

ห้องสมุดคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ระบบจองสนามฟุตบอล

FOOTBALL FIELDBOOKING SYSTEM



H006613



b. 19.09.1588
i.

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....06613
วัน, เดือน, ปี..28.07..2555

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในห้องสมุดเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BOOKING FOOTBALL FIELD SYSTEM



**A PROJECT SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THEREQUIREMENTS OF THE DEGREE OF
BACHELOR OF SCIENCE PROGRAM IN INFORMATION TECHNOLOGY
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 / 2010



COPYRIGHT 2011

FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบรับรองปริญญาโท ประจำปีการศึกษา 2553

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เรื่อง ระบบการจองคิวสนามฟุตบอล

FOOTBALL FIELD BOOKING SYSTEM

ผู้จัดทำ

1. นายชนกร แห้วเพชร รหัสนักศึกษา 50070087
2. นายวสิน อยู่นาน รหัสนักศึกษา 50070088

นล เปรมชัย

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.นล เปรมชัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการ	ระบบจองคิวสนามฟุตบอล
นักศึกษา	นายธนากร แห้วเพ็ชร รหัสนักศึกษา 50070087
	นายวสิน อยู่นาน รหัสนักศึกษา 50070088
ปริญญา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2553
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.นล เปรมชัยเรือง

บทคัดย่อ

ปฏิญานิพนธ์ฉบับนี้นำเสนอการพัฒนาาระบบสารสนเทศเพื่อการจองคิวสนามฟุตบอล เพื่อช่วยในการจัดการเกี่ยวกับสนามฟุตบอล โดยสามารถเลือกจองคิวได้ตามต้องการและสามารถลบการจองคิวของตัวเอง รวมถึงการสร้างการแข่งขัน สมัครเข้าร่วมการแข่งขัน จัดการสนามฟุตบอลในกรณีที่เป็นเจ้าของสนาม นอกจากนี้ยังมีการนำ Google Map มาใช้ร่วมกับระบบ เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในการดูเส้นทางซึ่งระบบมีการให้ข้อมูลของสนามฟุตบอล ทำให้ผู้ใช้สามารถตัดสินใจในการใช้บริการสนามฟุตบอล ก่อให้เกิดแนวทางเลือกที่มากขึ้นสำหรับผู้มาใช้บริการสนามฟุตบอล

Title	Booking Football Field System
Student	Mr.Thanakorn HaewPhets Student ID 50070087 Mr. Wasin yoonan Student ID 50070088
Degree	Bachelor of Science
Program	Information Technology
Academic Year	2010
Advisor	Dr. Noi Premasathian

ABSTRACT

This project present the development of a football field management and reservation system. Customer can make reservation or waitlist for a football field as well as schedule a match or apply to an existing one. Owners can manage information using the system as well. Customers can search for a football field that meet their requirement. The proximity of a football field is also taken into consideration with the integration of Google Map into the system

In conclusion, the system widens the serious available to football field customer.

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาบัตรนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา คร.นล เปรมย์เจียร, อาจารย์ ศรีนวล นลินทิพวงษ์, อาจารย์ สุพัฒนดา โชติพันธ์ ที่ให้ข้อมูล ความช่วยเหลือ คำชี้แนะ ตลอดจนช่วยเหลือปัญหาในระหว่างการจัดทำปริญญาบัตรนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ของข้าพเจ้า นิธิวัฒน์ ลิขิตพงษ์ไพศาล, ธนากร พิพัฒน์กรกุล, พีรพัฒน์ ที่ให้ความช่วยเหลือ คำแนะนำ และเป็นกำลังใจให้ผ่านพ้นอุปสรรคไปได้

สุดท้ายต้องขอขอบคุณคุณพ่อและคุณแม่ของข้าพเจ้า ที่เป็นเสมือนคู่มือและเป็นคอยกำลังใจช่วยให้ผ่านพ้นอุปสรรคไปได้

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากปริญญาบัตรฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้บิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ธนากร แห้วเพชร

วศิน อยู่นาน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	X
สารบัญรูป.....	XII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
1.3 สมมติฐานของการศึกษา.....	1
1.4 ขอบเขตของการศึกษา	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา	2
1.6 ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
บทที่ 2 ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการศึกษา.....	4
2.1 ภาษาจาวา.....	4
2.1.1 องค์ประกอบเทคโนโลยีจาวา	4
2.1.1.1 จาวา เวอร์ชวลแมชชีน (Virtual Machine).....	4
2.1.1.2 Java 2 Software Development Kit.....	4
2.1.1.3 จาวา รันไทม์ เอ็นไวรอนเมนต์	5
2.2 ฐานข้อมูล	6

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.2.1 องค์ประกอบของฐานข้อมูล	6
2.2.2 รูปแบบของระบบฐานข้อมูล	7
2.2.3 ชนิดของข้อมูล.....	8
2.2.4 เขตข้อมูล	8
2.2.5 ระเบียบ	8
2.2.6 สถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูล.....	9
2.3 เอชทีทีพี	9
บทที่ 3 การวิเคราะห์และออกแบบระบบ	11
3.1 ความต้องการของระบบ.....	11
3.1.1 ความต้องการหลักของระบบ	11
3.1.2 ความต้องการรองของระบบ	11
3.2 ยูสเคส ไดอะแกรม.....	12
3.3 ยูสเคส เดรสคริปชัน	13
3.3.1 ยูสเคส เดรสคริปชันของยูสเคสถืออกอิน	13
3.3.2 ยูสเคส เดรสคริปชันของยูสเคสค้นหา.....	14
3.3.3 ยูสเคส เดรสคริปชันของยูสเคสจองคิว.....	15
3.3.4 ยูสเคส เดรสคริปชันของยูสเคสเรียกดูตารางการจองคิว.....	16
3.3.5 ยูสเคส เดรสคริปชันของยูสเคสการลบคิว.....	17
3.3.6 ยูสเคส เดรสคริปชันการประกาศหาทีมคู่แข่ง.....	18

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.3.7 ยูสเคส เทรสคริปชันการประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม	19
3.3.8 ยูสเคส เทรสคริปชันการประกาศหาทีม	20
3.3.9 ยูสเคส เทรสคริปชันการสร้างทีม	21
3.3.10 ยูสเคส เทรสคริปชันลงทะเบียนสนามฟุตบอล	22
3.3.11 ยูสเคส เทรสคริปชันเข้าร่วมการแข่งขัน	23
3.3.12 ยูสเคส เทรสคริปชันแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล	24
3.3.13 ยูสเคส เทรสคริปชันของการจัดการโปรโมชัน	25
3.3.14 ยูสเคส เทรสคริปชันของการจัดการแข่งขัน	26
3.3.15 ยูสเคส เทรสคริปชันของการอัปเดตข่าวสาร	28
3.3.16 ยูสเคส เทรสคริปชันของการสมัครสมาชิก	29
3.3.17 ยูสเคส เทรสคริปชันของการแสดงสนามฟุตบอล	30
3.3.18 ยูสเคส เทรสคริปชันของการยืนยันสนามฟุตบอล	31
3.4 แผนภาพกิจกรรม	32
3.4.1 แผนภาพกิจกรรมของสื่อออนไลน์	32
3.4.2 แผนภาพกิจกรรมของการค้นหา	33
3.4.3 แผนภาพกิจกรรมของการจองคิว	34
3.4.4 แผนภาพกิจกรรมของเรียกดูตารางคิว	35
3.4.5 แผนภาพกิจกรรมของลบคิว	36
3.4.6 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาทีมคู่แข่ง	37
3.4.7 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม	38

VI

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4.8 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาทีม.....	39
3.4.9 แผนภาพกิจกรรมของสร้างทีม	40
3.4.10 แผนภาพกิจกรรมของลงทะเบียนสนามฟุตบอล.....	41
3.4.11 แผนภาพกิจกรรมของเข้าร่วมการแข่งขัน	42
3.4.12 แผนภาพกิจกรรมของแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล	43
3.4.13 แผนภาพกิจกรรมของจัดการ โปร โมชั่น	44
3.4.14 แผนภาพกิจกรรมของจัดการแข่งขัน	45
3.4.15 แผนภาพกิจกรรมของอัปเดตข่าวสาร	46
3.4.16 แผนภาพกิจกรรมของสมัครสมาชิก	47
3.4.17 แผนภาพกิจกรรมของแสดงสนามฟุตบอล	48
3.4.18 แผนภาพกิจกรรมของจัดการสิทธิ์สมาชิก.....	49
3.5 คลาสไดอะแกรม	50
3.6 แผนภาพลำดับ	51
3.6.1 แผนภาพลำดับของการล็อกอิน.....	51
3.6.2 แผนภาพลำดับของการค้นหา	51
3.6.3 แผนภาพลำดับของการจองคิว	52
3.6.4 แผนภาพลำดับของการเรียกดูตารางการจองคิว	52
3.6.5 แผนภาพลำดับของการลบคิว	53
3.6.6 แผนภาพลำดับของการประกาศหาคู่แข่ง	53
3.6.7 แผนภาพลำดับของการประกาศหาผู้เล่น	54

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.6.8 แผนภาพลำดับของการประกาศหาทีม.....	54
3.6.9 แผนภาพลำดับของการสร้างทีม	55
3.6.10 แผนภาพลำดับของการลงทะเบียนสนามฟุตบอล.....	55
3.6.11 แผนภาพลำดับของการเข้าร่วมการแข่งขัน	56
3.6.12 แผนภาพลำดับของการแก้ไขสนามฟุตบอล	56
3.6.13 แผนภาพลำดับของการจัดการโปรโมชัน.....	57
3.6.14 แผนภาพลำดับของการจัดการแข่งขัน.....	57
3.6.15 แผนภาพลำดับของการอัปเดตข่าวสาร	58
3.6.16 แผนภาพลำดับของการสมัครสมาชิก.....	58
3.6.17 แผนภาพลำดับของการแสดงสนามฟุตบอล	59
3.6.18 แผนภาพลำดับของการจัดการสิทธิ์สมาชิก.....	59
3.7 เอ็นดีดี รีเสิร์ชชีฟ โคอะแกรม.....	60
3.8 พจนานุกรมข้อมูล.....	61
3.8.1 พจนานุกรมข้อมูลของตารางข้อมูลล็อกอิน	61
3.8.2 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการจอง.....	61
3.8.3 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสิ่งอำนวยความสะดวก.....	62
3.8.4 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการคุยตอบโต้	62
3.8.5 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสนามฟุตบอล.....	63
3.8.6 พจนานุกรมข้อมูลของตารางค้นหาทีมคู่แข่ง	64
3.8.7 พจนานุกรมข้อมูลของตารางค้นหาผู้เล่น	65

VIII

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.8.8 พจนานุกรมข้อมูลของตารางแผนที่สนามฟุตบอล.....	66
3.8.9 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสถิติการแข่งขัน.....	66
3.8.10 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสมาชิก	67
3.8.11 พจนานุกรมข้อมูลของตารางข้อความ.....	68
3.8.12 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสมาชิกในทีม	69
3.8.13 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสะสมแต้ม.....	69
3.8.14 พจนานุกรมข้อมูลของตาราง โปร โมชั่นสะสมแต้ม	70
3.8.15 พจนานุกรมข้อมูลของตาราง โปร โมชั่นลดราคา.....	70
3.8.16 พจนานุกรมข้อมูลของตารางทีม.....	71
3.8.17 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการแข่งขัน	71
3.8.18 พจนานุกรมข้อมูลของตารางคู่ต่อสู้แบบลีก.....	72
3.8.19 พจนานุกรมข้อมูลของตารางคู่ต่อสู้แบบคัดออก.....	73
3.9 ตัวอย่างหน้าจอกการทำงาน.....	74
บทที่ 4 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	84
4.1 ผลจากการดำเนินการ.....	84
4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	84
4.3 แนวทางในการดำเนินงานในอนาคต	85
บรรณานุกรม.....	86
ประวัติผู้เขียน	87

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงคำอธิบายยูสเคสล็อกอิน.....	13
3.2 แสดงคำอธิบายยูสเคสค้นหา.....	14
3.3 แสดงคำอธิบายยูสเคสจองคิว.....	15
3.4 แสดงคำอธิบายยูสเคสเรียกดูตารางการจองคิว.....	16
3.5 แสดงคำอธิบายยูสเคสการลบคิว.....	17
3.6 แสดงคำอธิบายยูสเคสการประกาศหาทีมคู่แข่ง.....	18
3.7 แสดงคำอธิบายยูสเคสการประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม.....	19
3.8 แสดงคำอธิบายยูสเคสการประกาศหาทีม.....	20
3.9 แสดงคำอธิบายยูสเคสการสร้างทีม.....	21
3.10 แสดงคำอธิบายยูสเคสลงทะเบียนสนามฟุตบอล.....	22
3.11 แสดงคำอธิบายยูสเคสเข้าร่วมการแข่งขัน.....	23
3.12 แสดงคำอธิบายยูสเคสแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล.....	24
3.13 แสดงคำอธิบายยูสเคสการจัดการโปรโมชัน.....	25
3.14 แสดงคำอธิบายยูสเคสการจัดการแข่งขัน.....	26
3.15 แสดงคำอธิบายยูสเคสการอัปเดตข่าวสาร.....	28
3.16 แสดงคำอธิบายยูสเคสการสมัครสมาชิก.....	29
3.17 แสดงคำอธิบายยูสเคสการแสดงสนามฟุตบอล.....	30
3.18 แสดงคำอธิบายยูสเคสการยืนยันสนามฟุตบอล.....	31
3.19 พจนานุกรมข้อมูลของตารางข้อมูลล็อกอิน.....	61
3.20 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการจอง.....	61

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่	หน้า
3.21 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสิ่งอำนวยความสะดวก	62
3.22 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการหยุดข้อโต้	62
3.23 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสนามฟุตบอล	63
3.24 พจนานุกรมข้อมูลของตารางค้นหาทีมคู่แข่ง.....	64
3.25 พจนานุกรมข้อมูลของตารางค้นหาผู้เล่น	65
3.26 พจนานุกรมข้อมูลของตารางแผนที่สนามฟุตบอล	66
3.27 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสถิติการแข่งขัน	66
3.28 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสมาชิก	67
3.29 พจนานุกรมข้อมูลของตารางข้อความ	68
3.30 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสมาชิกในทีม	69
3.31 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสะสมแต้ม	69
3.32 พจนานุกรมข้อมูลของตารางโปรโมชันสะสมแต้ม.....	70
3.33 พจนานุกรมข้อมูลของตารางโปรโมชันลดราคา	70
3.34 พจนานุกรมข้อมูลของตารางทีม	71
3.35 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการแข่งขัน.....	71
3.36 พจนานุกรมข้อมูลของตารางคู่ต่อสู้แบบลีก	72
3.37 พจนานุกรมข้อมูลของตารางคู่ต่อสู้แบบคัพคัพ	73

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
3.1 ยูสเคส ไคอะแกรมของระบบ.....	12
3.2 แผนภาพกิจกรรมของล็อกอิน.....	32
3.3 แผนภาพกิจกรรมของการค้นหา.....	33
3.4 แผนภาพกิจกรรมของการจองคิว.....	34
3.5 แผนภาพกิจกรรมของเรียกดูตารางคิว.....	35
3.6 แผนภาพกิจกรรมของลบคิว.....	36
3.7 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาทีมคู่แข่ง.....	37
3.8 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม.....	38
3.9 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาทีม.....	39
3.10 แผนภาพกิจกรรมของสร้างทีม.....	40
3.11 แผนภาพกิจกรรมของลงทะเบียนสนามฟุตบอล.....	41
3.12 แผนภาพกิจกรรมของเข้าร่วมการแข่งขัน.....	42
3.13 แผนภาพกิจกรรมของแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล.....	43
3.14 แผนภาพกิจกรรมของการจัดการโปรโมชัน.....	44
3.15 แผนภาพกิจกรรมของการจัดการแข่งขัน.....	45
3.16 แผนภาพกิจกรรมของอัปเดตข่าวสาร.....	46
3.17 แผนภาพกิจกรรมของสมัครสมาชิก.....	47
3.18 แผนภาพกิจกรรมของแสดงสนามฟุตบอล.....	48
3.19 แผนภาพกิจกรรมของการจัดการสิทธิ์สมาชิก.....	49
3.20 แผนภาพคลาสไคอะแกรม.....	50

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.21 แผนภาพลำดับของการถือกิน	51
3.22 แผนภาพลำดับของการค้นหา.....	51
3.23 แผนภาพลำดับของการจ้องคิ้ว.....	52
3.24 แผนภาพลำดับของการเรียกดูตารางการจ้องคิ้ว.....	52
3.25 แผนภาพลำดับของการลบคิ้ว.....	53
3.26 แผนภาพลำดับของการประกาศหาคู่แข่ง	53
3.27 แผนภาพลำดับของการประกาศหาผู้เล่น	54
3.28 แผนภาพลำดับของการประกาศหาทีม	54
3.29 แผนภาพลำดับของการสร้างทีม	55
3.30 แผนภาพลำดับของการลงทะเบียนสนามฟุตบอล.....	55
3.31 แผนภาพลำดับของการเข้าร่วมการแข่งขัน.....	56
3.32 แผนภาพลำดับของการเข้าร่วมการแข่งขัน.....	56
3.33 แผนภาพลำดับของการจัดการ โปร โมชั่น.....	57
3.34 แผนภาพลำดับของการจัดการแข่งขัน.....	57
3.35 แผนภาพลำดับของการอัพเดทข่าวสาร	58
3.36 แผนภาพลำดับของการสมัครสมาชิก.....	58
3.37 แผนภาพลำดับของการแสดงสนามฟุตบอล.....	59
3.38 แผนภาพลำดับของการจัดการสิทธิ์สมาชิก	59
3.39 เอ็นตีตี้ รีเลชั่น ไดอะแกรมของระบบ	60
3.40 ตัวอย่างหน้าจอการดูตารางคิ้ว.....	74

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.41 ตัวอย่างหน้าจอกำหนดวงเงิน 75	75
3.42 ตัวอย่างหน้าจอแก้ไขข้อมูลส่วนตัว 75	75
3.43 ตัวอย่างหน้าจอกู้เงิน 75	75
3.44 ตัวอย่างหน้าจอลงทะเบียนสมาชิก 77	77
3.45 ตัวอย่างหน้าจอลงทะเบียนสมาชิก 78	78
3.46 ตัวอย่างหน้าจอลงทะเบียนสมาชิก 75	75
3.47 ตัวอย่างหน้าจอค้นหาสมาชิก 79	79
3.48 ตัวอย่างหน้าจอแสดงรายละเอียดสมาชิก 80	80
3.49 ตัวอย่างหน้าจอแสดงรายละเอียดการแข่งขัน 81	81
3.50 ตัวอย่างหน้าจอแสดงรายละเอียดการแข่งขัน 81	81
3.51 ตัวอย่างหน้าจอแสดงรายละเอียดการแข่งขัน 82	82
3.52 ตัวอย่างหน้าจอจัดการการแข่งขัน 82	82
3.53 ตัวอย่างหน้าจอแสดงผลการแข่งขัน 83	83

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากในปัจจุบันในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลมีผู้ที่ชื่นชอบเล่นกีฬาฟุตบอลเป็นจำนวนมาก ในขณะที่สนามกีฬาฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลมีปริมาณไม่เพียงพอต่อความต้องการ และไม่เอื้ออำนวยต่อการแข่งขัน จึงทำให้เกิดธุรกิจสนามฟุตบอลเช่าขึ้นมาเพื่อรองรับต่อจำนวนคนที่เล่นกีฬามากขึ้น โดยผู้ใช้บริการจะต้องโทรศัพท์หรือเดินทางไปยังสถานที่นั้นเพื่อจองสนาม ทำให้เสียเวลาในกรณีที่ผู้ใช้บริการไม่มีข้อมูลรายละเอียดของสนามฟุตบอลเช่าเพียงพอ และข้อมูลของสนามที่มีอยู่นั้นก็กระจัดกระจายทำให้ยากต่อการหาและเปรียบเทียบจึงมีแนวทางแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วย โดยมีการจัดสร้างระบบการเช่าสนามฟุตบอล เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการ และเจ้าของสนามในด้านข้อมูลของสนาม รายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับสนามฟุตบอลเช่า การจัดการจอง การจัดการการแข่งขัน เส้นทางการเดินทางไปที่สนามฟุตบอล และการเช่าสนามฟุตบอล จึงเป็นทางเลือกใหม่ในการจองและทำให้เกิดความสะดวกสบายแก่ผู้ใช้บริการสนามฟุตบอลเช่า

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อสร้างระบบจองสนามฟุตบอลผ่านทางเว็บไซต์ มีรายละเอียดของสนามฟุตบอลเช่าต่างๆที่ได้ลงโฆษณาไว้และให้บริการจองคิวผ่านทางเว็บไซต์ อันจะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการจองสนามฟุตบอลและเจ้าของสนามฟุตบอล ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการแข่งขันในเชิงธุรกิจนำมาซึ่งผลดีต่อผู้ใช้บริการ

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

ปัจจุบันนโยบายภาครัฐ หรือหน่วยงานรัฐทั้งอดีตและปัจจุบันไม่จริงจังต่อการสร้างสภาพที่ดีให้ประชาชนจึงมองผ่านการสร้างสนามกีฬา หรือสวนสาธารณะเพื่อรองรับการออกกำลังกายของคนในชุมชนในขณะเดียวสถานที่ราชการบางแห่ง มีสนามกีฬาไว้เพียงเพื่อบริการคนในองค์กรหรือบางแห่งปล่อยให้ดินรกร้าง วางเปล่าไม่ทำประโยชน์ แต่ประชาชนและเยาวชนใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท้องถิ่นส่วนใหญ่ไม่มีพื้นที่ส่วนกลางรองรับในการทำกิจกรรมการออกกำลังกายจึงเกิดธุรกิจสนามฟุตบอลให้เช่าเกิดขึ้นมากมาย ซึ่งเป็นทางเลือกใหม่ให้กับผู้ที่สนใจกีฬาฟุตบอล

จากปัญหาข้างต้นนำมาซึ่งการจัดการในเรื่องการจอง ข้อมูลรายละเอียด การโฆษณาที่ยังไม่ดีพอ ทำให้ผู้ใช้บริการละเอียดบริการดังกล่าว เพราะความยุ่งยาก และรายละเอียดข้อมูลที่จะนำมาเปรียบเทียบระหว่างสนามไม่พอ ผู้จัดทำจึงเลือกที่จะทำโครงการเกี่ยวกับระบบการจองสนามฟุตบอลเช่า เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจองคิวให้มากขึ้น และยังเป็นทางเลือกให้กับผู้ใช้ เพราะอินเทอร์เน็ตนั้นเข้ามามีบทบาทกับการดำเนินชีวิตมากขึ้น

สำหรับการจองสนามฟุตบอลเช่าสามารถทำได้ 3 ช่องทาง คือ ผ่านอินเทอร์เน็ต, มือถือ, เดินทางไปยังสถานที่ แต่สำหรับ โครงการนี้เลือกที่จะใช้ช่องทางผ่านทางอินเทอร์เน็ต

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

ระบบสามารถให้ข้อมูลรายละเอียดของสนามฟุตบอลเช่าได้ เพื่อที่ผู้ใช้นำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการตัดสินใจเลือกเช่าสนามฟุตบอลซึ่งระบบจะจัดเก็บรายละเอียดของสนามฟุตบอลของแต่ละสถานที่ แล้วนำมาแสดงผลโดยแยกตามประเภท ผู้ใช้สามารถเลือกวันเวลาที่ใช้ในการจอง หากขาดคู่แข่งในการลงสนาม ผู้ใช้ก็ยังสามารถประกาศหาคู่แข่งและยังสามารถประกาศหาผู้เข้าร่วมทีมผ่านทางระบบ โดยเลือกตำแหน่งตามที่ต้องการ ในส่วนของผู้ที่เป็นเจ้าของสนามสามารถสร้างตารางการจองได้และสร้างตารางการแข่งขันได้ผ่านทางระบบ นอกจากนี้ระบบยังมีบริการในการค้นหาข้อมูลให้กับผู้ใช้ โดยสามารถให้ข้อมูลสถานที่ของสนามฟุตบอลเช่าที่อยู่ใกล้เคียงกับผู้ใช้บริการพร้อมกับคำนวณระยะทางระหว่างสนามฟุตบอลเช่ากับจุดที่อยู่บริเวณใกล้เคียงผู้ใช้บริการ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการศึกษา

ระบบจองสนามฟุตบอลเช่าสามารถที่จะเพิ่มทางเลือกในการจองสนามฟุตบอลจากปกติ ซึ่งจะจองทางโทรศัพท์ หรือ ไปจอง ณ สนามฟุตบอลเช่า และยังอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ โดยในระบบได้รวบรวมข้อมูลของสนามฟุตบอลเช่าหลายๆสนามไว้ ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของแต่ละสนาม เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจเลือกจอง เจ้าของสนามก็จัดการกับสนามได้ง่ายขึ้นโดยสามารถสร้างตารางการจอง และตารางการแข่งขัน อีกทั้งยังเป็นการสนับสนุนให้ผู้คนหันมาเล่นกีฬามากขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ขั้นตอนของการศึกษา

