

Mini Project

เรื่อง ร้านขายเกมออนไลน์

จัดทำโดย

613020218-8 นายธนภัทร กิ่งสาร

613020233-2 นายวัชระ ศรีต้นวงศ์

613020594-0 นายมีชัย หนูพิศ

เสนอ

ศ.ดร.ปัญญาพล หอระตะ

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชา SC313002 หลักการออกแบบพัฒนาซอฟต์แวร์ ภาคเรียน 1 ปีการศึกษา 2563 ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (เดือน กันยายน พ.ศ. 2563)

บทน้ำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันในการซื้อขายสินค้าส่วนมากจะใช้ผ่านทางอินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยไม่จำเป็นต้องเดินไปหน้า ร้านเพื่อทำการซื้อสินค้า โดยวิดีโอเกมก็เป็นอีกหนึ่งสินค้าที่มีการซื้อขายกันอย่างแพร่หลายและ ณ ปัจจุบันนี้มีร้าน ที่ขายวิดีโอเกม ออนไลน์มากมาย ทางคณะผู้จัดทำเห็นในส่วนนี้จึงได้สร้างเว็บไซต์อย่างง่ายในการซื้อขายเกม ออนไลน์โดยใช้หลักการ SOLID ช่วยในการออกแบบ

1.2 วัตถุประสงค์โครงงาน

- 1.2.1 เพื่อสร้างระบบฐานข้อมูลร้านขายเกมออนไลน์ โดยใช้ MySQL
- 1.2.2 เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ได้
- 1.2.3 เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มหรือแก้ไขข้อมูลวิดีโอเกมที่วางจำหน่ายได้

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

- 1.3.2 แสดงข้อมูลเฉพาะของวิดีโอเกม
- 1.3.3 สามารถจัดการร้านค้าวิดีโอเกมได้

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 สามารถเข้าใจกระบวนการออกแบบและการทำงานของ Springboot
- 1.4.2 สามารถเข้าใจหลักการ SOLID
- 1.4.3 โปรแกรมสามารถจัดการเกี่ยวกับวิดีโอเกมได้
- 1.4.4 ลุกค้าสามารถซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ได้
- 1.4.5 ผู้จัดการสามารถดูแลร้านค้าผ่านเว็บไซต์ได้

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงงาน

2.1 พจนานุกรมข้อมูล

2.1.1 ตาราง Product

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	เงื่อนไข	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
p_id	INT	PK	รหัสสินค้า	1
p_name	VARCHAR(255)		ชื่อสินค้า	CyberPunk 2077
			คุณสมบัติสินค้า	เกมที่เกี่ยวกับการเอาชีวิต
p_desc	TEXT			รอด
price	DECIMAL(10,2)		ราคา	9.99
url	TEXT		ลิ้งที่อยู่รูป	https://www.picture.com
quantity	INT(10)		จำนวนสินค้า	1
gametype	VARCHAR(255)		ชนิดเกม	FPS

2.2.2 ตาราง User

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	เงื่อนไข	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
username	CHAR(3)	PK	ชื่อผู้ใช้	aomsin
password	CHAR(10)		รหัสผู้ใช้	123456
role	VARCHAR(45)		สถานนะผู้ใช้	คณะศึกษาศาสตร์
name	VARCHAR(45)		ชื่อจริงผู้ใช้	โภคิน เมืองขำ
email	VARCHAR(45)		อีเมลผู้ใช้	aomsin@kkumail.com
address	VARCHAR(255)		ที่อยู่ผู้ใช้	ม.2 ซอย สิน
mobile	CHAR(10)		เบอร์โทร	088888888

2.2.3 ตาราง Employee

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	เงื่อนไข	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
username	CHAR(10)	FK.REF(username)	ชื่อผู้ใช้	aomsin
salary	FLAT(6)		เงินเดือน	60000

2.2.**4** ตาราง Admin

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	เงื่อนไข	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
username	CHAR(10)	FK.REF(username)	ชื่อผู้ใช้	aomsin
salary	FLAT(6)		เงินเดือน	60000

2.2.5 **ตาราง** Cart

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	เงื่อนไข	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อมูล
cart_id	INT	PK	รหัสรถเข็น	1
Username	VARCHAR(45)	FK.REF(username)	ชื่อผู้ใช้	Aomsin
name	VARCHAR(45)		ชื่อจริงผู้ใช้	Phokin
p_id	INT	FK.REF(product)	รหัสสินค้า	1
p_name	VARCHAR(45)		ชื่อสินค้า	CyberPunk 2027
price	DECIMAL(10,2)		ราคา	23.99
url	VARCHAR(255)		ลิ้งที่อยู่รูป	https://www.picture.com
totalprice	INT		ราคารวม	150.99

