****

**รายงานโครงงานวิทยาการคอมพิวเตอร์**

**แอพพลิเคชั่นเว็บเว็บไซต์ จัดการเกม Nakamoto Game Manager**

**Web application game management “Game Manager”**

**โดย**

**นาย ศุภกฤต วิวัฒน์ตรีนนท์ รหัสนิสิต 6230200716**

**รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา. 01418490-60 สหกิจศึกษา**

**สาขา วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะ วิทยาศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา**

**มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขต ศรีราชา**

**ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2566**

# บทที่1

บทนำ

# 1.1หลักการและเหตุผล

ระบบการจัดการเป็นหัวใจของกระบวนการบริหารจัดการที่มุ่งหวังเพื่อให้ทรัพยากรและกิจกรรมต่าง ๆ สามารถเกิดผลลัพธ์ที่ดีและมีประสิทธิภาพตามที่คาดหวังไว้ หลักการหลายประการเช่นการวางแผน เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ และเกี่ยวข้องกับการกำหนดเป้าหมายและแผนการดำเนินงาน การจัดหาทรัพยากรมีบทบาทสำคัญในการแบ่งสรรและใช้ทรัพยากรต่าง ๆ ให้เหมาะสม เพื่อให้สามารถสร้างผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพได้ การดำเนินการตามแผนเป็นการทำงานที่สำคัญ และคำนึงถึงขั้นตอนและกระบวนการที่ถูกกำหนดไว้ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่คาดหวัง การติดตามและวัดผลเป็นขั้นตอนที่ทำให้เราทราบว่าการดำเนินงานและการจัดการได้ผลตามที่คาดหวังหรือไม่ ในขณะที่การปรับปรุงเป็นหลักการที่ช่วยพัฒนากระบวนการและการจัดการให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในอนาคต ดังนั้น ระบบการจัดการนั้นเกิดจากการรวมกันของหลักการเหล่านี้ เพื่อให้เกิดการบริหารจัดการที่มีความเป็นระบบและทันสมัย ที่เสริมสร้างความสำเร็จและความยั่งยืนให้กับองค์กรและโครงการที่มีการจัดการอยู่

โดยแอพพลิเคชั่น ที่บริษัทจัดทำขึ้นมาพัฒนามาเนื่องจากต้องการให้ พาร์ทเนอร์ สามารถนำเกมของตนเองมา ผูกหรือลงในเว็บไซต์ ของNakamoto ได้เพื่อให้ผู้ใช้สามารถ เข้าถึงเกมได้ง่าย ยิ่งขึ้น

## **1.2ปัญหา**

**เ**นื่องจากในระบบ ปัจจุบันยังไม่สามารถให้ผู้พัฒนาเกมนำเกมเข้ามาลงในแพล์ตฟอร์มได้ง่ายดังนั้น จึงเกิดเป็นโปรเจ็คgame manager ขึ้น มาเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

## **1.3วัตถุประสงค์**

เพื่อต้องการให้ พาร์ทเนอร์ สามารถนำเกมของตนเองมา ผูกหรือลงในเว็บไซต์ ของNakamoto ได้เพื่อให้ผู้ใช้สามารถ เข้าถึงเกมได้ง่าย ยิ่งขึ้น

## **1.4ขอบเขต**

1. สามารถ เพิ่มเกมลงในระบบได้
2. สามารถ แก้ไขข้อมูลเกมได้
3. จัดการเวอร์ชั่นของเกมได้

## **1.5ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. ผู้จัดทำโครงงานได้มีความรู้ความสามารถในการพัฒนา แอพพลิเคชั่น
2. ผู้จัดทำโครงงานได้มีความรู้และความสามารถในการวางแผน และการออกแบบ ระบบ
3. ผู้จัดทำสามารถ เรียนรู้ทักษะ การทำงาน เป็นทีมได้มากขึ้น
4. สามารถนำความรู้จากการศึกษาในหลักสูตร มาใช้ในการสร้างแอพพลิเคชั่นได้

## **1.6เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโครงการ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| เครื่องมือทีใช้ทำ | ภาษาที่ใช้เขียน | ซอฟต์แวร์ |
| 1.Mac Mni Late2012 (Ram 12GB)  2.Macbook Air M2  (Ram 8GB) | Typescript | Tmux,  Neovim, |

ตารางที่ 1.1 รายละเอียดซอฟต์แวร์