



LifeTime App

แอปพลิเคชันจัดสรรเวลาชีวิต

จัดทำโดย

- | | | |
|------------------|-----------------|--------------------------------------|
| 1. นาย ร่มจักร | กาลเบอร์แมทเท็น | รหัสนักศึกษา 1650704362 Section 327C |
| 2. นาย ภรณ์วิทย์ | กิจพิริยะการณ | รหัสนักศึกษา 1650706805 Section 327C |
| 3. นาย ศุภณัฐ | ตั้งวงษ์เจริญ | รหัสนักศึกษา 1650707076 Section 327C |
| 4. นาย ณัฐพล | สลาตสิงห์ | รหัสนักศึกษา 1650704388 Section 327C |

อาจารย์ผู้สอน

อ. สราวุธ ราษฎร์นิยม

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เอกสารนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา CS356 Mobile Application Development I

ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ 1	1
1.1 บทนำ	1
1.2 ขอบเขตของโครงการ Lifetime	1
บทที่ 2	3
2.1 หน้าจอการใช้งาน	3
บทที่ 3	4
3.1 ปัญหาและสาเหตุของฟังก์ชันที่ยังไม่สมบูรณ์	15
บทที่ 4	16
4.1 สรุปโครงการ Lifetime	16
บทที่ 5	17
5.1 สรุปโครงการ	17
บทที่ 6	19
6.1 บทบาทของสมาชิกในกลุ่ม	19

บทที่ 1

1.1 บทนำ

Lifetime แอปพลิเคชันจัดการตารางกิจกรรมประจำวันนี้ถูกพัฒนาขึ้น เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถบริหารเวลาในแต่ละวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีหลักการทำงานคล้ายกับปฏิทิน (Calendar) ทั่วไป แต่มีจุดเด่นคือสามารถแบ่งเวลาให้กิจกรรมต่าง ๆ โดยอิงตามช่วงเวลาทำงาน พักผ่อน หรือนอนหลับที่ผู้ใช้ตั้งค่าไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การจัดการชีวิตเป็นไปอย่างอัตโนมัติ สะดวก และไม่ต้องกังวลเรื่องเวลาซ้อนทับกัน ผู้ใช้สามารถตั้งค่าช่วงเวลาพื้นฐานของตนเอง เช่น เวลานอน เวลาทำงาน หรือเวลาว่างอื่น ๆ และเพิ่มกิจกรรมต่าง ๆ ได้ตามต้องการ โดยระบบจะคำนวณหาช่วงเวลาว่างที่เหมาะสมและจัดสรรกิจกรรมนั้นให้อยู่ภายในช่วงเวลาที่สามารถทำได้จริง นอกจากนี้ยังสามารถเลือกเพิ่มกิจกรรมแบบรายวัน (Single Day) หรือแบบหลายวัน (Multi Day) ซึ่งระบบจะช่วยกระจายกิจกรรมลงในตารางโดยอัตโนมัติ

แอปนี้มีประโยชน์อย่างมากสำหรับผู้ที่ต้องการบริหารเวลาอย่างจริงจัง เช่น นักศึกษา คนทำงานฟรีแลนซ์ หรือผู้ที่มีการกิจจานุวัณมากในแต่ละวัน โดยช่วยลดความยุ่งยากในการวางแผนล่วงหน้า ลดโอกาสการลืมกิจกรรม และยังช่วยเพิ่มวินัยในการใช้เวลาอย่างเหมาะสม

กลุ่มผู้ใช้เป้าหมายของแอปนี้ ได้แก่:

- นักเรียน นักศึกษา ที่ต้องจัดการตารางเรียน กิจกรรมชมรม หรือการอ่านหนังสือ
- คนวัยทำงาน โดยเฉพาะฟรีแลนซ์หรือผู้ที่มีการตารางไม่แน่นอน
- ผู้ที่ต้องการบริหารเวลาแบบมีระบบ เช่น ผู้ที่เตรียมตัวสอบ ผู้จัดการงานโปรเจกต์ หรือสาย Productivity

1.2 ขอบเขตของโครงการ Lifetime

ขอบเขตของโครงการนี้คือการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับจัดการตารางกิจกรรมประจำวันของผู้ใช้ โดยมุ่งเน้นให้สามารถจัดการเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพและอัตโนมัติมากขึ้น โดยกำหนดฟังก์ชันและคุณสมบัติหลักของระบบไว้ภายในขอบเขตดังต่อไปนี้:

1. ระบบบัญชีผู้ใช้ (User Account)
 - a. ผู้ใช้สามารถสมัครสมาชิกและเข้าสู่ระบบด้วยรหัสผ่านส่วนตัว
 - b. มีระบบ Logout เพื่อความปลอดภัย
2. ระบบตั้งค่าช่วงเวลากิจกรรมพื้นฐาน
 - a. ผู้ใช้สามารถกำหนดช่วงเวลาทำงาน เวลานอน หรือกิจกรรมประจำวันอื่น ๆ ได้หลังจากเข้าสู่ระบบครั้งแรก
 - b. มีปุ่มสำหรับเพิ่มกิจกรรมพื้นฐานเพิ่มเติมตามต้องการ

3. ระบบปฏิทิน (Calendar View)

- a. แสดงผลการางกิจกรรมรายวันและรายสัปดาห์
- b. แสดงกิจกรรมที่ระบบจัดสรรไว้ให้ตามเวลาที่ผู้ใช้ตั้งไว้ล่วงหน้า

4. การเพิ่มกิจกรรม

- a. ผู้ใช้สามารถเพิ่มกิจกรรมแบบ Single Day โดยระบุชื่อ วัน เวลา ทำกับใคร และว่าเป็นกิจกรรมทั้งวันหรือไม่
- b. ผู้ใช้สามารถเพิ่มกิจกรรมแบบ Multi Day โดยระบุชื่อกิจกรรม วันที่เริ่มต้นและสิ้นสุด จำนวนชั่วโมง และชื่อบุคคลที่ทำกิจกรรมร่วมกัน
- c. ระบบจะตรวจสอบเวลาว่างและจัดสรรกิจกรรม Multi Day ให้กระจายภายในช่วงเวลาที่กำหนดอย่างเหมาะสม

5. การแก้ไขและลบกิจกรรม

- a. ผู้ใช้สามารถแต่ละกิจกรรมเพื่อแก้ไขข้อมูล เช่น เวลา รายละเอียดเพิ่มเติม หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องมีระบบลบกิจกรรม พร้อมการยืนยันก่อนดำเนินการ