วิธีการดำเนินงาน

3.4 วิธีการดำเนินงาน

3.4.1 แผนการดำเนินงาน

- 3.4.1.1 คิดหัวข้อเรื่อง
- 3.4.1.2 ศึกษาลักษณะข้อมูล
- 3.4.1.3 ร่างฐานข้อมูล
- 3.4.1.4 สร้างฐานข้อมูล
- 3.4.1.5 สร้างฟังก์ชั่นต่างๆ ดังนี้
 - 3.4.1.5.1 เพิ่ม/ลบวิดีโอเกม
 - 3.4.1.5.2 แก้ไขวิดีโอเกม
 - 3.4.1.5.3 ฟังก์ชั่นในออกใบเสร็จ
 - 3.4.1.5.4 ทำหน้าต่างสำหรับลูกค้า
 - 3.4.1.5.5 ทำหน้าต่างสำหรับผู้จัดการ
 - 3.4.1.5.6 ทำตระกร้าสินค้า
- 3.4.1.6 ทำการนำข้อมูลบางส่วนทดสอบกับโปรแกรมและปรับปรุงแก้ไข
- 3.4.1.7 น้ำข้อมูลลงในโปรแกรมและทดสอบระบบ
- 3.4.1.8 นำเสนอโปรแกรม

3.4.2 ระยะเวลาดำเนินงาน

ลำดับ	รายละเอียด	ระยะเวลา															
		กรกฎาคม		สิงหาคม			กันยายน				ตุลาคม						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	คิดหัวข้อเรื่อง																

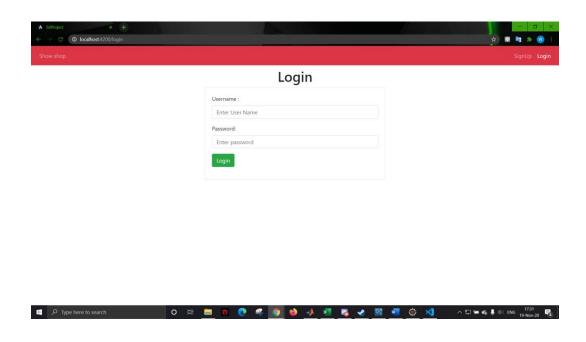
2	ศึกษาลักษณะข้อมูล									
3	ร่างฐานข้อมูล									
4	สร้างฐานข้อมูล									
5	สร้างฟังก์ชั่นต่างๆ ดังนี้ 1.เพิ่ม/ลบวิดีโอเกม 2.แก้ไขวิดีโอเกม 3.ฟังก์ชั่นในออกใบเสร็จ 4.ทำหน้าต่างสำหรับลูกค้า 5.ทำหน้าต่างสำหรับผู้จัดการ 6. ทำตระกร้าสินค้า									
6	ทำการนำข้อมูลบางส่วนทดส อบกับโปรแกรมและปรับปรุง แก้ไข									
7	นำข้อมูลลงในโปรแกรมและท ดสอบระบบ							IK .		
8	นำเสนอโปรแกรม									

4.5 เครื่องมือ/เทคโนโลยี/อุปกรณ์ที่ใช้ในการดำเนินงาน

- 4.5.1 เครื่องมือที่ใช้
 - 4.5.1.1 คอมพิวเตอร์และโน๊ตบุ๊ค
- 4.5.2 เทคโนโลยีที่ใช้
 - 4.5.2.1 MySQL
 - 4.5.2.2 Eclipse
 - 4.5.2.3 ภาษา SQL JS HTML และ JAVA
 - 4.5.2.4 Excel
 - 4.5.2.5 Visual Studio Code
 - 4.5.2.6 Angular
 - 4.5.2.7 Spring boot

