

บทที่ 4
ผลการดำเนินการ

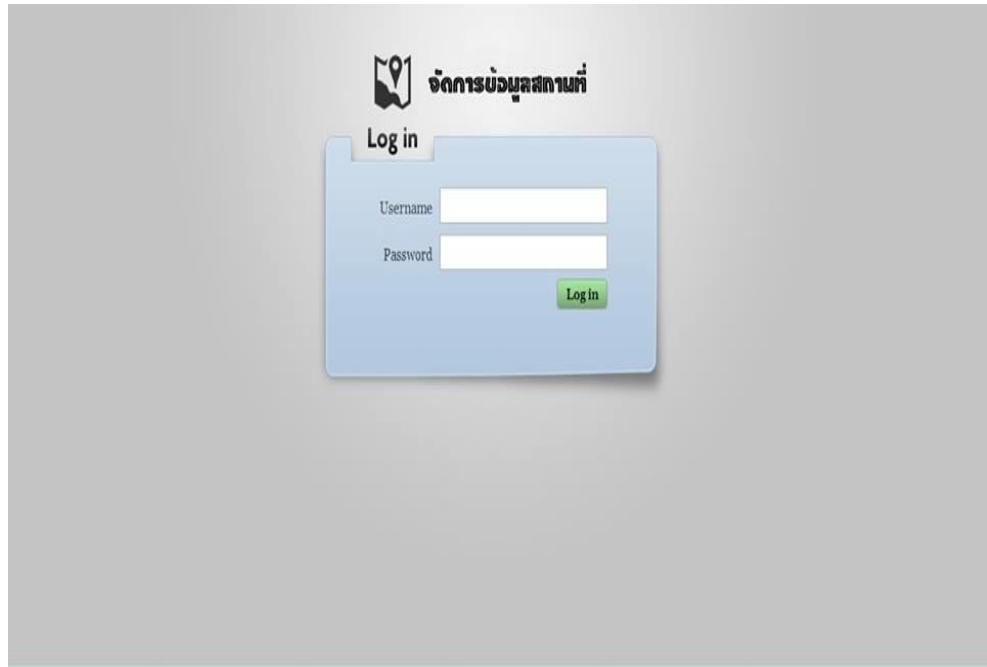
4.1 Traceability Matrix

| NO. | SRS | Function Name | Design1 | Design2 | Test Case | Remark |
|-----|-----|-----------------------------|---------|---------|-----------|--------|
| 1 | F1 | แก้ไขสถานที่ | UC1-S01 | AD-01 | TS-UT01 | |
| 2 | F2 | เพิ่มสถานที่ | UC1-S02 | AD-01 | TS-UT02 | |
| 3 | F3 | ลบสถานที่ | UC1-S03 | AD-01 | TS-UT03 | |
| 4 | F4 | เก็บแต้มเพื่อเอามาเลื่อนยศ | UC2-S01 | AD-01 | TS-UT04 | |
| 5 | F5 | ดูอันดับคะแนนของแต่ละทีม | UC3-S01 | AD-01 | TS-UT05 | |
| 6 | F6 | ดูผู้มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก | UC3-S02 | AD-01 | TS-UT06 | |
| 7 | F7 | ดูอันดับผู้เล่นภายในทีม | UC3-S03 | AD-01 | TS-UT07 | |