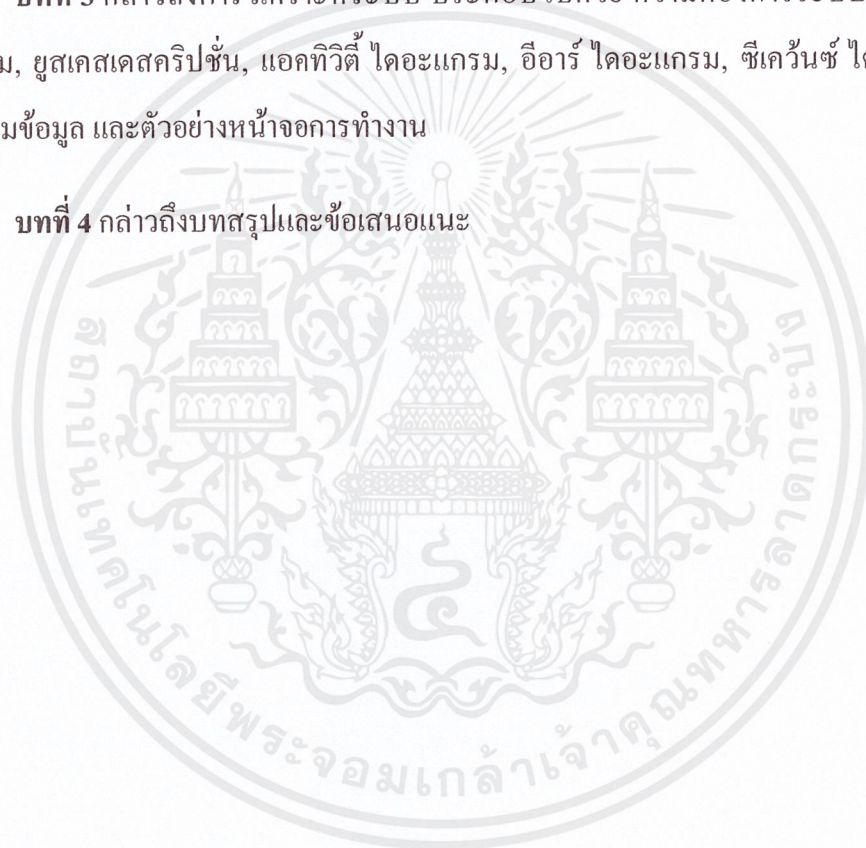
โครงการนี้แบ่งการศึกษาออกเป็น 4 บทด้วยกัน ประกอบไปด้วย

บทที่ 1 กล่าวถึง ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา สมมติฐานของการศึกษา ขอบเขตของการศึกษา ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการศึกษาและขั้นตอนการศึกษา

บทที่ 2 กล่าวถึงทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในโครงการ ซึ่งประกอบไปด้วย ทฤษฎีภาษาจาวา และทฤษฎีฐานข้อมูล

บทที่ 3 กล่าวถึงการวิเคราะห์ระบบ ประกอบไปด้วย ความต้องการระบบ, ยูสเคส ไคอะแกรม, ยูสเคสเดสคริปชัน, แอคทิวิตี ไคอะแกรม, อีอาร์ ไคอะแกรม, ซีควีนซ์ ไคอะแกรม, พจนานุกรมข้อมูล และตัวอย่างหน้าจอการทำงาน

บทที่ 4 กล่าวถึงบทสรุปและข้อเสนอแนะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการศึกษา

2.1 ภาษาจาวา

คุณลักษณะของ โปรแกรมเชิงออบเจ็ค

- การห่อหุ้ม เป็นกระบวนการที่สามารถซ่อนรายละเอียดการทำงานของข้อมูลภายใน ไม่ให้ภายนอกสามารถมองเห็นได้และเมื่อภายนอกมองไม่เห็นรายละเอียดที่ถูกซ่อนอยู่ก็จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขรายละเอียดที่อยู่ภายใน
- การสืบทอด เป็นการสร้างสิ่งใหม่เพิ่มเติมจากสิ่งเดิม หากมีคุณสมบัติโดยอยู่แล้วก็ไม่จำเป็นต้องสร้างขึ้นใหม่ แต่สามารถสืบทอดคุณสมบัตินั้นมาจากสิ่งเดิมและจะสร้างคุณสมบัติเพิ่มเติมได้เมื่อคุณสมบัติใหม่ไม่เคยมีมาก่อน
- การพ้องรูป เป็นการบอกแบบเดียว แต่ได้รับการตอบสนองหลายรูปแบบ

2.1.1 องค์ประกอบเทคโนโลยีจาวา

2.1.1.1 จาวา เวอร์ชวลแมชชีน (Virtual Machine)

ภาษาจาวานำแนวคิดการสร้างเครื่องจักรสมมุติมาใช้ โดยมีคอมพิวเตอร์ทำการแปลภาษาให้เป็นโปรแกรมของ จาวา เวอร์ชวลแมชชีน แล้วนำโปรแกรมนั้นมาทำงานด้วย จาวา อินเตอร์พรีเตอร์ ที่จำลองเครื่องจักรสมมุติของภาษาจาวา

โปรแกรมภาษาจาวาเมื่อถูกคอมไพล์โดย จาวา คอมไพล์เลอร์ จะอยู่ในรูปของจาวา คลาส แล้วนำไปทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ใดๆที่มี จาวา อินเตอร์พรีเตอร์ ซึ่งหมายถึง สามารถทำงานได้บนเครื่องที่มีระบบปฏิบัติการหรือหน่วยประมวลผลต่างกัน ได้

2.1.1.2 Java 2 Software Development Kit

เป็นชุดพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษาจาวาซึ่งมีเครื่องมือช่วยสำหรับนักพัฒนาโปรแกรม และโปรแกรมสนับสนุน โดยแบ่งรูปแบบการทำงานของโปรแกรมที่สร้างจากภาษาจาวาออกเป็น 3 ส่วน

Java 2 Platform Micro Edition หมายถึงรูปแบบสภาวะการทำงานของโปรแกรมที่สร้างจากภาษาจาวาแต่เหมาะสมสำหรับการใช้งานบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ขนาดเล็ก

Java 2 Platform Standard Edition หมายถึงรูปแบบสภาวะการทำงานของโปรแกรมที่สร้างจากภาษาจาวาที่ทำงานบนคอมพิวเตอร์ทั่วไปในลักษณะ Stand alone

- **โปรแกรมจาวาประยุกต์** คือ ลักษณะการทำงานในแบบทั่วไปสามารถติดตั้งและทำงานในทุกเครื่องที่ถูกติดตั้งติดตั้งจาวาเวอร์ชวลแมชชีน
- **จาวาแอปเพล็ต** คือ ลักษณะการทำงานของโปรแกรมที่ต้องทำงานบนพื้นที่ใช้งานบราวเซอร์อีกที่ซึ่งบราวเซอร์จะต้องติดตั้งจาวาเวอร์ชวลแมชชีนไว้รองรับการทำงาน
- **จาวาบีน** คือ รูปแบบของชิ้นส่วนโปรแกรมที่สร้างขึ้นมานำไปใช้พัฒนาโปรแกรมหรือใช้เพื่อทำงานร่วมภายในโปรแกรมอื่น

Java 2 Platform Enterprise Edition คือรูปแบบสภาวะการทำงานของโปรแกรมที่สร้างจากภาษาจาวาที่ทำงานบนคอมพิวเตอร์ระดับเซิร์ฟเวอร์เพื่อรองรับการใช้งานจากผู้ใช้จำนวนมาก

- **จาวาเซิร์ฟเล็ต** คือ โปรแกรมสร้างจากภาษาจาวาตามรูปแบบการสร้างเซิร์ฟเล็ตการใช้งานต้องติดตั้งบนเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่สนับสนุนการทำงานเมื่อเซิร์ฟเล็ตถูกเรียกใช้จากบราวเซอร์เซิร์ฟเล็ตจะทำงาน โดยอาศัยติดตั้งจาวาเวอร์ชวลแมชชีนบนเครื่องเว็บเซิร์ฟเวอร์และประมวลผลการทำงานให้ได้ข้อมูลเพื่อจัดส่งไปให้ผู้เรียกใช้จากบราวเซอร์ต่อไปเซิร์ฟเล็ตถูกเรียกใช้จากผู้ใช้งานทางโพรโตคอลเอชทีทีพีและส่งผลลัพธ์เป็นข้อมูลเว็บ ไปยังบราวเซอร์ของผู้ใช้ที่
- **จาวาเซอเวอร์เพจ** คือ การใช้ภาษาจาวาและลักษณะสคริปต์ เขียนไว้เป็นส่วนหนึ่งของภาษาเอชทีเอ็มแอลและจัดเก็บไว้บนเว็บเซิร์ฟเวอร์เมื่อผู้ใช้เรียกใช้งานเว็บเพจส่วนที่เป็นจาวาเซอเวอร์เพจในเว็บเพจจะถูกคอมไพล์และประมวลผลผ่านจาวา เวอร์ชวลแมชชีนของเว็บเซิร์ฟเวอร์จากนั้นจะแทรกผลลัพธ์ที่ได้จากการประมวลผลลงในเว็บก่อนจัดส่งให้กับผู้เรียกดูต่อไป

2.1.1.3 จาวา รันไทม์ เอ็นไวรอนเมนต์

จะทำหน้าที่รันโปรแกรมไบท์โค้ดที่แปลมาจาก จาวา เวอร์ชวลแมชชีน โดยจะมีขั้นตอนการทำงานด้วยกันสามขั้นตอน

- โหลดโปรแกรมไบท์โค้ด เป็นการโหลดคลาสทุกคลาสที่จำเป็นต่อการรันโปรแกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ตรวจสอบโปรแกรมไบท์โค้ด ว่าโปรแกรมไบท์โค้ดถูกต้องตามข้อกำหนดจาวา เวอร์ชวลแมชชีน หรือไม่และ โปรแกรมต้องไม่มีคำสั่งที่สั่งงานแล้วทำให้เกิดข้อผิดพลาดกับระบบ
- รันโปรแกรมไบท์โค้ด โดยใช้รันไทม์อินเตอร์พรีเตอร์ โดยจาวา รันไทม์ เอ็นไวรอนเมนต์ จะประกอบด้วย จาวาเวอร์ชวลแมชชีนและ จาวา แอปพลิเคชัน โปรแกรมมีจิง อีเตอร์เฟส(จาวา เอพีไอ)ที่จะรวบรวมคลาสและอินเตอร์เฟสต่างๆที่จำเป็นต่อการใช้งานของโปรแกรมจาวา

2.2 ฐานข้อมูล

ระบบฐานข้อมูล คือ กลุ่มของข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันและถูกนำมาจัดเก็บในที่เดียวกัน โดยข้อมูลอาจเก็บไว้ในแฟ้มข้อมูลเดียวกันหรือแยกเก็บหลาย ๆ แฟ้มข้อมูล แต่ต้องมีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลเพื่อประสิทธิภาพในการจัดการข้อมูลในการจัดเก็บข้อมูลในระบบฐานข้อมูลมีข้อดีกว่าการจัดเก็บข้อมูลในระบบแฟ้มข้อมูลพอสรุปประเด็นหลัก

- หลีกเลี่ยงความขัดแย้งของข้อมูล
- ลดความซ้ำซ้อนของข้อมูล
- ผู้ใช้หลายคนสามารถใช้งานพร้อมกันได้
- กำหนดให้ข้อมูลมีรูปแบบที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน เพื่อให้ผู้ใช้ข้อมูลในฐานข้อมูลชุดเดียวกัน สามารถเข้าใจและสื่อสารถึงความหมายเดียวกัน
- กำหนดความปลอดภัยให้กับข้อมูลได้
- รักษาความถูกต้องของข้อมูลในฐานข้อมูลได้
- ตอบสนองต่อความต้องการใช้ข้อมูลในฐานข้อมูลในหลายรูปแบบ
- ข้อมูลเป็นอิสระจากโปรแกรมที่ใช้ข้อมูลนั้น ซึ่งส่งผลให้ผู้พัฒนาโปรแกรมสามารถแก้ไขโครงสร้างข้อมูล โดยไม่กระทบต่อโปรแกรมที่เรียกใช้งานโครงสร้างข้อมูลนั้น

2.2.1 องค์ประกอบของฐานข้อมูล

แอปพลิเคชันฐานข้อมูล เป็นแอปพลิเคชันที่สร้างไว้ให้ผู้ใช้งานสามารถติดต่อกับฐานข้อมูลได้อย่างสะดวก ซึ่งมีรูปแบบการติดต่อกับฐานข้อมูลแบบเมนูหรือกราฟิก โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับฐานข้อมูลเลยก็สามารถเรียกใช้งานฐานข้อมูลได้ เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบจัดการฐานข้อมูล ระบบจัดการฐานข้อมูล คือ กลุ่มโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ชนิดหนึ่ง ที่สร้างขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่บริหารฐานข้อมูลโดยตรง ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด เป็นเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้สามารถจะเข้าถึงข้อมูลได้โดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรับรู้เกี่ยวกับรายละเอียดภายในโครงสร้างฐานข้อมูล เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงระหว่างผู้ใช้ และโปรแกรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับระบบฐานข้อมูล **ดาต้าเบสเซิร์ฟเวอร์** คือ คอมพิวเตอร์ที่ให้บริการการจัดการฐานข้อมูล ซึ่งก็คือเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ระบบจัดการฐานข้อมูลทำงานอยู่นั่นเอง เพราะฉะนั้นควรเป็นคอมพิวเตอร์ที่มีความรวดเร็วในการทำงานสูงกว่าคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานโดยทั่วไป

ข้อมูล คือ เนื้อหาของข้อมูลที่ใช้งาน ซึ่งจะถูเก็บในหน่วยความจำของดาต้าเบสเซิร์ฟเวอร์ โดยจะถูกเรียกมาใช้งานจากระบบจัดการฐานข้อมูล

ผู้บริหารฐานข้อมูล คือ กลุ่มบุคคลที่ทำหน้าที่ดูแลข้อมูลผ่านระบบจัดการฐานข้อมูล ซึ่งจะควบคุมให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น นอกจากนี้ยังทำหน้าที่กำหนดสิทธิการใช้งานข้อมูล กำหนดในเรื่องความปลอดภัยของการใช้ พร้อมทั้งดูแลดาต้าเบสเซิร์ฟเวอร์ให้ทำงานอย่างปกติด้วย

2.2.2 รูปแบบของระบบฐานข้อมูล

ฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ เป็นการเก็บข้อมูลในรูปแบบที่เป็นตาราง หรือเรียกว่า รีเลชัน มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือเป็นแถว และเป็นคอลัมน์ การเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างตารางจะเชื่อมโยงโดยใช้เอททริบิวต์ หรือคอลัมน์ที่เหมือนกันทั้งสองตารางเป็นตัวเชื่อมโยงข้อมูล

ฐานข้อมูลแบบเครือข่าย ฐานข้อมูลแบบเครือข่ายจะเป็นการรวมระเบียบต่าง ๆ และความสัมพันธ์ระหว่างระเบียบแต่ละต่างกับฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ คือในฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์จะแฝงความสัมพันธ์เอาไว้โดยระเบียบที่มีความสัมพันธ์กันนั้นจะต้องมีค่าของข้อมูลในเอททริบิวต์ใดเอททริบิวต์หนึ่งเหมือนกันแต่ฐานข้อมูลแบบเครือข่าย จะแสดงความสัมพันธ์อย่างชัดเจน

ฐานข้อมูลแบบลำดับชั้น เป็นโครงสร้างที่จะจัดเก็บข้อมูลในลักษณะความสัมพันธ์แบบพ่อ-ลูก หรือเป็น โครงสร้างรูปแบบต้นไม้ข้อมูลที่จัดเก็บไว้ในที่นี้ คือ ระเบียบซึ่งประกอบด้วยค่าของเขตข้อมูลของเอนทิตีหนึ่ง ๆ

2.2.3 ชนิดของข้อมูล

- ข้อมูลแบบข้อความ เป็นข้อมูลที่เป็นอักขระในแบบข้อความ ซึ่งอาจหมายถึงตัวอักษร ตัวเลข สมการฯ แต่ไม่รวมภาพต่าง ๆ นำมารวมกัน โดยไม่มีรูปแบบที่แน่นอนในแต่ละระเบียน
- ข้อมูลแบบภาพลักษณะเป็นข้อมูลที่เป็นภาพซึ่งอาจเป็นภาพกราฟที่ถูกสร้างขึ้นจากข้อมูลแบบรูปแบบรูปภาพ หรือภาพวาด
- ข้อมูลแบบรูปแบบ เป็นข้อมูลที่รวมอักขระซึ่งอาจหมายถึงตัวอักษร ตัวเลข ซึ่งเป็นรูปแบบที่แน่นอนในแต่ละระเบียน
- ข้อมูลแบบเสียงเป็นข้อมูลที่เป็นเสียงการจัดเก็บก็จะเหมือนกับการจัดเก็บข้อมูลแบบภาพ คือคอมพิวเตอร์จะทำการแปลงเสียงเหล่านี้ให้คอมพิวเตอร์สามารถนำไปเก็บได้
- ข้อมูลแบบภาพและเสียง เป็นข้อมูลที่เป็นเสียงและรูปภาพที่ถูกจัดเก็บไว้ด้วยกัน เป็นการผสมผสานรูปภาพและเสียงเข้าด้วยกัน

2.2.4 เขตข้อมูล

ฟิลด์ คือ กลุ่มของอักขระที่สัมพันธ์กันตั้งแต่ 1 ตัวขึ้นไป ที่นำมารวมกันแล้วแสดงลักษณะหรือความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งฟิลด์แต่ละฟิลด์ยังแยกออกเป็นประเภทข้อมูลซึ่งจะบ่งบอกว่าในเขตฟิลด์นั้นบรรจุข้อมูลประเภทใดไว้สามารถแยกประเภทของฟิลด์ได้เป็นดังนี้

- ฟิลด์ตัวเลขประกอบด้วย อักขระที่เป็นตัวเลขซึ่งอาจเป็นเลขจำนวนเต็มหรือทศนิยมและอาจมีเครื่องหมายลบหรือบวก
- ฟิลด์ตัวอักษรประกอบด้วย อักขระที่เป็นตัวอักษรหรือช่องว่าง
- ฟิลด์อักขระประกอบด้วยอักขระซึ่งอาจจะเป็นตัวเลขหรือตัวอักษร

2.2.5 ระเบียน

ระเบียนหรือเรคอร์ด เป็น กลุ่มของฟิลด์ที่สัมพันธ์กันประกอบขึ้นมาจากข้อมูลพื้นฐานต่างประเภทกันรวมขึ้นมาเป็น ระเบียน ระเบียนจะประกอบด้วย ฟิลด์ ต่างประเภทกันอยู่รวมกันเป็นชุด ระเบียนแต่ละระเบียนจะมีฟิลด์ที่ใช้อ้างอิงถึงข้อมูลในระเบียนนั้น ๆ อย่างน้อย 1ฟิลด์เสมอ ฟิลด์ที่ใช้อ้างอิงนี้เรียกว่าคีย์ฟิลด์ ในทุกระเบียนจะมีฟิลด์หนึ่งที่ถูกใช้เป็นคีย์ฟิลด์ฟิลด์ที่ถูกใช้จะเป็นคีย์จะเป็นฟิลด์ที่มีค่าไม่ซ้ำกันในแต่ละระเบียน

2.2.6 สถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูล

ระดับภายนอก

ที่ระดับภายนอกของผู้ใช้งานแต่ละคนอาจจะเห็นข้อมูลมากน้อยต่างกันไปโดยไม่รู้ตัวแต่ที่จริงแล้วในฐานข้อมูลมีอะไรบ้าง แต่รูปแบบของข้อมูลที่เราเห็นในภายนอก จะเป็นรูปแบบของข้อมูลในระดับแนวคิด คือ เห็นเป็นตารางข้อมูลเหมือนกัน

ระดับแนวคิด

ข้อมูลในระดับนี้คือข้อมูลทั้งหมดที่อยู่ในฐานข้อมูล ซึ่งจะถูกแสดงตามแบบจำลองข้อมูลโดยไม่สนใจว่าข้อมูลจะถูกเก็บในคิสจริง ๆ อย่างไร และชื่อที่ใช้เรียกข้อมูล ก็อาจจะไม่เหมือนข้อมูลตัวเดียวกันในระดับภายนอกและระดับภายในก็ได้ สำหรับข้อมูลในรูปแบบระดับแนวคิดจะเรียงกันอยู่ในรูปแบบของตาราง นอกจากนี้ ระดับแนวคิดยังเป็นที่เก็บความสัมพันธ์ของข้อมูล และเงื่อนไขต่างๆ ที่ใช้ควบคุมการจัดเก็บข้อมูลให้เป็นไปอย่างถูกต้อง รวมทั้งนโยบายเกี่ยวกับความปลอดภัยของข้อมูลและสิทธิในการเข้าถึงฐานข้อมูลของผู้ใช้แต่ละคนด้วย

ระดับภายใน

เป็นระดับที่จัดเก็บข้อมูลด้วยโครงสร้างที่เหมาะสม ซึ่งมีผลต่อความเร็วและประสิทธิภาพในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ โดยโครงสร้างที่ใช้จัดเก็บข้อมูลอาจจะเป็นแผนภูมิต้นไม้ หรือจะใช้อินเด็กซ์ก็ได้ขึ้นอยู่กับค่าดาเบส แอดมินนิสเตรเตอร์ จะเห็นว่า โครงสร้างแบบใดเหมาะสม

2.3 เอชทีทีพี

เอชทีทีพี หรือเกณฑ์วิธีขนส่งข้อความหลายมิติ คือ โพรโทคอลในระดับชั้นโปรแกรมประยุกต์เพื่อการแจกจ่ายและการทำงานร่วมกันกับสารสนเทศใช้สำหรับการรับทรัพยากรที่เชื่อมโยงกับภายนอก ซึ่งนำไปสู่การจัดตั้งเว็ลด์ไวด์เว็บ

เอชทีทีพีเป็นมาตรฐานในการร้องขอและการตอบรับระหว่างเครื่องลูกข่ายกับเครื่องแม่ข่ายซึ่งเครื่องลูกข่ายคือผู้ใช้ปลายทางและเครื่องแม่ข่ายคือเว็บไซด์ เครื่องลูกข่ายจะสร้างการร้องขอเอชทีทีพีผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์เว็บครอว์เลอร์ หรือเครื่องมืออื่น ๆ ที่จัดว่าเป็นตัวแทนผู้ใช้ ส่วนเครื่องแม่ข่ายที่ตอบรับ ซึ่งเก็บบันทึกหรือสร้าง ทรัพยากรอย่างเช่น ไฟล์เอชทีเอ็มแอลหรือรูปภาพ จะเรียกว่าเครื่องให้บริการต้นทาง ในระหว่างตัวแทนผู้ใช้กับเครื่องให้บริการต้นทางอาจมีสื่อกลางหลายชนิด อาทิพร็อกซีเกตเวย์ และทูนเนลเอชทีทีพีไม่ได้จำกัดว่าจะต้องใช้ ทีซีพี/ไอพีหรือชุดเกณฑ์วิธีอินเทอร์เน็ต แม้ว่าจะเป็นการใช้งานที่นิยมมากที่สุดบนอินเทอร์เน็ตก็ตาม โดยแท้จริงแล้วเอชทีทีพีสามารถ "นำไปใช้ได้บนโพรโทคอลอินเทอร์เน็ตอื่น ๆ หรือบนเครือข่ายอื่นก็ได้" เอชทีทีพีคาดหวังเพียงแค่การสื่อสารที่เชื่อถือได้ นั่นคือโพรโทคอลที่มีการรับรองเช่นนั้นก็สามารใช้งานได้

ปกติเครื่องลูกข่ายเอชทีทีพีจะเป็นผู้ที่เริ่มสร้างการร้องขอก่อน โดยที่จะเปิดการเชื่อมต่อด้วยเกณฑ์วิธีควบคุมการขนส่งข้อมูล ไปยังพอร์ตเฉพาะของเครื่องแม่ข่าย เครื่องแม่ข่ายเอชทีทีพีที่เปิดรอรับอยู่ที่พอร์ตนั้น จะเปิดรอให้เครื่องลูกข่ายส่งข้อความร้องขอเข้ามาเมื่อได้รับการร้องขอแล้ว เครื่องแม่ข่ายจะตอบรับ ตามด้วยเนื้อหาของมันเองส่งไปด้วย เนื้อหานั้นอาจเป็นเพิ่มข้อมูลที่ร้องขอ ข้อความแสดงข้อผิดพลาด หรือข้อมูลอย่างอื่นเป็นทรัพยากรที่ถูกเข้าถึงด้วยเอชทีทีพีจะถูกระบุโดยใช้ ยูอาร์แอลหรือตัวระบุแหล่งทรัพยากรสากล โพรโทคอลได้กำหนดสิ่งที่จำเป็นจะต้องมีดังนี้

- ชนิดของการตรวจสอบข้อผิดพลาด ที่จะใช้
- วิธีบีบอัดข้อมูล
- วิธีที่ระบบที่ส่งข้อมูลรับรู้ว่ามันได้ส่งข้อมูลเสร็จแล้ว
- วิธีที่ระบบที่รับข้อมูลรับรู้ว่ามันได้รับข้อมูลแล้ว

คำสั่งร้องขอ

เอชทีทีพีได้กำหนดคำสั่งร้องขอไว้แปดคำสั่ง แสดงการกระทำที่ต้องการ เพื่อที่จะดำเนินการกับทรัพยากรที่ถูกระบุ สิ่งที่ทรัพยากรนั้นนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลที่มีอยู่ก่อนหรือสร้างขึ้นแบบพลวัตก็ตาม จะขึ้นอยู่กับการนำไปใช้งานของเครื่องแม่ข่าย ซึ่งบ่อยครั้งที่ทรัพยากรมักจะสอดคล้องกับไฟล์ หรือผลลัพธ์ส่งออกจากโปรแกรมข้างเคียงในเครื่องแม่ข่ายนั้น เครื่องให้บริการเอชทีทีพีจะต้องสามารถใช้คำสั่งเก็บและเสทได้เป็นอย่างดี

สถานะวาระของเอชทีทีพี

เอชทีทีพีเป็น โพรโทคอลที่จะไม่มีการระบุสถานะ ข้อดีของโพรโทคอลแบบนี้คือเครื่องแม่ข่ายไม่จำเป็นต้องดึงสารสนเทศอื่นมาจากผู้ใช้ในระหว่างการร้องขอ แต่สิ่งนี้ทำให้ผู้พัฒนาเว็บต้องใช้วิธีการอื่นเพื่อรักษาสถานะของผู้ใช้ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ที่ต้องการปรับแต่งเนื้อหาเว็บ ไซต์เว็บ แอปพลิเคชันจะต้องบันทึกติดตามกระบวนการต่าง ๆ ของผู้ใช้เป็นหน้าต่อหน้า หรือการล็อกอินเข้าสู่ระบบ ซึ่งจำเป็นต้องทราบว่าผู้ใช้นั้นอยู่ในสถานะล็อกอินหรือไม่ จึงจะส่งข้อความตอบรับได้อย่างเหมาะสม วิธีการที่เป็นปกติสำหรับปัญหานี้คือการรับและส่งคุกกี้ และวิธีการอื่นคือการสร้างเซสชันหรือตัวแปรวาระทางฝั่งเครื่องแม่ข่าย หรือใช้ตัวแปรซ่อนผ่านทางหน้าแบบฟอร์ม หรือใช้พารามิเตอร์ที่เข้ารหัส