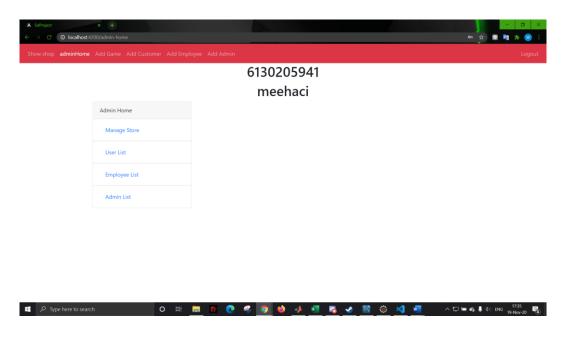
ผลการดำเนินงาน

- 4.1 เว็บไซต์มีความสามารถดังนี้
- 1. หน้า Login สำหรับป้อน User และ Password

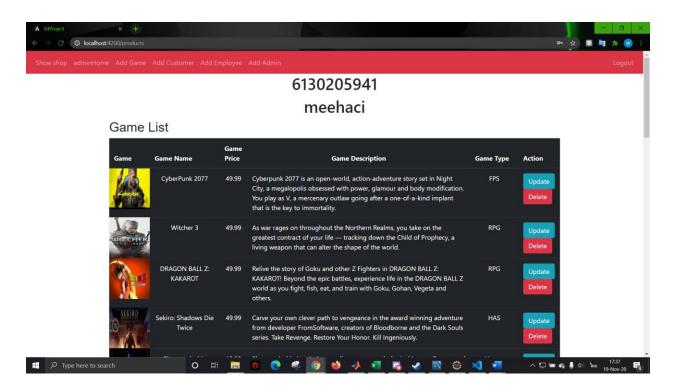


2. Login ด้วยรหัส Admin

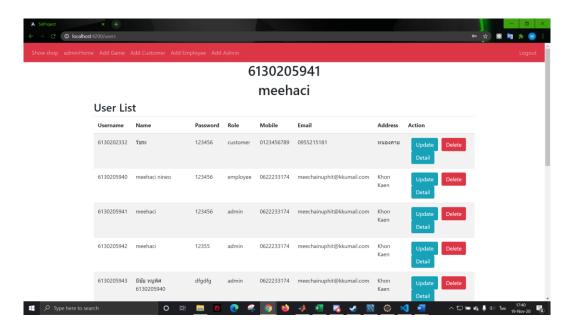
2.1 มีรายละเอียดต่าง ๆ สำหรับการทำงานของ Admin คือ



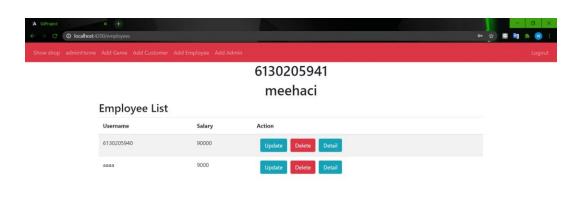
2.1.1 Manage Store จัดการเกี่ยวกับ List ของเกมโดยสามารถแก้ไขและลบข้อมูลได้



2.1.2 **User List** สามารถจัดการเกี่ยวกับสมาชิกได้โดยสามารถ แก้ไข ลบและดู รายละเอียดได้