6. การออกจากระบบ

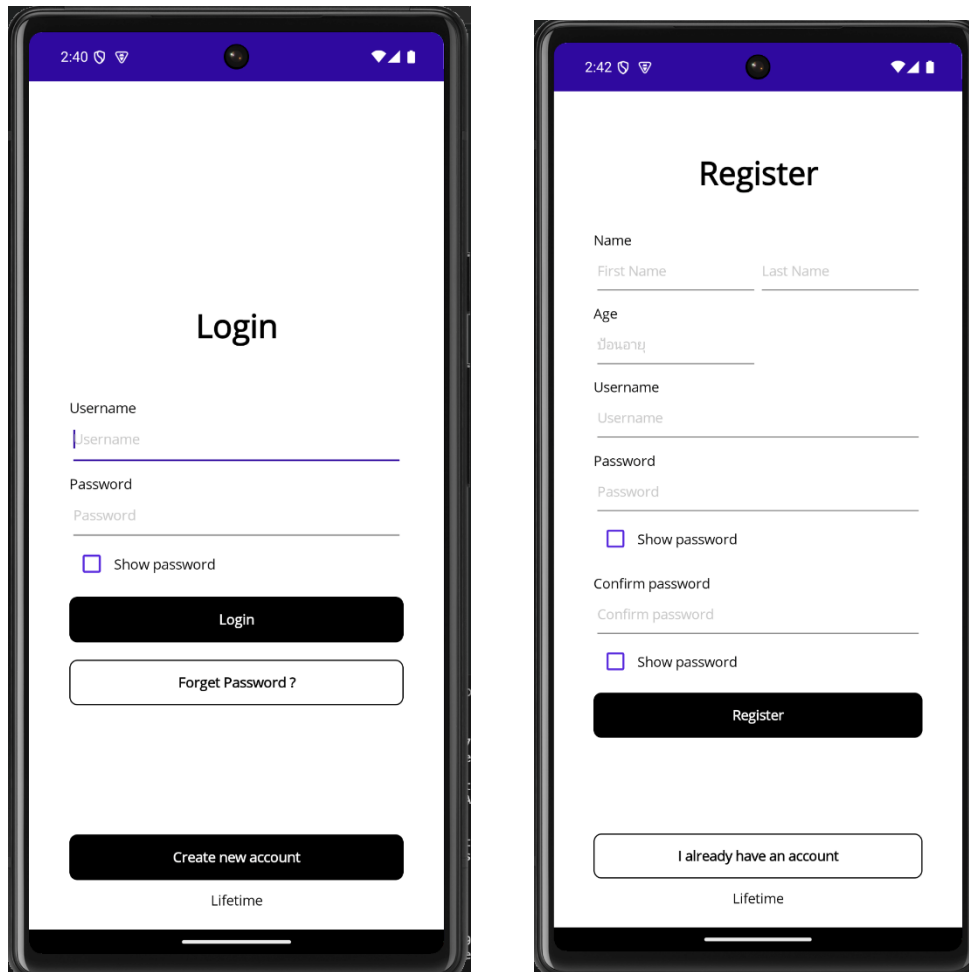
- a. ระบบจะแสดงกล่องยืนยันก่อน Logout และกลับไปยังหน้า Login โดยอัตโนมัติ

บทที่ 2

2.1 หน้าจอการใช้งาน

การใช้งานแอปประกอบด้วยหน้าจอดังต่อไปนี้

1. หน้าจอเข้าสู่ระบบ (Login/Register)



หน้าจอแรกที่ผู้ใช้งานจะพบหลังเปิดแอปคือหน้าจอสำหรับ “เข้าสู่ระบบ” หรือ “สมัครสมาชิกใหม่” โดยมีรายละเอียดการใช้งานดังนี้

สำหรับผู้ใหม่ (สมัครสมาชิก/Register)

- กดปุ่ม “สมัครสมาชิก” เพื่อไปยังหน้ากรอกข้อมูล
- ข้อมูลที่ต้องกรอก ได้แก่:
 - Username
 - Password
 - Confirm Password

- เมื่อกรอกครบและถูกต้อง ระบบจะส่งกลับมาหน้า login

สำหรับผู้ใช้เดิม (เข้าสู่ระบบ/Login)

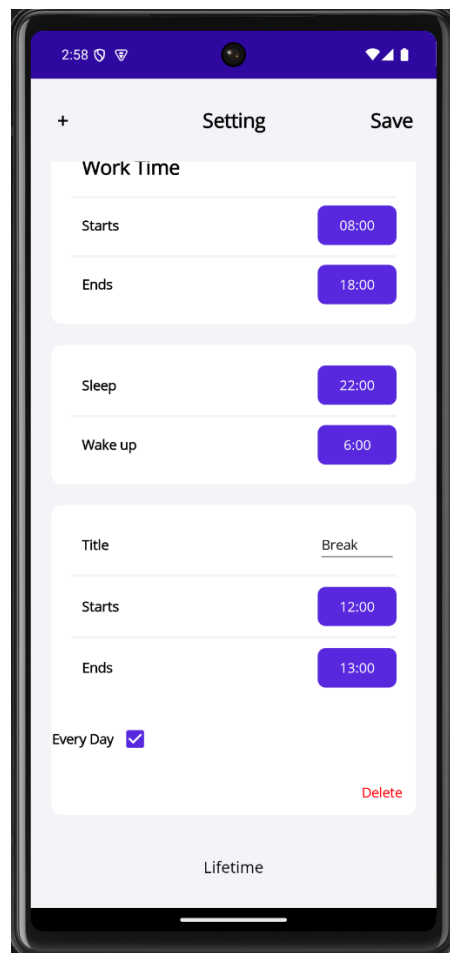
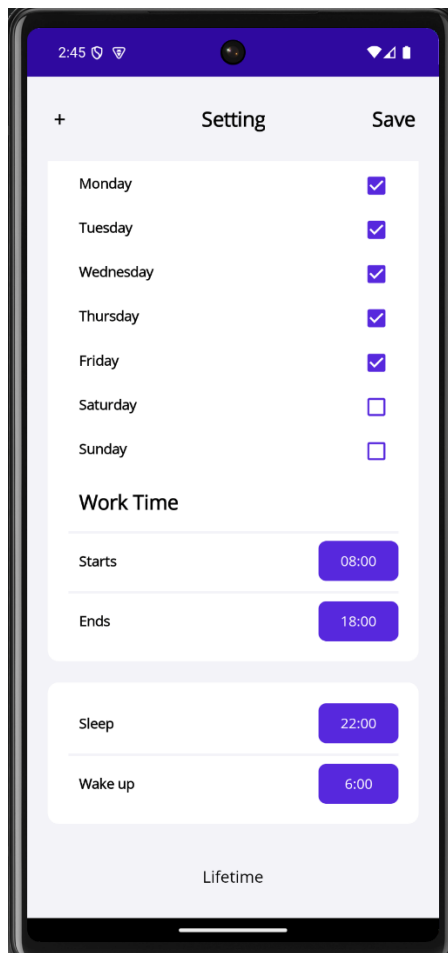
- กรอกอีเมลและรหัสผ่านที่เคยสมัครไว้
- มีปุ่ม “ลืมรหัสผ่าน?” (Forgot Password)