ตารางที่ 4.1 Traceability Matrix

1) จัดการข้อมูลสถานที่

1.1 หน้าเข้าสู่ระบบ



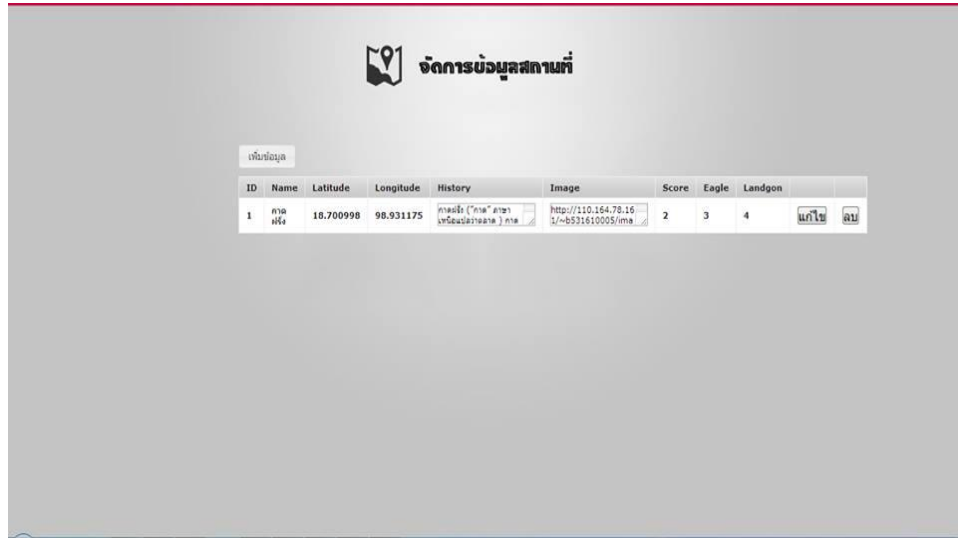
The image shows a web application interface for managing location information. At the top, there is a logo of a location pin and the text 'จัดการข้อมูลสถานที่' (Manage Location Information). Below this, there is a blue box with a 'Log in' tab. Inside the box, there are two input fields: 'Username' and 'Password'. A green 'Login' button is located at the bottom right of the box.