บทที่ 3

การวิเคราะห์และออกแบบระบบ

3.1 ความต้องการของระบบ

3.1.1 ความต้องการหลักของระบบ

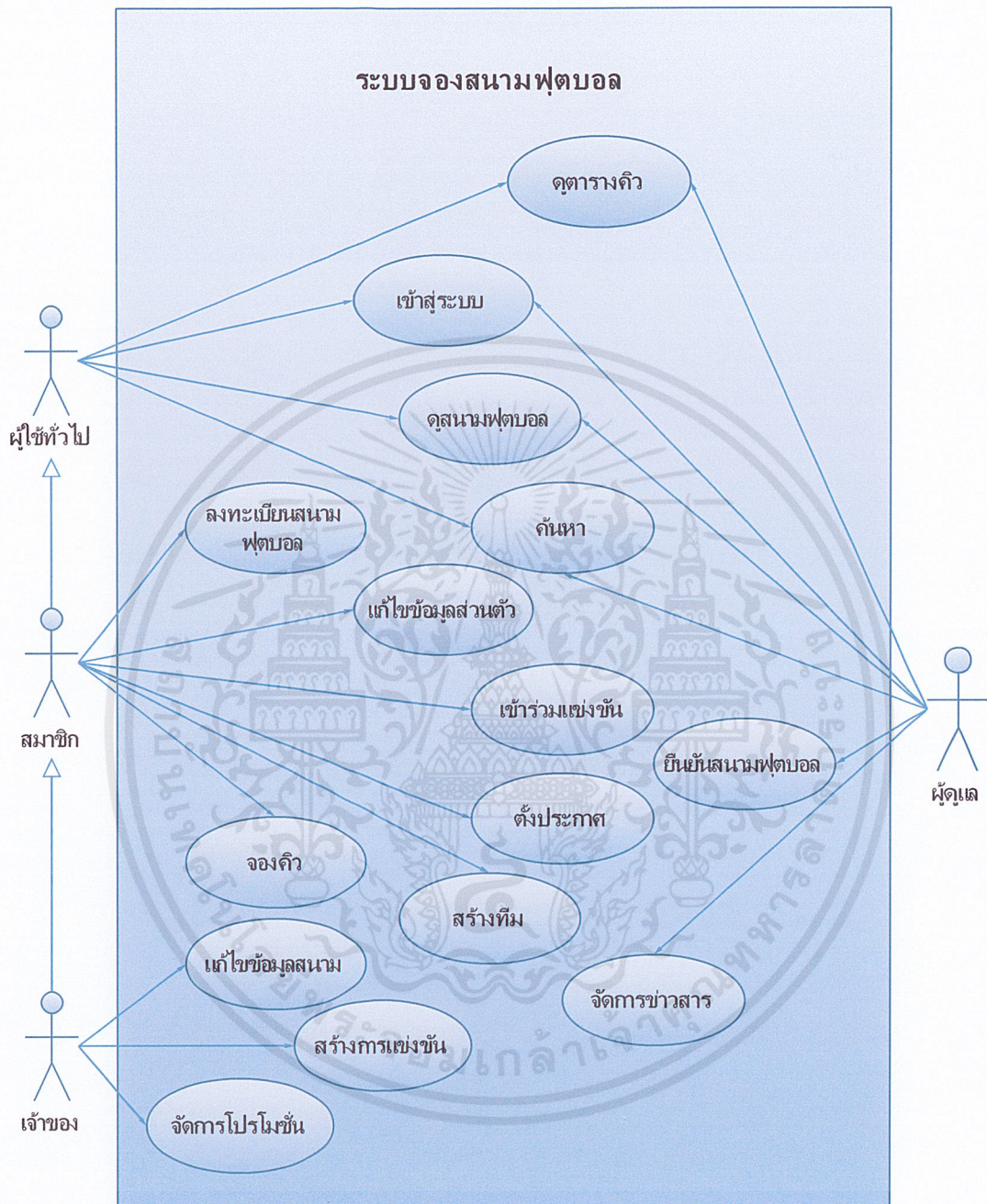
- ผู้ใช้สามารถค้นหาตำแหน่งของสนามฟุตบอลเช่า, สนามฟุตบอลที่มีการแข่งขัน, สนามฟุตบอลที่มีอยู่ในแต่ละพื้นที่, ประเภทของสนามฟุตบอลเช่า, ช่วงเวลาของสนามที่ว่าง
- เจ้าของสนามสามารถจัดตารางการแข่งขัน ตามประเภทที่กำหนดได้
- ระบบสามารถคำนวณระยะทางจากผู้ใช้ไปถึงสนามฟุตบอลเช่าได้
- ผู้ใช้ประกาศค้นหาทีมคู่แข่ง, ผู้เล่นเข้าร่วมทีมในตำแหน่งที่กำหนดผ่านระบบได้
- ผู้ใช้สามารถทำการจองสนามฟุตบอลในช่วงเวลาที่ผู้ใช้ต้องการผ่านระบบได้
- ผู้ใช้สามารถสมัครเข้าร่วมการแข่งขันผ่านระบบได้
- ระบบสามารถยืนยันสิทธิการจองสนามฟุตบอลได้
- ระบบสามารถแสดงตารางการจองของแต่ละสนามได้
- ระบบสามารถให้รายละเอียดผู้เล่นที่ประกาศหาทีมได้
- ระบบสามารถให้รายละเอียดข้อมูลเกี่ยวกับสนามฟุตบอลเช่าต่างๆ ได้
- แอดมินนิสเตรเตอร์และเจ้าของสนามสามารถอัปเดตข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้
- ผู้ใช้สามารถล็อกอินเข้าสู่ระบบได้
- เจ้าของสนามสามารถเปลี่ยนแปลงโปรโมชั่นได้
- เจ้าของสนามสามารถจัดการคิวการจองได้

3.1.2 ความต้องการรองของระบบ

- ระบบต้องใช้งานง่ายและไม่ซับซ้อนจนเกินไป
- ระบบมีการแจ้งเตือนเมื่อมีผู้ต้องการจองสนาม
- ระบบสามารถแสดงคะแนนโหวตจากผู้ที่เคยใช้สนามของแต่ละสนามได้
- ระบบสามารถรายงานผลการแข่งขันฟุตบอลของแต่ละลีกได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ยูสเคส ไดอะแกรม



รูปที่ 3.1 ยูสเคส ไดอะแกรมของระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ยูสเคส เดรสคริปชัน

3.3.1 ยูสเคส เดรสคริปชันของยูสเคสล็อกอิน

ตารางที่ 3.1 แสดงคำอธิบายยูสเคสล็อกอิน

ชื่อยูสเคส : เข้าสู่ระบบ	ลำดับที่ : 1	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : แอดมินนิสเตรเตอร์ , สมาชิก , เจ้าของสนาม	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : แอดมินนิสเตรเตอร์ , สมาชิก , เจ้าของสนามเข้าใช้งานระบบ		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อยืนยันสิทธิ์ในการเข้าใช้งานระบบ		
เงื่อนไข : -		
สิ่งกระตุ้น : แอดมินนิสเตรเตอร์ , สมาชิก , เจ้าของสนาม ทำการล็อกอินเข้าใช้งานระบบ		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : แอดมินนิสเตรเตอร์ , สมาชิก , เจ้าของสนาม อินคลูด : - เอ็กซ์เทนด : - เจอเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : 1. ผู้เกี่ยวข้องล็อกอินเข้าสู่ระบบโดยใส่ยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ด 2. ระบบตรวจสอบความถูกต้องของยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ด 3. ระบบอนุญาตให้เข้าสู่ระบบ		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : 2a. ใส่ยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ด 2a1. ระบบจะแจ้งเตือนว่าใส่ยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ดผิดและให้ใส่ใหม่อีกครั้ง		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2 ยูสเคส เดรสคริปชันของยูสเคสค้นหา

ตารางที่ 3.2 แสดงคำอธิบายยูสเคสค้นหา

ชื่อยูสเคส : ค้นหา	ลำดับที่ : 2	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : ผู้ใช้ , สมาชิก , เจ้าของสนาม , แอดมินนิสเตรเตอร์	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : ผู้ใช้ , สมาชิก , เจ้าของสนาม , แอดมินนิสเตรเตอร์ – ค้นหาข้อมูลที่ต้องการ		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อช่วยค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้รวดเร็วยิ่งขึ้น		
เงื่อนไข : -		
สิ่งกระตุ้น : ผู้ใช้ , สมาชิก , เจ้าของสนาม , แอดมินนิสเตรเตอร์ทำการค้นหาข้อมูลที่ต้องการ		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : ผู้ใช้ , สมาชิก , เจ้าของสนาม , แอดมินนิสเตรเตอร์ อินคลูด : - เอ็กซ์เทนส์ : - เจเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : 1. ผู้เกี่ยวข้องเลือกฟังก์ชันค้นหา 2. ผู้เกี่ยวข้องเลือกประเภทของข้อมูลที่ต้องการค้นหา 3. ระบบทำการดึงข้อมูลตามที่ผู้ใช้กำหนดมาแสดง		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : 3a. ผู้ใช้เลือกประเภทของข้อมูลที่ต้องการ 3a1. ระบบจะแจ้งเตือนว่าไม่พบข้อมูลดังกล่าว		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3 ยูสเคส เดสคริปชันของยูสเคสจองคิว

ตารางที่ 3.3 แสดงคำอธิบายยูสเคสจองคิว

ชื่อยูสเคส : จองคิว	ลำดับที่ : 3	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : สมาชิก , เจ้าของสนาม	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : สมาชิก , เจ้าของสนาม ทำการจองคิวสนามฟุตบอล		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อจองคิวสนามฟุตบอลตามวันและเวลาที่ต้องการ		
เงื่อนไข : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : สมาชิก , เจ้าของสนามต้องการจองคิวสนามฟุตบอลตามที่ต้องการ		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : สมาชิก , เจ้าของสนาม อินคลูด : - เอ็กซ์เทนด : - เจเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : 1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันการจอง 2. ผู้เกี่ยวข้องเลือกวันและเวลาที่ต้องการจอง 3. ระบบทำการเช็คที่สามารถจองได้หรือไม่ 4. ระบบทำการบันทึกข้อมูลการจองลงสู่ฐานข้อมูล		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : 3a. ผู้ใช้ทำการจองสนามฟุตบอล 3a1. ระบบจะแจ้งเตือนว่าไม่สามารถจองได้โปรดตรวจสอบช่วงเวลาที่ต้องการจอง		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.4 ยุสเคส เดรสคริปชันของยุสเคสเรียกดูตารางการจอกิว

ตารางที่ 3.4 แสดงคำอธิบายยุสเคสเรียกดูตารางการจอกิว

ชื่อยุสเคส : เรียกดูตารางการจอกิว	ลำดับที่ : 4	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : ผู้ใช้ , สมาชิก , เจ้าของสนาม	ชนิดของยุสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : ผู้ใช้ , สมาชิก , เจ้าของสนาม เรียกดูตารางการจอกิวตามวันที่เลือก		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อเรียกดูตารางการจอกิวตามวันที่ต้องการ		
เงื่อนไข :-		
สิ่งกระตุ้น : ผู้ใช้ , สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องการดูตารางการจอกิว		
ชนิด :-		
ความสัมพันธ์ :		
ความเกี่ยวข้อง : ผู้ใช้ , สมาชิก , เจ้าของสนาม		
อินคลูด :-		
เอ็กซ์เทนค์ :-		
เจอนเออร์ลไลเซชัน :-		
เหตุการณ์ :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เกี่ยวข้องเลือกสนามฟุตบอลที่ต้องการ 2. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันตารางการจอกิว 3. ทำการเลือกวัน ที่ต้องการดูตารางจอกิว 4. ระบบทำการดึงข้อมูลมาแสดงตามทีเลือก 		
เหตุการณ์ย่อย :-		
ข้อยกเว้น :-		

3.3.5 ยูสเคส เดรสคริปชันของยูสเคสการลบคิว

ตารางที่ 3.5 แสดงคำอธิบายยูสเคสการลบคิว

ชื่อยูสเคส : การลบคิว	ลำดับที่ : 5	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : สมาชิก , เจ้าของสนาม	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : สมาชิก , เจ้าของสนาม ทำการลบคิวการจอง		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อลบคิวการจองที่ไม่ต้องการ		
เงื่อนไข : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องการลบคิวการจอง		
ชนิด :-		
ความสัมพันธ์ :		
ความเกี่ยวข้อง : สมาชิก , เจ้าของสนาม		
อินคลูด :-		
เอ็กซ์เทนด :-		
เจเนอรัลไลเซชัน :-		
เหตุการณ์ :		
1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันการจองในส่วนของตนเอง		
2. ทำการเลือกลบคิวการจอง ที่ต้องการลบ		
3. ระบบทำการลบคิวการจอง ออกจากฐานข้อมูล		
เหตุการณ์ย่อย :-		
ข้อยกเว้น :-		

3.3.6 ยูสเคส เดสคริป์ชันการประกาศหาทีมคู่แข่ง

ตารางที่ 3.6 แสดงคำอธิบายยูสเคสการประกาศหาทีมคู่แข่ง

ชื่อยูสเคส : การประกาศหาทีมคู่แข่ง	ลำดับที่ : 6	ระดับความสำคัญ : ปานกลาง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : สมาชิก , เจ้าของสนาม	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องการประกาศหาทีมคู่แข่ง		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อประกาศหาทีมคู่แข่ง		
เงื่อนไข : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : สมาชิก , เจ้าของสนามต้องการหาทีมคู่แข่ง		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : สมาชิก , เจ้าของสนาม อินคลูด : - เอ็กซ์เทนด : - เจอเนอร์รัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : 1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันการประกาศ 2. เลือกฟังก์ชันการประกาศหาทีมคู่แข่ง 3. ทำการกรอกรายละเอียดที่เราต้องการ 4. ระบบทำการบันทึกลงสู่ฐานข้อมูล 5. ระบบดึงข้อมูลขึ้นประกาศในส่วนของการหาทีมคู่แข่ง		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : -		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.8 ยูสเคส เดสคริปชันการประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม

ตารางที่ 3.8 แสดงคำอธิบายยูสเคสการประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม

ชื่อยูสเคส : การประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม	ลำดับที่ : 7	ระดับความสำคัญ : ปานกลาง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : สมาชิก , เจ้าของสนาม	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องการหาผู้เล่นเข้าทีม		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม เพื่อเพิ่มจำนวนสมาชิกในทีม		
เงื่อนไข : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : สมาชิก , เจ้าของสนามต้องการหาผู้เล่นเข้าทีม		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ :		
ความเกี่ยวข้อง : สมาชิก , เจ้าของสนาม		
อินคลูด :-		
เอ็กซ์เทนส์ :-		
เจเนอรัลไลเซชัน :-		
เหตุการณ์ :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันการประกาศ 2. เลือกฟังก์ชันการประกาศหาผู้เล่น 3. ทำการกรอกคุณสมบัติของผู้เล่นที่ต้องการค้นหา 4. ระบบทำการบันทึกลงสู่ฐานข้อมูล 5. ระบบดึงข้อมูลขึ้นประกาศในส่วนของการหาผู้เล่น 		
เหตุการณ์ย่อย :-		
ข้อยกเว้น :-		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.8 ยูสเคส เดสคริปชันการประกาศหาทีม

ตารางที่ 3.8 แสดงคำอธิบายยูสเคสการประกาศหาทีม

ชื่อยูสเคส : การประกาศหาทีม	ลำดับที่ : 8	ระดับความสำคัญ : ปานกลาง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : สมาชิก , เจ้าของสนาม	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องการประกาศหาทีม		
คำอธิบายอย่างย่อ : ประกาศหาทีมเพื่อให้ผู้ที่สนใจคุณสมบัติของตนเอง ชักชวนเข้าทีม		
เงื่อนไข : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ และต้องกรอกคุณสมบัติของตนเองในส่วนของคุณสมบัติส่วนตัวก่อน		
สิ่งกระตุ้น : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องการประกาศหาทีม		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : สมาชิก , เจ้าของสนาม อินคลูด : - เอ็กซ์เทนด : - เจอเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันการประกาศ 2. เลือกฟังก์ชันการประกาศหาทีม 3. ระบบทำการดึงข้อมูลของตนเองมาแสดง เพื่อให้ตรวจสอบก่อนทำการประกาศ 4. ผู้เกี่ยวข้องทำการยืนยัน 5. ระบบทำการบันทึกลงสู่ฐานข้อมูล 6. ระบบดึงข้อมูลขึ้นแสดงในส่วนของการประกาศหาทีม 		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : 3a. ระบบทำการดึงข้อมูลส่วนตัวมาแสดง 3a1. ระบบจะแจ้งเตือนว่ากรอกข้อมูลไม่ครบ โปรดกรอกให้ครบถ้วน		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.9 ยูสเคส เดสคริปชันการสร้างทีม

ตารางที่ 3.9 แสดงคำอธิบายยูสเคสการสร้างทีม

ชื่อยูสเคส : การสร้างทีม	ลำดับที่ : 9	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : สมาชิก	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : สมาชิก ต้องการสร้างทีมของตนเอง		
คำอธิบายอย่างย่อ : สร้างทีมเพื่อให้ง่ายในการที่จะเข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลของแต่ละสนาม		
เงื่อนไข : สมาชิก ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : สมาชิก ต้องการสร้างทีมของตนเอง		
ชนิด :-		
ความสัมพันธ์ :		
ความเกี่ยวข้อง : สมาชิก		
อินคลูด :-		
เอ็กซ์เทนด์ :-		
เจเนอรัลไลเซชัน :-		
เหตุการณ์ :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันทีม 2. เลือกฟังก์ชันสร้างทีม 3. ทำการกรอกรายละเอียดของทีมและข้อมูลสมาชิกภายในทีม 4. ระบบทำการบันทึกข้อมูลลงสู่ฐานข้อมูล 		
เหตุการณ์ย่อย :-		
ข้อยกเว้น :		
3a. ทำการกรอกรายละเอียดทีม		
3a1. ระบบจะแจ้งเตือนว่ากรอกข้อมูลไม่ครบ โปรดกรอกให้ครบถ้วน		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.10 ยูสเคส เดรสคริปชันลงทะเบียนสนามฟุตบอล

ตารางที่ 3.10 แสดงคำอธิบายยูสเคสลงทะเบียนสนามฟุตบอล

ชื่อยูสเคส : ลงทะเบียนสนามฟุตบอล	ลำดับที่ : 10	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : สมาชิก	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : สมาชิก ต้องการลงทะเบียนสนามฟุตบอลของตนเอง		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อให้สมาชิกรับสมัครสนามฟุตบอลของตนเองลงสู่ระบบ		
เงื่อนไข : สมาชิก ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : สมาชิก ต้องการลงทะเบียนสนามฟุตบอลของตนเอง		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : สมาชิก อินคลูด : - เอ็กซ์เทนส์ : - เจเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : 1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันบัญชีของตนเอง 2. เลือกฟังก์ชันลงทะเบียนสนามฟุตบอล 3. ทำการกรอกรายละเอียดต่างๆ ของสนามฟุตบอลให้ครบถ้วน 4. ระบบทำการบันทึกข้อมูลลงสู่ฐานข้อมูล 5. รอการตรวจสอบจากผู้ดูแลระบบ เพื่อทำการยืนยันสนามฟุตบอล		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : 3a. ทำการกรอกรายละเอียดทีม 3a1. ระบบจะแจ้งเตือนว่ากรอกข้อมูลไม่ครบ โปรดกรอกให้ครบถ้วน		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.11 ยูสเคส เดสคริป์ชันเข้าร่วมการแข่งขัน

ตารางที่ 3.11 แสดงคำอธิบายยูสเคสเข้าร่วมการแข่งขัน

ชื่อยูสเคส : เข้าร่วมการแข่งขัน	ลำดับที่ : 11	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : สมาชิก , เจ้าของสนาม	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อสมัครเข้าร่วมแข่งขันฟุตบอลในรายการต่างๆ ของสนามนั้นๆ		
เงื่อนไข : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ และเป็นหัวหน้าทีม		
สิ่งกระตุ้น : สมาชิก , เจ้าของสนาม ต้องการสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ :		
ความเกี่ยวข้อง : สมาชิก , เจ้าของสนาม		
อินคลูด : -		
เอ็กซ์เทนด : -		
เจเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ :		
1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันตัวร่นำเม้น		
2. ทำการเลือกรูปแบบการแข่งขัน		
3. ระบบทำการดึงข้อมูลสนามต่างๆ ที่มีการแข่งขันมาแสดง		
4. เลือกสนามที่ต้องการเข้าร่วม		
5. ระบบทำการบันทึกข้อมูลลงสู่ฐานข้อมูล		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : -		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.12 ยูสเคส เดสคริปชันแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล

ตารางที่ 3.12 แสดงคำอธิบายยูสเคสแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล

ชื่อยูสเคส : แก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล	ลำดับที่ : 12	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : เจ้าของสนาม	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : เจ้าของสนาม ต้องการแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล เมื่อสนามฟุตบอลเกิดการเปลี่ยนแปลง		
เงื่อนไข : เจ้าของสนาม ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : เจ้าของสนาม ต้องการแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : เจ้าของสนาม อินคลูด : - เอ็กซ์เทนส์ : - เจอเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : 1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันบัญชีสนามฟุตบอลของตนเอง 2. เลือกฟังก์ชันแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล 3. ทำการเปลี่ยนแปลงรายละเอียด 4. ระบบทำการบันทึกข้อมูลลงสู่ฐานข้อมูล		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : 3a. ทำการเปลี่ยนแปลงข้อมูล 3a1. ระบบแจ้งเตือนว่ากรอกข้อมูลไม่ครบ โปรดกรอกให้ครบถ้วน		

3.3.13 ยุทธศาสตร์ระดับชั้นของการจัดการโปรโมชัน

ตารางที่ 3.13 แสดงคำอธิบายยุทธศาสตร์การจัดการ โปรโมชัน

ชื่อยุทธศาสตร์ : การจัดการ โปรโมชัน	ลำดับที่ : 13	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : เจ้าของสนาม	ชนิดของยุทธศาสตร์ : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : เจ้าของสนาม ต้องการจัดการ โปรโมชัน		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อทำการเปลี่ยนแปลงโปรโมชันของสนามตนเอง		
เงื่อนไข : เจ้าของสนามต้องผ่านการถือกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : เจ้าของสนามต้องการเปลี่ยนแปลงโปรโมชันของสนามตนเอง		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ :		
ความเกี่ยวข้อง : เจ้าของสนาม		
อินคลูด : -		
เอ็กซ์เทนด : -		
เจอนอร์ลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ :		
1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันบัญชีสนามฟุตบอลของตนเอง		
2. เลือกฟังก์ชันการจัดการโปรโมชัน		
3. ทำการกรอกเงื่อนไขโปรโมชัน		
4. ระบบทำการบันทึกข้อมูลลงสู่ฐานข้อมูล		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : -		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.14 ยุทธศาสตร์ เทรสคริปชันของการจัดการแข่งขัน

ตารางที่ 3.14 แสดงคำอธิบายยุทธศาสตร์การจัดการแข่งขัน

ชื่อยุทธศาสตร์ : การจัดการแข่งขัน	ลำดับที่ : 14	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : เจ้าของสนาม	ชนิดของยุทธศาสตร์ : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : เจ้าของสนาม ทำการจัดการแข่งขัน		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อให้เจ้าของสนาม ทำการสร้างการแข่งขัน ประเภทการแข่งขัน		
เงื่อนไข : เจ้าของสนามต้องผ่านการลือกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : เจ้าของสนาม ทำการสร้างตารางการแข่งขัน		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ :		
ความเกี่ยวข้อง : เจ้าของสนาม		
อินคลูค : -		
เอ็กซ์เทนค : -		
เจอเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ :		
1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันบัญชีสนามฟุตบอลของตนเอง		
2. เลือกฟังก์ชันสร้างการแข่งขัน เลือกทำการสร้างแบ่งเป็น 2 รายการ ดังนี้		
- การแข่งขันแบบลีก		
- การแข่งขันแบบคัพคอก		
3. ระบบทำการเปิดรับการสมัครเข้าร่วมการแข่งขันของทีมต่างๆ		
4. ผู้เกี่ยวข้องทำการกดปุ่ม ปัดรับสมัคร เมื่อผู้สมัครได้ตามที่ต้องการ		
5. ระบบจะทำการจับคู่ผู้แข่งขันแต่ละรอบ โดยอัตโนมัติ		
6. ผู้เกี่ยวข้องทำการกรอกวันและเวลาของแต่ละคู่		
7. ระบบทำการจองคิวของสนามเพื่อใช้ในการแข่งขัน		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.14 (ต่อ) แสดงคำอธิบายยุทธศาสตร์การจัดการแข่งขัน

<p>เหตุการณ์ย่อย :</p> <p>เหตุการณ์ย่อยของรายการสร้างการแข่งขันแบบลีก</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทำการกรอกข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการแข่งขันแบบลีก 2. ระบบทำการตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูล 3. ระบบบันทึกข้อมูลลงสู่ฐานข้อมูล <p>เหตุการณ์ย่อยของรายการสร้างการแข่งขันแบบคัดออก</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทำการกรอกข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการแข่งขันแบบคัดออก 2. ระบบทำการตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูล 3. ระบบบันทึกข้อมูลลงสู่ฐานข้อมูล
<p>ข้อยกเว้น :-</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.15 ยูสเคส เทรสคริปชันของการอัปเดตข่าวสาร

