

โครงการเลขที่ วศ.คพ. S054-1/2568

เรื่อง

การใช้สมการสมดุลของแนชกับความมั่นคงความปลอดภัยทางไซเบอร์ในกลศาสตร์ควอนตัม

โดย

นางสาวกมลลัส รัตนภาค รหัส 650610743

นางสาวแก้วตา ลุงโต๊ะ รหัส 650610750

นายธีระพันธุ์ พันธุ์วรรณะสิน รหัส 650610773

โครงการนี้

เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์

คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ปีการศึกษา 2568

PROJECT No. CPE S054-1/2568

Achieving a Nash-equilibrium in cyberseecurity quantum mechanically

Kanonlas Rattanapak 650610743

Kaewtar Lungta 650610750

Theeraphan Phanwattanasin 650610773

**A Project Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for the Degree of Bachelor of Engineering
Department of Computer Engineering
Faculty of Engineering
Chiang Mai University
2025**

หัวข้อโครงการ : การใช้สมการสมดุลของแนชกับความมั่นคงความปลอดภัยทางไซเบอร์ในกลศาสตร์ควอนตัม
: Achieving a Nash-equilibrium in cybersecurity quantum mechanically
โดย : นางสาวกมลลัส รัตนภาค รหัส 650610743
นางสาวแก้วตา ลุงต๊ะ รหัส 650610750
นายธีระพันธุ์ พันธุ์วรรณะสิน รหัส 650610773
ภาควิชา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร. สรรพวรรณ ก้นตะบุตร
ปริญญา : วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา : 2568

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์)

..... หัวหน้าภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
(รศ.ดร. สันติ พิทักษ์กัญญกุล)

คณะกรรมการสอบโครงการ

..... ประธานกรรมการ
(รศ.ดร. สรรพวรรณ ก้นตะบุตร)

..... กรรมการ
(ผศ.ดร. นวदनย์ คุณเลิศกิจ)

..... กรรมการ
(รศ.ดร. สันติ พิทักษ์กัญญกุล)

..... กรรมการ
(ผศ.ดร. วรานนท์ อนุกุล)

หัวข้อโครงการ : การใช้สมการสมดุลของแนชกับความมั่นคงความปลอดภัยทางไซเบอร์ในกลศาสตร์ควอนตัม
: Achieving a Nash-equilibrium in cybersecurity quantum mechanically
โดย : นางสาวกมลัส รัตนภาค รหัส 650610743
นางสาวแก้วตา ลุงต๊ะ รหัส 650610750
นายธีระพันธุ์ พันธุ์วรรณะสิน รหัส 650610773
ภาควิชา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร. สรรพวรรณ ก้นตะบุตร
ปริญญา : วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

โครงการนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกมและการคำนวณเชิงควอนตัม โดยนำไปแก้ไขปัญหาด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ ซึ่งมองจากสองมุมมองหลัก อันได้แก่ ฝ่ายป้องกันและฝ่ายโจมตี ภายใต้บริบทของทฤษฎีเกม โดยสมมติให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายประกอบไปด้วย ผู้ป้องกัน และ ผู้โจมตี

โครงการนี้ได้พัฒนารูปแบบของระบบความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แบบหลายชั้น ผ่านรูปแบบโครงสร้างต้นไม้ (tree) จากทฤษฎีกราฟ ซึ่งโหนดแต่ละจุดจะแทนรางวัลหรือข้อมูลที่ผู้โจมตีจะได้รับหลังจากเลือกโหนดนั้น และผู้ป้องกันต้องปกป้องแต่ละโหนดโดยการลดจำนวนรางวัลที่ผู้โจมตีจะได้รับ และเส้นเชื่อม (edge) จะแทนต้นทุนที่ใช้ในการโจมตีเพื่อเข้าถึงรางวัลนั้น ๆ หลังจากนั้นจะทำการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ บนแบบจำลองดังกล่าว พร้อมทั้งประยุกต์ใช้แนวคิด ดุลยภาพแนช (Nash Equilibrium) และประมวลผลของผลลัพธ์ด้วยกระบวนการ ควอนตัมแอนนีลลิง (Quantum Annealing) เพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดสำหรับปัญหาในแบบจำลอง

Project Title : Achieving a Nash-equilibrium in cyberseecurity quantum mechanically
Name : Kanonlas Rattanapak 650610743
Kaewtar Lungta 650610750
Theeraphan Phanwattanasin 650610773
Department : Computer Engineering
Project Advisor : Assoc. Prof. Sanpawat Kantabutra, Ph.D.
Degree : Bachelor of Engineering
Program : Computer Engineering
Academic Year : 2025

ABSTRACT

This project is conducted to present the application of game theory and quantum computation to address cybersecurity issues from two main perspectives: the defender and the attacker, within the framework of game theory. The model assumes two players, namely the defender and the attacker.

The project develops a multi-layered cybersecurity system represented through a tree structure based on graph theory. Each node represents a reward or information that the attacker may obtain upon selecting that node, while the defender's role is to protect each node by reducing the rewards accessible to the attacker. The edges represent the costs incurred by the attacker to reach the corresponding rewards. Subsequently, the project investigates and analyzes problems within this model, applying the concept of Nash Equilibrium and leveraging Quantum Annealing to process the results. This approach aims to determine the optimal solution for the modeled problem.

กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้และการสนับสนุนจากหลายฝ่ายทั้งคณาจารย์ และเพื่อนร่วมงาน ผู้จัดทำขอ กราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งได้ให้คำแนะนำ ความรู้ และแนวทางในการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้จัดทำสามารถพัฒนาโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้และทักษะที่จำเป็นในการจัดทำโครงการ รวมทั้งเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ให้ข้อเสนอแนะและกำลังใจตลอดระยะเวลาการทำงานและสุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำโครงการครั้งนี้ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม

นางสาวกมลลัส รัตนภาค

นางสาวแก้วตา ลุงตะ

นายธีระพันธุ์ พันธุ์วรรณะสิน

25 พฤษภาคม 2563

สารบัญ

บทคัดย่อ	ข
Abstract	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูป	ช
สารบัญตาราง	ซ
1 บทนำ	1
1.1 ที่มาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.3.1 ขอบเขตด้านฮาร์ดแวร์	1
1.3.2 ขอบเขตด้านซอฟต์แวร์	1
1.3.3 ขอบเขตด้านทฤษฎีและการจำลอง	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ	2
1.5 เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้	2
1.5.1 เทคโนโลยีด้านฮาร์ดแวร์	2
1.5.2 เทคโนโลยีด้านซอฟต์แวร์	2
1.6 แผนการดำเนินงาน	2
1.7 บทบาทและความรับผิดชอบ	3
1.8 ผลกระทบด้านสังคม สุขภาพ ความปลอดภัย กฎหมาย และวัฒนธรรม	3
2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 อัลกอริทึม (Algorithm)	4
2.2 Cybersecurity Model	4
2.3 Graph Theory	4
2.3.1 Tree Structure	4
2.4 Game Theory	5
2.4.1 เกมเชิงกลยุทธ์ (Strategic Game)	5
2.4.2 Nash Equilibrium	5
2.5 Quantum Mechanics	5
2.5.1 Superposition	5
2.5.2 Entanglement	5
2.5.3 Tunneling	5
2.5.4 Quantum Computing	6
2.5.5 Quantum Annealing	6
2.5.6 QUBO Formulation	6
2.5.7 Optimization Problems	6
2.6 ความรู้ตามหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ	6
2.6.1 Algorithms for Computer Engineers	6
2.6.2 Data Structures for Computer Engineers	6
2.6.3 Discrete Math for Computer Engineers	6
2.6.4 Advance Algorithm	6
2.6.5 Quantum Computing	6
2.6.6 Penetration Testing	6

2.6.7	Defensive Security	7
2.7	ความรู้นอกหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงงาน	7
2.7.1	Game Theory (ทฤษฎีเกม)	7
2.7.2	Nash Equilibrium (ดุลยภาพแนช)	7
2.7.3	Prisoner's Dilemma (ปัญหานักโทษ)	7
2.7.4	Layered Security	7
3	โครงสร้างและขั้นตอนการทำงาน	8
3.1	Alice in Wonderland	8
3.1.1	The Black Kitten	8
3.1.2	The Reproach	8
4	การทดลองและผลลัพธ์	10
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	11
5.1	สรุปผล	11
5.2	ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข	11
5.3	ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาต่อ	11
	บรรณานุกรม	12
ก	The first appendix	13
ก.1	Appendix section	13
ข	คู่มือการใช้งานระบบ	14
	ประวัติผู้เขียน	15