ภาพที่ 4.1 หน้าเข้าสู่ระบบ

คำอธิบาย

เป็นส่วนของหน้าเข้าสู่ระบบ

1.2 จัดการเข้าสู่ระบบ



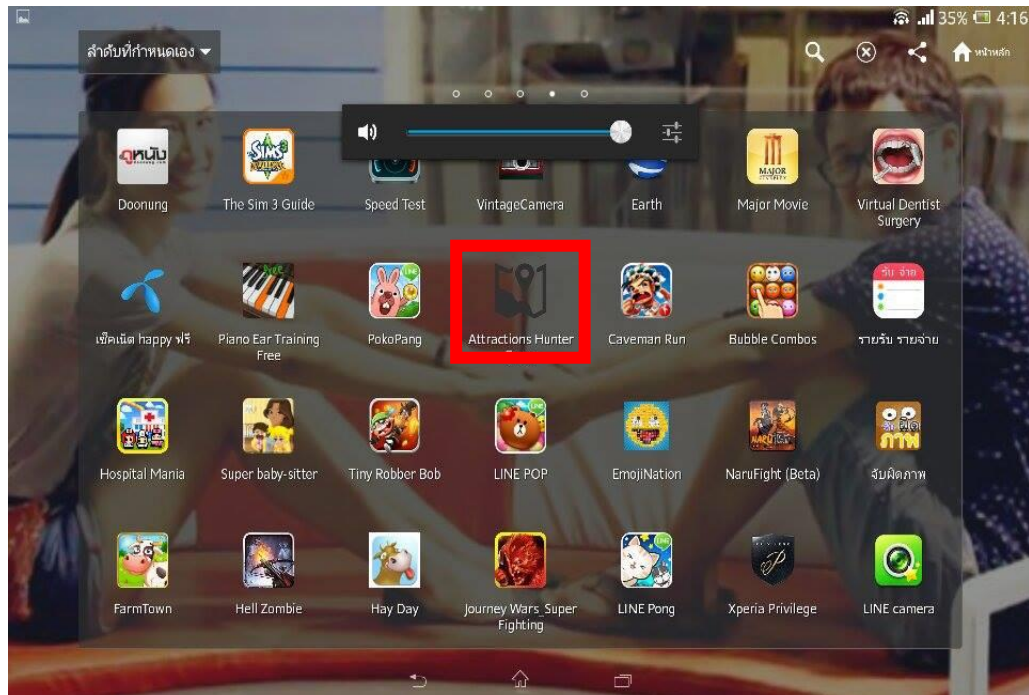
ภาพที่ 4.2 จัดการเข้าสู่ระบบ

คำอธิบาย

เป็นส่วนของหน้าเข้าสู่ระบบ

2) สามารถเชื่อมต่อได้ตามพื้นที่ที่เรากำหนดไว้ได้

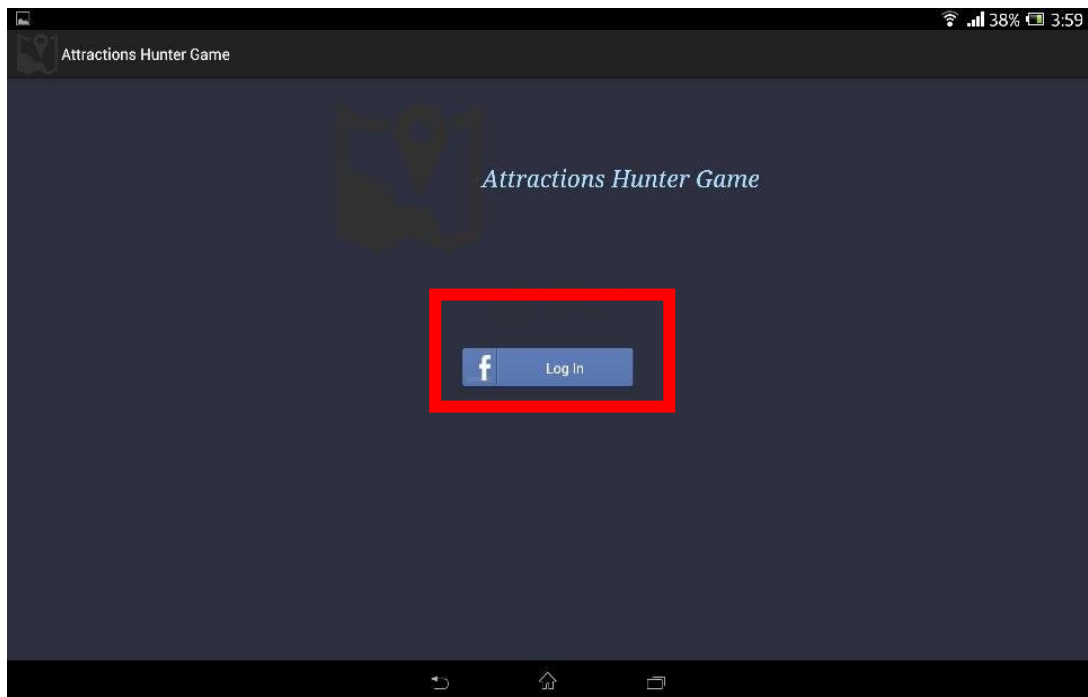
2.1 กดไอคอนเกมเพื่อเข้าสู่เกม



ภาพที่ 4.3 ไอคอนสำหรับเข้าเกม

คำอธิบาย ภาพที่ 4.3 เป็นส่วนของไอคอนสำหรับเข้าเกม หากผู้ใช้งานกดตรงกรอบสีแดงจะปรากฏดังส่วนที่ 2.2

