

Software Requirement Specification

พัฒนาเกม “ คี๊กชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

:กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่

["Attractions Hunter Game " on the Android operating system

:Case study of Chiang Mai]

Project Name		
"Attractions Hunter Game " on the Android operating system :Case study of Chiang Mai		
Software Requirement Specification		
Cross Ref.	Coverage Level:	Version
ISO-29110 VSE	Project	1.1

Process Ownership	Approving Authority
Ubonrat K.	Wacharapong N.
Scope	Approved Date
	01/08/2556

Document History				
Version Number	Record Date	Prepared/Modified By	Reviewed By	Change Details
1.0	01/08/2556	Ubonrat K.	Wacharapong N.	Draft SRS
1.1	02/08/2556	Ubonrat K.	Wacharapong N.	Use Case

Software Requirement Specification

1. Elicitation

วางแผนการสัมภาษณ์

เพื่อให้ได้ความต้องการของผู้ใช้งาน จึงได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง ซึ่งข้อมูลที่ต้องการจากการดำเนินการต่างๆ ในการติดตามงาน มีดังนี้

- 1) ทำการสังเกตการ
- 2) แบบฟอร์มการกรอกข้อมูลต่างๆ

โดยผู้ประกอบการที่ให้การสัมภาษณ์นั้นเป็นประชาชนทั่วไปโดยเน้นที่กลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานเป็นหลัก

2. Requirement specification

สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ต้องการใช้งานระบบ ครั้งที่ 1 วันที่

ระบบเกม “ คีคิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ เป็นระบบที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้สำหรับแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ โดยระบบจะต้องสามารถทำงานได้ดังต่อไปนี้

1. สามารถเข้าสู่ระบบได้
2. สามารถเช็คอินได้ตามพื้นที่ที่เรากำหนดไว้ได้
3. สามารถเก็บแต้มเพื่อนำมาเลื่อนยศ
4. สามารถดูตำแหน่งปัจจุบันของเราได้
5. สามารถดูตำแหน่งสถานที่ท่องเที่ยวที่เรากำหนดไว้
6. สามารถดูอันดับคะแนนสูงสุดภายใน 1 สัปดาห์ได้

7. User Specification

ผู้ใช้งานระบบแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มด้วยกันคือ

- 1) ผู้ดูแลระบบ
- 2) ผู้ใช้

8. System Specification

ความต้องการของระบบเกม “ คี๊กชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ :กรณีศึกษาจังหวัด เชียงใหม่ ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1. สามารถติดตั้งระบบบนเครื่องโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ต ได้
2. สามารถรองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2.3 ขึ้นไป
3. สามารถใช้งาน GPS ของ GoogleMap ได้
4. สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้

9. System Features

1. Software Requirements Specification

1. F1 แก้ไขสถานที่

- Description

ส่วนนี้เป็นการจัดการกับข้อมูลสถานที่ ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้ดูแลระบบที่จะต้องทำการแก้ไขข้อมูลรายละเอียดสถานที่

- Functional Requirement

F1-REQ1: สามารถแก้ไขชื่อสถานที่ ที่มีอยู่เดิมได้

F1-REQ2: สามารถแก้ไขพิกัดของสถานที่นั้นๆได้

F1-REQ3: สามารถแก้ไขข้อมูลความเป็นมาของสถานที่ได้

2. F2 เพิ่มสถานที่

- Description

ส่วนนี้เป็นการจัดการกับข้อมูลสถานที่ ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้ดูแลระบบที่จะต้องทำการเพิ่มข้อมูลรายละเอียดสถานที่

- Functional Requirement

F2-REQ1: สามารถเพิ่มสถานที่ พิกัด และข้อมูลความเป็นมาของสถานที่ได้

3. F3 ลบสถานที่

- Description

ส่วนนี้เป็นการจัดการกับข้อมูลสถานที่ ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้ดูแลระบบที่จะต้องทำการลบข้อมูลสถานที่

- Functional Requirement

F3-REQ1: สามารถลบข้อมูลสถานที่ได้

4. F4 เพิ่มสถานที่

- Description

ส่วนนี้เป็นการจัดการกับข้อมูลสถานที่ ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้ดูแลระบบที่จะต้องทำการเพิ่มข้อมูลรายละเอียดสถานที่

