

**กิจกรรมที่ 4 : การ Extract คลาส****ขั้นตอนที่ 1 : ระบุข้อมูล**

จาก Application ที่เลือก ในทุกหน้าจอ ให้ระบุข้อมูลที่อยู่ใน Application โดยอาจแยกทีละหน้าจอ หรือ รวมข้อมูลของทุกหน้าจอก็ได้

**แนวทางที่ 1:**

- เริ่มจากหน้าจอของข้อมูลที่เป็นแกนกลางของ Application เช่น โรงภาพยนตร์ ข้อมูลแกนกลาง คือ ภาพยนตร์ และ ขยายออกเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลแกนกลางโดยตรง แล้วค่อยขยายออกเป็นข้อมูลข้างเคียงจนครบทุกข้อมูล
- ให้ Capture ภาพของ UI ส่วนที่จะดำเนินงาน (ให้ Capture เฉพาะส่วนที่เป็นข้อมูลไม่ต้อง Capture ทั้งจอภาพ หรือ ทั้ง windows) จากนั้นให้นำข้อมูลมาใส่ในตาราง (รูปแบบของตาราง สามารถปรับเปลี่ยนได้)

URL :		
UI		
ชื่อข้อมูล (Eng)	ชนิดข้อมูล	คำอธิบาย

**แนวทางที่ 2:**

- Capture หน้าจอทุกหน้าจอที่ประกอบเป็น Application มารวมกัน
- แยกเอาข้อมูลมาป้อนลงในตาราง โดยรูปแบบการแสดงผลให้ปรับจากแนวทางที่ 1

## ขั้นตอนที่ 2 : ระบุคลาส

- ให้สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันใส่ไว้ในคลาส ตามรูปแบบด้านล่าง

คลาส :

คลาส :

### การส่งงาน

1. ทุกกลุ่มต้องได้รับการตรวจโดยอาจารย์หรือ Staff โดยขณะที่ตรวจสอบมาชิกต้องอยู่ครบทุกคน
2. หลักเกณฑ์คะแนน
  - การตั้งชื่อคลาส และ Attribute โดยคลาสต้องเป็นคำนาม และเป็น pascal case ส่วน ชื่อ attribute ต้องเป็น snake case
  - ความครบถ้วนของข้อมูล application ที่อยู่ในคลาส ให้แน่ใจว่าข้อมูลที่ต้องใช้ในการเขียนโปรแกรมอยู่ในคลาสแล้วทั้งหมด
  - ระดับความเกี่ยวข้อง (cohesion) ของข้อมูลที่อยู่ในคลาส ให้มั่นใจว่าใน 1 คลาสจะมีข้อมูล 1 ประเภท
3. ให้ส่งรายงานเป็นรูปแบบไฟล์ pdf