้อมก็มีโอกาสที่จะเติบโตขึ้นตามไปด้วย

9. Software development process

การพัฒนาซอฟต์แวร์ แบบ Extreme Programming โดยจะมีประชุมใหญ่กันสัปดาห์ละ 1 ครั้ง

10. Plan/Schedule

Sprint	Due date	Details
1	3 Dec	Planning and Design
2	10 Dec	Register/ Login
3	24 Dec	Profile/ Create Team
4	31 Dec	Acceptance Test & Refactor code
5	17 Jan	Create/Find Practice Room
6	20 Jan	Tested Application by users
7	27 Jan	Behavior credit
8	3 Feb	Chat board
9	10 Feb	Tested Application by users
10	17 Feb	Release application

11. Conclusion

แอปพลิเคชัน FyTy นั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อแก้ไขปัญหาการหาทีมคู่แข่งในการซ้อมในเวลาที่ต้องการไม่ได้ จากการที่ยังไม่มี platform ไหนในปัจจุบันที่ทำเรื่องนี้โดยเฉพาะ โดย FyTy จะทำให้การหาทีมคู่แข่งนั้น สะดวก รวดเร็วจากระบบการค้นหาทีมคู่แข่ง ระบบแชท และมีประสิทธิภาพ เชื่อถือได้จากระบบคะแนนพฤติกรรมผู้เล่น