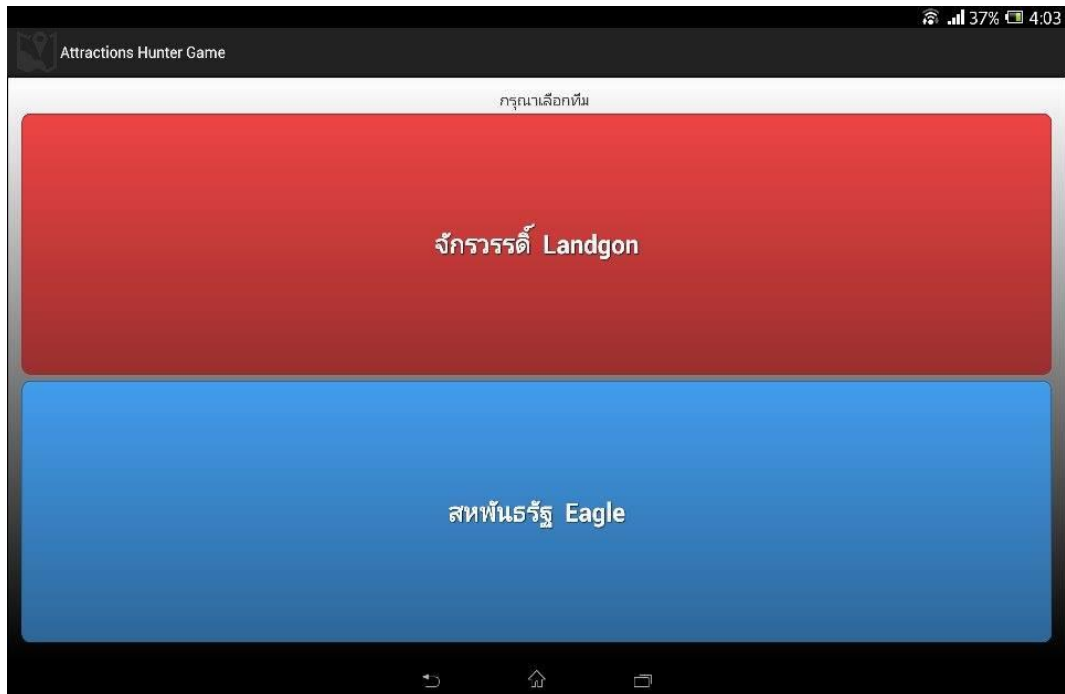
2.2 การเข้าสู่ระบบผ่านเฟซบุ๊ก



ภาพที่ 4.4 การเข้าสู่ระบบผ่านเฟซบุ๊ก

คำอธิบาย ภาพที่ 4.12 เป็นส่วนของการเข้าสู่ระบบผ่านเฟซบุ๊ก ในส่วนนี้ผู้ใช้งานจะสามารถกดเพื่อทำการเชื่อมต่อข้อมูลกับเฟซบุ๊กของตนเพื่อเข้าสู่ระบบ