ສາລະພິມ

3.1 Poem	8
--------------------	---

สารบัญตาราง

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาของโครงการ

ระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ใช้งานโดยทั่วไปก็มีบทบาทสำคัญต่อทุกภาคส่วนของสังคม แต่ในขณะเดียวกัน ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cybersecurity) ก็กลายเป็นความท้าทายประการหนึ่งซึ่งมีความซับซ้อนและยากต่อการจัดการ อันเนื่องจากผู้โจมตีมักจะพัฒนากลยุทธ์ใหม่ ๆ อยู่อย่างเสมอ เพื่อนำมาแทรกแซงระบบซอฟต์แวร์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาใหม่ตามกาลเวลา ทำให้ในขณะเดียวกันนั่นเอง ผู้ป้องกันก็จำเป็นต้องหาวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการรับมือ

โครงการวิจัยนี้จึงนำเสนอการใช้ **ทฤษฎีเกม (Game Theory)** มาเป็นกรอบแนวคิดในการแก้ปัญหา โดยมองว่าการโจมตีและการป้องกันเป็นเกมที่มีผู้เล่นสองฝ่าย ได้แก่ **ผู้โจมตี (Attacker)** และ **ผู้ป้องกัน (Defender)**

นอกจากนี้ โครงการยังมีการประยุกต์ใช้ **การคำนวณเชิงควอนตัม (Quantum Computing)** โดยเฉพาะการแก้ปัญหาแบบ **ควอนตัมแอนนีลลิ่ง (Quantum Annealing)** เพื่อนำมาหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดในสถานการณ์ที่ซับซ้อน ซึ่งวิธีการนี้จะสามารถช่วยลดเวลาในการคำนวณและช่วยหาผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ กว่าวิธีการคำนวณแบบดั้งเดิม

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างความเข้าใจในการประยุกต์การใช้ทฤษฎีเกมกับปัญหาด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ ผ่านการออกแบบให้อยู่ในรูปสมการเชิงควอนตัม
2. เพื่อออกแบบแบบจำลองระบบความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แบบหลายชั้น โดยใช้โครงสร้างต้นไม้ (Tree) จากทฤษฎีกราฟ
3. เพื่อประยุกต์ใช้แนวคิดดุลยภาพแนช (Nash Equilibrium) ในการวิเคราะห์ผลลัพธ์ของเกมระหว่างผู้โจมตีและผู้ป้องกันผ่านมูลค่าของผลลัพธ์ที่แต่ละฝ่ายได้รับ
4. เพื่อประยุกต์ใช้การคำนวณเชิงควอนตัมแบบ ควอนตัมแอนนีลลิ่ง (Quantum Annealing) ในการแก้ปัญหามแบบจำลองโครงสร้างต้นไม้ที่สร้างขึ้น

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านฮาร์ดแวร์

ใช้เพียงคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กทั่วไปที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ โดยไม่ลงลึกถึงการพัฒนาหรือใช้งานฮาร์ดแวร์ควอนตัมโดยตรงอย่างควอนตัมโพรเซสเซอร์ (Quantum Processor)

1.3.2 ขอบเขตด้านซอฟต์แวร์

เนื่องจากประเทศไทย ไม่มีเครื่องควอนตัมคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานเพื่อประมวลผลได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการประมวลผลผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์แบบคลาสสิกแพลตฟอร์ม Quantum Simulation ที่มีให้

บริการออนไลน์ เช่น D-Wave Leap และใช้ไลบรารีโอเพนซอร์สที่เกี่ยวข้อง เช่น Dimod สำหรับการคำนวณเชิงควอนตัม โดยภาษาโปรแกรมที่ใช้เป็นหลักคือ Python สำหรับการทดลองนี้