ตารางที่ 3.15 แสดงคำอธิบายยูสเคสการอัปเดตข่าวสาร

ชื่อยูสเคส : อัปเดตข่าวสาร	ลำดับที่ : 15	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : แอดมินนิสเตรเตอร์	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : แอดมินนิสเตรเตอร์ - อัปเดตข่าวสาร		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อให้สามารถอัปเดตข่าวสารเพื่อแสดงผลให้กับผู้ใช้งานระบบ		
เงื่อนไข : แอดมินนิสเตรเตอร์ ต้องผ่านการล็อกอิน เพื่อเข้าใช้งานระบบ		
สิ่งกระตุ้น : แอดมินนิสเตรเตอร์ อัปเดตข่าวสารให้กับผู้ใช้งานระบบ		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ :		
ความเกี่ยวข้อง : แอดมินนิสเตรเตอร์		
อินคลูด : -		
เอ็กซ์เทนส์ : -		
เจเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ :		
1. แอดมินนิสเตรเตอร์เข้าฟังก์ชันอัปเดตข่าวสาร		
2. แอดมินนิสเตรเตอร์กรอกรายละเอียดข่าวสารลงแบบฟอร์ม		
3. ระบบทำการบันทึกข้อมูลลงฐานข้อมูล		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น :-		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.16 ยูสเคส เดสคริปชันของการสมัครสมาชิก

ตารางที่ 3.16 แสดงคำอธิบายยูสเคสการสมัครสมาชิก

ชื่อยูสเคส : การสมัครสมาชิก	ลำดับที่ : 16	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : ผู้ใช้	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : ผู้ใช้ ทำการสมัครเป็นสมาชิกของระบบ		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อทำการสมัครเป็นสมาชิกของระบบ		
เงื่อนไข : -		
สิ่งกระตุ้น : ผู้ใช้ทำการสมัครเป็นสมาชิกของระบบ		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : ผู้ใช้ อินคลูด : - เอ็กซ์เทนด : - เจเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : 1. ผู้ใช้เข้าสู่ฟังก์ชันสมัครสมาชิก 2. ทำการกรอกยูสเซอร์เนมและพาสเวิร์ดและรายละเอียดต่างๆ 3. ระบบทำการบันทึกลงฐานข้อมูล		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : 2a. ทำการกรอกยูสเซอร์เนม 2a1. ระบบแจ้งยูสเซอร์เนมนี้ มีผู้อื่นใช้ในระบบแล้ว		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.17 ยูสเคส เทรสคริปชันของการแสดงสนามฟุตบอล

ตารางที่ 3.17 แสดงคำอธิบายยูสเคสการแสดงสนามฟุตบอล

ชื่อยูสเคส : การแสดงสนามฟุตบอล	ลำดับที่ : 17	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : เจ้าของสนาม , สมาชิก , แอดมิน นิสเตรเตอร์ , ผู้ใช้	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : เจ้าของสนาม , สมาชิก , แอดมินนิสเตรเตอร์ , ผู้ใช้ ทำการเรียกดูรายละเอียดสนามฟุตบอลต่างๆ		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อสามารถเรียกดูรายละเอียดสนามฟุตบอลของแต่ละสนามได้		
เงื่อนไข : -		
สิ่งกระตุ้น : เจ้าของสนาม , สมาชิก , แอดมินนิสเตรเตอร์ , ผู้ใช้ ต้องการเรียกดูรายละเอียดสนามฟุตบอล		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : เจ้าของสนาม , สมาชิก , แอดมินนิสเตรเตอร์ , ผู้ใช้ อินคลูด : - เอ็กซ์เทนค์ : - เจเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : 1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันสนามฟุตบอล 2. ระบบทำการดึงข้อมูลคร่าวๆ ของสนามฟุตบอลแต่ละสนามมาแสดง 3. ทำการเลือกสนามที่ต้องการดูรายละเอียดเพิ่มเติม 4. ระบบทำการดึงข้อมูลสนามที่ทำการเลือกมาแสดงผล		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น :		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.18 ยูสเคส เดสคริพชันของการยืนยันสนามฟุตบอล

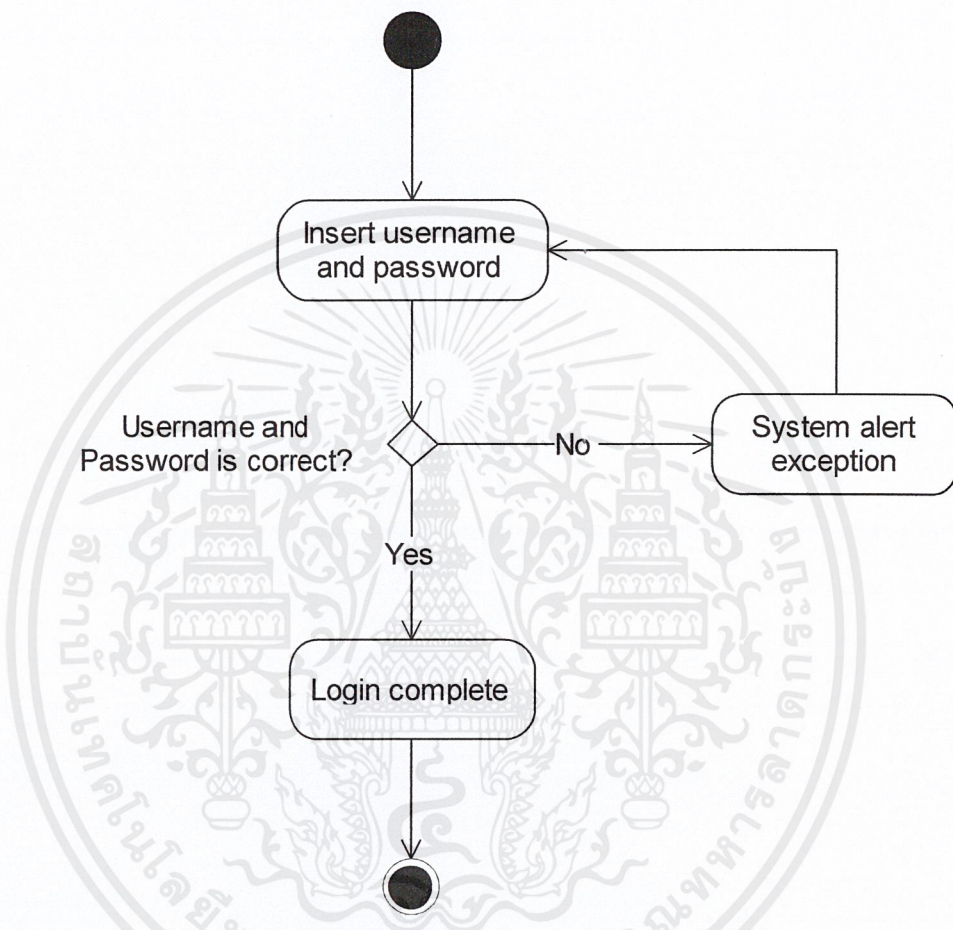
ตารางที่ 3.18 แสดงคำอธิบายยูสเคสการยืนยันสนามฟุตบอล

ชื่อยูสเคส : การยืนยันสนามฟุตบอล	ลำดับที่ : 18	ระดับความสำคัญ : สูง
ผู้ที่มีบทบาทหลัก : แอดมินนิสเตรเตอร์	ชนิดของยูสเคส : หลัก	
ผู้มีส่วนและความน่าสนใจ : แอดมินนิสเตรเตอร์ ทำการยืนยันสนามฟุตบอลที่ทำการลงทะเบียน		
คำอธิบายอย่างย่อ : เพื่อให้มีการตรวจสอบสนามฟุตบอลที่ทำการลงทะเบียน		
เงื่อนไข : -		
สิ่งกระตุ้น : แอดมินนิสเตรเตอร์ ทำการยืนยันสนามฟุตบอลที่ทำการลงทะเบียน		
ชนิด : -		
ความสัมพันธ์ : ความเกี่ยวข้อง : แอดมินนิสเตรเตอร์ อินคลูด : - เอ็กซ์เทนด : - เจเนอรัลไลเซชัน : -		
เหตุการณ์ : <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เกี่ยวข้องเข้าสู่ฟังก์ชันบัญชีของตนเอง 2. เลือกไปที่ฟังก์ชันจัดการคำร้อง 3. ระบบจะทำการดึงชื่อสนามฟุตบอลที่มีการลงทะเบียนไว้แต่ยังไม่ได้ผ่านการยืนยัน 4. เลือกเข้าไปยังสนามที่ต้องการ 5. ระบบจะทำการดึงข้อมูลเกี่ยวกับสนามฟุตบอลมาแสดง 6. ผู้เกี่ยวข้องตรวจสอบและทำการกดยืนยัน 7. ระบบจะทำการบันทึกข้อมูลว่าสนามฟุตบอลดังกล่าวถูกยืนยันให้ใช้ในระบบได้ 		
เหตุการณ์ย่อย : -		
ข้อยกเว้น : -		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 แผนภาพกิจกรรม

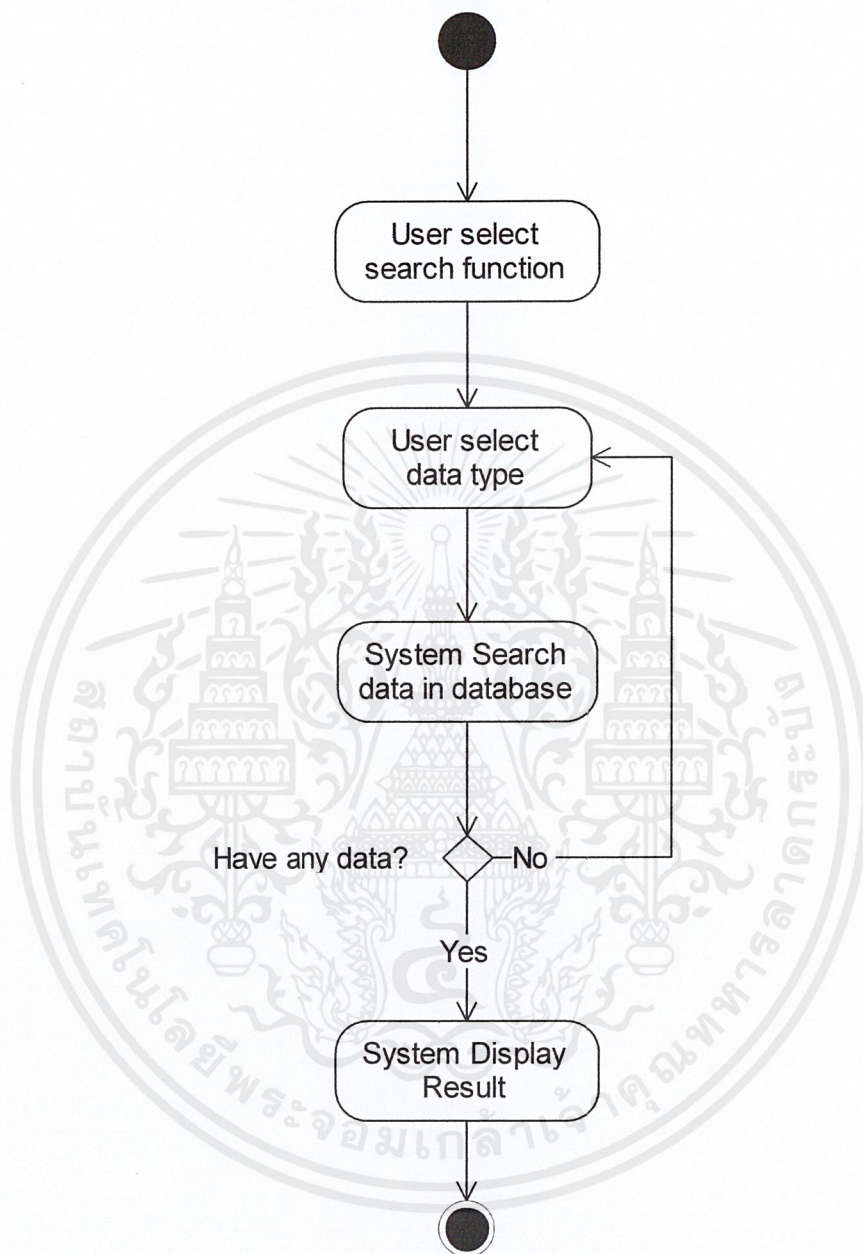
3.4.1 แผนภาพกิจกรรมของล็อกอิน



รูปที่ 3.2 แผนภาพกิจกรรมของล็อกอิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

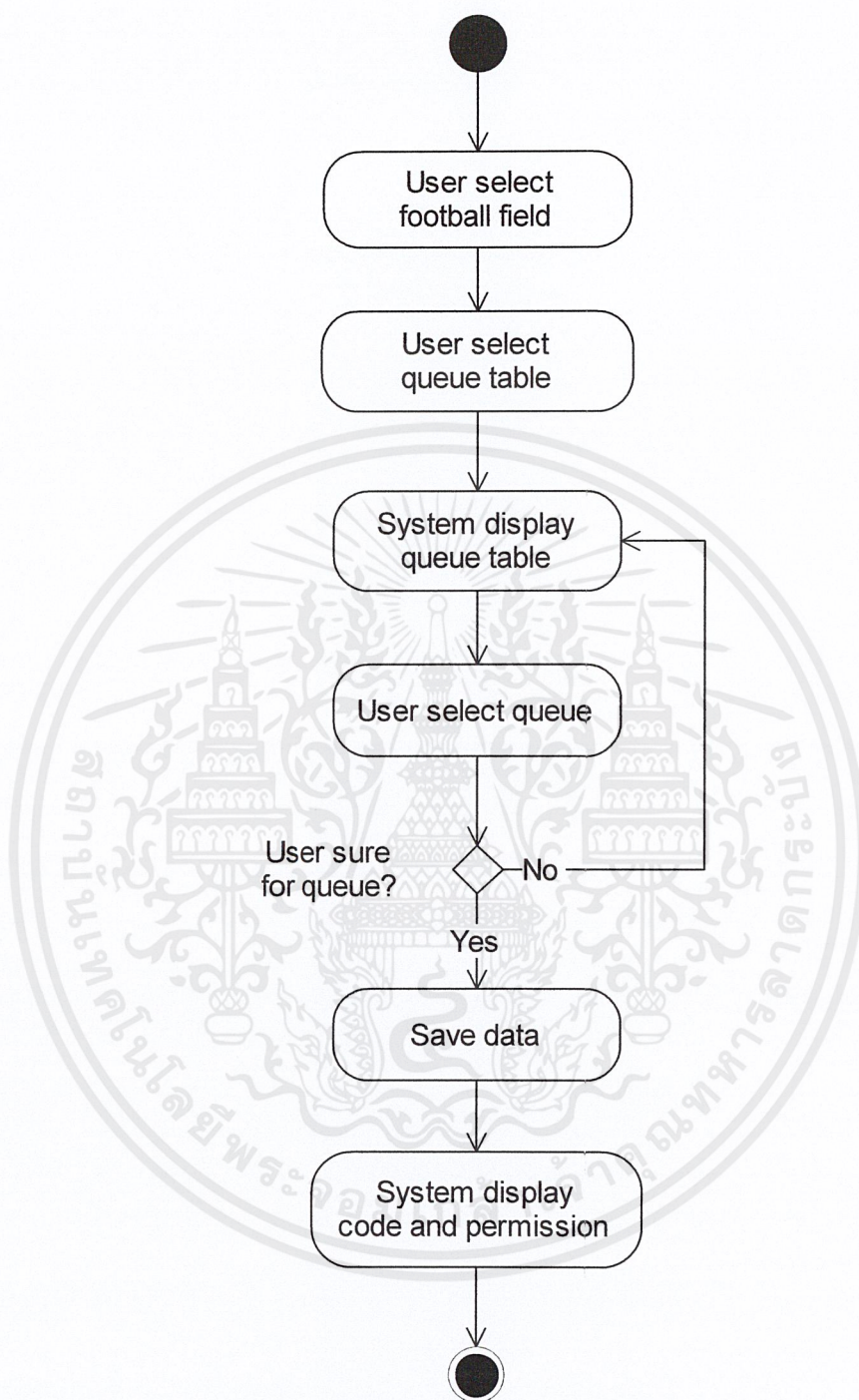
3.4.2 แผนภาพกิจกรรมของการค้นหา



รูปที่ 3.3 แผนภาพกิจกรรมของการค้นหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

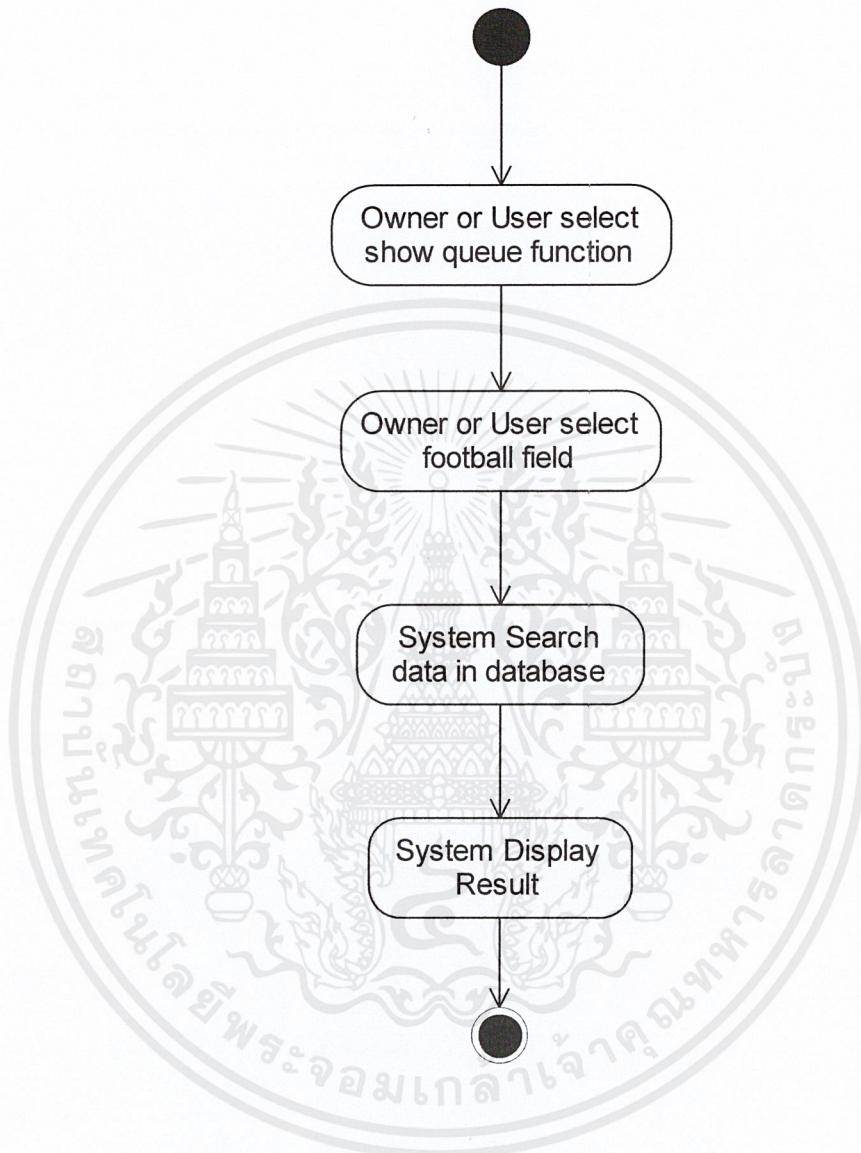
3.4.3 แผนภาพกิจกรรมของการจองคิว



รูปที่ 3.4 แผนภาพกิจกรรมของการจองคิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

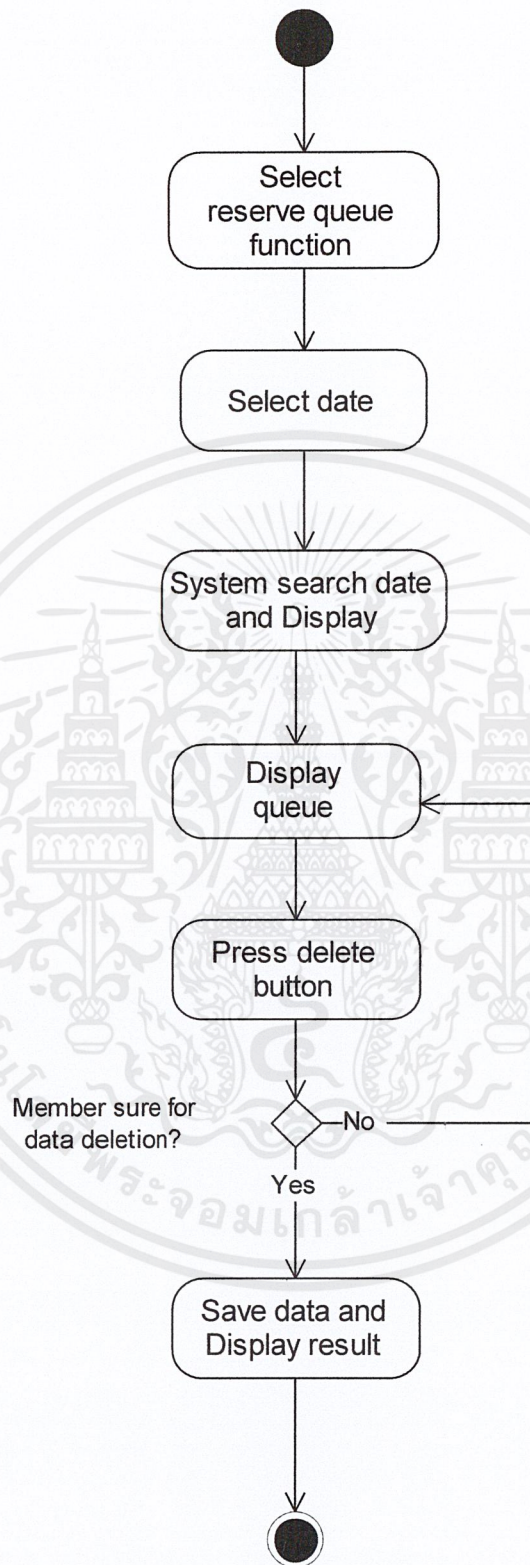
3.4.4 แผนภาพกิจกรรมของเรียกดูตารางคิว



รูปที่ 3.5 แผนภาพกิจกรรมของเรียกดูตารางคิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

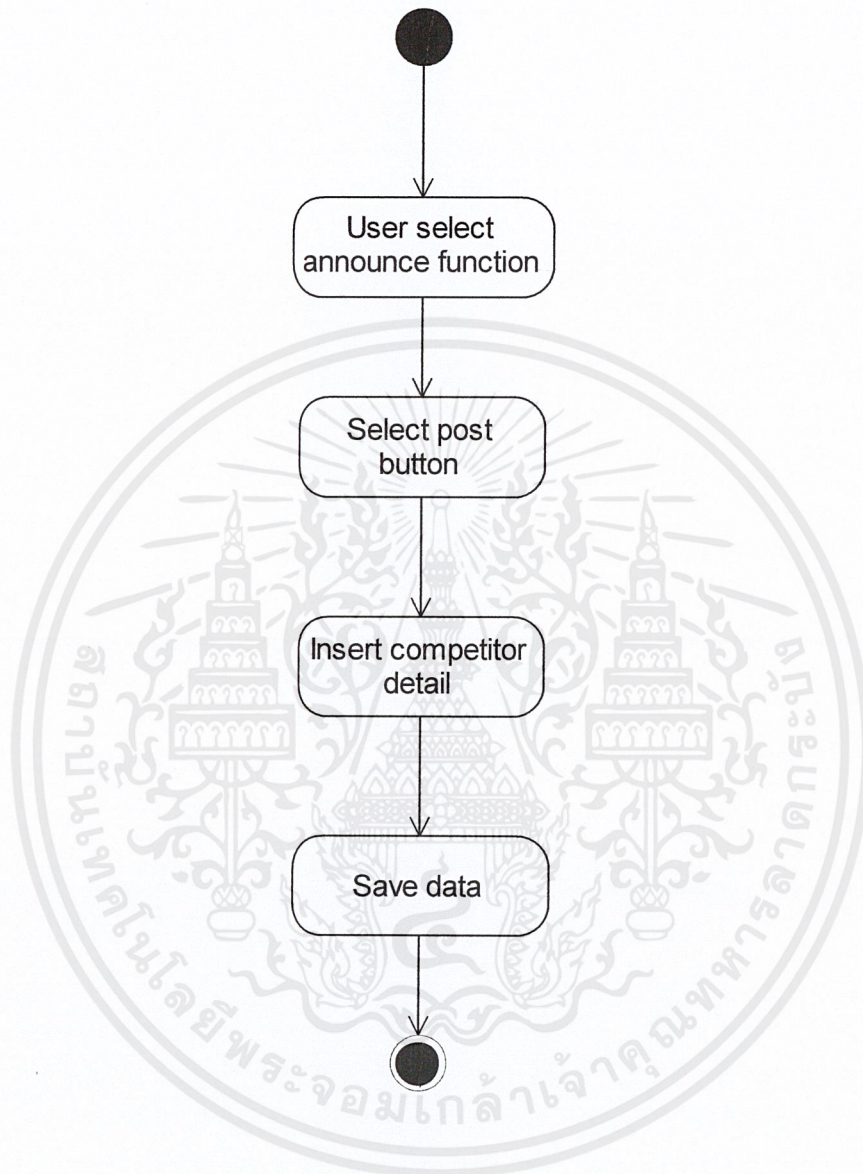
3.4.5 แผนภาพกิจกรรมของลบคิว



รูปที่ 3.6 แผนภาพกิจกรรมของลบคิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