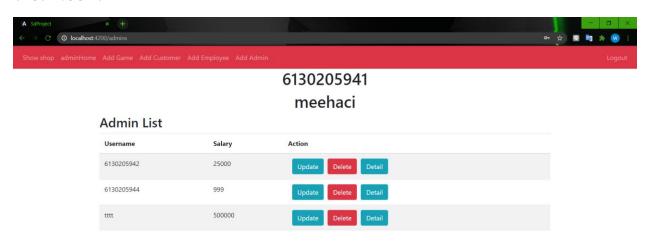


2.1.3 Employee List จัดการเกี่ยวกับพนักงานโดยสามารถเพิ่มข้อมูล แก้ไขหรือลบข้อมูล พนักงาน



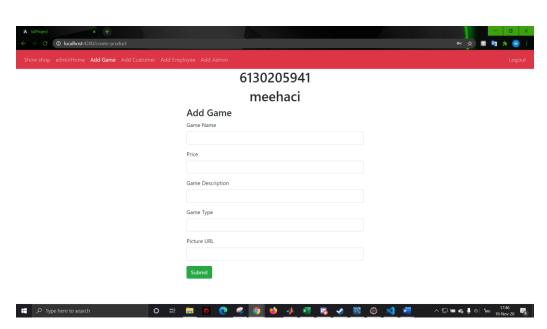


2.1.4 Admin List สามารถจัดการเกี่ยวกับผู้ดูแลระบบได้ โดยสามารถ แก้ไข ลบ และดู รายละเอียดได้

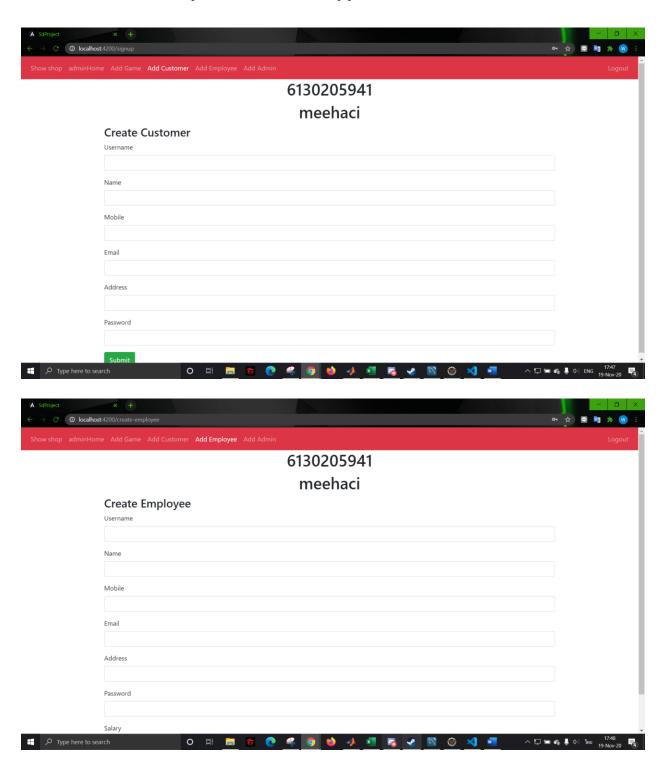


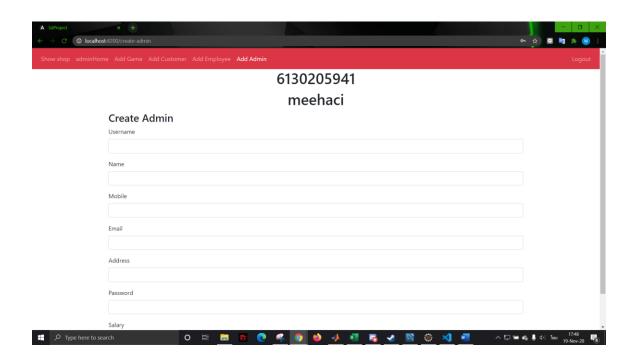


2.2.5 สามารถเพิ่มเกมได้จากเมนู Add Game



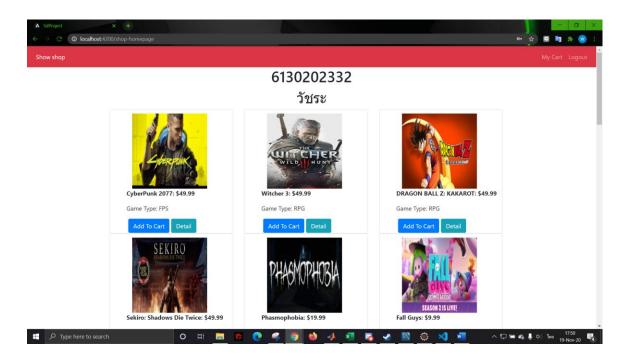
2.2.6 สามารถสร้างรหัสลูกค้า, พนักงาน และผู้ดูแลระบบได้