1.3.3 ขอบเขตด้านทฤษฎีและการจำลอง

มุ่งเน้นการสร้างแบบจำลองระบบความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์เชิงลำดับชั้นด้วยโครงสร้างต้นไม้ (Tree Structure) โดยโหนด (Node) แทนทรัพยากรหรือรางวัลของระบบ ที่ฝ่ายโจมตีต้องการ โดยอาจจะเป็นข้อมูลหรือทรัพยากรที่สำคัญในบริบทของไซเบอร์ และเส้นเชื่อม (Edge) แทนต้นทุนของการโจมตีเพื่อเข้าถึงรางวัลนั้น ๆ ซึ่งจะนำมาวิเคราะห์ปัญหาผ่านแนวคิด ดุลยภาพแนช (Nash Equilibrium) และ ควอนตัมแอนนีลลิง (Quantum Annealing) โดยจะเน้นไปในบริบทของ ระบบความปลอดภัยเครือข่าย (Network Security) และระบบที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ กับความปลอดภัยไซเบอร์

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ความรู้และความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกมกับปัญหาด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์
2. เข้าใจหลักการและศักยภาพของการคำนวณเชิงควอนตัม โดยเฉพาะการแก้ปัญหาเพื่อหากระบวนการหาคำตอบที่ดีที่สุด (Optimization)
3. สามารถนำแบบจำลองที่พัฒนาขึ้นมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาเชิงลึกด้านการป้องกันและการโจมตีภายในระบบความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์
4. เป็นพื้นฐานให้กับงานวิจัยในอนาคตที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานกันระหว่างทฤษฎีเกมและการคำนวณเชิงควอนตัม

1.5 เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้

1.5.1 เทคโนโลยีด้านฮาร์ดแวร์

คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กส่วนตัวที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้

1.5.2 เทคโนโลยีด้านซอฟต์แวร์

1. Web Browser สำหรับเข้าใช้งาน Quantum Platform เช่น D-Wave
2. ไลบรารี Python สำหรับ Quantum Simulation เช่น dimod

1.6 แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ม.ย. 2568	ก.ค. 2568	ส.ค. 2568	ก.ย. 2568	ต.ค. 2568	พ.ย. 2568	ธ.ค. 2568	ม.ค. 2569	ก.พ. 2569	มี.ค. 2569
รวบรวมสมาชิกและกำหนดหัวเรื่องโครงการ										

ขั้นตอนการดำเนินงาน	มี.ย. 2568	ก.ค. 2568	ส.ค. 2568	ก.ย. 2568	ต.ค. 2568	พ.ย. 2568	ธ.ค. 2568	ม.ค. 2569	ก.พ. 2569	มี.ค. 2569
ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง										
พัฒนา แบบ จำลอง ขั้นตอน ของอัล กอ ริ ทึม โดยใช้ ปัญหาของทฤษฎีเกมขั้นพื้นฐาน										
รวบรวม ข้อมูล และ ออกแบบ แบบ จำลอง ในบริบท ปัญหาของไซเบอร์										
นำอัลกอริทึมไปรันบนแพลตฟอร์มจำลองเพื่อทดสอบหาค่าผลลัพธ์										
บันทึกผล วิเคราะห์ผลดีผลเสีย และสรุปผล										
จัดทำรายงาน โปสเตอร์ และสื่อนำเสนอ										

1.7 บทบาทและความรับผิดชอบ

เนื่องจากหัวข้อโครงการต้องอาศัยศาสตร์แขนงของความรู้ที่หลากหลาย ทั้งในด้านของ ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์, ทฤษฎีเกม และการคำนวณเชิงคอนตัม ทำให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนต่างก็มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน โดยจะเน้นการทำงานร่วมกันในแต่ละขั้นตอนของโครงการพร้อม ๆ กัน ช่วยเหลือกันแบ่งหน้าที่ในการค้นคว้า ออกแบบ และตรวจสอบผลลัพธ์ เพื่อให้โครงการดำเนินไปอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งสามารถแบ่งเป็นหลัก ๆ ได้ดังนี้