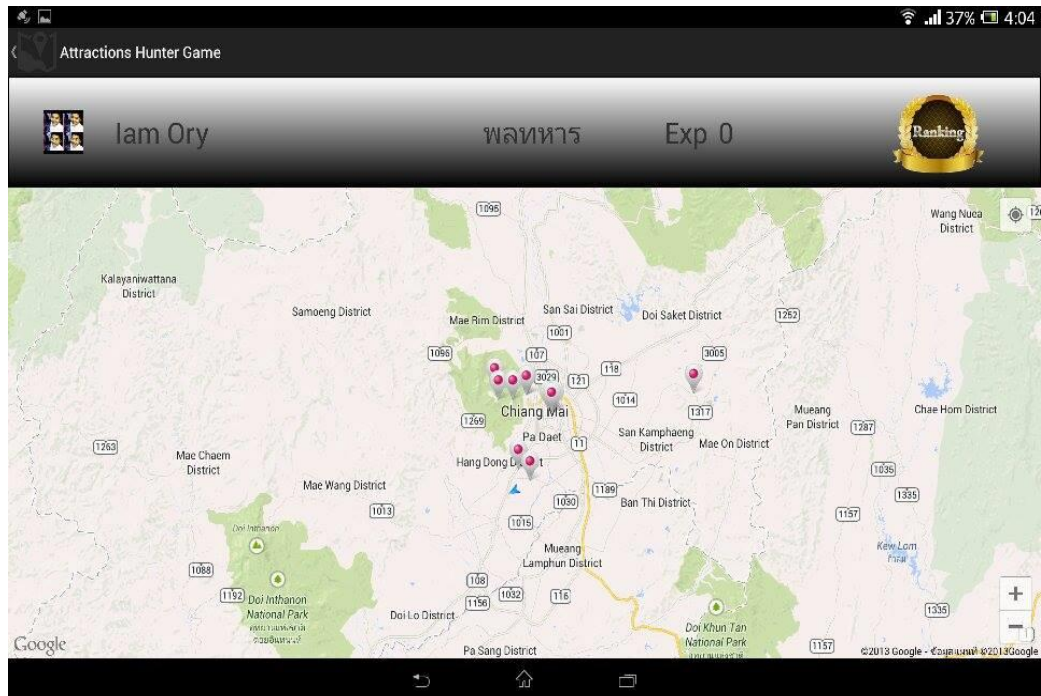
2.3 การเลือกทีมเมื่อเข้าสู่ระบบ



ภาพที่ 4.5 การเลือกทีมเมื่อเข้าสู่ระบบ

คำอธิบาย ภาพที่ 4.12 เป็นส่วนของการเลือกทีมเมื่อเข้าสู่ระบบ ในส่วนนี้ผู้ใช้งานจะสามารถกดเพื่อเลือกว่าตนเองจะอยู่ฝ่ายใด เมื่อเลือกเสร็จแล้วจะปรากฏหัวข้อที่ 2.4

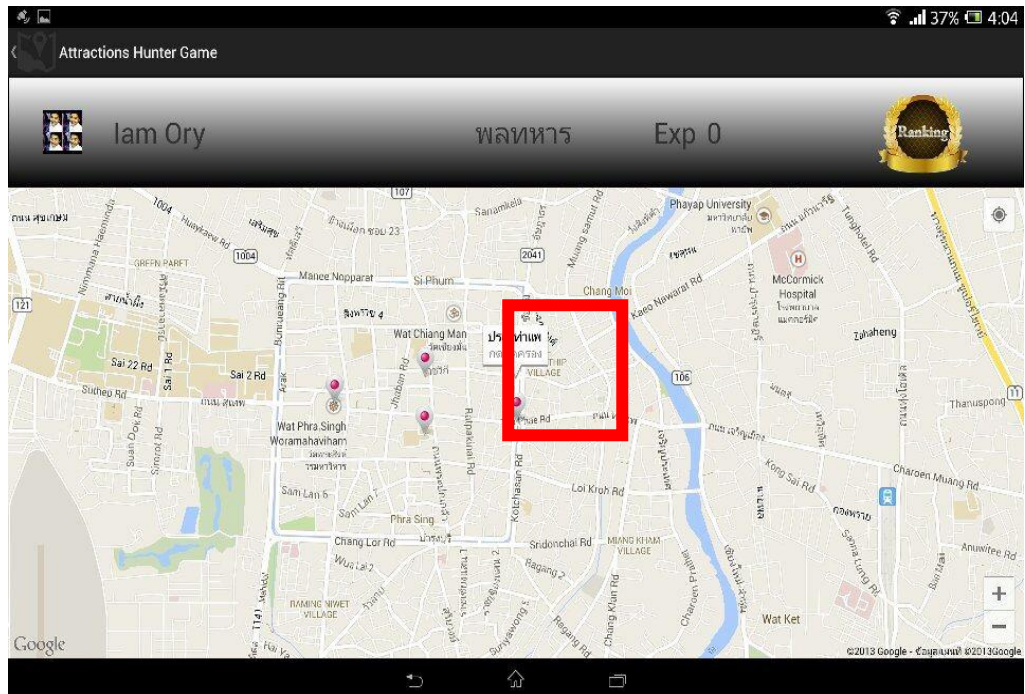
2.4 แสดงแผนที่เมื่อเข้าสู่ระบบ



ภาพที่ 4.6 แสดงแผนที่เมื่อเข้าสู่ระบบ

คำอธิบาย ภาพที่ 4.12 เป็นส่วนของการแสดงแผนที่เมื่อเข้าสู่ระบบ ในส่วนนี้ผู้ใช้งานจะสามารถกดเพื่อดูตำแหน่งสถานที่ได้

