

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 2.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 11/8/22
ผู้จัดทำ 1.นาย ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2. นาย อติเทพ หมั่นดี	

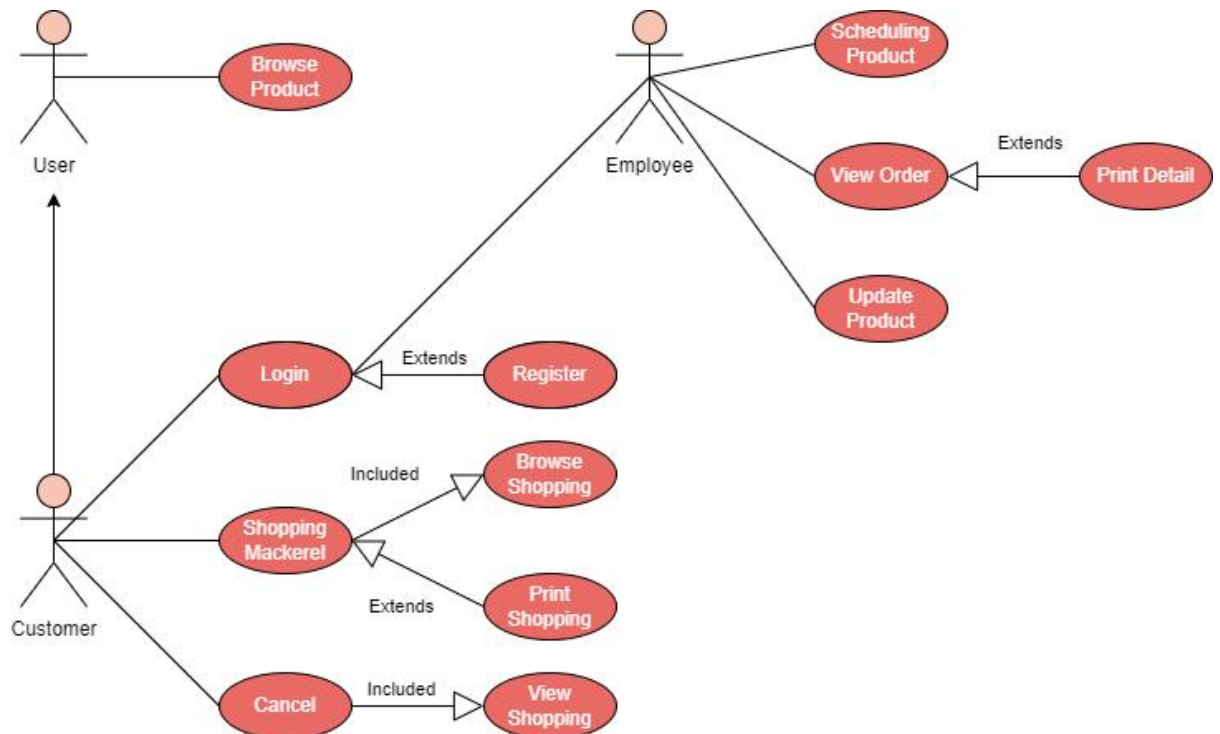
2. รายละเอียดทั่วไปของระบบ

ระบบประกอบด้วย การสั่งซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์ และมีกระบวนการพื้นฐาน (Basic Process) ในการทำงานดังต่อไปนี้

1. ผู้ใช้ทั่วไป ดูรายละเอียดปลาแมคเคอเรล (Browse Product)
2. ลูกค้า สมัครสมาชิก (Register)
3. ลูกค้า สั่งซื้อสินค้า (Shopping Mackerel)
4. เจ้าหน้าที่ (Employee)

2.1 ภาพรวมของระบบ (Use-Case Model Survey)

จากการศึกษาความต้องการของระบบ การทำงานของระบบจะถูกนำเสนอผ่านยูสเคส และแอกเตอร์ดังรายละเอียดต่อไปนี้



ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 2.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 11/8/22
ผู้จัดทำ 1.นาย ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2. นาย อติเทพ หมั่นดี	

2.1.1 Actor

ระบบ Mackerel fish shop จะประกอบไปด้วยแอกเตอร์ดังต่อไปนี้ :

- User : เป็นผู้ใช้ทั่วไปของระบบ สามารถเข้าถึงหน้าจอการแสดงรายละเอียดสินค้า และตารางการสั่งซื้อมีลูกค้าสั่งซื้อไว้แล้ว แต่ไม่สามารถซื้อสินค้าผ่านระบบ อินเทอร์เน็ตได้
- Customer : เป็นลูกค้าที่สนใจสินค้า โดยผู้ใช้ทั่วไปที่ต้องการเป็นลูกค้าจะต้องผ่านการลงทะเบียน เพื่อกำหนดชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน ก่อนเสมอ
- Employee : เป็นเจ้าหน้าที่ดูแลข้อมูลสินค้า แก้ไขสถานะการสั่งซื้อสินค้า ดูข้อมูล การสั่งซื้อของลูกค้า พิมพ์ข้อมูลการสั่งซื้อของลูกค้า และปรับปรุงข้อมูลสินค้า

2.1.2 Use Cases

ระบบ Mackerel fish shop สนับสนุนการทำงานดังต่อไปนี้ :