1. นางสาวกมลลัส รัตนภาค รับผิดชอบหน้าที่หลักในการรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสรุปองค์ความรู้ที่จำเป็นต้องใช้ในโครงการ ทั้งทฤษฎีเกม สมการเชิงคอนตัม รวมไปถึง ออกแบบโครงสร้างแผนภาพต้นไม้ทั้งหมดก่อนนำไปแปลงเป็นสมการทางคณิตศาสตร์
2. นายธีระพันธุ์ พันธุ์วรรณสิน ทำหน้าที่ในการแปลงปัญหาในทฤษฎีเกม ทั้งในแบบจำลองตั้งต้นกับปัญหาทางไซเบอร์ซึ่งเป็นแผนภาพต้นไม้ให้ออกมาอยู่ในรูปแบบของสมการคณิตศาสตร์ที่มีตัวแปรและอัลกอริทึมเพื่อที่จะสามารถแปลงเป็นโค้ด Python ได้
3. นางสาวแก้วตา ลุงตะ รับผิดชอบหน้าที่หลักในการเขียนโค้ด Python ของอัลกอริทึม โดยอาศัยจากสมการคณิตศาสตร์ที่ได้แปลงจากแผนภาพต้นไม้มาแล้ว นำไปเขียนรูปแบบใหม่ในรูปของโค้ด Python โดยอาศัยไลบรารี `dimod` เพื่อวัดดูประสิทธิภาพและคำตอบของอัลกอริทึมในตอนสุดท้าย

1.8 ผลกระทบด้านสังคม สุขภาพ ความปลอดภัย กฎหมาย และวัฒนธรรม

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกมเข้ากับความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ เป็นการส่งเสริมการพัฒนาคณิตศาสตร์ใหม่ ๆ ที่สามารถต่อยอดไปสู่การป้องกันการโจมตีทางไซเบอร์ในอนาคต ซึ่งนำมาสนับสนุนการพัฒนาเทคนิคการวิเคราะห์ความเสี่ยงที่จะถูกโจมตีเพื่อช่วยเพิ่มความปลอดภัยของระบบเครือข่าย และอีกทั้งยังช่วยให้หน่วยงานหรือองค์กรที่เป็นเจ้าของระบบความปลอดภัยสามารถนำแนวคิดนี้ไปปรับใช้เพื่อป้องกันความเสียหายจากการโจมตี ผ่านการออกแบบเชิงนโยบายและกฎหมายให้รัดกุมมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 อัลกอริทึม (Algorithm)

อัลกอริทึม (Algorithm) คือชุดขั้นตอนหรือลำดับคำสั่งที่ใช้แก้ปัญหาหรือดำเนินการในคอมพิวเตอร์หรือระบบต่างๆ โดยมีขั้นตอนที่ชัดเจนและเป็นระบบ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ถูกต้องตามที่ต้องการ อัลกอริทึมคือกระบวนการแก้ปัญหาที่สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนอย่างละเอียด เมื่อได้รับข้อมูลนำเข้า จะต้องให้ผลลัพธ์ที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ อัลกอริทึมที่ดีจะต้องมีความชัดเจนไม่คลุมเครือ ซึ่งการแก้ปัญหาโดยใช้อัลกอริทึมตรงข้ามกับการแก้ปัญหาโดยใช้สามัญสำนึก

2.2 Cybersecurity Model

Cybersecurity Model คือแบบจำลองเพื่อวิเคราะห์และจำลองปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้โจมตี (attacker) และผู้ป้องกัน (defender) ในโลกไซเบอร์ โดยทั่วไปจะมีการใช้เกมสองผู้เล่นที่เป็น zero-sum game ซึ่งผู้โจมตีพยายามหาช่องโหว่เพื่อโจมตี ส่วนผู้ป้องกันพยายามลดความเสียหายและป้องกันระบบ โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่ายสามารถเลือกกลยุทธ์หลายระดับ เช่น ระดับไม่โจมตีหรือไม่ป้องกัน, ระดับโจมตี/ป้องกันต่ำ, และระดับโจมตี/ป้องกันสูง

