****

**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**

เนื่องจากแพลตฟอร์มต้องการเพิ่มยอดจำนวนผู้ใช้งานไม่เพียงแค่ผู้เล่นเกมเท่านั้น แต่ยังต้องการขยายตลาดให้ผู้ที่สนใจนำเกมมาลงในระบบสามารถสมัครเข้ามาเป็นผู้พัฒนาเพื่อนำเกมมาลงกับแพลตฟอร์มได้ จึงเกิดเป็นแนวคิดเว็บไซต์นี้ขึ้นมา

## **1.3วัตถุประสงค์**

เพื่อต้องการให้ผู้พัฒนาเกมสามารถอัพโหลดเกมของตัวเองเข้ามาในระบบของ Nakamoto.Games ได้  เมื่อผ่านการตรวจสอบทุกขั้นตอนจากผู้ดูแลระบบ เกมเหล่านั้นจะถูกเปิดเผยสู่สาธารณะให้ผู้ใช้งานคนอื่นเล่นได้บนแพลตฟอร์มหลักของ Nakamoto.Games ซึ่งเมื่อมีผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมในแต่ละครั้ง เจ้าของเกมก็จะได้ส่วนแบ่งเป็นรูปแบบเหรียญ NAKA จากระบบด้วยเช่นกัน

## **1.4ขอบเขต**

1. ผู้พัฒนาเกมสามารถแก้ไขข้อมูลเกมได้
2. ผู้พัฒนาเกมสามารถแก้ไขข้อมูลเกมได้
3. ผู้พัฒนาเกมสามารถอัพโหลดไฟล์เกมเข้ามาในระบบได้
4. ผู้พัฒนาเกมสามารถลบเวอร์ชั่นเกมที่อัพโหลดไปแล้วและอัพโหลดใหม่ได้ (โดยจะผ่านการตรวจสอบจากผู้ดูแลระบบทุกขั้นตอน)
5. เมื่อเกมผ่านการตรวจสอบอย่างสมบูรณ์ผู้ใช้งานคนอื่นจะสามารถเข่ามาเล่นเกมของผู้พัฒนาเหล่านั้นได้ โดยส่วนแบ่งจะเหรียญ NAKA ที่จะได้จะเป็นไปตามที่ทางแพลตฟอร์มกำหนด

## **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

**1.7ระยะเวลาดำเนินการ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ลำดับ | ขั้นตอนการทำงาน | ระยะเวลาการดำเนินงาน | | |
| สิงหาคม | กันยายน | ตุลาคม |
| 1 | คิดหัวข้อโครงงาน | Shape |  |  |
| 2 | เสนอหัวข้อโครงงาน | Shape |  |  |
| 3 | ออกแบบหน้าต่างการใช้งาน | Shape |  |  |
| 4 | ศึกษาระบบฐานข้อมูล MongoDB REALM | Shape |  |  |
| 5 | ศึกษาการทำงาน ของexpo และ react-native | Shape |  |  |
| 6 | โครงงานบทที 1-2 | Shape |  |  |
| 7 | เริ่มเขียนโปรแกรม ครั้งที่ 1 | Shape |  |  |
| 8 | Refactor โปรแกรม ครั้งที่ 1 |  | Shape |  |
| 9 | เริ่มเขียนโปรแกรม ครั้งที่ 2 |  | Shape |  |
| 10 | Refactor โปรแกรม ครั้งที่ 2 |  | Shape |  |
| 11 | เริ่มเขียนโปรแกรม ครั้งที่ 3 |  | Shape |  |
| 12 | พิจารณา เครื่องมือที่ใช้ |  | Shape |  |
| 13 | ศึกษาระบบฐานข้อมูล firebase |  | Shape |  |
| 14 | เริ่มเขียนโปรแกรม ครั้งที่4 |  |  | Shape |
| 15 | ทำแผนผัง dataflow diagram |  |  | Shape |
| 16 | นำส่งชิ้นงานให้ อาจารย์ ที่ปรึกษาตรวจสอบ |  |  | Shape |

*ตารางที่ 1.2ระยะการดำเนินงาน*