2. หน้าการตั้งค่ากิจวัตรประจำวัน (Daily Routine Setting)

หลังจากที่ผู้ใช้งานเข้าสู่ระบบสำเร็จ ครั้งแรก (ภายหลังการสมัครสมาชิก) ระบบจะพาผู้ใช้เข้าสู่หน้าจอ “ตั้งค่ากิจวัตรประจำวัน” โดยอัตโนมัติ เพื่อให้ระบบสามารถจัดตารางเวลาในแต่ละวันได้อย่างเหมาะสมกับไลฟ์สไตล์ของผู้ใช้

วัตถุประสงค์ของหน้าจอนี้

เพื่อให้ผู้ใช้ระบุช่วงเวลา “บล็อกลำคัญ” ในแต่ละวัน เช่น เวลาทำงาน, เวลานอน, เวลาพัก เพื่อให้ระบบสามารถเว้นช่วงเวลาเหล่านี้ไว้ขณะจัดตารางกิจกรรมอื่น ๆ ในอนาคต



รายละเอียดการใช้งาน

- ผู้ใช้จะเห็น รายการกิจกรรมหลัก ที่ระบบแนะนำล่วงหน้า เช่น:

- เวลาทำงาน (Work Time)
- เวลานอน (Sleeping Time)
- แต่ละกิจกรรมสามารถกำหนดได้:
 - วันของกิจกรรม (เลือกได้ เช่น จันทร์-ศุกร์)
 - เวลาเริ่มต้น – เวลาสิ้นสุด (เช่น 08:00 – 18:00)
 - กิจกรรมนี้จะเกิดซ้ำทุกสัปดาห์

ปุ่ม + เพิ่มกิจกรรมเอง

- ผู้ใช้สามารถกดปุ่ม “+ เพิ่มกิจวัตรประจำวัน” เพื่อเพิ่มกิจกรรมใหม่ได้เอง เช่น
 - ออกกำลังกาย (Exercise)
 - อ่านหนังสือ
 - Break
- ระบบจะให้กรอกชื่อกิจกรรม + เวลาเริ่ม/สิ้นสุด

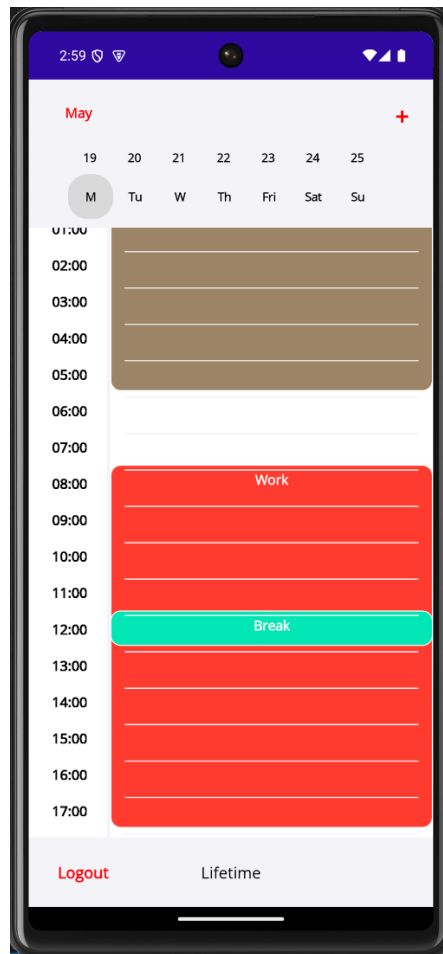
ประสบการณ์ใช้งาน

- ระบบจะไฮไลต์ช่วงเวลาที่ถูกล็อกไว้ชัดเจนบนปฏิทิน
- หากมีการเพิ่มหรือเปลี่ยนแปลงในภายหลัง ผู้ใช้สามารถเข้ามาแก้ไขได้ที่โดยคลิกไปที่กิจกรรม

หมายเหตุ: กิจกรรมที่ตั้งค่าในหน้านี้จะมีผลต่อการ จัดตารางอัตโนมัติ ในระบบ smart scheduling ซึ่งจะพยายามไม่จัดกิจกรรมใด ๆ ทับช่วงเวลาที่ผู้ใช้กำหนดไว้ในหน้านี้

3. หน้าปฏิทิน (Calendar View)

หลังจากที่ผู้ใช้งานตั้งค่ากิจวัตรประจำวันเสร็จเรียบร้อยแล้ว ระบบจะนำผู้ใช้เข้าสู่หน้าจอปฏิทิน (Calendar) โดยอัตโนมัติ ซึ่งจะแสดงผลกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้ตั้งค่าไว้ก่อนหน้านี้ เช่น เวลาทำงาน เวลานอน เวลาพัก และกิจกรรมเพิ่มเติมที่ผู้ใช้สร้างขึ้นเอง



ลักษณะการแสดงผล

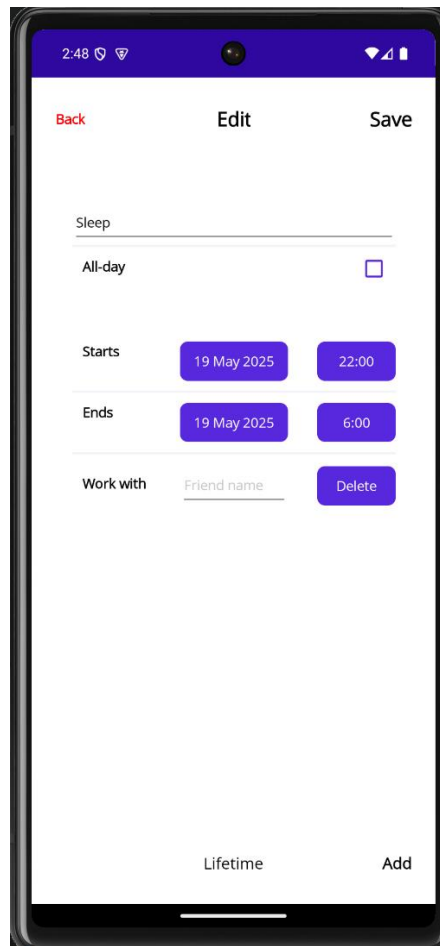
- ระบบจะเปิดใน มุมมองสัปดาห์ (Weekly View) โดยค่าเริ่มต้น พร้อมไฮไลต์วันที่ปัจจุบัน
- ผู้ใช้สามารถคลิกไปที่วันอื่นๆเพื่อสามารถเช็ควงกิจกรรมต่างๆได้
- กิจกรรมต่าง ๆ ที่ตั้งไว้ (เช่น “work”, “sleep”, “break”) จะถูกแสดงในตารางเวลาตามช่วงเวลาที่กำหนดไว้
- ระบบใช้สีต่าง ๆ เพื่อแยกประเภทของกิจกรรม