2.3 Graph Theory

ทฤษฎีกราฟ (Graph Theory) คือสาขาหนึ่งของคณิตศาสตร์และวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่ศึกษาถึงคุณสมบัติและการใช้งานของกราฟ ซึ่งเป็นโครงสร้างข้อมูลที่ประกอบด้วยจุดยอด (Vertices) และเส้นเชื่อม (Edges) ที่เชื่อมต่อระหว่างจุดยอดเหล่านั้น กราฟเป็นแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ที่ใช้แทนความสัมพันธ์หรือโครงสร้างของเครือข่ายต่างๆ

2.3.1 Tree Structure

โครงสร้างต้นไม้ (Tree structure) ในทฤษฎีกราฟ หมายถึงกราฟที่ไม่มีวงจร (acyclic) และเป็นกราฟที่เชื่อมต่อกันทั้งหมด (connected) โดยลักษณะสำคัญของต้นไม้คือ ในกราฟต้นไม้จะมีเส้นเชื่อม (edges) เท่ากับจำนวนจุดเชื่อม (vertices) ลบหนึ่ง

$$|E| = |V| - 1$$

มีเส้นทางเชื่อมโยงเดียวและไม่ซ้ำกันระหว่างจุดเชื่อมใดๆ สองจุด ต้นไม้ไม่มีวงจรใดๆ หากตัดเส้นเชื่อมใดเส้นหนึ่งออก จะทำให้กราฟไม่เชื่อมต่อ (แตกออกเป็นส่วนย่อย)

ต้นไม้ถือเป็นกราฟสองกลุ่ม (bipartite graph) และกราฟแผนที่ (planar graph) จุดที่มีเส้นเชื่อมแค่หนึ่งเส้น เรียกว่าใบไม้ (leaf หรือ terminal vertex) มีจุดศูนย์กลาง (center) หรือจุดสมดุล (centroid) ที่แบ่งต้นไม้ได้อย่างสมดุล

โดยทั่วไป นิยามของต้นไม้คือกราฟที่เชื่อมต่อกันและไม่มีวงจร ซึ่งถือเป็นโครงสร้างพื้นฐานในหลายด้าน เช่น โครงสร้างข้อมูล คอมพิวเตอร์ เครือข่าย และระบบไฟฟ้า เป็นต้น

2.4 Game Theory

Game Theory คือศาสตร์ที่ศึกษาแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ของสถานการณ์ที่มีการโต้ตอบเชิงกลยุทธ์ระหว่างผู้เล่นหลายฝ่าย ซึ่งมักใช้วิเคราะห์การตัดสินใจของผู้เล่นที่มีเหตุผลในสถานการณ์แข่งขันหรือร่วมมือกัน โดยตั้งสมมติฐานว่าผู้เล่นแต่ละคนจะพยายามเพิ่มผลประโยชน์ของตนเองจากกลยุทธ์ที่เลือกใช้ โดยในหนึ่งเกม จะประกอบไปด้วย

1. ผู้เล่น (Players) คือผู้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
2. กลยุทธ์ (Strategies) คือทางเลือกที่ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ได้
3. ผลตอบแทน (Payoffs) คือผลลัพธ์หรือรางวัลที่ผู้เล่นได้รับจากการเลือกกลยุทธ์
4. กฎของเกม (Rules of the game) คือเงื่อนไขที่กำหนดว่าผู้เล่นโต้ตอบกันอย่างไร

2.4.1 เกมเชิงกลยุทธ์ (Strategic Game)

เกมเชิงกลยุทธ์ (Strategic Game) สามารถนิยามได้เป็นพจน์

$$G = (N, S, u)$$

โดยที่

1. $N = \{1, 2, \dots, n\}$ คือเซตของผู้เล่น
2. $S = S_1 \times S_2 \times \dots \times S_n$ คือเซตของกลยุทธ์
3. $u = (u_1, u_2, \dots, u_n)$ คือฟังก์ชันผลตอบแทนของผู้เล่นแต่ละคน

2.4.2 Nash Equilibrium

Nash Equilibrium คือสถานะที่ไม่มีผู้เล่นคนใดสามารถได้ผลประโยชน์มากขึ้นโดยการเปลี่ยนกลยุทธ์ของตนเอง หากผู้เล่นคนอื่นยังคงกลยุทธ์เดิมอยู่