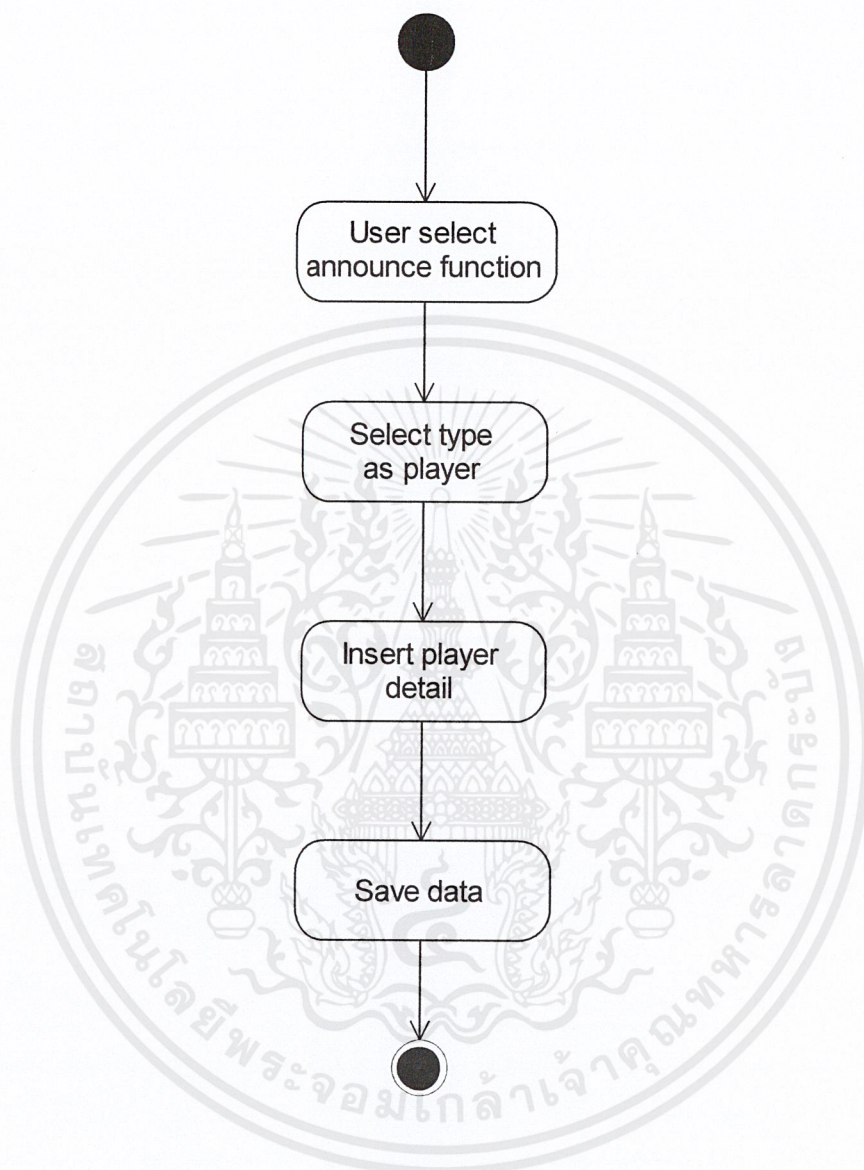
3.4.6 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาทีมคู่แข่ง



รูปที่ 3.8 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาทีมคู่แข่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

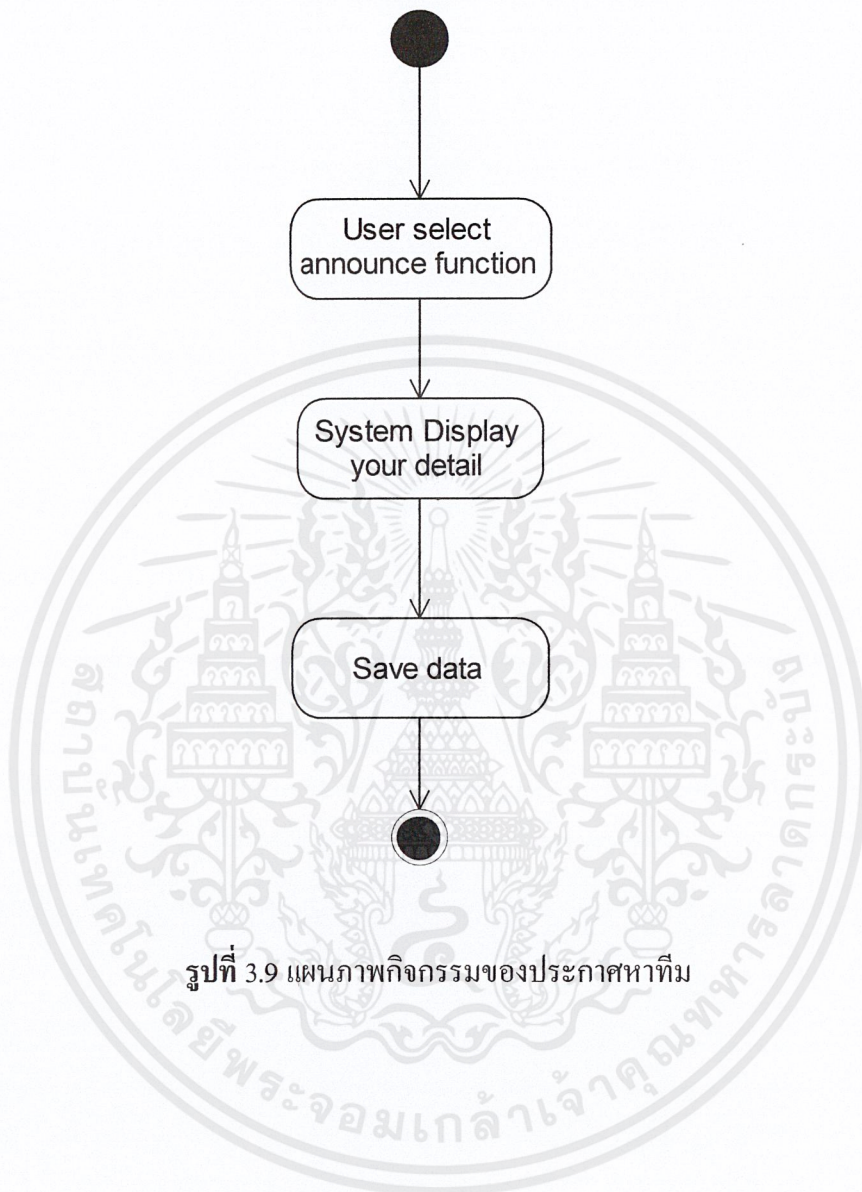
3.4.7 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม



รูปที่ 3.8 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาผู้เล่นเข้าทีม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

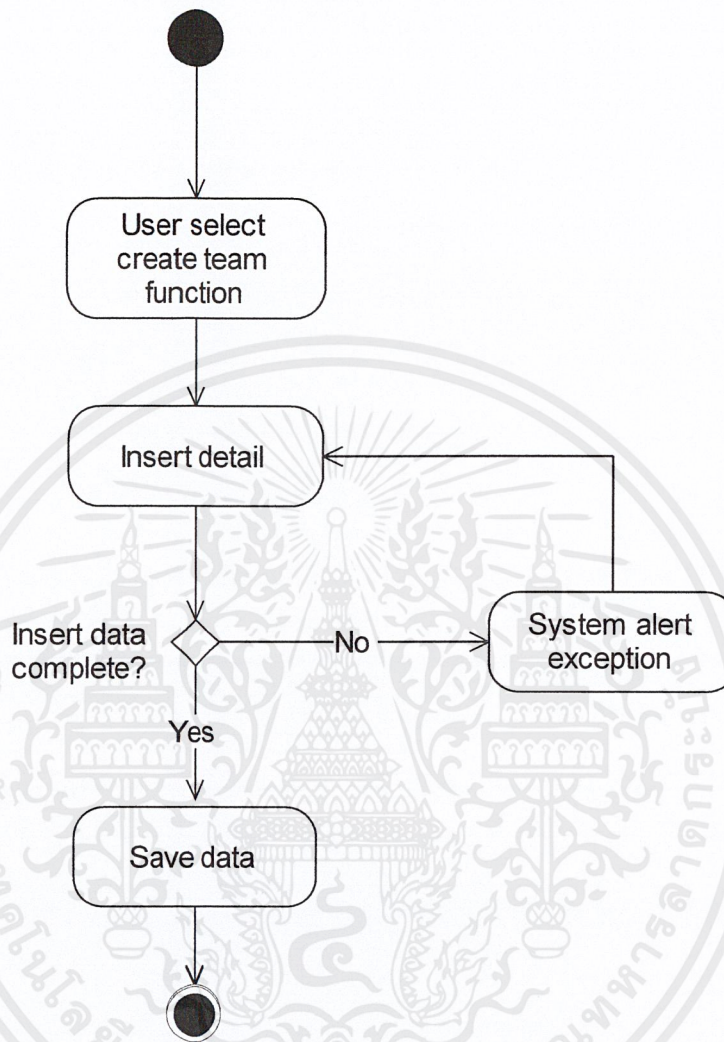
3.4.8 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาทีม



รูปที่ 3.9 แผนภาพกิจกรรมของประกาศหาทีม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

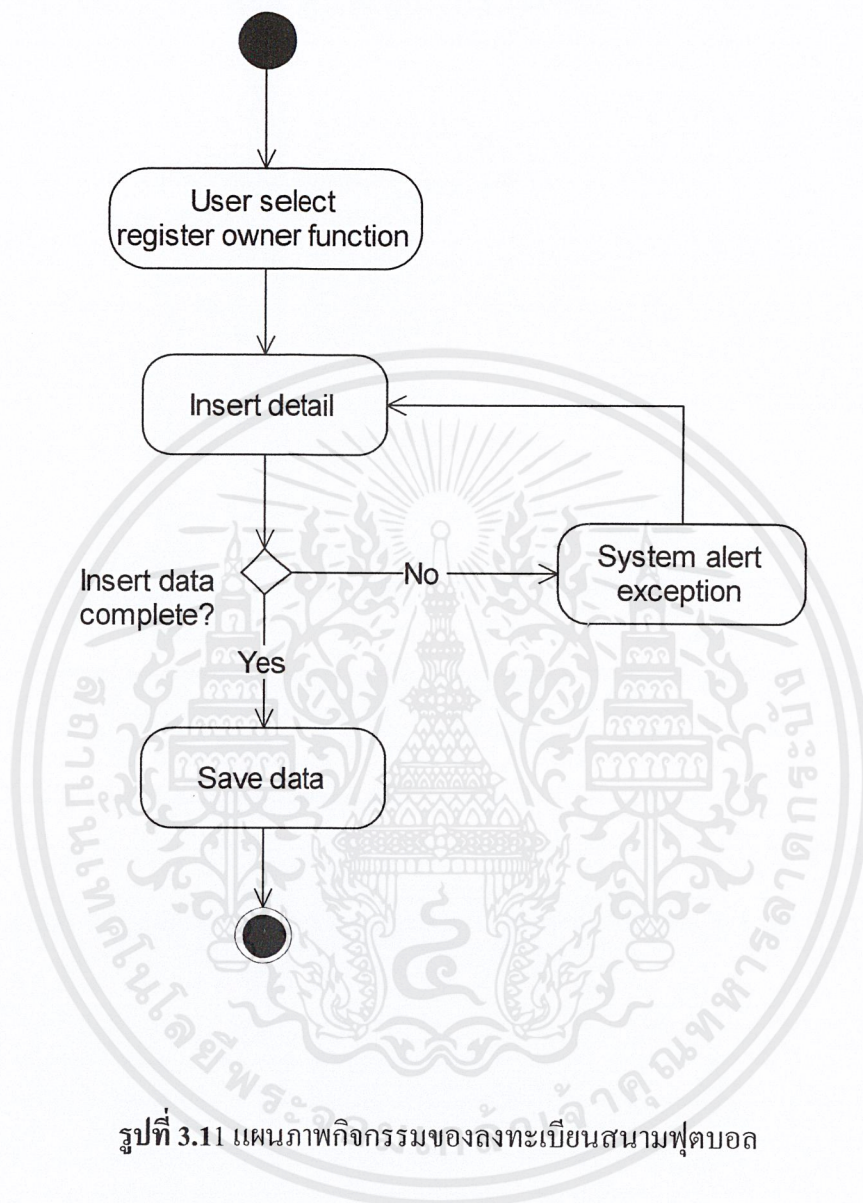
3.4.9 แผนภาพกิจกรรมของสร้างทีม



รูปที่ 3.10 แผนภาพกิจกรรมของสร้างทีม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

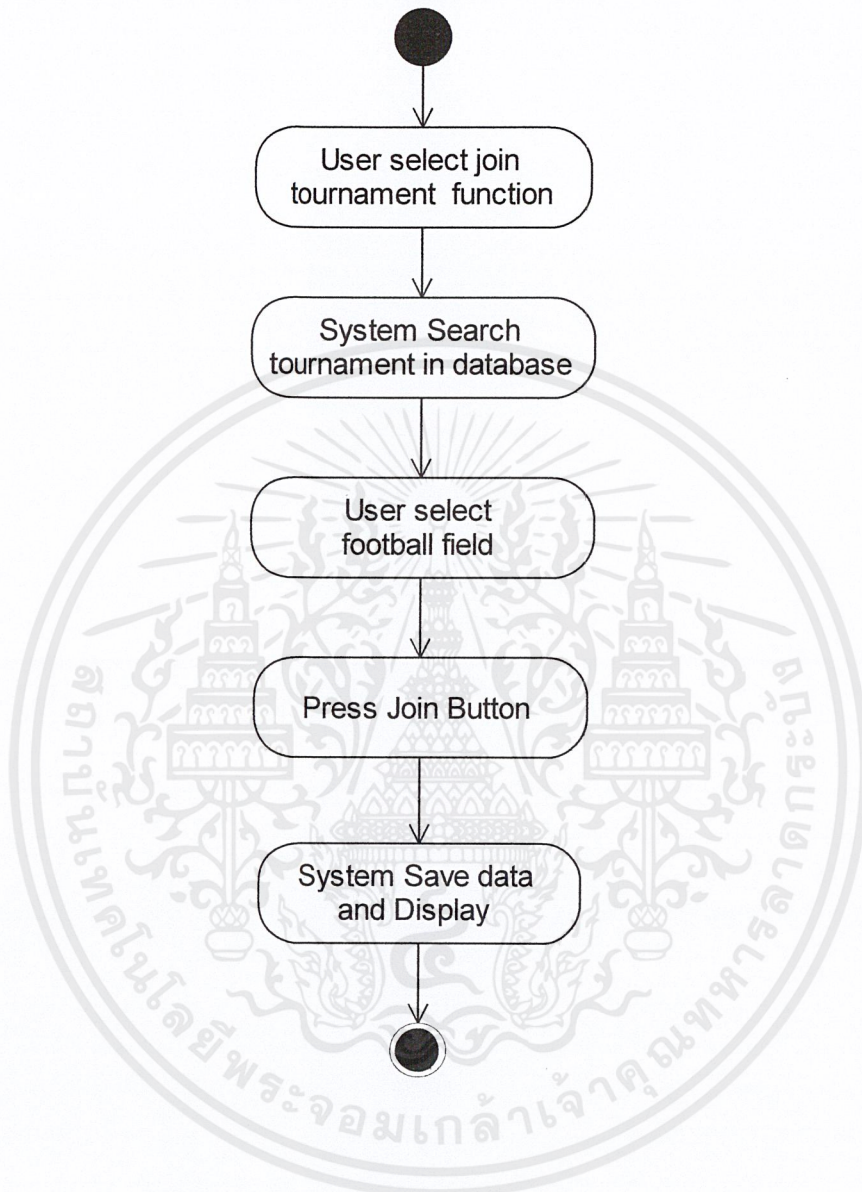
3.4.10 แผนภาพกิจกรรมของลงทะเบียนสนามฟุตบอล



รูปที่ 3.11 แผนภาพกิจกรรมของลงทะเบียนสนามฟุตบอล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

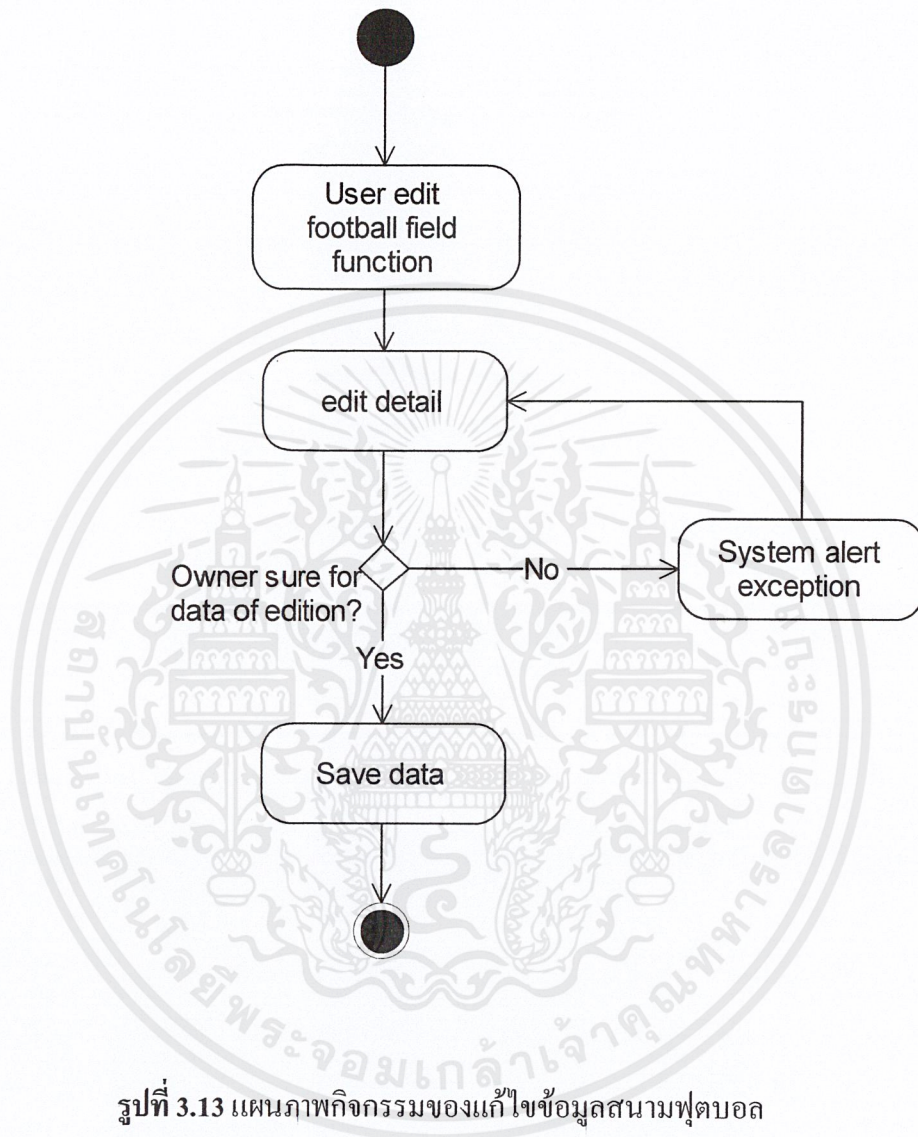
3.4.11 แผนภาพกิจกรรมของเข้าร่วมการแข่งขัน



รูปที่ 3.12 แผนภาพกิจกรรมของเข้าร่วมการแข่งขัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

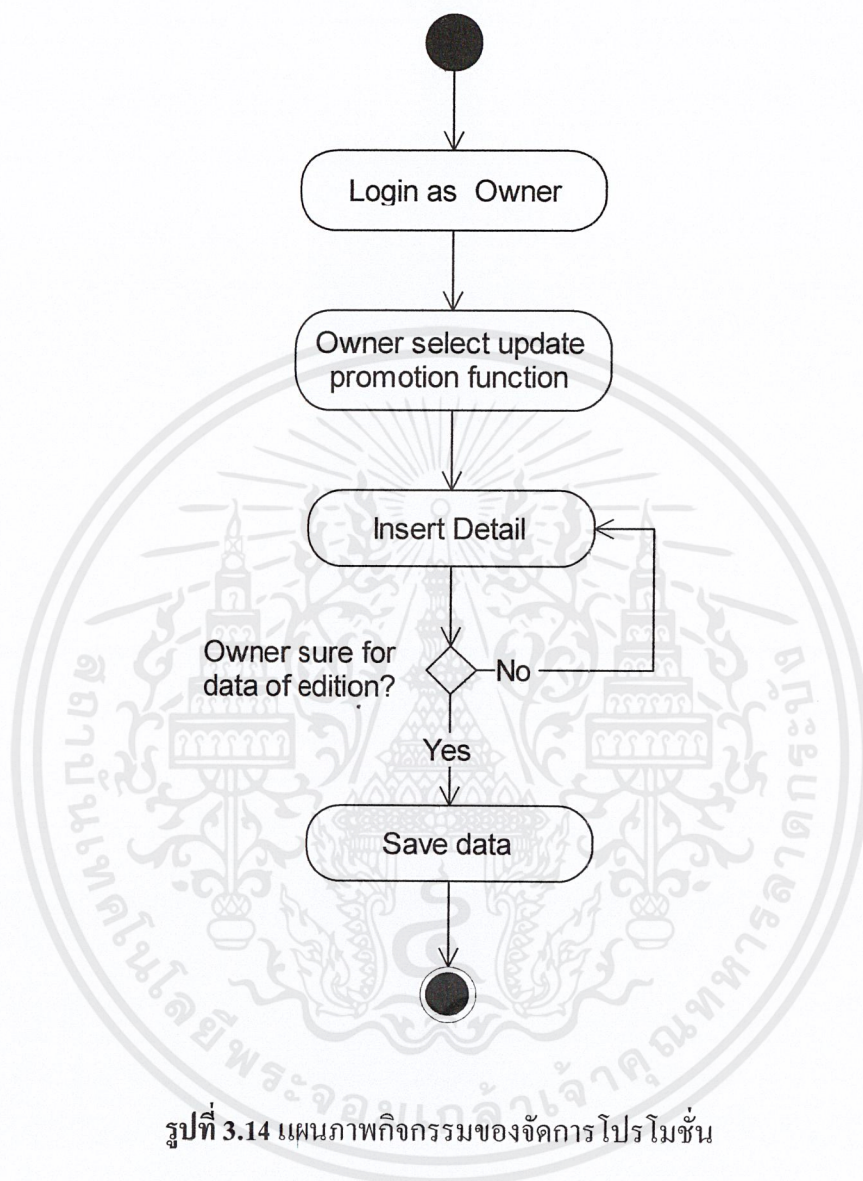
3.4.12 แผนภาพกิจกรรมของแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล



รูปที่ 3.13 แผนภาพกิจกรรมของแก้ไขข้อมูลสนามฟุตบอล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

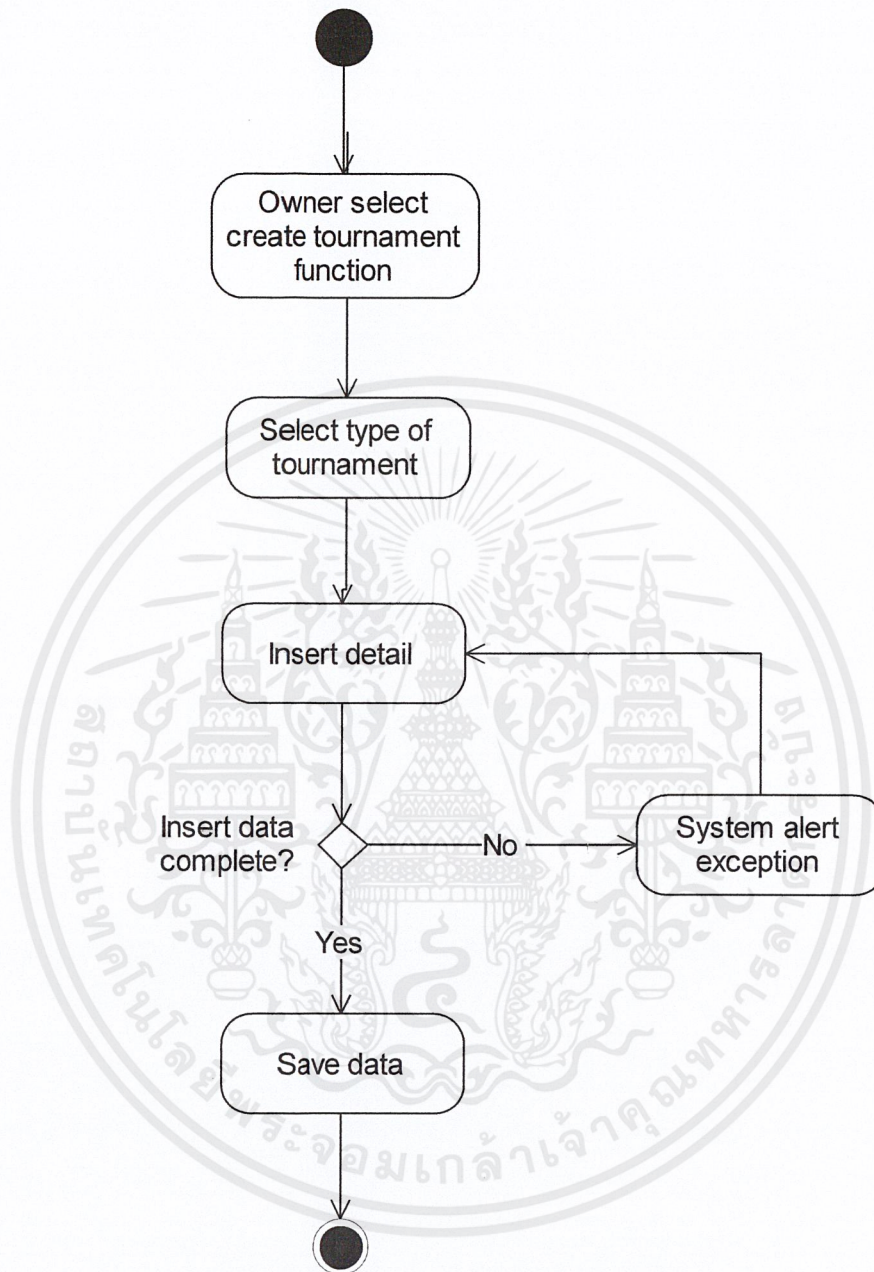
3.4.13 แผนภาพกิจกรรมของการจัดการโปรโมชั่น



รูปที่ 3.14 แผนภาพกิจกรรมของการจัดการโปรโมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