- Functional Requirement

F4-REQ1: สามารถเพิ่มสถานที่ พิกัด และข้อมูลความเป็นมาของสถานที่ได้

5. F5 เก็บแต้มเพื่อเอามาเลื่อนยศ

- Description

ส่วนนี้เป็นการกดเช็คอินในสถานที่กำหนดเพื่อนำคะแนนที่ได้มาใช้ในการเลื่อนยศ

- Functional Requirement

F5-REQ1: สามารถกดเช็คอินตามสถานที่ที่กำหนดได้ โดยเช็คได้ 1 ที่ต่อ 1 ครั้งต่อ 1 วัน

F5-REQ2: สามารถนำคะแนนที่ได้มาเลื่อนยศของตัวเองได้

6. F6 ดูอันดับคะแนนของแต่ละทีม

- Description

ส่วนนี้เป็นการดูจำนวนเมืองของแต่ละทีมว่ามีการเช็คอินแล้วกี่ครั้ง มีสมาชิกกี่คน

- Functional Requirement

F6-REQ1: สามารถดูจำนวนเมืองที่ยึดครอง

F6-REQ2: สามารถดูจำนวนสมาชิกของแต่ละทีมได้

7. F7 ดูผู้มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก

- Description

ส่วนนี้เป็นการดูผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรกได้

- Functional Requirement

F7-REQ1: สามารถดูคะแนนของผู้เล่น

F7-REQ2: สามารถดูชื่อของผู้เล่น

F7-REQ3: สามารถดูศของผู้เล่น

8. F8 ดูอันดับผู้เล่นภายในทีม

- Description

ส่วนนี้เป็นการดูผู้เล่นที่อยู่ทีมเราทุกคนว่าอยู่อันดับไหน และสามารถค้นหาชื่อผู้เล่นภายในทีมได้

- Functional Requirement

F8-REQ1: สามารถดูคะแนนของผู้เล่นภายในทีม

F8-REQ2: สามารถดูชื่อของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม

F8-REQ3: สามารถดูศของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม

F8-REQ4: สามารถค้นค้นหาชื่อผู้เล่นภายในทีมได้

9. F9 ล็อกอินเข้าสู่ระบบ

- Description

เป็นการเข้าใช้งานของระบบด้วยการล็อกอินเข้ามาจาก Facebook

- Functional Requirement

F9-REQ1: เมื่อเข้ามาสู่หน้าจอเข้าสู่ระบบจะทำการล็อกอินเข้าไปใช้งานระบบ

2. Non-Functional Requirement

NF-REQ1: การตอบสนองต่อการแสดงผลหน้าจอต้องน้อยกว่า 10 วินาที


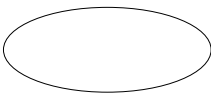
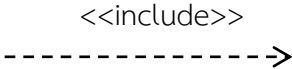
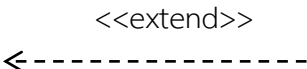
NF-REQ2: การตอบสนองต่อการกระทำต่อระบบต้องน้อยกว่า 5 วินาที

NF-REQ3: ง่ายต่อการใช้งานของผู้ใช้ไม่ซับซ้อนมากเกินไป

NF-REQ4: สามารถทำงานได้ภายในระบบเครือข่ายที่มีความเร็วรับ/ส่งข้อมูล 256 กิโลบิต/วินาที