2.5 Quantum Mechanics

2.5.1 Superposition

หลักการที่ระบบควอนตัมสามารถอยู่ในหลายสถานะได้พร้อมกัน จนกว่าจะมีการวัดหรือสังเกต

2.5.2 Entanglement

ปรากฏการณ์ที่อนุภาคควอนตัมถูกเชื่อมโยงกัน ทำให้การวัดอนุภาคหนึ่งส่งผลต่ออีกอนุภาคหนึ่งทันที

2.5.3 Tunneling

ปรากฏการณ์ที่อนุภาคสามารถผ่านอุปสรรคพลังงานได้ แม้พลังงานจะต่ำกว่าความสูงของกำแพง

2.5.4 Quantum Computing

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้หลักการควอนตัมในการคำนวณ เช่น Gate-based Quantum Computing และ Quantum Annealing

2.5.5 Quantum Annealing

กระบวนการคำนวณเชิงควอนตัมเพื่อหาค่าที่เหมาะสมที่สุด โดยใช้ Superposition และ Quantum Tunneling

2.5.6 QUBO Formulation

การกำหนดปัญหาให้อยู่ในรูปแบบ Quadratic Unconstrained Binary Optimization ซึ่งเป็นปัญหา NP-hard

2.5.7 Optimization Problems

ปัญหาที่ต้องการหาคำตอบที่ดีที่สุดจากฟังก์ชันวัตถุประสงค์ โดยอาจมีหรือไม่มีข้อจำกัด

2.6 ความรู้ตามหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ

2.6.1 Algorithms for Computer Engineers

นำมาใช้ในการพัฒนาอัลกอริทึมในแบบจำลองควอนตัม

2.6.2 Data Structures for Computer Engineers

นำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างแผนภาพต้นไม้ของปัญหา

2.6.3 Discrete Math for Computer Engineers

นำมาใช้ในการพิสูจน์ทางตรรกศาสตร์ ตารางค่าความจริงในสมการ

2.6.4 Advance Algorithm

นำมาใช้เป็นแนวทางการออกแบบ และวิเคราะห์อัลกอริทึมที่ให้ผลลัพธ์ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับปัญหาทางไซเบอร์

2.6.5 Quantum Computing

นำมาใช้เป็นกระบวนการหลักในการสร้างอัลกอริทึมในการคำนวณเชิงควอนตัม

2.6.6 Penetration Testing

นำมาใช้ในการจำแนกประเภทของวิธีการโจมตีระบบความปลอดภัย

2.6.7 Defensive Security

นำมาใช้ในการจำแนกประเภทของวิธีการป้องกันระบบความปลอดภัย

2.7 ความรู้นอกหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ

2.7.1 Game Theory (ทฤษฎีเกม)

ใช้เป็นทฤษฎีหลักในการประยุกต์กับปัญหาความปลอดภัย

2.7.2 Nash Equilibrium (ดุลยภาพแนช)

ใช้เพื่อวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดของอัลกอริทึม

2.7.3 Prisoner's Dilemma (ปัญหานักโทษ)

ใช้ในการสร้างตัวต้นแบบก่อนพัฒนาอัลกอริทึมจริง

2.7.4 Layered Security

ใช้อธิบายมาตรการป้องกันระบบความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

บทที่ 3

โครงสร้างและขั้นตอนการทำงาน

ในบทนี้จะกล่าวถึงหลักการ และการออกแบบระบบ

3.1 Alice in Wonderland

3.1.1 The Black Kitten

One thing was certain, that the WHITE kitten had had nothing to do with it:—it was the black kitten’s fault entirely [?]. For the white kitten had been having its face washed by the old cat for the last quarter of an hour (and bearing it pretty well, considering); so you see that it COULDN’T have had any hand in the mischief.

The way Dinah washed her children’s faces was this: first she held the poor thing down by its ear with one paw, and then with the other paw she rubbed its face all over, the wrong way, beginning at the nose: and just now, as I said, she was hard at work on the white kitten, which was lying quite still and trying to purr—no doubt feeling that it was all meant for its good.

But the black kitten had been finished with earlier in the afternoon, and so, while Alice was sitting curled up in a corner of the great arm-chair, half talking to herself and half asleep, the kitten had been having a grand game of romps with the ball of worsted Alice had been trying to wind up, and had been rolling it up and down till it had all come undone again; and there it was, spread over the hearth-rug, all knots and tangles, with the kitten running after its own tail in the middle.