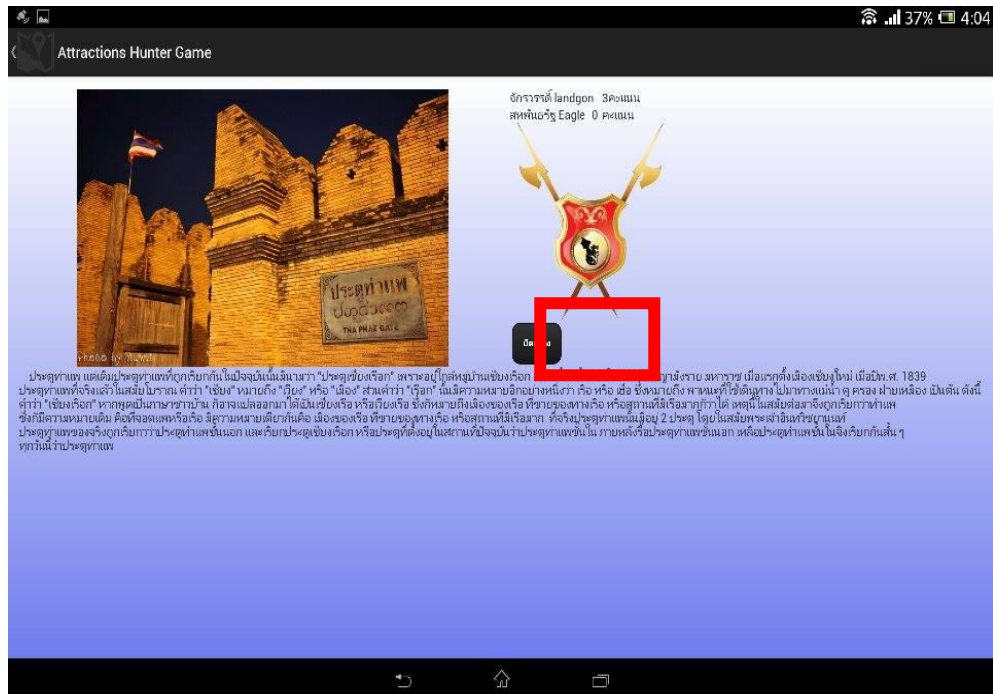
2.5 แสดงแผนที่เมื่อกดตรงที่มาร์คจุด จะแสดงชื่อสถานที่



ภาพที่ 4.7 แสดงแผนที่เมื่อกดตรงที่มาร์คจุดจะแสดงชื่อสถานที่

คำอธิบาย ภาพที่ 4.12 เป็นส่วนของการแสดงแผนที่เมื่อกดตรงที่มาร์คจุดจะแสดงชื่อสถานที่
ในส่วนนี้ผู้ใช้งานจะสามารถกดเพื่อดูสถานที่ได้