3. Use Case

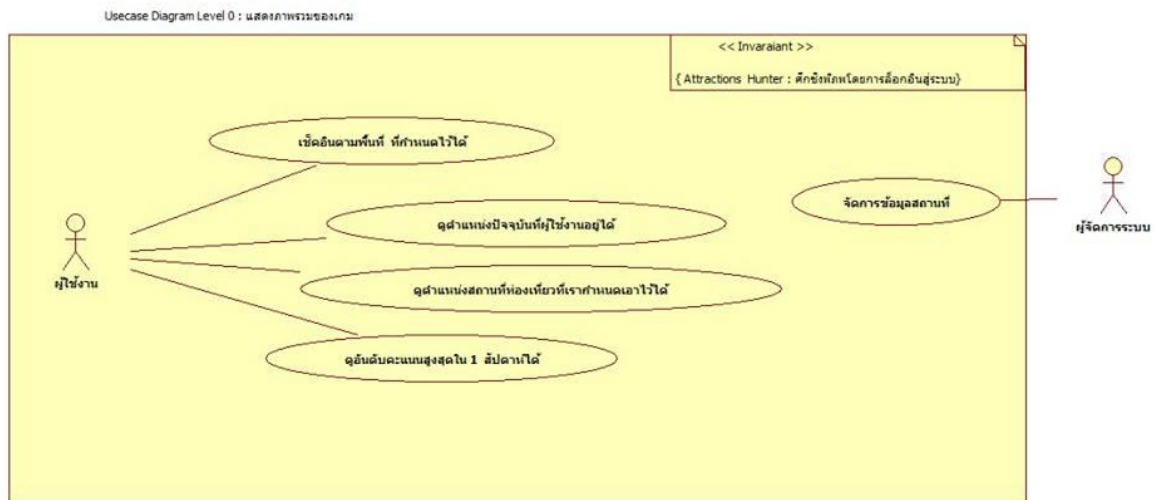
สัญลักษณ์

สัญลักษณ์	ความหมาย
	สัญลักษณ์บอกถึงผู้ใช้งาน หรือผู้ที่กระทำให้เกิดกิจกรรมนั้น
	ใช้สำหรับบอกกิจกรรม กริยาที่เกิดขึ้น
	เส้นสัญลักษณ์ที่แสดงว่าต้องมีการเรียกใช้กิจกรรมอื่นๆ เพิ่มเติม
	เส้นสัญลักษณ์ที่แสดงเหตุการณ์ที่เข้ามาขัดหรือ ต้องตรวจสอบก่อนที่จะเกิดกิจกรรม

ตารางที่ 3.01 แสดงความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ใน Use Case Diagram