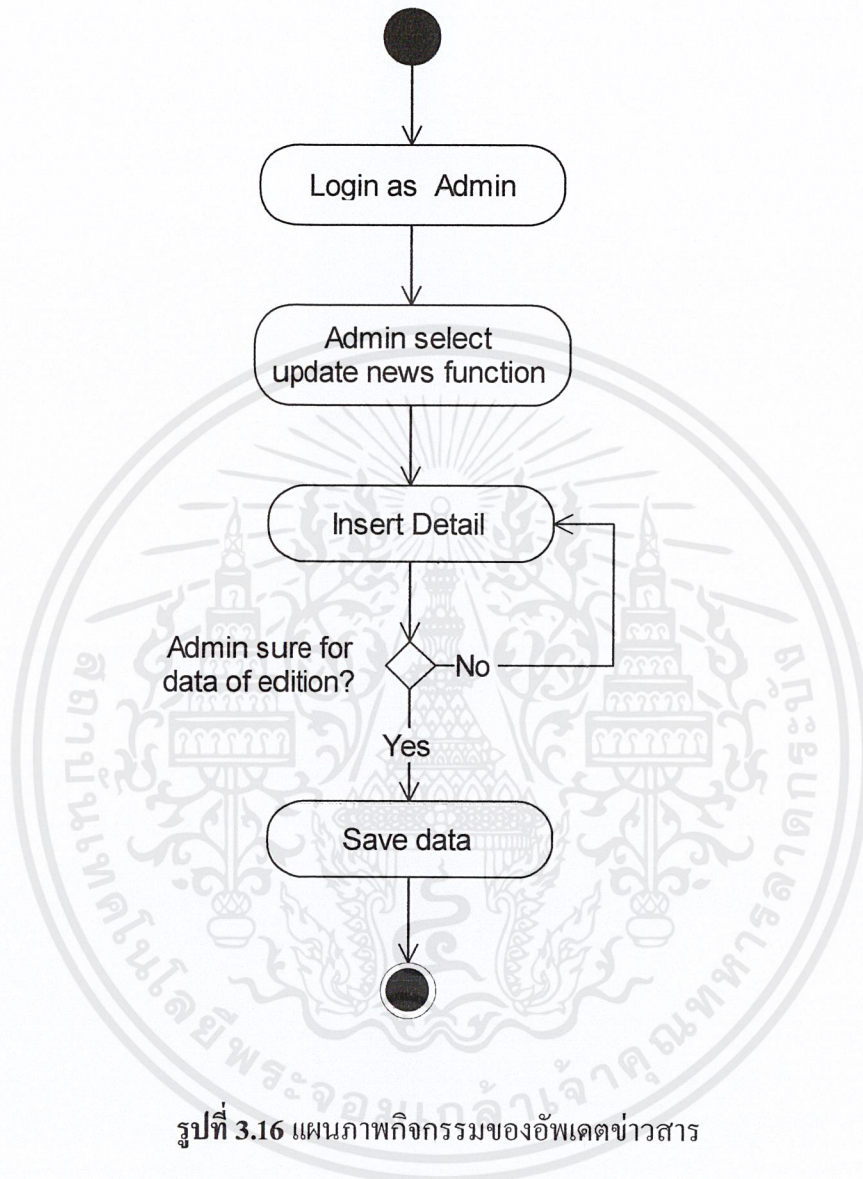
3.4.14 แผนภาพกิจกรรมของการจัดการแข่งขัน



รูปที่ 3.15 แผนภาพกิจกรรมของการจัดการแข่งขัน

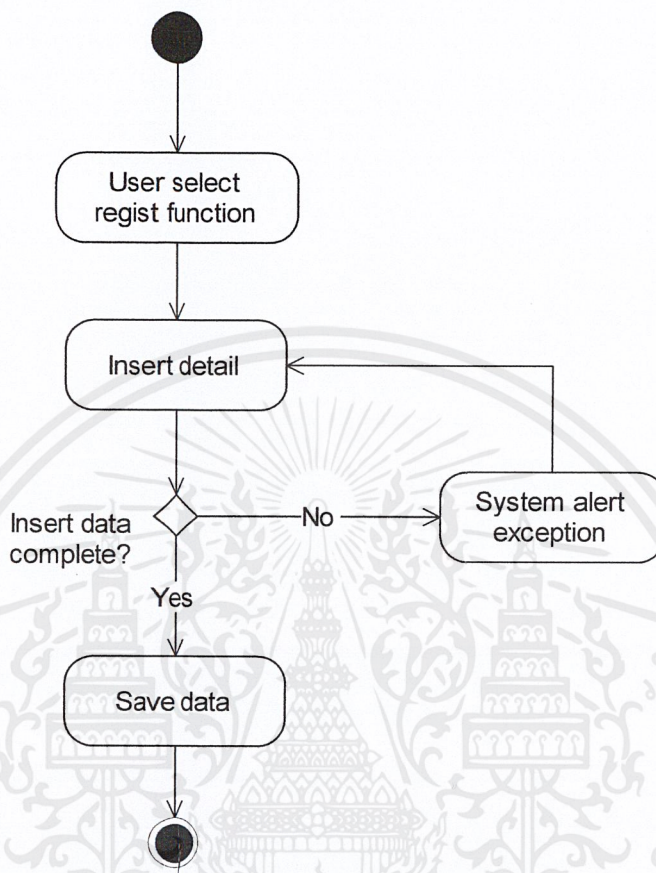
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.15 แผนภาพกิจกรรมของอัปเดตข่าวสาร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

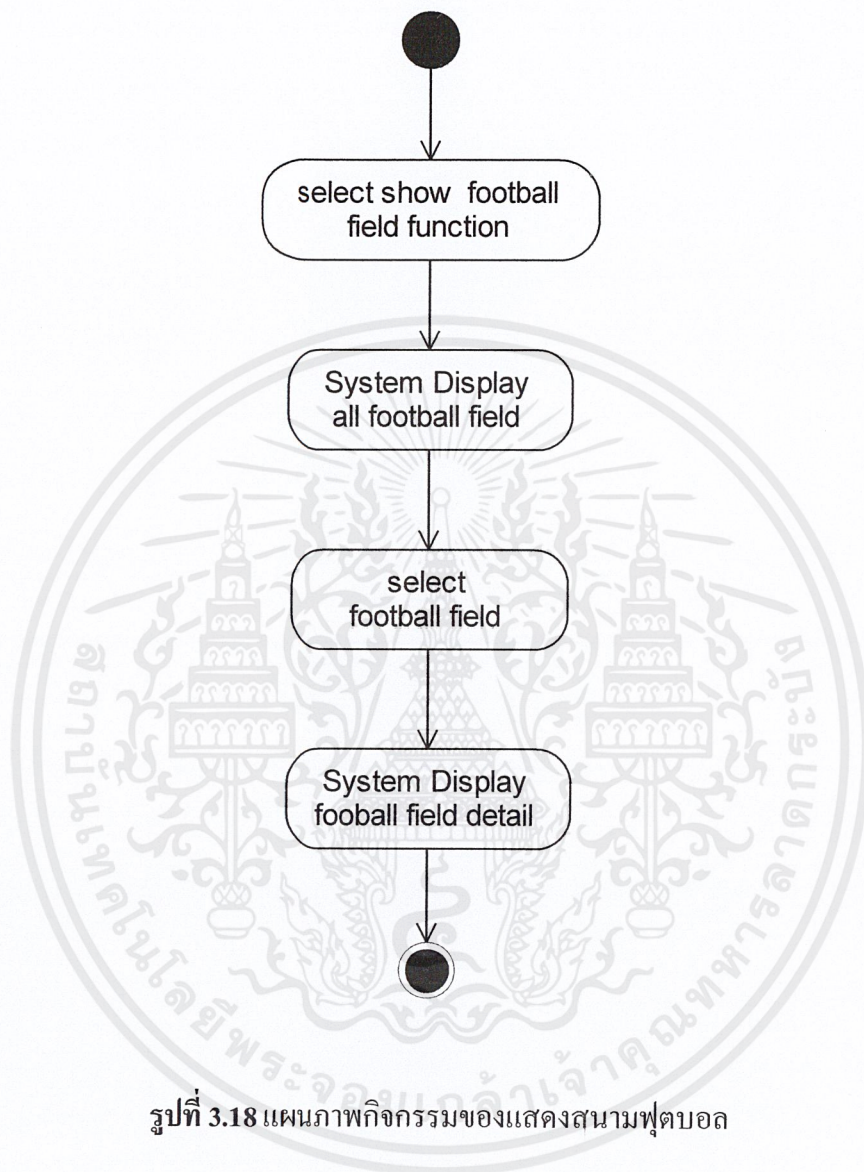
3.4.16 แผนภาพกิจกรรมของสมัครสมาชิก



รูปที่ 3.17 แผนภาพกิจกรรมของสมัครสมาชิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

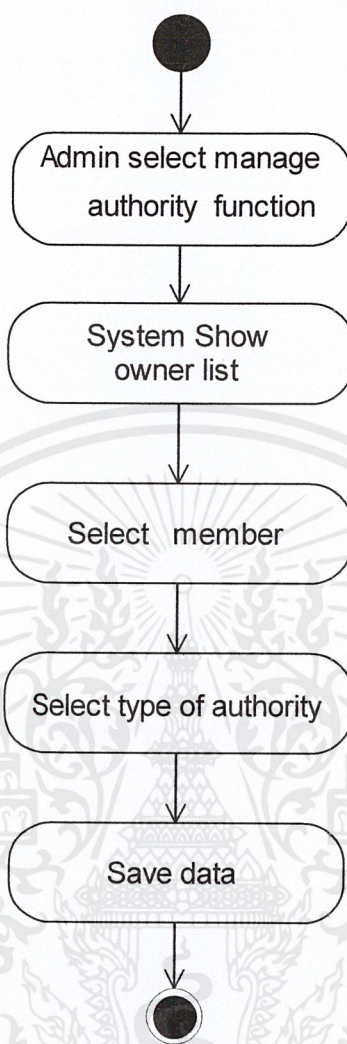
3.4.17 แผนภาพกิจกรรมของแสดงสนามฟุตบอล



รูปที่ 3.18 แผนภาพกิจกรรมของแสดงสนามฟุตบอล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

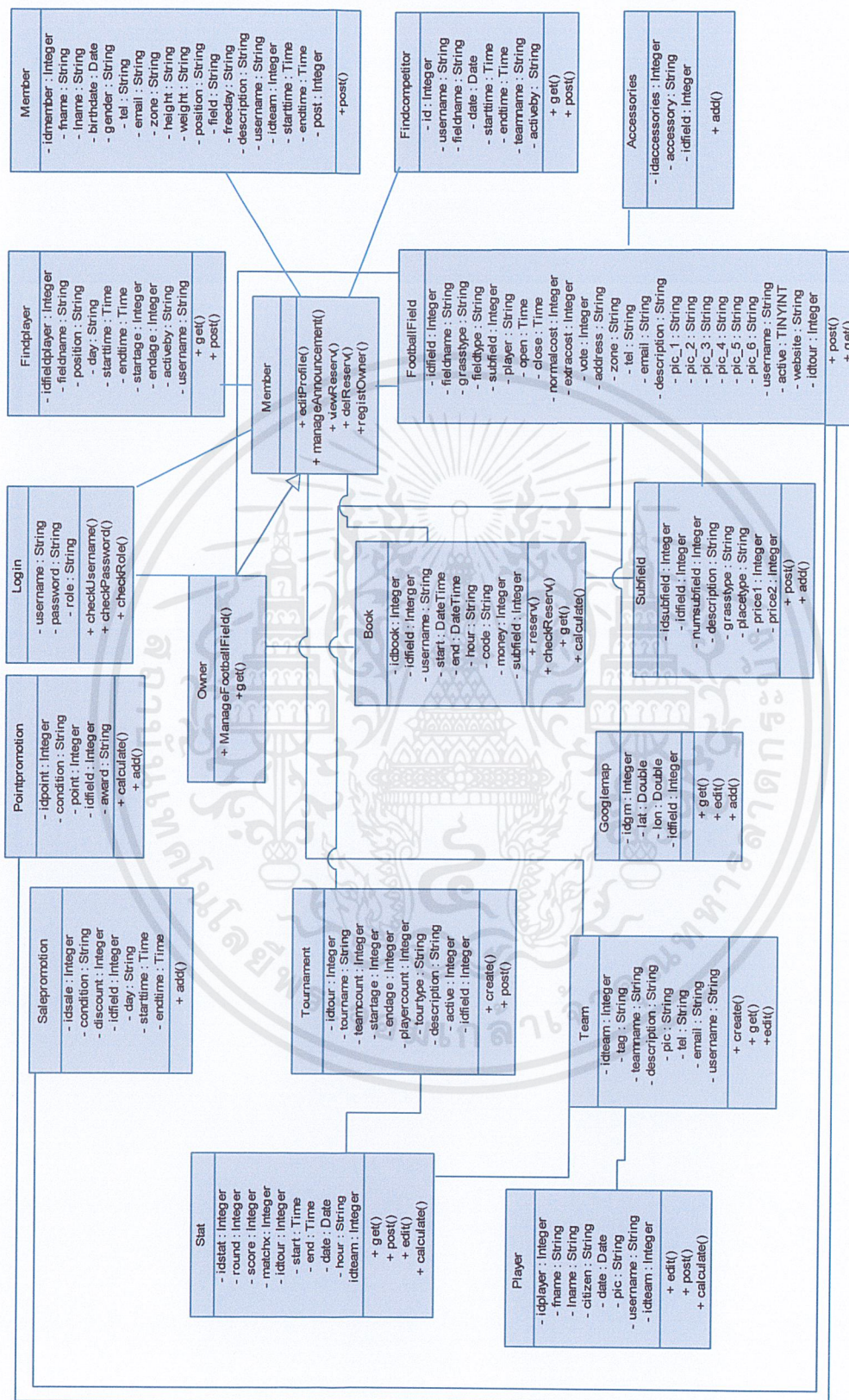
3.4.18 แผนภาพกิจกรรมของจัดการสิทธิสมาชิก



รูปที่ 3.19 แผนภาพกิจกรรมของจัดการสิทธิสมาชิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 คลาสโปรแกรม

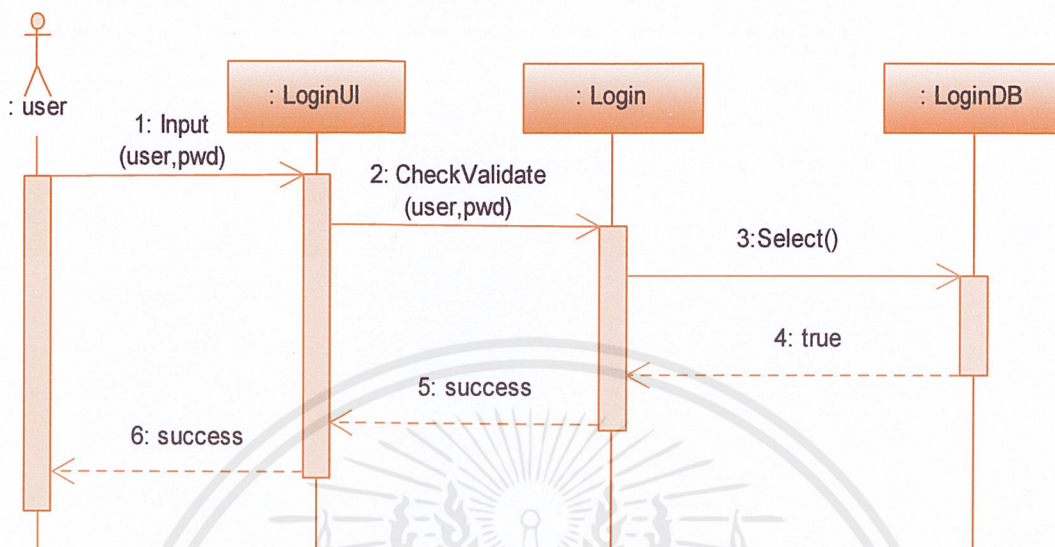


รูปที่ 3.20 แผนภาพคลาสโปรแกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

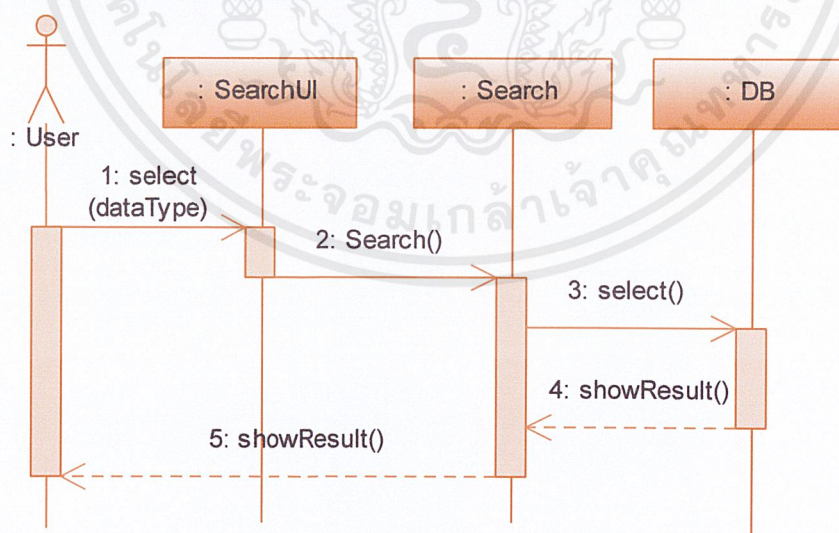
3.6 แผนภาพลำดับ

3.6.1 แผนภาพลำดับของการล็อกอิน



รูปที่ 3.21 แผนภาพลำดับของการล็อกอิน

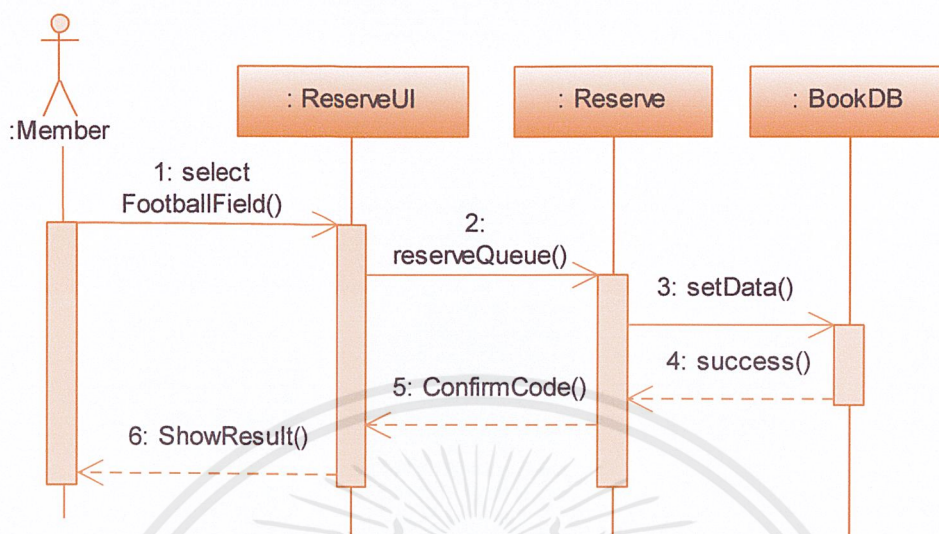
3.6.2 แผนภาพลำดับของการค้นหา



รูปที่ 3.22 แผนภาพลำดับของการค้นหา

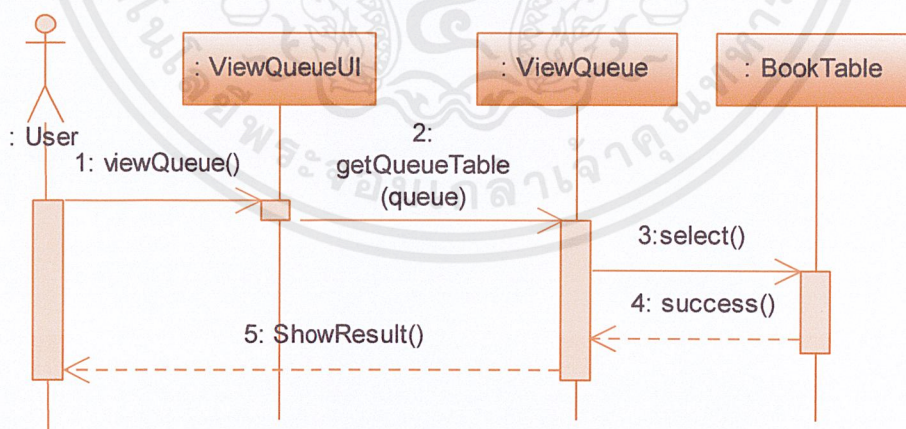
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.3 แผนภาพลำดับของการจองคิว



รูปที่ 3.23 แผนภาพลำดับของการจองคิว

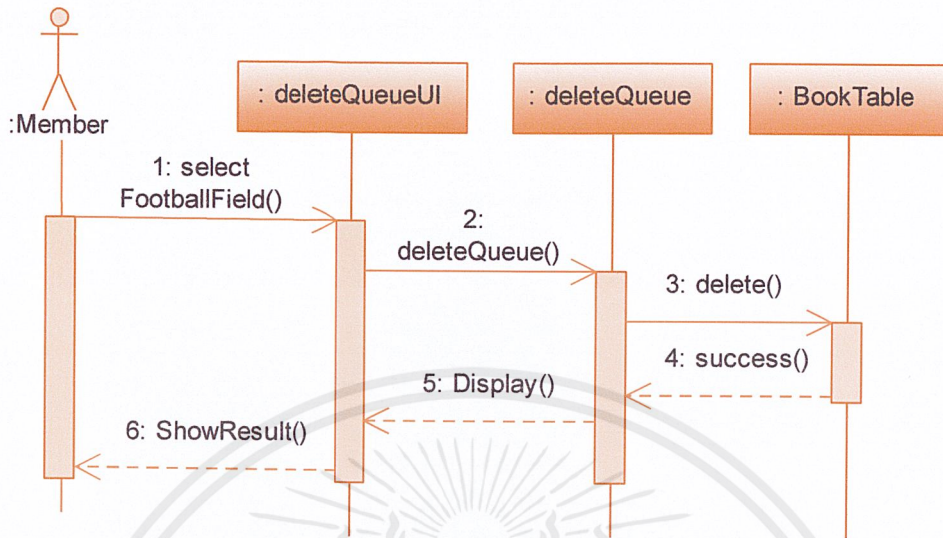
3.6.4 แผนภาพลำดับของการเรียกดูตารางการจองคิว



รูปที่ 3.24 แผนภาพลำดับของการเรียกดูตารางการจองคิว

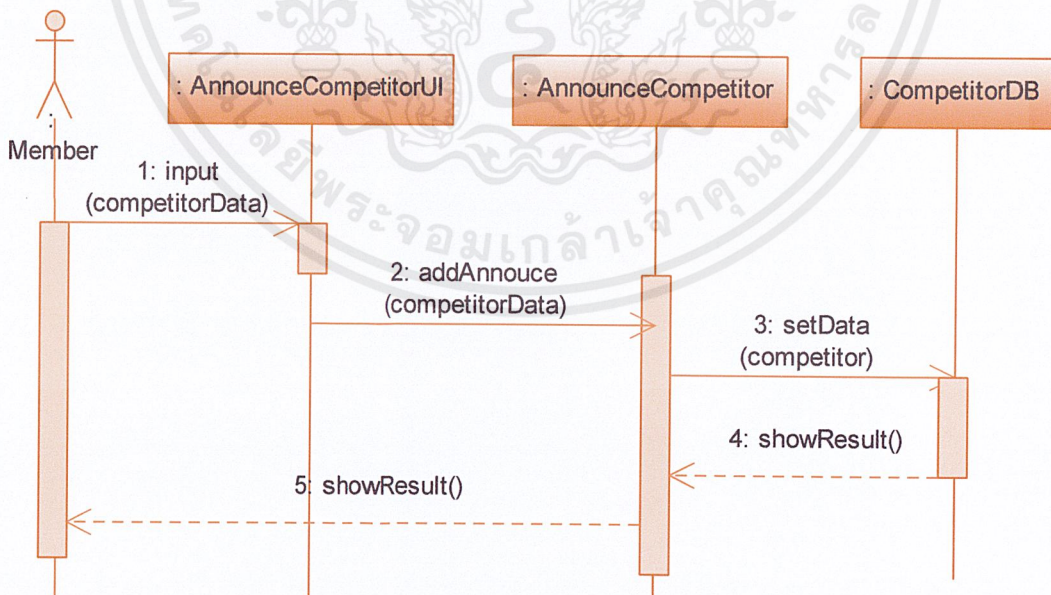
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.5 แผนภาพลำดับของการลบคิว



