

ระบบ Cats Shop	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 07-12-64
ผู้จัดทำ 1.นางสาวกาญจนา แซ่มัว 2.นายขวัญ แซ่หลี	

เอกสารประกอบความต้องการของระบบ Cats Shop

1. บทนำ

ธุรกิจสัตว์เลี้ยง เป็นหนึ่งในธุรกิจที่มีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากปัจจุบันประเทศไทยก้าวสู่สังคมเดี่ยวมากขึ้น คนนิยมโสด แต่งงานช้า ทั้งเป็นครอบครัวขนาดเล็กที่ไม่นิยมมีลูก อีกทั้งยังมีจำนวนผู้สูงอายุที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ ผู้คนจึงหันมาเลี้ยงสัตว์เลี้ยงเพื่อคลายความเหงาและลดความเครียดต่างๆ ซึ่งแมวก็ก็นับเป็นสัตว์เลี้ยงที่ผู้คนนำมาเลี้ยงเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว

จากเหตุผลข้างต้น ทางคณะผู้จัดทำจึงนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจ โดยได้จัดทำเว็บไซต์ขึ้นมาเพื่อรองรับการให้ข้อมูล รายละเอียดเกี่ยวกับแมว และผู้สนใจสามารถซื้อแมวผ่านระบบ โดยได้ลำดับขั้นตอนที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจมากที่สุด ซึ่งเกิดประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. ผู้สนใจ สามารถเข้าดูข้อมูลผ่านระบบได้ 24 ชั่วโมง
2. ระบบสามารถเสนอรายละเอียดของแมว ได้ครบถ้วนชัดเจน
3. ลดภาระงาน ในส่วนของงานประชาสัมพันธ์
4. ผู้สนใจ สามารถซื้อแมวผ่านระบบได้ด้วยตนเอง

1.1 วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการให้สามารถนำซอฟต์แวร์ไปใช้ในการบริหารจัดการให้เกิดประสิทธิภาพในการบริหารงาน และมีการดำเนินงานที่เป็นมาตรฐานสากล โดยมีเป้าหมายดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้ได้ระบบที่เหมาะสมกับการเลี้ยงแมว และสามารถนำไปพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง ทำในองค์กรเกิดความน่าเชื่อถือ
2. เพื่อให้การจัดการระบบฐานข้อมูลแมวในปัจจุบัน ตั้งแต่รายละเอียดของสายพันธุ์ อายุ รวมถึงข้อมูลต่างๆ ที่ผู้สนใจอยากทราบ
3. เพื่อให้เกิดต้นแบบในการพัฒนาซอฟต์แวร์ในเชิงอุตสาหกรรมขนาดเล็กขึ้น โดยใช้เอกสารประกอบการพัฒนาที่ได้มาจากการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML

ระบบ Cats Shop	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 07-12-64
ผู้จัดทำ 1.นางสาวกาญจนา แซ่มัว 2.นายขวัญ แซ่หลี	

1.2 ขอบเขต

ศึกษาปัญหาและความต้องการของระบบจากผู้สั่งซื้อแมว โดยใช้การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML จากปัญหาและความต้องการของระบบ ดำเนินการพัฒนาระบบ Cats Shop ตามผลการศึกษาความต้องการและความเป็นไปได้ และทดสอบปรับปรุงแก้ไขระบบ เพื่อให้ระบบสามารถ ทำได้อย่างถูกต้อง จัดทำคู่มือการติดตั้งและการใช้งานระบบ

1.3 นิยามศัพท์

นิยามศัพท์	ความหมาย
UML	ย่อมาจาก Unified Modeling Language เป็นภาษาเชิงบรรยายที่ใช้สัญลักษณ์ภาพกราฟิกในการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ
Actor	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อกำหนดผู้ใช้งานของระบบหรือระบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบ
Use Case	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อแสดงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในระบบ

1.4 เอกสารอ้างอิง

ร พิมพ์ครั้งที่.การวิเคราะห์และออกแบบระบบด้วยยูเอ็มแอล .รังสิต ศิริรังษี.ศ.1 .2551

BlueJ - <http://www.bluej.org>

UML - <http://www.itmelody.com/tu/uml1.htm>

JDK - <http://www.java.com/en/download/index.jsp>

Fowler, Martin ; Scott, Kendal. (1999) *UML Distilled* : Second Edition. Addison-Wesley Publishing Company.

Rosenberg, Doug ; Scott, Kendall.(2001) *Applying Use Case Driven Object Modeling with UML: An Annotated e-Commerce Example* ; Addison-Wesley Publishing Company.

1.5 ภาพรวมของเอกสาร

เอกสาร SRS ฉบับนี้ถูกแบ่งออกเป็นส่วนๆ โดยส่วนแรกใช้สำหรับแสดงรายละเอียดความต้องการของระบบ รวมไปถึงกฎเกณฑ์และข้อบังคับต่างๆ ของระบบ ส่วนที่สองเป็นการแสดงรายละเอียดเบื้องต้นของระบบ เช่นความต้องการทางด้านฟังก์ชันการทำงานของระบบ และข้อจำกัดของระบบ ตลอดจนรายละเอียดทั่วไปของระบบ และกลไกในการติดต่อกับระบบ เช่น กลไกการติดต่อกับผู้ใช้ กลไกการติดต่อกับซอฟต์แวร์ เป็นต้น นอกจากนี้ในส่วนนี้ยังแสดงความต้องการในการทำงานของระบบอื่น ๆ อีกด้วย