เพื่อให้การอธิบายเข้าใจง่าย จึงแบ่ง Use Case ออกเป็น 2 ระดับด้วยกัน

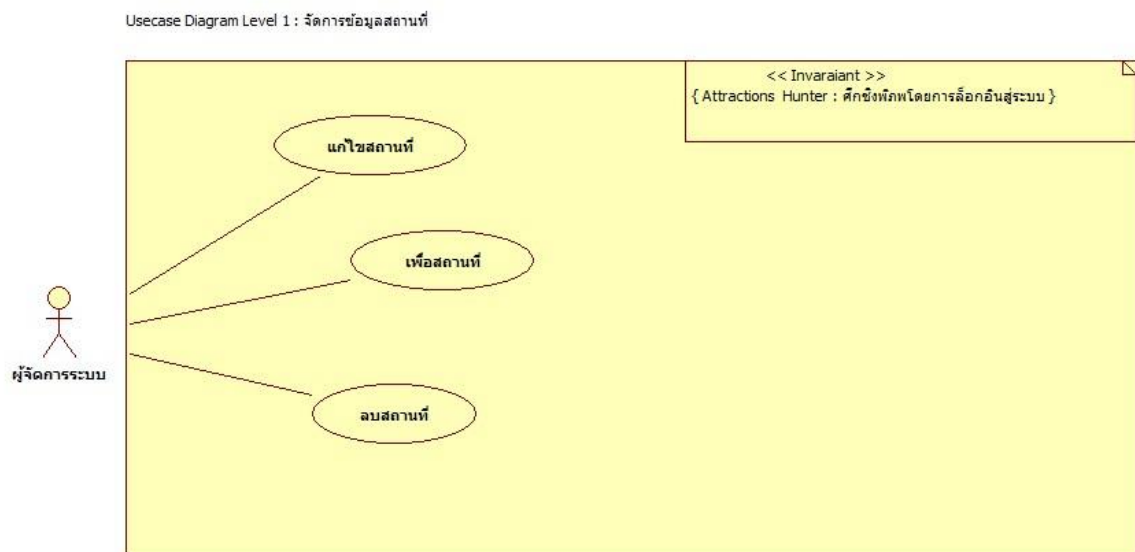
Use Case Level 0: แสดงภาพรวมของระบบ



ภาพที่ 3.0 ภาพที่ 3.01 Use Case Diagram แสดงภาพรวมของระบบ

ระบบเกม “ ศักยภาพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ :กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ โดย
ผู้ใช้สามารถเข้าสู่ระบบ จะสามารถดูตำแหน่งปัจจุบันของเราและสามารถดูตำแหน่งสถานที่
ท่องเที่ยวที่เรากำหนดไว้และสามารถเช็คอินได้ตามพื้นที่ต่างๆตามที่เราได้กำหนด ในการเช็คอิน
แต่ละครั้งจะสามารถเก็บแต้มเพื่อนำมาเลื่อนยศของตนเองได้ ทั้งยังสามารถดูอันดับคะแนนสูงสุด
ภายใน 1 สัปดาห์ได้

Use case Level 1: จัดการข้อมูลพื้นฐานระบบ



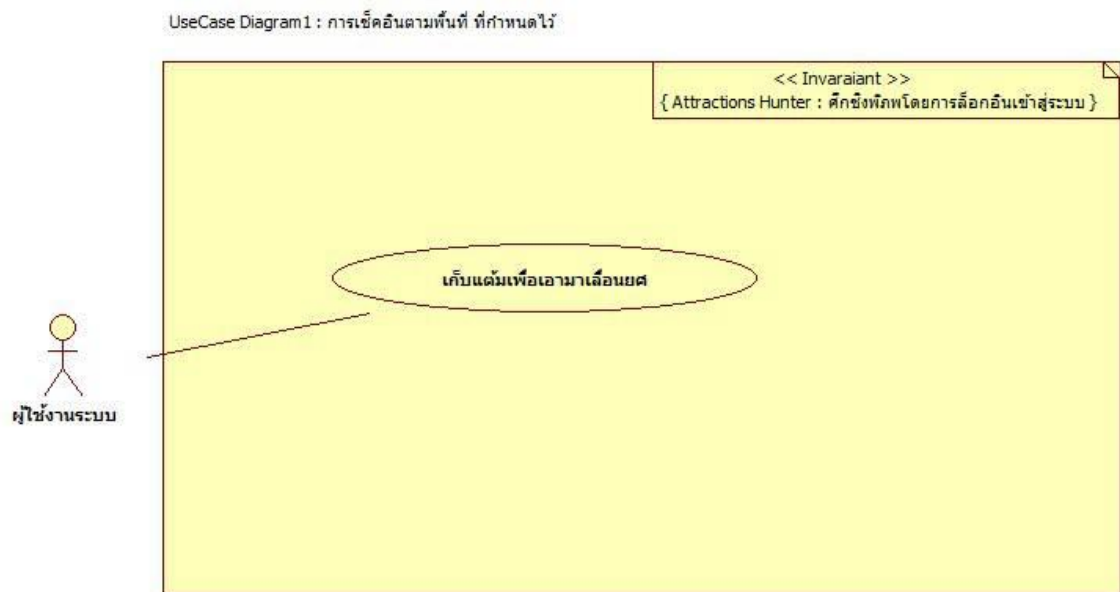
ภาพที่ 3.02 Use Case Diagram จัดการข้อมูลพื้นฐานระบบ

ระบบเกม “ ศึกษาที่พัก ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ :กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ โดยผู้ดูแลระบบสามารถจัดการกับข้อมูลสถานที่ได้ ด้วยดาร์เพิ่มข้อมูล หรือแก้ไขข้อมูลรายละเอียดสถานที่ และทำการลบข้อมูลสถานที่

Use Case ID	Use Case Name	Mapping Requirement
Per-Condition	ล็อกอินเข้าสู่ระบบ	F9-REQ1
UC1-S01	แก้ไขสถานที่	F1-REQ1, F1-REQ2, F1-REQ3
UC1-S02	เพิ่มสถานที่	F2-REQ1
UC1-S03	ลบสถานที่	F3-REQ1