รูปที่ 3.25 แผนภาพลำดับของการลบคิว

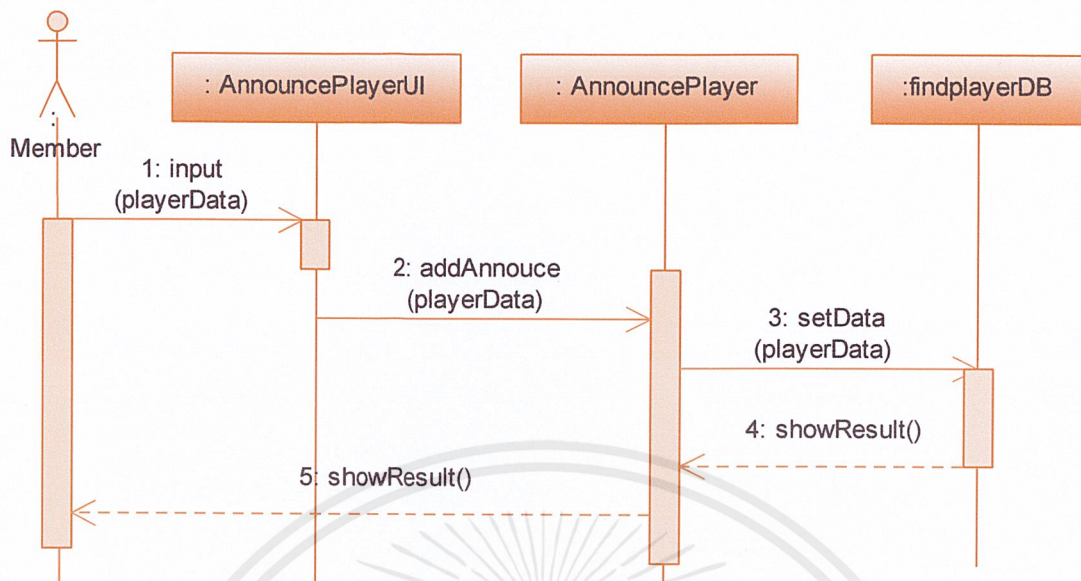
3.6.6 แผนภาพลำดับของการประกาศหาคู่แข่ง



รูปที่ 3.26 แผนภาพลำดับของการประกาศหาคู่แข่ง

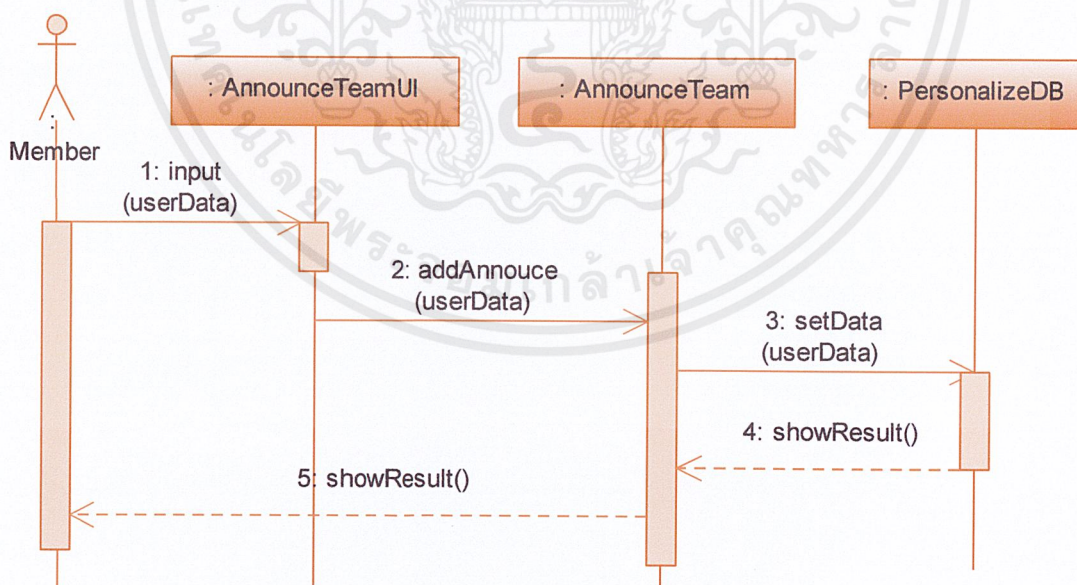
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.7 แผนภาพลำดับของการประกาศหาผู้เล่น



รูปที่ 3.27 แผนภาพลำดับของการประกาศหาผู้เล่น

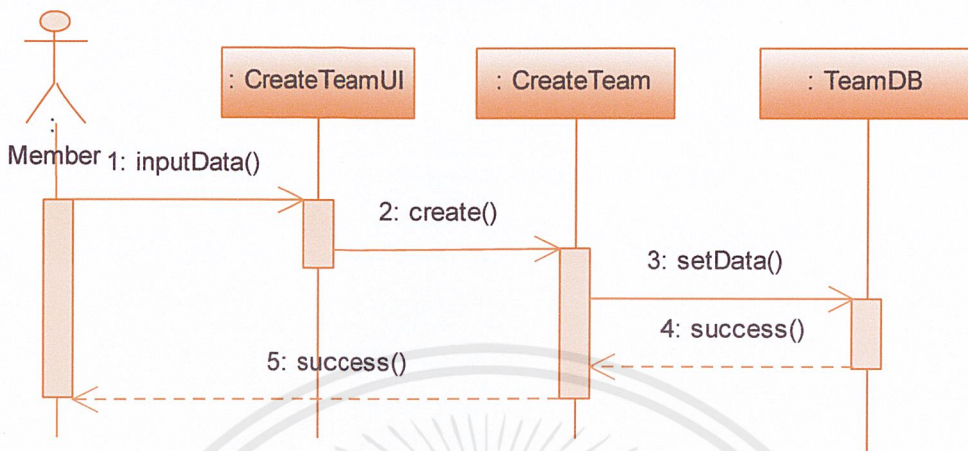
3.6.8 แผนภาพลำดับของการประกาศหาทีม



รูปที่ 3.28 แผนภาพลำดับของการประกาศหาทีม

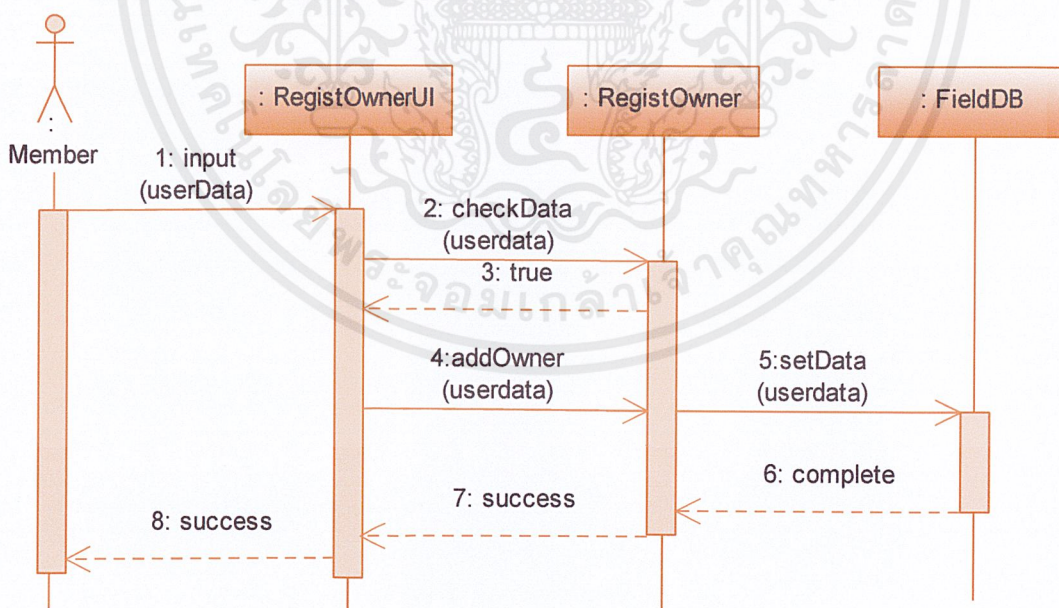
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.9 แผนภาพลำดับของการสร้างทีม



รูปที่ 3.29 แผนภาพลำดับของการสร้างทีม

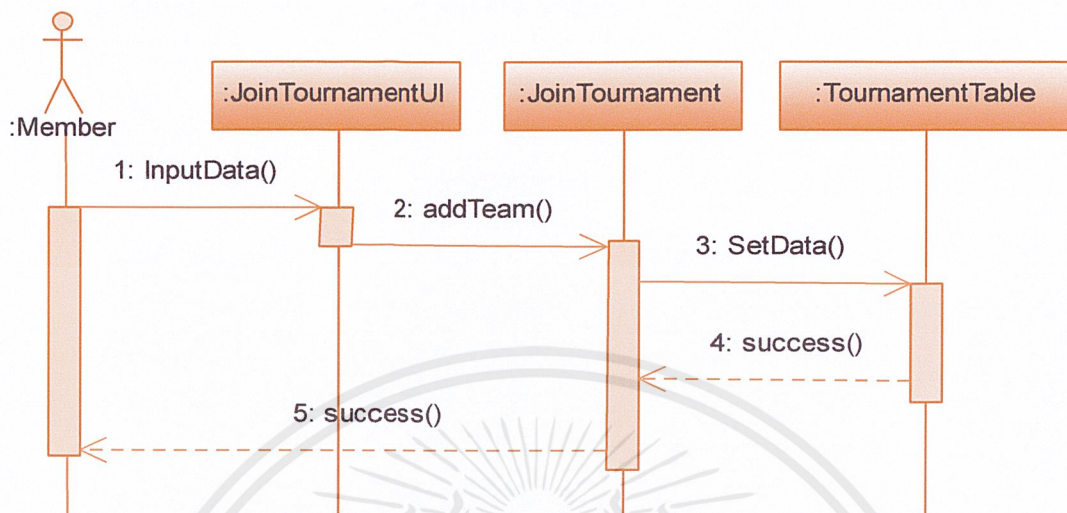
3.6.10 แผนภาพลำดับของการลงทะเบียนสนามฟุตบอล



รูปที่ 3.30 แผนภาพลำดับของการลงทะเบียนสนามฟุตบอล

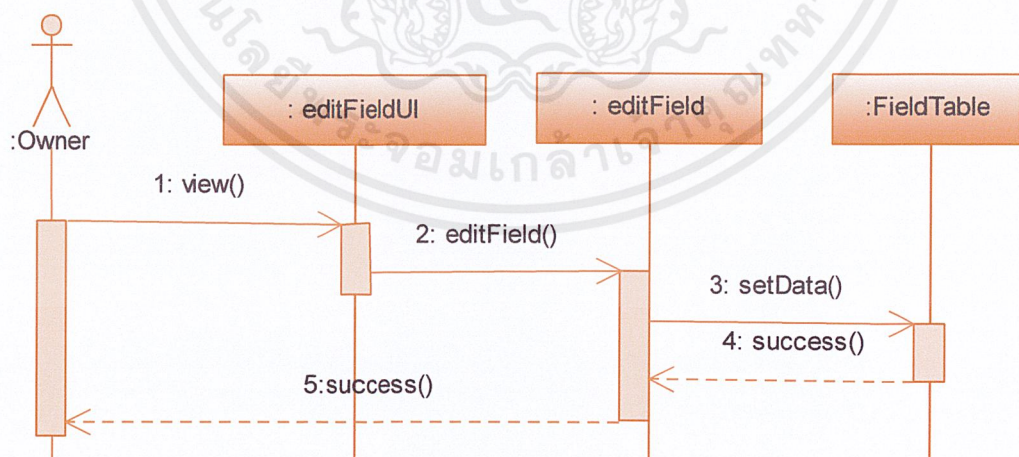
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.11 แผนภาพลำดับของการเข้าร่วมการแข่งขัน



รูปที่ 3.31 แผนภาพลำดับของการเข้าร่วมการแข่งขัน

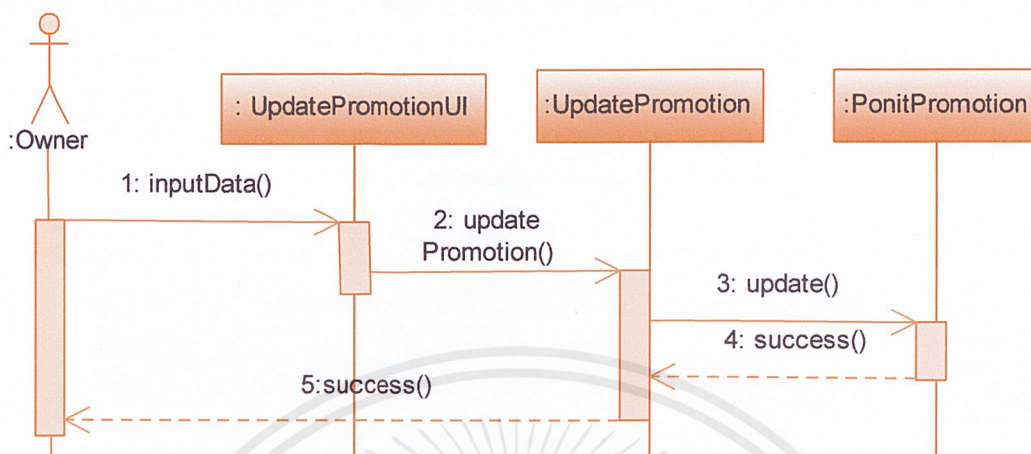
3.6.12 แผนภาพลำดับของการแก้ไขสนามฟุตบอล



รูปที่ 3.32 แผนภาพลำดับของการเข้าร่วมการแข่งขัน

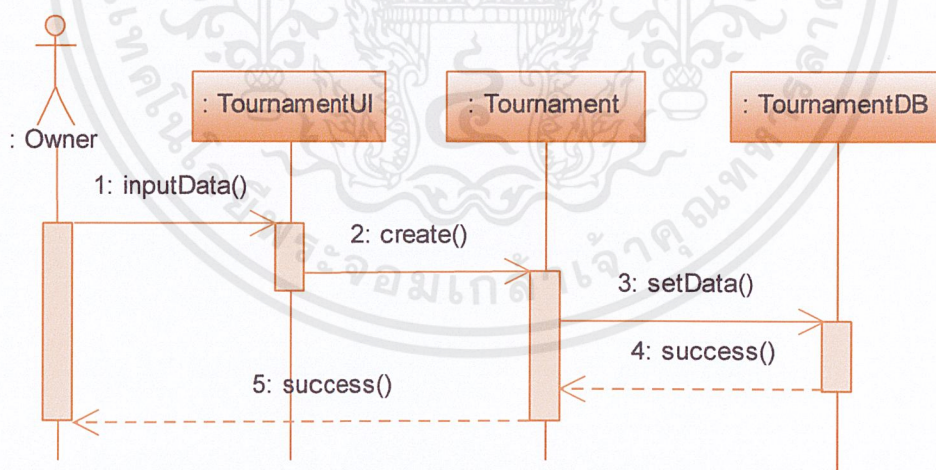
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.13 แผนภาพลำดับของการจัดการโปรโมชั่น



รูปที่ 3.33 แผนภาพลำดับของการจัดการ โปรโมชั่น

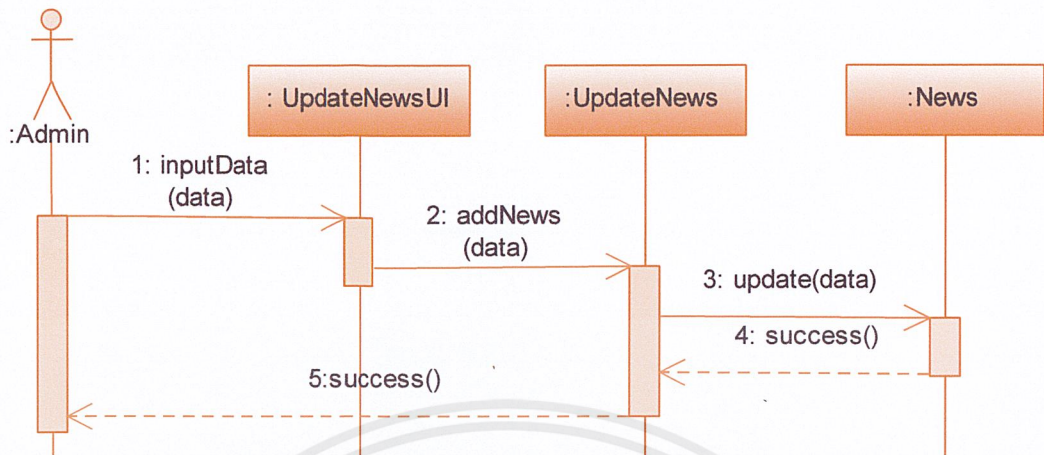
3.6.14 แผนภาพลำดับของการจัดการแข่งขัน



รูปที่ 3.34 แผนภาพลำดับของการจัดการแข่งขัน

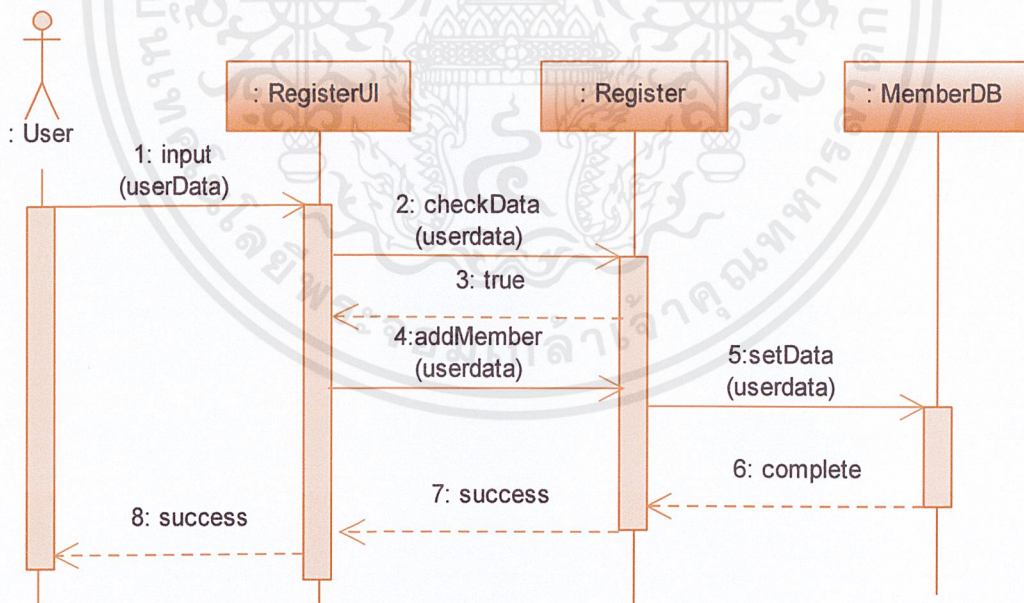
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.15 แผนภาพลำดับของการอัปเดตข่าวสาร



รูปที่ 3.35 แผนภาพลำดับของการอัปเดตข่าวสาร

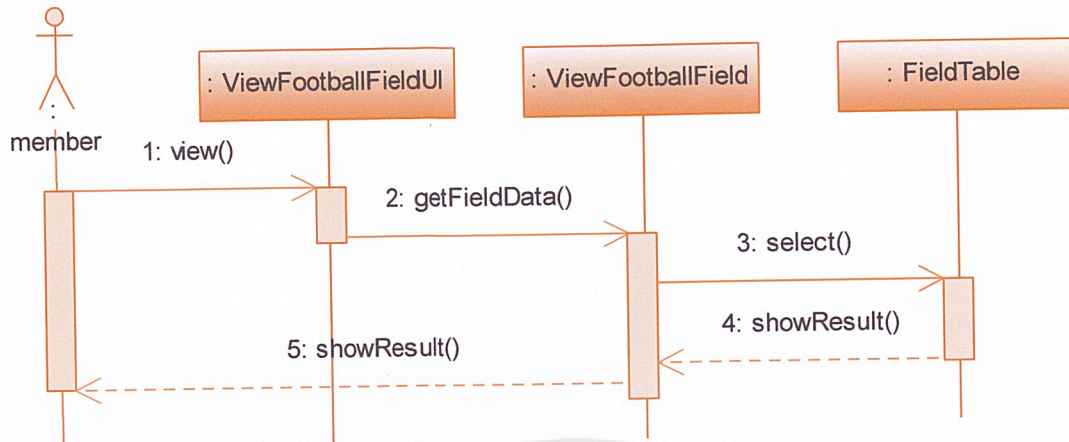
3.6.16 แผนภาพลำดับของการสมัครสมาชิก



รูปที่ 3.36 แผนภาพลำดับของการสมัครสมาชิก

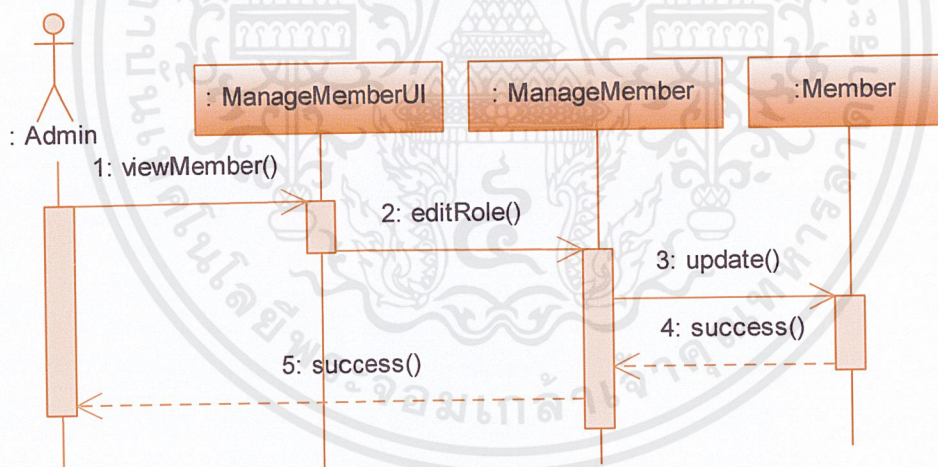
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.17 แผนภาพลำดับของการแสดงสนามฟุตบอล



รูปที่ 3.37 แผนภาพลำดับของการแสดงสนามฟุตบอล

3.6.18 แผนภาพลำดับของการจัดการสิทธิ์สมาชิก



รูปที่ 3.38 แผนภาพลำดับของการจัดการสิทธิ์สมาชิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8 พจนานุกรมข้อมูล

3.8.1 พจนานุกรมข้อมูลของตารางข้อมูลล็อกอิน

ตารางที่ 3.19 พจนานุกรมข้อมูลของตารางข้อมูลล็อกอิน

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
username	ชื่อผู้ใช้นั่น ตัวตน	Varchar	20	PK	
password	รหัสผ่าน	Varchar	20		
role	บทบาท	Varchar	8		
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK1	ตารางสมาชิก

3.8.2 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการจอง

ตารางที่ 3.20 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการจอง

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
Idbook	รหัสการจอง	Integer		PK	
Idsubfield	รหัสสนาม ฟุตบอลย่อย	Integer		FK1	ตารางสนาม ฟุตบอล
start	วันเวลาเริ่มจอง	DateTime			
end	วันเวลาสิ้นสุด	DateTime			
hour	ชั่วโมงการจอง	Double			
code	รหัสยืนยันการจอง	Varchar	4		
money	จำนวนเงิน	Double			
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK2	ตารางสมาชิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.3 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสิ่งอำนวยความสะดวก

ตารางที่ 3.21 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสิ่งอำนวยความสะดวก

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
accessories	สิ่งอำนวยความสะดวก	Varchar	45		
idfield	รหัสสนามฟุตบอล	Integer		FK1	ตารางสนามฟุตบอล
Idaccessories	รหัสสิ่งอำนวยความสะดวก	Integer		PK	

3.8.4 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการคุยตอบโต้

ตารางที่ 3.22 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการคุยตอบโต้

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
no	ลำดับการคุยล่าสุด	Integer			
message	ข้อความ	Varchar	500		
date	วันเวลาที่ตอบโต้	DateTime			
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK1	ตารางสมาชิก
idmes	รหัสข้อความ	Integer		FK2	ตารางข้อความ

3.8.5 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสนามฟุตบอล

ตารางที่ 3.23 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสนามฟุตบอล

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idfield	รหัสสนาม ฟุตบอล	Integer		PK	
fieldname	ชื่อสนาม ฟุตบอล	Varchar	45		
grasstype	ประเภทหญ้า	Varchar	45		
fieldtype	ประเภทสนาม	Varchar	45		
subfield	จำนวนสนาม ย่อย	Integer			
player	จำนวนผู้เล่นที่ เหมาะสม	Varchar	45		
open	เวลาเปิด	Time			
close	เวลาปิด	Time			
normalcost	ราคาปกติ	Integer			
extracost	ราคากลางคืน	Integer			
vote	คะแนนโหวต	Integer			
address	ที่ตั้งสนาม	Varchar	200		
zone	เขตที่ตั้ง	Varchar	45		
tel	เบอร์ติดต่อ	Varchar	45		
email	อีเมล	Varchar	45		
description	รายละเอียด เพิ่มเติม	Varchar	1000		
pic_1	รูปภาพหลัก	Varchar	45		
pic_2	รูปภาพ 2	Varchar	45		
pic_3	รูปภาพ 3	Varchar	45		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.23 (ต่อ) พจนานุกรมข้อมูลของตารางสนามฟุตบอล

pic_4	รูปภาพ 4	Varchar	45		
pic_5	รูปภาพ 5	Varchar	45		
pic_6	รูปภาพ 6	Varchar	45		
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK1	ตารางสมาชิก
active	ยืนยันสนาม ฟุตบอล	TINYINT	1		
website	เว็บไซต์ เพิ่มเติม	Varchar	100		

3.8.6 พจนานุกรมข้อมูลของตารางค้นหาทีมคู่แข่ง

ตารางที่ 3.24 พจนานุกรมข้อมูลของตารางค้นหาทีมคู่แข่ง

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
id	รหัสคำประกาศ หาทีมคู่แข่ง	Integer		PK	
fieldname	สนามที่ต้องการ	Varchar	45		
date	วันที่ต้องการเตะ	Date			
starttime	เวลาเริ่ม	Time			
endtime	เวลาสิ้นสุด	Time			
teamname	ชื่อทีม	Varchar	45		
activeby	ผู้ตกลงคำ ประกาศ	Varchar	45		
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK1	ตารางสมาชิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.7 พจนานุกรมข้อมูลของตารางค้นหาผู้เล่น

ตารางที่ 3.25 พจนานุกรมข้อมูลของตารางค้นหาผู้เล่น

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idfindplayer	รหัสคำ ประกาศหาผู้ เล่น	Integer		PK	
fieldname	สนามที่ ต้องการ	Varchar	45		
position	ตำแหน่งที่ ต้องการ	Varchar	45		
day	วันที่เล่น ประจำ	varchar	45		
starttime	เวลาเริ่ม	Time			
endtime	เวลาสิ้นสุด	Time			
startage	อายุเริ่มต้น	Integer			
endage	อายุสูงสุด	Integer			
activeby	ผู้ตกลงคำ ประกาศ	Varchar	45		
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK1	ตารางสมาชิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.8 พจนานุกรมข้อมูลของตารางแผนที่สนามฟุตบอล

ตารางที่ 3.26 พจนานุกรมข้อมูลของตารางแผนที่สนามฟุตบอล

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idgm	รหัสแผนที่	Integer		PK	
lat	ละติจูดของสนาม	Double			
lon	ลองจิจูดของสนาม	Double			
idfield	รหัสสนามฟุตบอล	Integer		FK1	ตารางสนาม ฟุตบอล

