



รายงานโครงงาน

“ The Smooth ”

วิชา OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING (06016317)

จัดทำโดย

นายวาริน สุคันธเมศ รหัสนักศึกษา 60070089

นาย อานน ลามาซ รหัสนักศึกษา 60070117

เสนอ

ผศ.ดร. ธนิตา นุ่มนนท์

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING

รหัสวิชา 06016317

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

สารบัญ

	หน้าที่
ความเป็นมาของโครงการ	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	1
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	1
รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนาในเชิงเทคนิค	2
ขอบเขตและข้อจำกัด	3
ตารางระบุความรับผิดชอบของโครงการ	3
วิธีการใช้งานโปรแกรม	4-5

ความเป็นมาของโครงการ

ปัจจุบันการฟังเพลงนั้นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเรา ผู้คนหันมาให้ความสนใจกับศิลปะต่างๆกันมากขึ้นไม่ว่าจะเป็น การวาดรูป การปั้น การประดิษฐ์ หรือ แม้กระทั่งเพลง เพลงนั้นทำให้เรามีอารมณ์ร่วมไปกับมัน เช่น เพลงนี้แสดงออกถึงความรัก เพลงก็จะทำให้เรานั้นมี ความรู้สึกมี อารมณ์ร่วมไปกับตัวเพลง ซึ่ง ผมได้เห็นถึงจุดนี้จึงนำมาทำ เป็นโปรแกรมเล่นเพลงThe Smooth ซึ่งตัวชื่อโปรแกรมได้มาจาก ความสุนทรีย์ขณะฟังเพลง ด้วยเหตุผลที่กล่าวไป จึงเป็นที่มาของ ตัวโปรแกรมนี้

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อที่จะแก้ปัญหาเพลงที่ออกใหม่แล้วยังไม่มีในโปรแกรมเพลงนั้นๆ
2. เพื่อผู้ที่มีไฟล์เพลงต่างๆแล้วไม่มีโปรแกรมที่จะนำมาฟังได้
3. เพื่อศึกษาการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ และนำไปประยุกต์ใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ฟังเพลงที่ต้องการ ได้อย่างสะดวก
2. ได้รับความเพลิดเพลินในการทำงาน
3. ได้รับความผ่อนคลายจากการฟังเพลง

รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนาในเชิงเทคนิค

Input / Output Specification

Input Specification

- เพลงที่ต้องการจะฟัง

Output Specification

- เพลงที่จะฟัง

Functional Specification

- มีการจัดทำคิวเพลงได้ด้วยตัวเอง
- การสุ่มเพลงที่อยู่ในลิสต์โดยไม่ให้ซ้ำกัน

ขอบเขตและข้อจำกัด

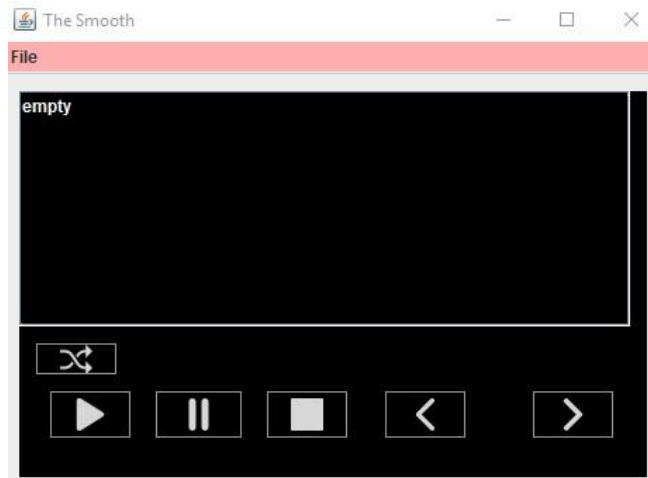
-ไม่สามารถรันไฟล์เพลงได้ทุกไฟล์เพลง

ตารางระบุความรับผิดชอบของโครงการ

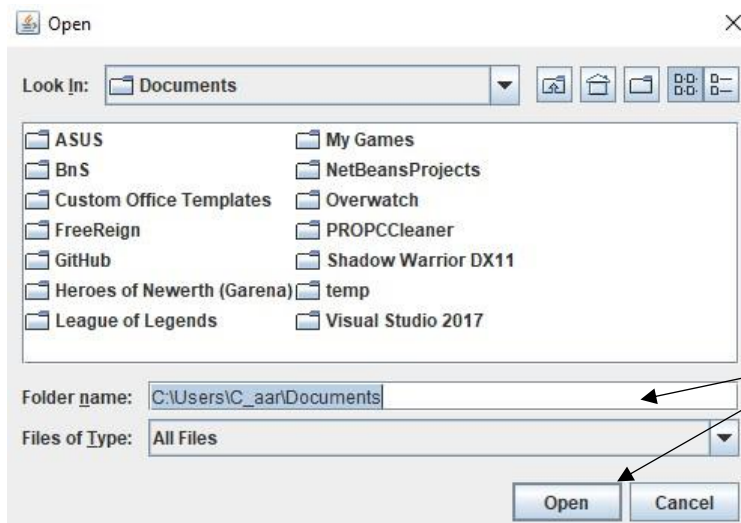
วัน เดือน ปี	ส่วนที่รับผิดชอบ	ผู้รับผิดชอบ
20 ต.ค.61 – 17 ธ.ค.61	ออกแบบโปรแกรม	นาย วาริน สุคันธเมศ 60070089
20 ต.ค.61 – 17 ธ.ค.61	เขียน GUI	นาย วาริน สุคันธเมศ 60070089
20 ต.ค.61 – 17 ธ.ค.61	เขียน ตัวรันเพลง	นาย วาริน สุคันธเมศ 60070089

วิธีการใช้งานโปรแกรม

เมื่อเปิดตัวโปรแกรมออกมาตัว
โปรแกรมจะแสดงหน้า
โปรแกรมออกมาเป็น empty
เพราะผู้ใช้อย่างยังไม่เปิดไฟล์เพลง



ผู้ใช้เลือกเปิดไฟล์เพลงที่ผู้ใช้
ต้องการที่จะเล่น โดยเลือกที่
File และกด open



เมื่อเลือกผู้ใช้ต้องเลือกเป็นไฟล์เดอร์
ที่เก็บไฟล์เพลงอยู่มากกว่า 1 เพลง
เสร็จแล้วกด open

เมื่อผู้ใช้เลือกไฟล์เพลงแล้ว โปรแกรมก็จะแสดงชื่อเพลงทั้งหมดที่อยู่ในไฟล์เพลง

โปรแกรมจะแสดงชื่อเพลงที่กำลังเล่นอยู่ในขณะนั้น

ปุ่ม shuffle เป็นปุ่มที่ random ลิสต์เพลงใหม่

ปุ่ม play เป็นปุ่มสำหรับเล่นเพลง

ปุ่ม pause เป็นปุ่มสำหรับหยุดเพลงที่กำลังเล่นอยู่

ปุ่ม stop เป็นปุ่มสำหรับหยุดเพลงและเมื่อกด play เพลงก็จะเริ่มเล่นใหม่ตั้งแต่ต้น

ปุ่ม back เป็นปุ่มสำหรับกลับไปเล่นเพลงก่อนหน้า

ปุ่ม next เป็นปุ่มสำหรับเล่นเพลงถัดไป