ตารางที่ 3.02 Mapping Requirement (จัดการข้อมูลพื้นฐานระบบ)

Use case Level 1: การเช็คอินตามพื้นที่ ที่กำหนด



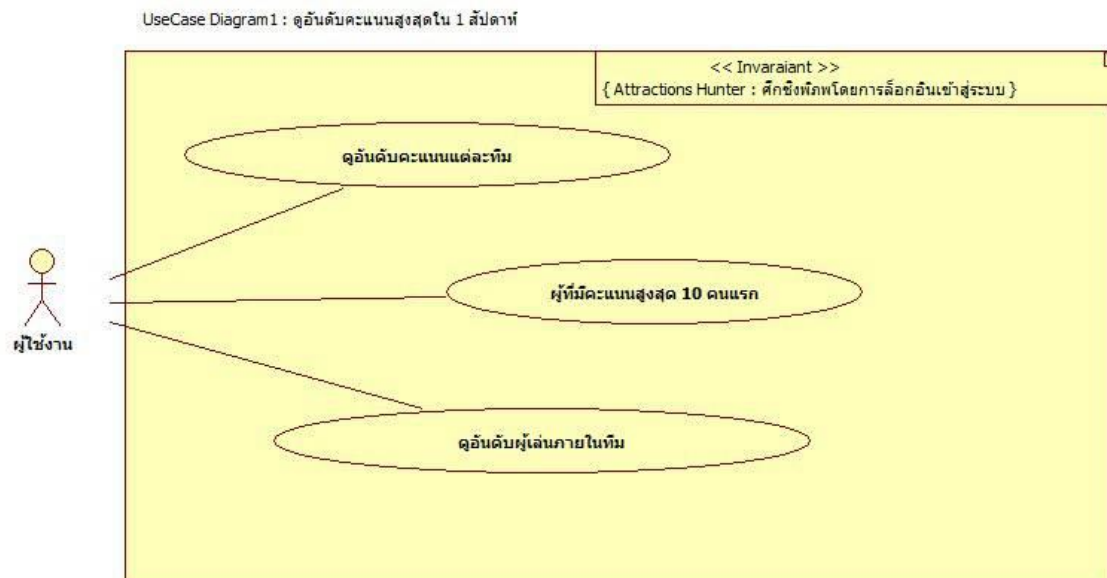
ภาพที่ 3.03 Use Case Diagram การเช็คอินตามพื้นที่ ที่กำหนด

ระบบเกม “ คีทซิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ :กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ โดยผู้เล่นสามารถเช็คอินตามพื้นที่ที่เรากำหนด เพื่อนำคะแนนที่ได้ไปเลื่อนยศ

Use Case ID	Use Case Name	Mapping Requirement
UC2-S01	เก็บแต้มเพื่อเอามาเลื่อนยศ	F5-REQ1, F5-REQ2

ตารางที่ 3.03 Mapping Requirement (การเช็คอินตามพื้นที่ ที่กำหนด)

Use case Level 1: ดูอันดับคะแนนสูงสุดใน 1 สัปดาห์



ภาพที่ 3.04 Use Case Diagram ดูอันดับคะแนนสูงสุดใน 1 สัปดาห์

ระบบเกม “ ศึกษาพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ :กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ โดยผู้เล่นสามารถดูอันดับของทีม ดูอันดับคะแนนสูงสุด 10 อันดับแรกได้ และยังสามารถดูอันดับของคนในทีมได้ทั้งหมด

Use Case ID	Use Case Name	Mapping Requirement
Per-Condition	ล็อกอินเข้าสู่ระบบ	F9-REQ1
UC3-S01	ดูอันดับคะแนนของแต่ละทีมแก้ไขสถานที่	F6-REQ1, F6-REQ2
UC3-S02	ดูผู้มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก	F7-REQ1, F7-REQ2, F7-REQ3
UC3-S03	ดูอันดับผู้เล่นภายในทีม	F8-REQ1, F8-REQ2, F8-REQ3, F8-REQ4

ตารางที่ 3.04 Mapping Requirement (ดูอันดับคะแนนสูงสุดใน 1 สัปดาห์)