ฟังก์ชันการใช้งานในหน้าปฏิทิน

- แตะที่กิจกรรมเพื่อดูรายละเอียดและแก้ไข เช่น เวลา, วันที่, หมายเหตุ และ ลบกิจกรรม
- ปุ่ม “+ เพิ่มกิจกรรม” เพื่อสร้างกิจกรรมใหม่ได้ทันที
- ปุ่มเลื่อนดูสัปดาห์อื่นจากการเลื่อน ซ้าย-ขวาบนวันที่

4. หน้าการแก้ไขกิจกรรม (Edit Activity)

เมื่อผู้ใช้แตะหรือคลิกที่กิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งในหน้าปฏิทิน ระบบจะเปิดหน้าจอ “แก้ไขกิจกรรม” ขึ้นมาโดยแสดงรายละเอียดของกิจกรรมที่เลือกไว้อย่างครบถ้วน พร้อมตัวเลือกให้ผู้ใช้แก้ไขหรือจัดการกิจกรรมนั้นได้ทันที



ข้อมูลที่แสดงในหน้าจอนี้

- ชื่อกิจกรรม: เช่น “ทำงาน”, “นอน”, “ประชุมกับทีม”
- วันและเวลา: แสดงวันที่และเวลาที่กิจกรรมนี้ถูกกำหนดไว้ เช่น วันจันทร์ 19 พ.ค. เวลา 22:00 – 06:00
- หมายเหตุ: ช่องกรอกเพิ่มเติม เช่น “ทำกับเพื่อน”, “นัดคุยกับหัวหน้า
- กิจกรรมทั้งวัน: มีตัวเลือก Checkbox ให้ผู้ใช้เลือกได้ว่า เป็นกิจกรรมที่ใช้ทั้งวันหรือไม่ (All-day Event)
- ปุ่มลบกิจกรรม (Delete Activity): อยู่ด้านล่างของหน้าจอ

การแก้ไขที่สามารถทำได้

- เปลี่ยนชื่อกิจกรรม
- แก้ไขวันและเวลาเริ่ม/สิ้นสุด
- เพิ่มหรือแก้ไขหมายเหตุ
- ตี๊กหรือยกเลิกการตี๊ก “กิจกรรมทั้งวัน”
- กด “บันทึก” เพื่อยืนยันการแก้ไข

5. หน้าการเพิ่มกิจกรรม (Add Activity)

ในหน้าจอ Calendar View ผู้ใช้สามารถเพิ่มกิจกรรมใหม่ได้โดยการกดปุ่ม “+” ที่มุมด้านบนของหน้าจอ เมื่อกดแล้วจะมีตัวเลือกให้เลือกประเภทของกิจกรรมที่ต้องการเพิ่ม ดังนี้:

- Single Day

ใช้สำหรับกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในวันเดียว เช่น ประชุม, เรียนพิเศษ, ออกกำลังกาย ฯลฯ

- Multi Day

ใช้สำหรับกิจกรรมที่กินเวลาหลายวันติดต่อกัน เช่น เดินทาง, อบรมค่าย, เข้าร่วมกิจกรรมต่อเนื่อง หรือปิดเทอม

เมื่อเลือกประเภทเสร็จแล้ว ระบบจะพาผู้ใช้ไปยังหน้าฟอร์มกรอกข้อมูลกิจกรรม ซึ่งจะอธิบายต่อไปในหัวข้อถัดไป



6. การเพิ่มกิจกรรมแบบรายวัน (Single Day Activity)

เมื่อผู้ใช้เลือกตัวเลือก Single Day จากหน้าการเพิ่มกิจกรรม (+) ในหน้าปฏิทิน ระบบจะแสดงฟอร์มให้กรอกข้อมูลของกิจกรรมที่ต้องการเพิ่มภายในวันเดียว โดยมีรายละเอียดดังนี้

The image shows two screenshots of a mobile application interface. The left screenshot displays the 'Single Day' activity form. It has a purple header with 'Back', 'Single Day', and 'Add' buttons. The form includes a 'Report' text input field, an 'All-day' checkbox, 'Starts' and 'Ends' date and time pickers (both set to 19 May 2025, 18:00 and 19:00 respectively), and a 'Work with' field containing '356Group'. A 'Lifetime' button is at the bottom. The right screenshot shows a calendar view for May. The date 19 is selected. A red block labeled 'Work' covers the time from 08:00 to 17:00. A brown block labeled 'Report' is at 18:00, and another brown block labeled 'Sleep' is at 22:00. The bottom of the screen has 'Logout' and 'Lifetime' buttons.

รายละเอียดที่ต้องกรอก

- ชื่อกิจกรรม (Activity Name)
 - ผู้ใช้ต้องกรอกชื่อกิจกรรม เช่น “Report” เป็นต้น
 - ช่องนี้เป็นช่องบังคับ (Required)
- วันที่ (Date)
 - เลือกวันที่ที่ต้องการเพิ่มกิจกรรม โดยค่าพื้นฐานจะตั้งไว้ที่วันที่ปัจจุบัน
- เวลาเริ่มต้น – เวลาสิ้นสุด (Start – End Time)
 - ผู้ใช้สามารถเลือกช่วงเวลาเฉพาะสำหรับกิจกรรม เช่น 18:00 – 19:00
 - หากเลือกว่าเป็นกิจกรรมที่ทำทั้งวัน ช่องเวลาจะถูกปิดใช้งานโดยอัตโนมัติ

