# เอกสารประกอบความต้องการของระบบ Bucket_Hat

## 1. บทนำ

ในปัจจุบันแฟชั่นการสวมใส่หมวก Bucket Hat ได้แพร่หลายมากในโลกออนไลน์ ผู้สนใจแฟชั่นดังกล่าว ต่างต้องการใช้งานและหาซื้อหมวก Bucket Hat ต่างต้องการทราบข้อมูล รายละเอียดของ Bucket Hat เช่น แฟชั่นการแต่งตัวของยุคสมัย สี ลวดลาย ไซส์ ดีไซน์ของหมวก Bucket Hat รวมถึงข้อมูลต่างๆ ที่ผู้สนใจอยากทราบ ซึ่งสามารถโทรติดต่อสอบถามข้อมูลได้ที่ Facebook fanpage และ Instagram เท่านั้น

จากเหตุผลข้างต้น ทางคณะผู้จัดทำจึงนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจ โดยได้จัดทำเว็บไซต์ขึ้นมาเพื่อรองรับการให้ข้อมูล รายละเอียดเกี่ยวกับหมวก Bucket Hat ดังกล่าว และผู้สนใจสามารถซื้อหมวก Bucket Hat ผ่านระบบ โดยได้ลำดับขั้นตอนที่จะช่วยเอื้ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจมากที่สุด ซึ่งเกิดประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. ผู้สนใจ สามารถเข้าดูข้อมูลผ่านระบบได้ 24 ชั่วโมง
2. ระบบสามารถเสนอรายละเอียดหมวก Bucket Hat ได้ครบถ้วนชัดเจน
3. ลดภาระงาน ในส่วนของงานประชาสัมพันธ์
4. ผู้สนใจ สามารถซื้อหมวก Bucket Hat ผ่านระบบได้ด้วยตนเอง

### 1.1 วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการให้สามารถนำซอฟต์แวร์ไปใช้ในการบริหารจัดการให้เกิดประสิทธิภาพในการบริหารงาน และมีการดำเนินงานที่เป็นมาตรฐานสากล โดยมีเป้าหมายดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้ได้ระบบที่เหมาะสมกับการซื้อหมวก Bucket Hat และสามารถนำไปพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง ทำในองค์กรเกิดความน่าเชื่อถือ
2. เพื่อให้การจัดการระบบฐานข้อมูลการซื้อหมวก Bucket Hat เป็นปัจจุบันตั้งแต่ รายละเอียด สี รูปลักษณ์หมวก ลวดลาย ไซส์ ดีไซน์ของหมวก Bucket Hat รวมถึงข้อมูลต่างๆ ที่ผู้สนใจอยากทราบ
3. เพื่อให้เกิดต้นแบบในการพัฒนาซอฟต์แวร์ในเชิงอุตสาหกรรมขนาดเล็กขึ้น โดยใช้เอกสารประกอบการพัฒนาที่ได้มาจากการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML

**1.2 ขอบเขต**

ศึกษาปัญหาและความต้องการของระบบจากผู้จัดขายหมวก Bucket Hat โดยใช้การวิเคราะห์และออกแบบ ระบบเชิงวัตถุด้วย UML จากปัญหาและความต้องการของระบบ ดำเนินการพัฒนาระบบ Bucket Hat 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 |
| HTTP | ย่อมาจาก Hypertext Transfer Protocol |
| Java | เป็นโปรแกรมภาษาที่ใช้ในการสร้างเว็บแอพพลิเคชันที่ใช้บนอินเตอร์เน็ต |
| Web-based application | เป็นซอฟต์แวร์โปรแกรมที่มีการประมวลผลการทำงานโดยใช้ world wide web. |
| World wide web | ผู้ใช้และทรัพยากรต่าง ๆ บนอินเตอร์เน็ตที่มีการทำงานผ่านโปรโตคอลแบบ Hypertext Transfer Protocol (HTTP) |
| WWW | ย่อมาจากคำว่า World Wide Web |

**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 ตลอดจนรายละเอียดทั่วๆ ไปของระบบ และกลไกในการติดต่อกับระบบ เช่น กลไกการติดต่อกับผู้ใช้ กลไกการติดต่อกับซอฟต์แวร์ เป็นต้น นอกจากนั้นในส่วนนี้ยังแสดงความต้องการในการทำงานของระบบอื่น ๆ อีกด้วย