3.1.2 The Reproach

‘Oh, you wicked little thing!’ cried Alice, catching up the kitten, and giving it a little kiss to make it understand that it was in disgrace. ‘Really, Dinah ought to have taught you better manners! You OUGHT, Dinah, you know you ought!’ she added, looking reproachfully at



รูปที่ 3.1: The Walrus and the Carpenter

the old cat, and speaking in as cross a voice as she could manage—and then she scrambled back into the arm-chair, taking the kitten and the worsted with her, and began winding up the ball again. But she didn't get on very fast, as she was talking all the time, sometimes to the kitten, and sometimes to herself. Kitty sat very demurely on her knee, pretending to watch the progress of the winding, and now and then putting out one paw and gently touching the ball, as if it would be glad to help, if it might.

'Do you know what to-morrow is, Kitty?' Alice began. 'You'd have guessed if you'd been up in the window with me—only Dinah was making you tidy, so you couldn't. I was watching the boys getting in stick for the bonfire—and it wants plenty of sticks, Kitty! Only it got so cold, and it snowed so, they had to leave off. Never mind, Kitty, we'll go and see the bonfire to-morrow.' Here Alice wound two or three turns of the worsted round the kitten's neck, just to see how it would look: this led to a scramble, in which the ball rolled down upon the floor, and yards and yards of it got unwound again.

'Do you know, I was so angry, Kitty,' Alice went on as soon as they were comfortably settled again, 'when I saw all the mischief you had been doing, I was very nearly opening the window, and putting you out into the snow! And you'd have deserved it, you little mischievous darling! What have you got to say for yourself? Now don't interrupt me!' she went on, holding up one finger. 'I'm going to tell you all your faults. Number one: you squeaked twice while Dinah was washing your face this morning. Now you can't deny it, Kitty: I heard you! What that you say?' (pretending that the kitten was speaking.) 'Her paw went into your eye? Well, that's YOUR fault, for keeping your eyes open—if you'd shut them tight up, it wouldn't have happened. Now don't make any more excuses, but listen! Number two: you pulled Snowdrop away by the tail just as I had put down the saucer of milk before her! What, you were thirsty, were you?

บทที่ 4

การทดลองและผลลัพธ์

ในบทนี้จะทดสอบเกี่ยวกับการทำงานในฟังก์ชันหลักๆ

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

นศ. ควรสรุปถึงข้อจำกัดของระบบในด้านต่างๆ ที่ระบบมีในเนื้อหาส่วนนี้ด้วย

5.2 ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข

ในการทำโครงงานนี้ พบว่าเกิดปัญหาหลักๆ ดังนี้

5.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาต่อ

ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาโครงงานนี้ต่อไป มีดังนี้

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

The first appendix

Text for the first appendix goes here.

ก.1 Appendix section

Text for a section in the first appendix goes here.

test ทดสอบฟอนต์ serif ภาษาไทย

test ทดสอบฟอนต์ sans serif ภาษาไทย

test ทดสอบฟอนต์ teletype ภาษาไทย

test ทดสอบฟอนต์ teletype ภาษาไทย

ตัวหนา serif ภาษาไทย **sans serif ภาษาไทย teletype ภาษาไทย**

ตัวเอียง *serif ภาษาไทย sans serif ภาษาไทย teletype ภาษาไทย*

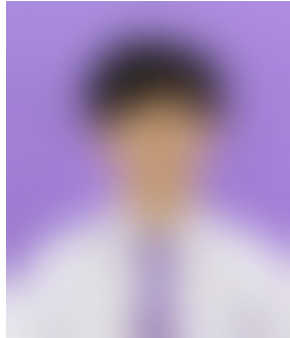
ตัวหนาเอียง ***serif ภาษาไทย sans serif ภาษาไทย teletype ภาษาไทย***

https://www.example.com/test_ทดสอบ_url

ภาคผนวก ข
คู่มือการใช้งานระบบ

Manual goes here.

ประวัติผู้เขียน



Your biosketch goes here. Make sure it sits inside the biosketch environment.