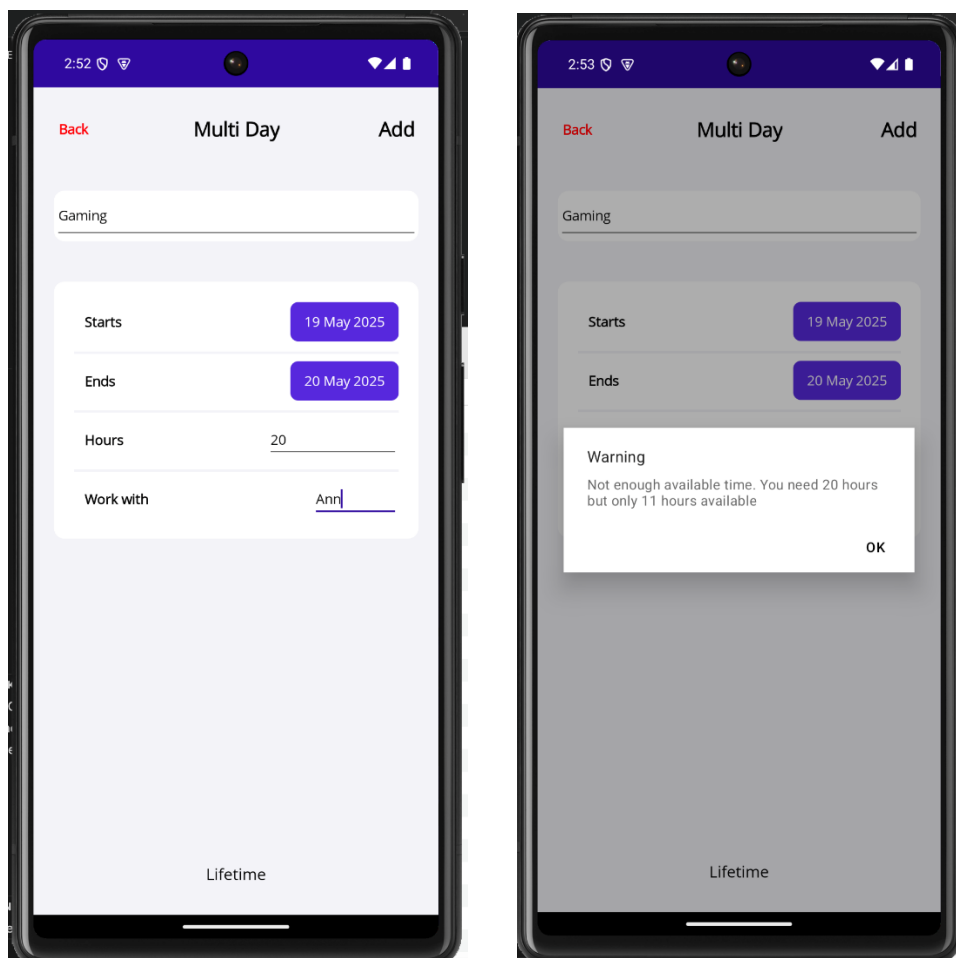
- กิจกรรมทั้งวัน (All-day Event)
 - มีช่องติ๊ก (Checkbox) ให้เลือกว่ากิจกรรมนี้ใช้เวลาทั้งวันหรือไม่
 - หากเลือก ระบบจะไม่กำหนดช่วงเวลาแบบละเอียด (เป็นกิจกรรมเต็มวัน)
- ทำร่วมกับใคร? (work with)
 - ช่องหมายเหตุให้กรอกชื่อบุคคลที่ร่วมกิจกรรมด้วย เช่น “ไปกับเพื่อน”, “นัดกับอาจารย์” หรือปล่อยว่างได้ถ้าทำคนเดียว

หลังกรอกครบ

- ผู้ใช้สามารถกด “บันทึกกิจกรรม” (Save) เพื่อเพิ่มกิจกรรมลงในปฏิทิน
- ระบบจะรีเฟรชหน้าปฏิทินทันที และแสดงกิจกรรมที่เพิ่มไว้ในช่วงเวลาที่เหมาะสม

7. การเพิ่มกิจกรรมแบบหลายวัน (Multi-day Activity)

เมื่อต้องการเพิ่มกิจกรรมที่กินเวลาหลายวัน เช่น กิจกรรมที่ต้องใช้เวลาเยอะ หรือเป็นโปรเจกต์ระยะยาว ผู้ใช้สามารถเลือกโหมด “Multi Day” จากหน้าปุ่ม + เพื่อเข้าสู่ฟอร์มการเพิ่มกิจกรรมแบบหลายวัน



รายละเอียดที่ต้องกรอก

- ชื่อกิจกรรม (Activity Name)

กรอกชื่อกิจกรรม เช่น “Gaming Marathon”, “ติวสอบ Midterm”, “ทำโปรเจกต์กลุ่ม” ฯลฯ

- วันที่เริ่มต้น – วันที่สิ้นสุด (Start Date – End Date)

ระบุช่วงวันที่ที่ต้องการให้กิจกรรมกระจายตัวอยู่ เช่น 19 พฤษภาคม – 20 พฤษภาคม

- จำนวนชั่วโมงทั้งหมดของกิจกรรม (Total Hours)

ผู้ใช้ต้องกรอกจำนวนชั่วโมงที่ต้องการใช้สำหรับกิจกรรมนี้ เช่น 20 ชั่วโมง ระบบจะนำจำนวนชั่วโมงนี้ไปกระจายลงในช่วงวันที่เลือกไว้ โดยพิจารณาจากเวลาว่างที่เหลืออยู่ในแต่ละวัน

- ทำร่วมกับใคร? (work with?)

ช่องเสริมสำหรับระบุชื่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น “Work with Ann”

การประมวลผลของระบบ

เมื่อกรอกข้อมูลครบและกด “บันทึก” ระบบจะตรวจสอบว่า

1. ในช่วงวันที่ที่เลือกไว้ มี เวลาว่างรวมกันเพียงพอหรือไม่ สำหรับกิจกรรมจำนวนชั่วโมงที่ผู้ใช้ต้องการ

2. หาก มีเวลาไม่พอ ระบบจะแสดงข้อความแจ้งเตือน เช่น

“ในช่วงวันที่ 19–20 พ.ค. คุณสามารถทำกิจกรรมนี้ได้สูงสุด 11 ชั่วโมงเท่านั้น”

ผู้ใช้อาจขยายช่วงวันเพื่อให้เพียงพอกับเป้าหมายที่กำหนด เช่น เปลี่ยนเป็น 19–23 พฤษภาคม

3. หากมีเวลาพอ ระบบจะกระจายกิจกรรมลงในแต่ละวันตามเวลาว่าง เช่น

a. 19 พ.ค. = 8 ชั่วโมง (ช่วงเย็น)

b. 20 พ.ค. = 12 ชั่วโมง (ช่วงกลางวันและค่ำ)

ข้อดีของโหมด Multi Day

- เหมาะกับกิจกรรมระยะยาวหรือกิจกรรมที่มีจำนวนชั่วโมงสูง
- ช่วยให้ผู้ใช้วางแผนล่วงหน้าแบบมีประสิทธิภาพ
- ระบบช่วยบริหารเวลาอัตโนมัติ ลดภาระการคิดเวลาเอง

ตัวอย่างการใช้งาน

ผู้สร้างกิจกรรมชื่อ “Gaming”

ตั้งช่วงวันที่ 19–20 พ.ค.