- Browse Product: ผู้ใช้ระบบทั่วไป สามารถค้นหารายละเอียดของสินค้าได้ด้วยตัวเอง ผ่านการเลือกประเภทของสินค้าที่กำหนดไว้ภายในระบบ
- Login : ลูกค้ากรอกชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนของการเลือกซื้อสินค้า
- Register : ลูกค้าลงทะเบียนผ่านระบบด้วยตนเอง โดยการให้ข้อมูลที่จำเป็นรวมทั้งรหัสผ่านที่ต้องการ ซึ่งหลังจากนั้นระบบจะเพิ่มชื่อผู้ใช้ให้กับลูกค้าเพื่อให้สามารถเข้าสู่ระบบต่อไป
- Shopping Mackerel : ลูกค้าสามารถเลือกซื้อสินค้าจากปลาแมคเคอเรลที่ระบบกำหนด โดยเลือกสินค้า จำนวนสินค้าที่ต้องการ พร้อมระบุที่อยู่จัดส่ง และอีเมลล์
- Browse booking : ลูกค้าสามารถเข้าดูข้อมูลการสั่งซื้อทั้งหมดได้ระบบจะแสดง ตารางการสั่งซื้อของลูกค้าที่สั่งซื้อแล้วทั้งหมดผ่านหน้าจอในรูปแบบของตาราง
- Print Shopping : ลูกค้าที่ทำการสั่งซื้อสินค้า สามารถพิมพ์ข้อมูลการสั่งซื้อได้
- Cancel : ลูกค้าที่ทำการสั่งซื้อสินค้าแล้ว สามารถยกเลิกการสั่งซื้อได้ดังกล่าวได้
- View Mackerel : ลูกค้าสามารถเข้าดูข้อมูลสินค้าจากปลาแมคเคอเรลทั้งหมดได้ ระบบจะแสดงตารางสินค้าของลูกค้าที่สั่งซื้อแล้วทั้งหมดผ่านหน้าจอในรูปแบบของตาราง

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 2.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 11/8/22
ผู้จัดทำ 1.นาย ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2. นาย อติเทพ หมั่นดี	

- Scheduling Product : เจ้าหน้าที่เข้าระบบโดยการล็อกอิน เพื่อเพิ่มสินค้าในฐานข้อมูล โดยสามารถกรอกรายละเอียดของสินค้าในรูปแบบฟอร์ม และเมื่อเจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดครบถ้วนถูกต้องแล้ว ระบบจะทำการจัดเก็บข้อมูลลงในฐานข้อมูล
- View Order : ลูกค้าที่ยกเลิกการสั่งซื้อสินค้า ระบบจะแสดงข้อความหรือตารางที่ Update โดยลบข้อมูลการสั่งซื้อออกจากตาราง
- Print Detail : เจ้าหน้าที่สามารถพิมพ์ข้อมูลการสั่งซื้อสินค้าของลูกค้าได้
- Update Product: เจ้าหน้าที่จะทำการ Update สถานะข้อมูลทั้งหมด ทั้งในส่วนที่ดำเนินการแล้วและยังไม่ได้ดำเนินการ

2.2 คุณลักษณะของผู้ใช้ (User Characteristics)

ระบบ Mackerel Fish Shop ถูกออกแบบมาเพื่อใช้สำหรับผู้ใช้ชาวไทยโดยเฉพาะ และจัดแบ่งผู้ใช้ออกเป็นสองประเภท ได้แก่ ผู้ใช้ทั่วไป (User) ซึ่งเป็นผู้ใช้ในระบบอินเทอร์เน็ตทั่วไป ที่สามารถเลือกดูรายการสินค้าได้เพียงอย่างเดียว ส่วนผู้ใช้ระบบประเภทที่สอง ได้แก่ ลูกค้า (Customer) ของระบบ ซึ่งสามารถสั่งซื้อและตรวจสอบการสั่งซื้อได้ ลูกค้าของระบบนี้จะต้องลงทะเบียน เพื่อกรอกประวัติส่วนตัว และรับค่าชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านเพื่อล็อกอินเข้าสู่ระบบก่อนเสมอ

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 2.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 11/8/22
ผู้จัดทำ 1.นาย ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2. นาย อติเทพ หมั่นดี	

2.3 กฎเกณฑ์หรือข้อบังคับโดยทั่วไป (General Constraints)

ระบบ Mackerel Fish Shop ถูกออกแบบขึ้นโดยใช้การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ ได้แก่ UML (Unified Modeling Language) ซึ่งใช้สำหรับการจำลองรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีขนาดใหญ่ และมีความซับซ้อนสูง เนื่องจากช่วยลดเวลาในการพัฒนาระบบ สะดวกต่อการบำรุงรักษา และแก้ไขระบบ รวมไปถึงความสามารถในการรองรับเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน การนำแบบจำลอง UML มาช่วย ทำให้การทำความเข้าใจกับปัญหา และการค้นหาวิธีการแก้ไขทำได้อย่างรวดเร็วและง่ายยิ่งขึ้น การนำแบบจำลองไปพัฒนาเป็นระบบจริง สามารถทำได้โดยใช้ภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุใดๆ ซึ่งลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบได้อย่างมาก ส่วนการพัฒนาระบบ Mackerel Fish Shop ใช้จาวาเทคโนโลยีเพื่อสร้างเว็บแอปพลิเคชัน ที่มีการประมวลผลอยู่บนอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้สามารถเข้าถึงระบบได้โดยผ่านเบราว์เซอร์ต่าง ๆ เช่น IE (Internet Explorer), Google Chrome, Safari และ Firefox เป็นต้น

2.4 สมมุติฐานและเงื่อนไขของระบบ (Assumptions and Dependencies)

ระบบ Mackerel Fish Shop จะถูกติดตั้งอยู่บนเซิร์ฟเวอร์เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงระบบ โดยผ่านเบราว์เซอร์ทั่วไป โดยตัวระบบถูกพัฒนาขึ้นด้วยจาวาเทคโนโลยีที่ถูกติดตั้งบนเว็บเซิร์ฟเวอร์ ที่ใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์หรือลินุกซ์ นอกจากนั้นระบบยังประกอบไปด้วยเซิร์ฟเวอร์สำหรับฐานข้อมูล phpMyAdmin