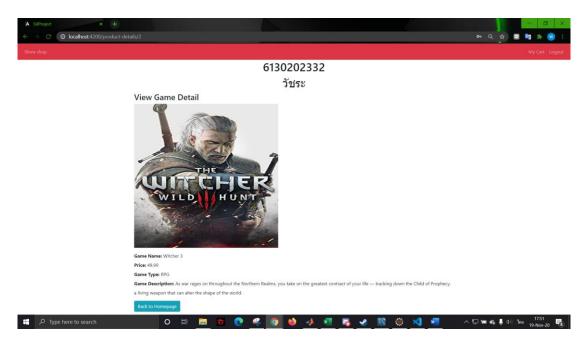




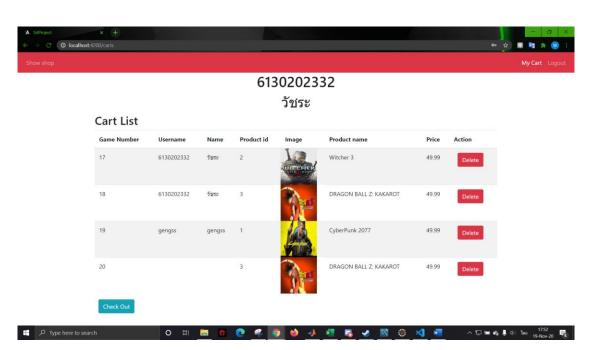
3.Login ด้วยรหัสของลูกค้า

3.1 สามารถเลือกซื้อสินค้าและดูรายละเอียดของเกมได้

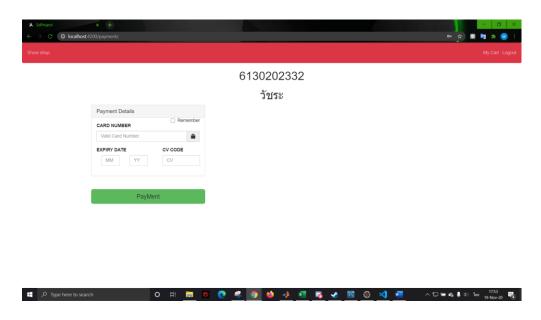




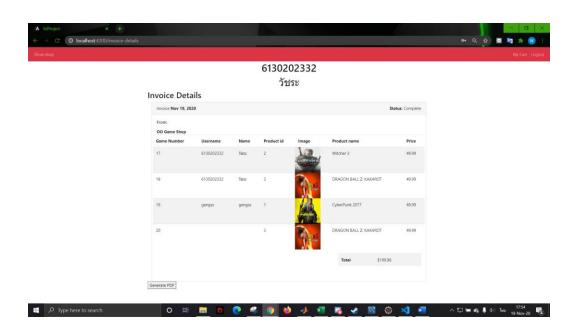
3.2 สามารถดูตะกร้าสินค้าที่เลือกซื้อไว้ได้



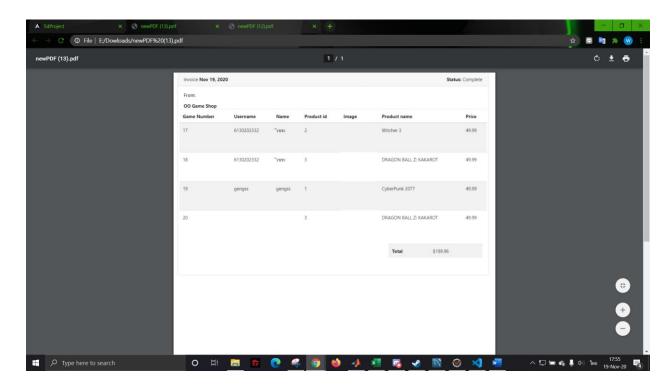
3.3 สามารถจ่ายเงินได้เมื่อต้องการยืนยันว่าต้องการซื้อเกม



3.4 เมื่อทำการยืนยันการชำระเงิน รับบจะการออกใบเสร็จให้



3.5 ลูกค้าสามารถดาวน์โหลดใบเสร็จได้



สรุปผลโครงงาน

สรุปผลการดำเนินงาน

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานผู้จัดทำสามารถดำเนินการบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

- 1. สามารถสร้างฐานข้อมูลด้วย MySql ได้ทั้งหมด 5 ตาราง ได้แก่ user, admin, employee, product และ cart
- 2. สามารถสร้างเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถสั่งซื้อเกมแบบออนไลน์ได้ โดยลูกค้าสามารถสมัครสมาชิก ทำการเข้าสู่ระบบ เลือกสินค้า และสามารถชำระค่าบริการแบบออนไลน์ได้
- 3. สามารถสร้างเว็บไซต์ที่สามารถแก้ไข เพิ่มหรือลบสินค้า ข้อมูลลูกค้าและข้อมูลพนักงานได้

ซึ่งในการออกแบบในส่วนของภาษา Java ผู้จัดทำสามารถออกแบบคลาสที่มีความสอดคล้องกับหลักการ SOLID 3 ข้อ ได้แก่ Single Responsibility ทั้งหมด 20 คลาส หลักการ Liskov Substitution และ Interface Segregation ทั้งหมด 5 คลาส

5.2 ข้อเสนอแนะ

- 5.2.1 สำหรับการออกแบบในส่วนของ frontend ใน Angular ควรออกแบบให้สอดคล้องกับหลักการ SOLID ด้วย เพื่อให้ source code มีความเป็นระเบียบและง่ายต่อการจัดการแก้ไขในอนาคต
- 5.2.2 สำหรับส่วนรูปแบบเว็บไซต์ (User interface) ควรออกแบบให้มีความทันสมัยและง่ายต่อผู้ใช้ง่าย คือผู้ใช้งานสามารถเข้าใจคำสั่งหรือการทำงานในส่วนต่าง ๆ ในแต่ละหน้าของเว็บไซต์ได้ง่าย