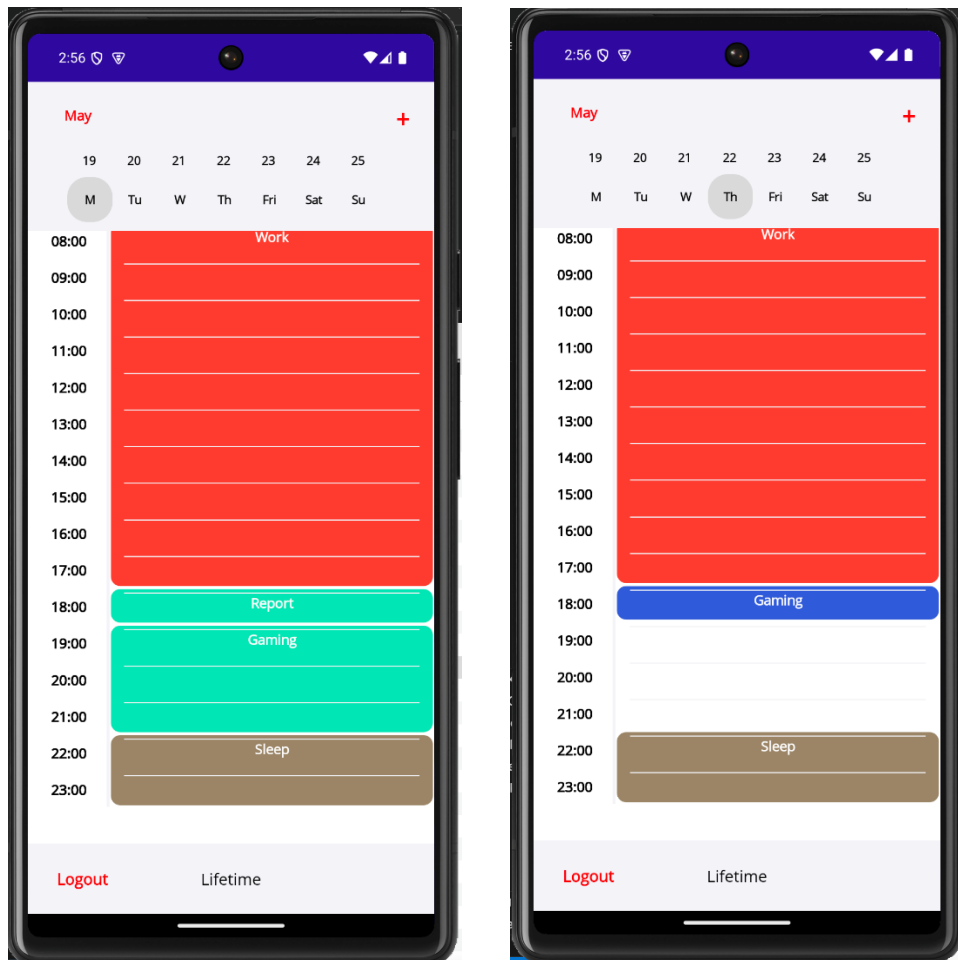
ต้องการเวลา 20 ชั่วโมง

พร้อมหมายเหตุว่า “Work with Ann”

หากระบบพบว่าใน 2 วันนี้มีเวลาว่างรวมกันเพียง 14 ชั่วโมง ระบบจะแจ้งเตือน และแนะนำให้ขยายช่วงวันออกไป เช่น 19–23 พ.ค. เพื่อให้ครบ 20 ชั่วโมงตามที่ผู้สร้างตั้งไว้

8. Calendar View หลังจากเพิ่มกิจกรรมแบบ Multi-day

หลังจากที่ผู้ใช้เพิ่มกิจกรรมแบบ Multi-day เรียบร้อยแล้ว และระบบได้ตรวจสอบว่ามีเวลาว่างเพียงพอในช่วงวันที่เลือกไว้ ระบบจะ กระจายกิจกรรม ลงในแต่ละวันโดยอัตโนมัติ โดยยึดจากเวลาที่เหลือในแต่ละวันของผู้ใช้ ซึ่งผู้ใช้งานจะสามารถเห็นการแสดงผลได้ในหน้าปฏิทิน (Calendar View) ดังนี้



ลักษณะการแสดงผลในปฏิทิน

- กิจกรรมแบบ Multi-day จะถูกแสดงแยกเป็นกิจกรรมรายวันย่อย ๆ (chunk) กระจายตามวัน เช่น
 - 19 พ.ค. — “Gaming (3 ชม.)”
 - 20 พ.ค. — “Gaming (8 ชม.)”
 - 21 พ.ค. — “Gaming (8 ชม.)”
 - 22 พ.ค. — “Gaming (1 ชม.)”

- เวลาในแต่ละวันจะ ถูกเลือกจากช่วงเวลาที่ว่าง ที่ไม่มีการชนกับกิจกรรมอื่น เช่น ช่วงเย็นหลังเลิกงาน หรือช่วงบ่ายที่ว่าง
- หากวันใดไม่มีเวลาว่างเลย ระบบจะ ข้ามวันนั้น ไปอัตโนมัติ และกระจายต่อไปในวันถัดไปที่มีเวลา