2.6 นำแต้มที่ได้มาสะสมเพื่อเลื่อนยศ



ภาพที่ 4.8 -นำแต้มที่ได้มาสะสมเพื่อเลื่อนยศ

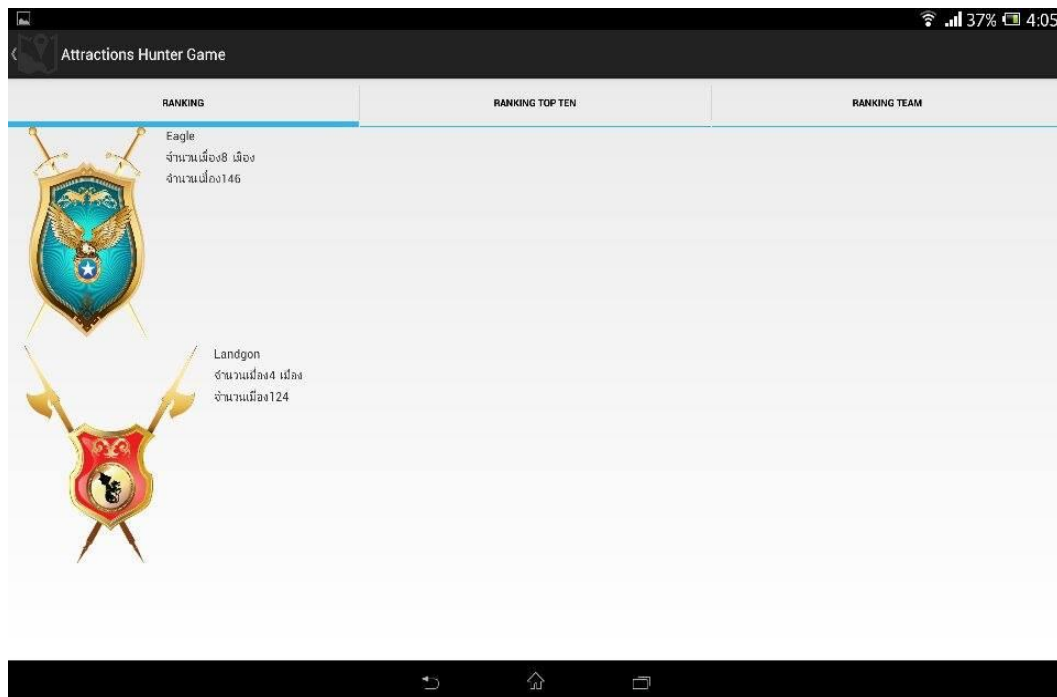
คำอธิบาย

ภาพที่ 4.12 เป็นส่วนของการนำแต้มที่ได้มาสะสมเพื่อเลื่อนยศ ในส่วนนี้เมื่อผู้ใช้งานกดยึดครอง ก็จะได้แต้ม แล้วนำแต้มที่ได้มาทำการเลื่อนยศของตนเอง

3) สามารถดูอันดับคะแนนสูงสุดภายใน 1 สัปดาห์ได้

เมื่อผู้ใช้งานทำการเช็คอินสถานที่เสร็จแล้ว ก็จะได้แต้มโดยนำแต้มที่ได้มาจัดอันดับ

3.1 ดูอันดับคะแนนของแต่ละทีม



ภาพที่ 4.9 ดูอันดับคะแนนของแต่ละทีม

คำอธิบาย

เป็นอันดับคะแนนรวมทั้งสองทีม ว่าทีมใดมีคะแนนมากกว่ากัน

3.2 คู่มือมีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก

| | RANKING | RANKING TOP TEN | RANKING TEAM |
|---|---|-----------------|--------------|
| 1 | ชื่อ : 10 ยศ : จ้อยเอก จำนวนสถานที่ : 10แห่ง ทีม : Landgon | | |
| 2 | ชื่อ : 9 ยศ : ร้อยเอก จำนวนสถานที่ : 9แห่ง ทีม : Landgon | | |
| 3 | ชื่อ : 8 ยศ : จ้อยโท จำนวนสถานที่ : 8แห่ง ทีม : Landgon | | |
| 4 | ชื่อ : 7 ยศ : ร้อยตรี จำนวนสถานที่ : 7แห่ง ทีม : 7 | | |
| 5 | ชื่อ : อัครกฤษณ์สมยศ ยศ : จอมพล จำนวนสถานที่ : 6แห่ง ทีม : Landgon | | |
| 6 | ชื่อ : 66 ยศ : จ้อยเอก จำนวนสถานที่ : 6แห่ง ทีม : 6 | | |
| 7 | ชื่อ : 5 ยศ : จ้อยโท จำนวนสถานที่ : 5แห่ง ทีม : 5 | | |
| 8 | ชื่อ : 4 ยศ : จ้อยตรี จำนวนสถานที่ : 4แห่ง ทีม : 4 | | |

ภาพที่ 4.10 คู่มือมีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก

คำอธิบาย

เป็นอันดับผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก ว่าเป็นคนของทีมใดบ้าง