ฟังก์ชันที่ผู้ใช้สามารถทำได้ในมุมมองนี้

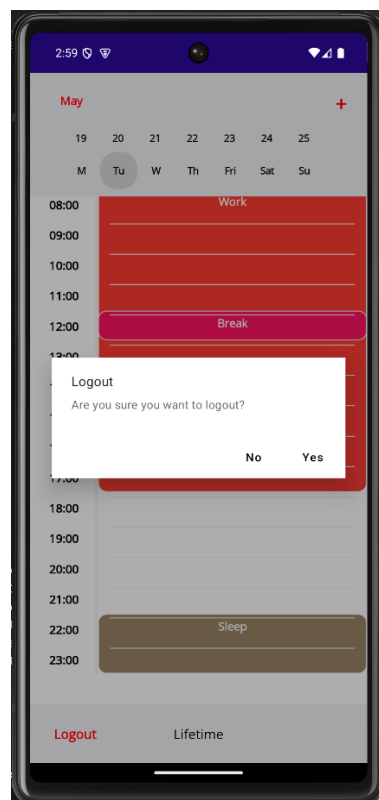
- แตะที่กิจกรรมแต่ละวันเพื่อดูรายละเอียดว่า
 - กิจกรรมส่วนนั้นเริ่ม/สิ้นสุดกี่โมง
 - เป็นส่วนหนึ่งของ Multi-day ไหน
- หากผู้ใช้ต้องการแก้ไขเวลา หรือซื้อกิจกรรม ก็สามารถเข้าไปที่หน้าจอแก้ไขได้ตามปกติ

ประโยชน์ของการแสดงผลแบบนี้

- ทำให้ผู้ใช้เห็นภาพรวมของการจัดสรรเวลาสำหรับกิจกรรมขนาดใหญ่แบบอัตโนมัติ
- ช่วยวางแผนระยะยาวได้ง่าย โดยไม่ต้องป้อนข้อมูลกิจกรรมทีละวัน
- เหมาะกับคนที่มีความต้องการจัดการเวลาอย่างยืดหยุ่น

9. การออกจากระบบ (Logout)

ในหน้าจอ Calendar View ซึ่งเป็นหน้าหลักหลังเข้าสู่ระบบ ผู้ใช้สามารถออกจากระบบได้ผ่านปุ่ม “Logout” ซึ่งจะอยู่ที่มุมล่างซ้าย



ขั้นตอนการใช้งาน:

1. ผู้ใช้กดปุ่ม Logout
 - a. ปุ่มนี้จะปรากฏในหน้าหลัก Calendar เพื่อให้ผู้ใช้สามารถออกจากระบบได้ตลอดเวลา
2. ระบบจะแสดงหน้าต่างแจ้งเตือน (Confirmation Popup)
 - a. ข้อความ
“คุณต้องการออกจากระบบหรือไม่?”
 - b. พร้อมตัวเลือก
 - i. ยืนยัน (yes)
 - ii. ยกเลิก (no)
3. หากผู้ใช้กดยืนยัน
 - a. ระบบจะทำการ Logout ออกจากบัญชีผู้ใช้
 - b. และ เปลี่ยนหน้าจอกลับไปยังหน้า Login
4. หากผู้ใช้กดยกเลิก
 - a. หน้าต่างจะถูกปิด
 - b. และผู้ใช้จะยังคงอยู่ในหน้า Calendar เดิมโดยไม่เกิดการ Logout

บทที่ 3

3.1 ปัญหาและสาเหตุของฟังก์ชันที่ยังไม่สมบูรณ์

ตามแผนการพัฒนานำเสนอไว้ในช่วงกลางภาค ได้มีการระบุว่าจะมีการเพิ่มฟังก์ชัน "ลืมรหัสผ่าน" (Forget Password) เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถรีเซ็ตรหัสผ่านในกรณีที่ลืมรหัสได้ อย่างไรก็ตามในเวอร์ชันปัจจุบัน ฟังก์ชันดังกล่าว ยังไม่ได้รับการพัฒนาและไม่สามารถใช้งานได้จริง

สาเหตุที่ยังไม่สามารถดำเนินการได้

1. เกิดปัญหาขัดข้องระหว่างการพัฒนา

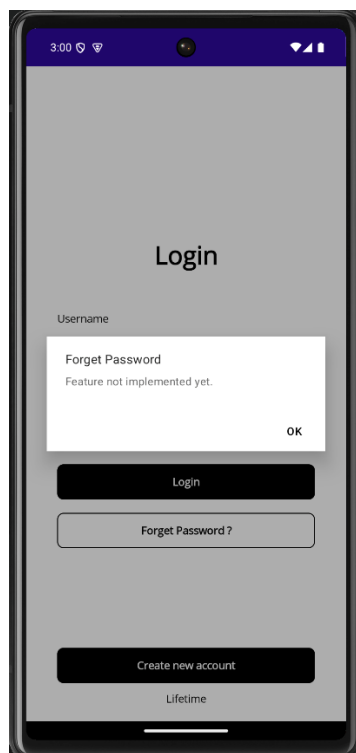
ระหว่างการพัฒนาแอปได้เกิดบั๊กหลายส่วน โดยเฉพาะในระบบการเพิ่มกิจกรรมแบบ Single Day ที่ไม่สามารถเลือกเวลาที่ต้องการได้ ทำให้ทีมต้องเร่งแก้ไขเพื่อให้ฟังก์ชันหลักสามารถใช้งานได้ทันตามกำหนดการนำเสนอช่วง Final ซึ่งในปัจจุบันได้ทำการแก้ไขปัญหาดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว

2. ข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากรของทีม

ในช่วงสัปดาห์ก่อนการส่งงาน Final สมาชิกในทีมซึ่งรับผิดชอบด้าน Back-end หลักได้ติดภารกิจสำคัญ (ร่วมงานศพ) ทำให้ทีมต้องปรับแผนงานและเร่งจัดการสถานการณ์เฉพาะหน้าโดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด

3. ลำดับความสำคัญของฟังก์ชัน

ฟังก์ชัน Forget Password ถูกจัดให้เป็นเพียงฟังก์ชันเสริม ไม่ใช่ฟังก์ชันหลักของระบบ จึงถูกเลื่อนลำดับความสำคัญลง เพื่อให้ทีมสามารถมุ่งเน้นพัฒนาฟีเจอร์หลักให้สมบูรณ์ก่อน



บทที่ 4

4.1 สรุปโครงการ Lifetime

โครงการนี้เป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันจัดการตารางกิจกรรมประจำวัน ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถวางแผนและบริหารเวลาชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ แอปสามารถกำหนดช่วงเวลากิจกรรมพื้นฐาน เช่น เวลาทำงาน เวลานอน และยังสามารถเพิ่มกิจกรรมใหม่ทั้งแบบรายวัน (Single Day) และแบบหลายวัน (Multi Day) ได้ โดยระบบจะจัดสรรเวลาให้อัตโนมัติตามเวลาว่างของผู้ใช้ เพื่อให้สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ภายในเวลาที่ตั้งไว้

ภายในโครงการ มีการพัฒนาในหลายส่วน ได้แก่ ระบบล็อกอิน ระบบตั้งค่ากิจกรรม ระบบปฏิทิน แสดงผลแบบ Calendar View การเพิ่ม ลบ และแก้ไขกิจกรรม รวมถึงการออกแบบให้ใช้งานได้ง่ายและตอบโต้การจัดการเวลาในชีวิตประจำวัน

แม้จะพบข้อจำกัดและปัญหาระหว่างการพัฒนา เช่น บั๊กในระบบเพิ่มกิจกรรมบางช่วงเวลา และฟังก์ชัน “ลืมหัสนาน” ที่ยังไม่ได้ดำเนินการตามแผน แต่ทีมได้พยายามแก้ไขและพัฒนาให้แอปสามารถทำงานในส่วนสำคัญได้ครบถ้วน พร้อมสำหรับการนำเสนอในรอบ Final

แอปนี้เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการจัดการเวลาในชีวิตประจำวันให้มีประสิทธิภาพ เช่น นักเรียน นักศึกษา คนทำงานอิสระ หรือผู้ที่มีตารางชีวิตไม่แน่นอน และต้องการตัวช่วยในการแบ่งเวลาอย่างชาญฉลาด

5.1 ความท้าทายและวิธีการแก้ไขปัญหา

ในการพัฒนาแอปพลิเคชันครั้งนี้ ทีมพบกับความท้าทายหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการออกแบบระบบให้รองรับการจัดการเวลาที่ซับซ้อน เช่น การเพิ่มกิจกรรมแบบ Multi Day ที่ต้องตรวจสอบและจัดสรรเวลาอัตโนมัติ ซึ่งต้องอาศัยทั้งตรรกะในการคำนวณและการวางโครงสร้างฐานข้อมูลที่ยืดหยุ่น

นอกจากนี้ ทีมยังเผชิญกับข้อจำกัดด้านเวลา โดยเฉพาะในช่วงใกล้การพรีเซนต์ Final ที่เกิดบัคจำนวนมาก ต้องเร่งแก้ไขให้ระบบใช้งานได้เบื้องต้นทันเวลา และยังมีสถานการณ์ฉุกเฉิน เช่น สมาชิกทีมบางคนติดภารกิจสำคัญ ทำให้ต้องปรับแผนการทำงานแบบเฉพาะหน้า

อีกหนึ่งความท้าทายคือการทำงานร่วมกันในทีม ทั้งในด้านการแบ่งหน้าที่ การสื่อสาร และการแก้ปัญหาาร่วมกันภายใต้เวลาและทรัพยากรที่จำกัด

5.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำโครงการ

จากการพัฒนาโครงการแอปพลิเคชันจัดการตารางกิจกรรมประจำวันในครั้งนี้ พวกเราได้รับประสบการณ์และความรู้ในหลายด้าน ทั้งในเชิงเทคนิค การบริหารจัดการ และการทำงานเป็นทีม โดยสามารถสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ที่สำคัญได้ดังนี้

1. การพัฒนาซอฟต์แวร์แบบเป็นระบบ

ได้เรียนรู้กระบวนการพัฒนาแอปพลิเคชันตั้งแต่ขั้นตอนการวางแผน ออกแบบ พัฒนา ทดสอบ ไปจนถึงการปรับปรุงแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริง ทำให้เข้าใจถึงขั้นตอนและความสำคัญของการเตรียมงานก่อนเริ่มพัฒนา

2. การออกแบบฟังก์ชันให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งาน

ได้เรียนรู้วิธีคิดในมุมมองของผู้ใช้งาน (User-Centered Design) โดยพยายามออกแบบให้แอปใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เช่น การเพิ่มกิจกรรมแบบ Multi Day ที่ระบบสามารถจัดสรรเวลาให้โดยอัตโนมัติ

3. การเขียนโปรแกรมและการแก้ไขบัค

ได้ฝึกฝนทักษะด้านการเขียนโปรแกรม ทั้งฝั่ง Front-end และ Back-end รวมถึงการ Debug และการจัดการกับบัคที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการพัฒนาระบบให้มีความเสถียร

4. การทำงานเป็นทีม

ได้เรียนรู้วิธีการแบ่งหน้าที่ การสื่อสาร การแก้ปัญหาาร่วมกัน และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในเวลาที่มีปัญหา โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่ต้องเร่งแก้ไขงานให้ทันตามกำหนดการ

5. การบริหารเวลาและการวางแผนโครงการ

ได้เรียนรู้ว่าการบริหารเวลาและการมีแผนงานที่ชัดเจน มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อความสำเร็จของโครงการ โดยเฉพาะเมื่อเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด ทีมสามารถปรับแผนและทำงานทดแทนกันได้อย่างยืดหยุ่น

6. การปรับตัวและแก้ไขปัญหาลเฉพาะหน้า

จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เช่น สมาชิกบางคนติดภารกิจสำคัญ ทำให้ต้องปรับแผนและแก้ไขปัญหาลเฉพาะหน้าให้แอปพลิเคชันสามารถใช้งานได้ทันเวลา ซึ่งเป็นบทเรียนที่สำคัญสำหรับการทำงานจริงในอนาคต

บทที่ 6

6.1 บทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล รหัสนักศึกษา	บทบาทหน้าที่
1.	นาย ร่มจักร คาลเบอร์แมทเท็น 1650704362	<ul style="list-style-type: none"> - จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ - จัดทำ Slide สำหรับการนำเสนอ - เป็นผู้นำเสนอผลงานของกลุ่ม - ทำหน้าที่ทดสอบระบบ (Tester) - ออกแบบ UX/UI ภายในระบบ
2.	นาย ภาณุวิทย์ กิจพิริยะการณั์ 1650706805	<ul style="list-style-type: none"> - รับผิดชอบการเขียนโค้ดในส่วนของ Back-end - ร่วมออกแบบ UX/UI - ช่วยแก้ไขข้อบกพร่อง (Bug) ที่เกิดขึ้นในระบบ
3.	นาย ศุภณัฐ ตั้งวงษ์เจริญ 1650707076	<ul style="list-style-type: none"> - ร่วมจัดทำรายงาน - มีส่วนร่วมในการเขียนโค้ดในส่วนของ (front – end) - ร่วมแก้ไขข้อบกพร่อง (Bug) ที่พบระหว่างพัฒนา
4.	นาย ณัฐพล สलगสิงห์ 1650704388	<ul style="list-style-type: none"> - รับผิดชอบการเขียนโค้ดในส่วน Front-end - ร่วมแก้ไขข้อบกพร่อง (Bug) ต่าง ๆ - วางแผนโครงสร้างการเขียนโค้ดโดยรวมของโปรเจกต์ และทำหน้าที่เป็นผู้นำในการจัดการด้านเทคนิค