3.8.9 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสถิติการแข่งขัน

ตารางที่ 3.27 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสถิติการแข่งขัน

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idteam	รหัสทีม	Integer		FK1	ตารางทีม
idtour	รหัสการแข่งขัน	Integer		FK2	ตารางการ แข่งขัน
Idstat	รหัสสถิติ	Integer		PK	
round	รอบการแข่งขัน	Integer			
score	คะแนน	Integer			
start	เวลาเริ่ม	Time			
end	เวลาสิ้นสุด	Time			
date	วันที่แข่ง	Date			
hour	จำนวนชั่วโมง	Integer			
description	คำอธิบาย	Varchar	200		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.10 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสมาชิก

ตารางที่ 3.28 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสมาชิก

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idmember	รหัสสมาชิก	Integer		PK	
fname	ชื่อ	Varchar	45		
lname	สกุล	Varchar	45		
birhdate	วันเกิด	Date			
gender	เพศ	Varchar	45		
tel	เบอร์ติดต่อ	Varchar	45		
email	อีเมล	Varchar	45		
zone	เขตที่อาศัย	Varchar	45		
height	ส่วนสูง	Varchar	45		
weight	น้ำหนัก	Varchar	45		
position	ตำแหน่ง	Varchar	45		
field	สนามที่ สามารถเล่น	Varchar	45		
freeday	วันที่ว่าง	Varchar	45		
freetime	ช่วงเวลาว่าง	Varchar	45		
description	ข้อมูลเพิ่มเติม	Varchar	200		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.11 พจนานุกรมข้อมูลของตารางข้อความ

ตารางที่ 3.29 พจนานุกรมข้อมูลของตารางข้อความ

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idmes	รหัสข้อความ	Integer		PK	
title	หัวเรื่อง	Varchar	100		
body	ตัวข้อความ	Varchar	1000		
date	วันและเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงล่าสุด	Date			
reply	ค่าการตอบไป	Integer			
target	คู่สนทนา	Varchar	45		
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK1	ตารางสมาชิก
replytarget	ค่าการตอบกลับ	Integer			
idcom	รหัสประกาศคู่แข่ง	Integer		FK2	ตารางประกาศหาทีมคู่แข่ง
idfindplayer	รหัสประกาศหาผู้เล่น	Integer		FK3	ตารางประกาศหาผู้เล่น
idfindteam	รหัสประกาศหาทีม	Integer		FK4	ตารางประกาศหาทีม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.12 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสมาชิกในทีม

ตารางที่ 3.30 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสมาชิกในทีม

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idteam	รหัสทีม	Integer		FK1	ตารางทีม
fname	ชื่อ	Varchar	45		
lname	สกุล	Varchar	45		
citizen	รหัสประชาชน	Varchar	45		
date	วันเกิด	Date			
pic	รูปภาพสมาชิก	Varchar	100		
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK2	ตารางสมาชิก
Idplayer	รหัสสมาชิกในทีม	Integer		PK	

3.8.13 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสะสมแต้ม

ตารางที่ 3.31 พจนานุกรมข้อมูลของตารางสะสมแต้ม

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idpoint	รหัสสะสมแต้ม	Integer		PK	
idfield	รหัสสนามฟุตบอล	Integer		FK1	ตารางสนามฟุตบอล
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK2	ตารางสมาชิก
point	แต้มสะสม	Integer			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.14 พจนานุกรมข้อมูลของตารางโปรโมชั่นสะสมแต้ม

ตารางที่ 3.32 พจนานุกรมข้อมูลของตารางโปรโมชั่นสะสมแต้ม

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idpointpro	รหัสโปรโมชั่น สะสมแต้ม	Integer		PK	
condition	เงื่อนไข	Varchar	200		
point	แต้มแลกของ	Integer			
award	ของรางวัล	Varchar	45		
getpoint	แต้มที่ได้ต่อชม	Integer			
idfield	รหัสสนาม ฟุตบอล	Integer		FK1	ตารางสนาม ฟุตบอล

3.8.15 พจนานุกรมข้อมูลของตารางโปรโมชั่นลดราคา

ตารางที่ 3.33 พจนานุกรมข้อมูลของตารางโปรโมชั่นลดราคา

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idsale	รหัสโปรโมชั่น ลดราคา	Integer		PK	
condition	เงื่อนไข	Varchar	200		
discount	ลดราคา	Integer			
day	วันที่ลด	Varchar	45		
idfield	รหัสสนาม ฟุตบอล	Integer		FK1	ตารางสนาม ฟุตบอล
starttime	เวลาเริ่ม โปรโมชั่น	Time			
endtime	เวลาสิ้นสุด โปรโมชั่น	Time			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.16 พจนานุกรมข้อมูลของตารางทีม

ตารางที่ 3.34 พจนานุกรมข้อมูลของตารางทีม

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idteam	รหัสทีม	Integer		PK	
tag	ตัวย่อทีม	Varchar	45		
teamname	ชื่อทีม	Varchar	45		
description	รายละเอียด เพิ่มเติม	Varchar	1000		
pic	สัญลักษณ์ทีม	Varchar	100		
tel	เบอร์ติดต่อทีม	Varchar	45		
email	อีเมลทีม	Varchar	45		
Idmember	รหัสสมาชิก	Integer		FK1	ตารางสมาชิก

3.8.17 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการแข่งขัน

ตารางที่ 3.35 พจนานุกรมข้อมูลของตารางการแข่งขัน

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idtour	รหัสการแข่งขัน	Integer		PK	
tourname	ชื่อการแข่งขัน	Varchar	45		
teamcount	จำนวนทีมที่รับ สมัคร	Integer			
startage	อายุต่ำสุด	Integer			
endage	อายุสูงสุด	Integer			
playercount	จำนวนผู้เล่นใน สนาม	Integer			
tourtype	ประเภทการ แข่งขัน	Varchar	45		

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.35 (ต่อ) พจนานุกรมข้อมูลของตารางการแข่งขัน

description	รายละเอียด เกี่ยวกับการ แข่งขัน	Varchar	3000		
active	สถานะการเริ่ม แข่ง	Integer			
idfield	รหัสสนาม ฟุตบอล	Integer		FK1	

3.8.18 พจนานุกรมข้อมูลของตารางคู่ต่อสู้แบบลีก

ตารางที่ 3.36 พจนานุกรมข้อมูลของตารางคู่ต่อสู้แบบลีก

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idround	รหัสรอบ	Integer		PK	
idtour	รหัสการแข่งขัน	Integer		FK1	ตารางการแข่งขัน
team1	รหัสทีมที่ 1	Integer		FK2	ตารางทีม
team2	รหัสทีมที่ 2	Integer		FK3	ตารางทีม
score1	แต้มทีม 1	Integer			
score2	แต้มทีม 2	Integer			
date	วันแข่ง	Date			
starttime	เวลาเริ่มแข่ง	Time			
endtime	เวลาสิ้นสุด	Time			
subfield	สนามย่อยที่ แข่ง	Integer			
idbook	รหัสการจอง	Integer		FK4	ตารางการจอง
hour	ชั่วโมงการแข่งขัน	Varchar	45		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8.19 พจนานุกรมข้อมูลของตารางคู่ต่อสู้แบบคัดออก

ตารางที่ 3.37 พจนานุกรมข้อมูลของตารางคู่ต่อสู้แบบคัดออก

ชื่อตัวแปร	คำอธิบาย	ชนิด	ความยาว	คีย์	ตารางอ้างอิง
idknock	รหัสคัดออก	Integer		PK	
team1	รหัสทีม 1	Integer		FK1	ตารางทีม
round	รอบ	Integer			
score	ผลการแข่ง	Integer			
matchx	ลำดับคู่	Integer			
team2	รหัสทีม 2	Integer		FK2	ตารางทีม
idtour	รหัสการแข่งขัน	Integer		FK2	ตารางการแข่งขัน
stattime	เวลาเริ่มแข่ง	DateTime			
endtime	เวลาสิ้นสุด	DateTime			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.9 ตัวอย่างหน้าจการทำงาน

ลำดับสนามย่อย	ชื่อสนามย่อย	ประเภทสถานที่	ประเภทสนาม	ราคากลางวัน	ราคากลางคืน
สนามย่อยที่ 1 :	S1	กลางแจ้ง	หญ้าเทียม	2000	3000
สนามย่อยที่ 2 :	S2	กลางแจ้ง	หญ้าเทียม	2000	3000
สนามย่อยที่ 3 :	S3	ในร่ม	หญ้าแท้	2000	2500

วันที่ :

Tuesday 22 March 2011 | สนาม : Kak Field

สนามย่อยที่ : 1		สนามย่อยที่ : 2		สนามย่อยที่ : 3	
เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง
7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง

Wednesday 23 March 2011 | สนาม : Kak Field

สนามย่อยที่ : 1		สนามย่อยที่ : 2		สนามย่อยที่ : 3	
เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง
7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง

Thursday 24 March 2011 | สนาม : Kak Field

สนามย่อยที่ : 1		สนามย่อยที่ : 2		สนามย่อยที่ : 3	
เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง
7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง

รูปที่ 3.40 ตัวอย่างหน้าจการดูตารางคิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำดับสนามย่อย	ชื่อสนามย่อย	ประเภทสถานที่	ประเภทสนาม	ราคากลางวัน	ราคากลางคืน
สนามย่อยที่ 1 :	S1	กลางแจ้ง	หญ้าเทียม	2000	3000
สนามย่อยที่ 2 :	S2	กลางแจ้ง	หญ้าเทียม	2000	3000
สนามย่อยที่ 3 :	S3	ในร่ม	หญ้าแท้	2000	2500

วันที่ : สนามย่อย : เวลาเริ่มต้น : : จำนวน : ชั่วโมง

วันที่ :

Tuesday 22 March 2011 | สนาม : Kak Field

สนามย่อยที่ : 1		สนามย่อยที่ : 2		สนามย่อยที่ : 3	
เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง
7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง

Wednesday 23 March 2011 | สนาม : Kak Field

สนามย่อยที่ : 1		สนามย่อยที่ : 2		สนามย่อยที่ : 3	
เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง	เวลา	ผู้จอง
7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง	7:00-22:00	ว่าง

รูปที่ 3.41 ตัวอย่างหน้าจอรจองคิว

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ : member_13 สกุล : member_13

เพศ : male วันเกิด : 25-06-1986

เบอร์โทรศัพท์ : 025811401 E-mail : member_13@hotmail.c

ข้อมูลเพิ่มเติม

เขตที่อาศัย : สังกัดทีม :

สนามประจำ :

ส่วนสูง : ซม.

วันว่าง : น้ำหนัก : กก.

จันทร์ อังคาร พุธ
 พฤหัสบดี ศุกร์ เสาร์
 อาทิตย์

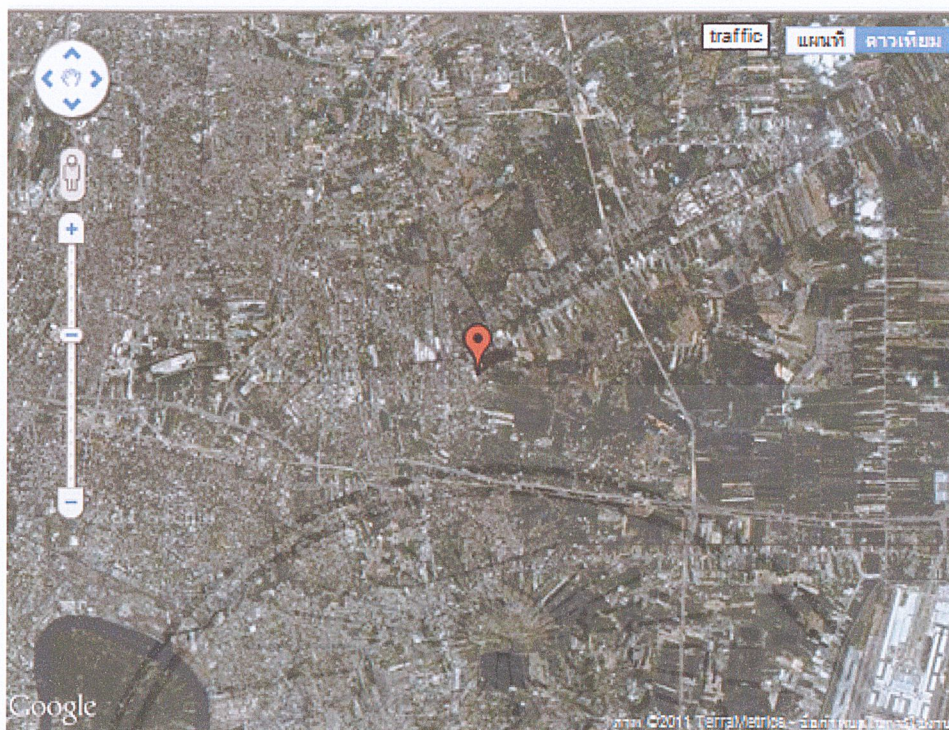
ตำแหน่ง :

เวลาว่าง : -

เพิ่มเติม :

รูปที่ 3.42 ตัวอย่างหน้าจอแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



From : To:
 Latitude 0 Longitude 0 Zoom 0
 กดที่ Marker แล้วเลื่อนไปยังตำแหน่งสนามฟุตบอล เพื่อตั้งพิกัด แล้วทำการบันทึก

รูปที่ 3.43 ตัวอย่างหน้ากูเกิ้ลแม็บบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรุณากรอกข้อมูลให้ครบทุกช่องที่มีเครื่องหมาย*

ชื่อสนาม: Saladin *

จำนวนสนาม: 2 *

สนามย่อยที่ 1: Sal1 1800 - 2200 บาท

สนามย่อยที่ 2: Sal2 1800 - 2200 บาท

จำนวนผู้เล่น: 10 11 *

ช่วงเวลาทำการ: 08 00 21 00 *

อีเมล: davez@gmail.com *

เบอร์โทรศัพท์: 0873456012 *

รูปภาพสถานที่: C:\Users\Achilles\Pictur

ที่อยู่: เลขที่ 14 ถนน - ซอย - หมู่ 5

แขวง/ตำบล ลาดกระบัง เขต/อำเภอ ลาดกระบัง * จังหวัด กรุงเทพฯ

ไปรษณีย์: 12300

รายละเอียด: สนามฟุตบอลเปิดใหม่

Website: www.2bbit.com

ประเภทโปรโมชั่น: ลดราคาตามเวลา สะสมแต้ม

สิ่งอำนวยความสะดวก: ห้องน้ำ ลานจอดรถ อินเทอร์เน็ต ห้องนั่งเล่น ร้านอาหาร

ที่รี รถรับส่ง ATM โบวลิ้ง เพิ่ม*

รูปที่ 3.44 ตัวอย่างหน้าจอลงทะเบียนสนาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรอก ชื่อ-นามสกุล วันเกิด ให้ครบทุกครั้งที่ต้องการเพิ่มรายชื่อสมาชิกในทีม

	ชื่อ	นามสกุล	วันเกิด	เลขประชาชน	เบอร์โทร	รูปภาพ	username
1	วดิน	อยู่นาน	23-03-201	1139900063110	0850651763	C:\Users Browse...	kalanewda
2	จนากร	แก้วเพชร	24-03-201	1130056773690	0874359052	C:\Users Browse...	mixxy
3	ธนวุฒิ	วันสม	18-03-201	1890003346123	0823343411	Browse...	
4	peter	Macdonal	18-03-201	1343579900034	0850842322	Browse...	mandy
5	chiwy	InDy	13-12-201		0823129503	Browse...	
6	วันชัย	อยู่ดี	11-03-201			Browse...	
7	วีระ	สมความคิด	20-03-201	1233498090234		Browse...	lucy002
8	สนธิ	ลิมทองกุล	04-03-201	1144578056465	0835454798	C:\Users Browse...	fire001
9	ไชยา	มิตรชัย	03-03-200		0862131234	Browse...	maxz
10						Browse...	

รูปที่ 3.45 ตัวอย่างหน้าจอลงทะเบียนทีม

รูปที่ 3.45 ตัวอย่างหน้าจอลงทะเบียนทีม

Username

Password

Confirm Password

ชื่อ

นามสกุล

เพศ ชาย หญิง

วันเกิด ธันวาคม

เบอร์โทรศัพท์

อีเมล







เขต

รูปที่ 3.46 ตัวอย่างหน้าจอลงทะเบียนทีม

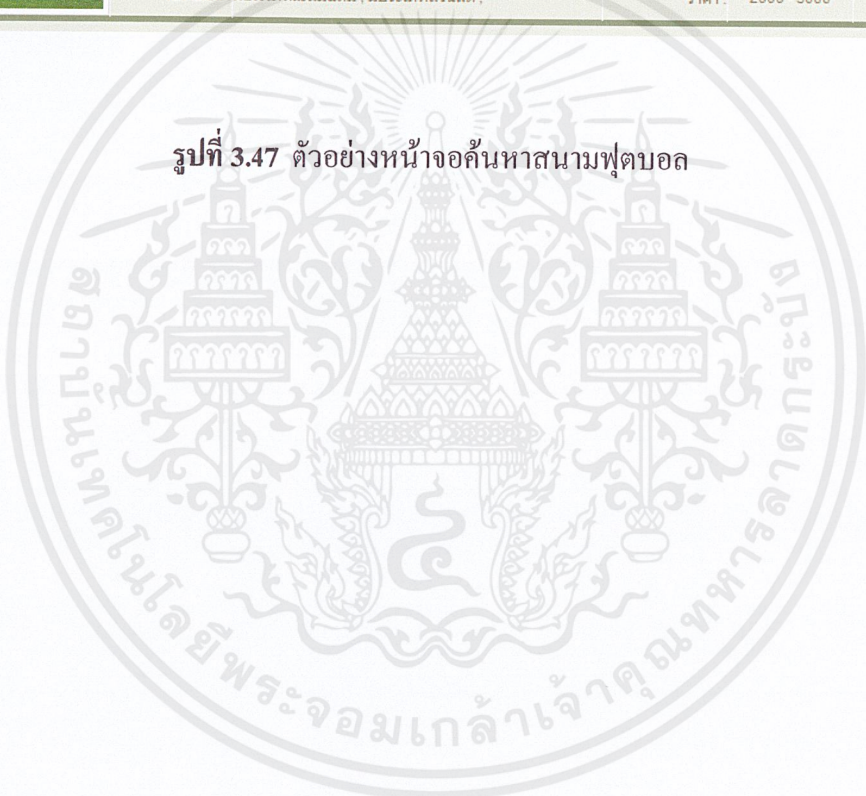
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สนาม : - ไม่กำหนด - เขต : - ไม่กำหนด - ราคา : ถึง


ประเภทสนาม : - ไม่กำหนด - สถานที่ : - ไม่กำหนด - ผู้เล่น : - ไม่กำหนด - Search

	สนาม : ศรีนครินทร์	เขต : ดอนเมือง	คะแนนโหวต : 4	
	ประเภทสนาม : หญ้าเทียม	ประเภทสถานที่ : ในร่ม-กลางแจ้ง	จำนวนผู้เล่น : 3-7	
	โปรโมชัน : มีประเภทสะสมแต้ม , มีประเภทส่วนลด ,		ราคา : 500 - 1200	
	สนาม : Bnagkok	เขต : ดุสิต9	คะแนนโหวต : 2	
	ประเภทสนาม : หญ้าแท้-หญ้าเทียม	ประเภทสถานที่ : ในร่ม-กลางแจ้ง	จำนวนผู้เล่น : 7-11	
	โปรโมชัน : มีประเภทสะสมแต้ม , มีประเภทส่วนลด ,		ราคา : 1200 - 2000	
	สนาม : Kak Field	เขต : เมือง	คะแนนโหวต : 0	
	ประเภทสนาม : หญ้าแท้-หญ้าเทียม	ประเภทสถานที่ : ในร่ม-กลางแจ้ง	จำนวนผู้เล่น : 10-11	
	โปรโมชัน : มีประเภทสะสมแต้ม , มีประเภทส่วนลด ,		ราคา : 2000 - 3000	


รูปที่ 3.47 ตัวอย่างหน้าจอค้นหาสนามฟุตบอล



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อสนาม :	Kak Field	ประเภทสนาม :	หญ้าเทียม	ประเภทสถานที่ :	ในร่ม-กลางแจ้ง
จำนวนสนามย่อย :	3 สนาม	จำนวนผู้เล่น :	10-11	เวลาเปิด-ปิด :	07:00:00 - 22:00:00
ราคาต่ำสุด :	2000 บาท / ชม	ราคาสูงสุด :	3000 บาท / ชม	คะแนนโหวต :	0 คะแนน
รายละเอียดสนามย่อย :					
ลำดับสนามย่อย	คำอธิบาย	ประเภทสถานที่	ประเภทสนาม	ราคากลางวัน	ราคากลางคืน
สนามย่อยที่ 1 :	S1	กลางแจ้ง	หญ้าเทียม	2000	3000
สนามย่อยที่ 2 :	S2	กลางแจ้ง	หญ้าเทียม	2000	3000
สนามย่อยที่ 3 :	S3	ในร่ม	หญ้าแท้	2000	2500
ที่อยู่ :	33/3 ถนนพหลโยธิน ซอย-หมู่4 ตำบลบางหลวง อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000			เขต :	เมือง
เบอร์ติดต่อ :	085-0651763	E-mail :	achilles_tae@hotmail.com	เจ้าของ : mix_1	
โปรโมชั่น :	สะสมแต้ม	ของรางวัล :	ระเบิด	เงื่อนไข : ขโมยมาจะกั	
โปรโมชั่น :	สะสมแต้ม	ของรางวัล :	ลูกบอล	เงื่อนไข : ลูกฟุตบอลนำเข้า	
โปรโมชั่น :	ลดราคา	ส่วนลด(%) :	10	เงื่อนไข : เด็ดคิดเท่านั้น	
โปรโมชั่น :	ลดราคา	ส่วนลด(%) :	5	เงื่อนไข : ลด5%	
สิ่งอำนวยความสะดวก :	ทพด, รถรับส่ง, ครวี, efe, รถรับส่ง, ครวี, bs, as, bs, fe,				
รายละเอียดเพิ่มเติม :	ยังไม่มี				

[หมวด] 

รูปที่ 3.48 ตัวอย่างหน้าแสดงรายละเอียดสนามฟุตบอล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.49 ตัวอย่างหน้าแสดงรายละเอียดการแข่งขัน

round	match	Name	score	วัน-เวลาเริ่มแข่งขัน		วัน-เวลาสิ้นสุดแข่งขัน			
1	4	Inter	1	10-03-2011	15:46:50	10-03-2011	15:46:50	แก้ไข	ลบ
1	4	The Idol	0	10-03-2011	15:46:50	10-03-2011	15:46:50	แก้ไข	ลบ
1	3	Bankok	0	17-03-2011	15:46:50	17-03-2011	20:46:50	แก้ไข	ลบ
1	1	Champ	0	10-03-2011	15:46:50	10-03-2011	15:46:50	แก้ไข	ลบ
1	2	Fire	0	10-03-2011	15:46:50	10-03-2011	15:46:50	แก้ไข	ลบ
2	1	Champ	3	10-03-2011	19:27:57	10-03-2011	19:27:57	แก้ไข	ลบ
2	1	Fire	2	10-03-2011	19:27:57	10-03-2011	19:27:57	แก้ไข	ลบ
2	2	Bankok	2	10-03-2011	19:28:54	10-03-2011	19:28:54	แก้ไข	ลบ
2	2	Inter	1	10-03-2011	19:28:54	10-03-2011	19:28:54	แก้ไข	ลบ
3	1	Champ	0	10-03-2011	19:29:29	10-03-2011	19:29:29	แก้ไข	ลบ
3	1	Bankok	1	10-03-2011	19:29:29	10-03-2011	19:29:29	แก้ไข	ลบ

Team1	score	Team2	score	round	match	add

รูปที่ 3.50 ตัวอย่างหน้าแสดงรายละเอียดการแข่งขัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เริ่มการแข่งขัน

จัดการตารางเวลา

อันดับ	ชื่อทีม	แข่ง	ชนะ	เสมอ	แพ้	ได้ประตู	เสียประตู	ผลต่าง	แต้ม
1	Bangkok Grass	0	0	0	0	0	0	0	0
2	Manchester	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Liverpool	0	0	0	0	0	0	0	0
4	Man City	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Inter Millan	0	0	0	0	0	0	0	0
6	toter	0	0	0	0	0	0	0	0
7	stoke city	0	0	0	0	0	0	0	0
8	zeeR	0	0	0	0	0	0	0	0

รูปที่ 3.51 ตัวอย่างหน้าแสดงรายละเอียดการแข่งขัน

รอบละ : 1

#	Home	VS	Away	Date	เริ่ม	จำนวน	Field
Round 1							
1	Bangkok Grass	5 ▼ vs 3 ▼	zeeR	03-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	19 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
2	Manchester	6 ▼ vs 10 ▼	stoke city	03-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	20 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
3	Liverpool	9 ▼ vs 5 ▼	toter	03-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	21 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
4	Man City	2 ▼ vs 1 ▼	Inter Millan	03-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	22 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
Round 2							
5	Bangkok Grass	5 ▼ vs 9 ▼	stoke city	04-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	19 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
6	zeeR	10 ▼ vs 4 ▼	toter	04-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	20 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
7	Manchester	16 ▼ vs 2 ▼	Inter Millan	04-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	21 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
8	Liverpool	6 ▼ vs 7 ▼	Man City	04-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	22 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
Round 3							
9	Bangkok Grass	▼ vs ▼	toter	12-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	19 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
10	stoke city	▼ vs ▼	Inter Millan	12-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	20 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
11	zeeR	▼ vs ▼	Man City	12-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	21 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง
12	Manchester	▼ vs ▼	Liverpool	12-03-201 <input type="button" value="calendar"/>	22 ▼ : 00 ▼	1.00 ▼	1 ▼ คกลง

รูปที่ 3.52 ตัวอย่างหน้าจัดการการแข่งขัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อันดับ	ชื่อทีม	แข่ง	ชนะ	เสมอ	แพ้	ได้ประตู	เสียประตู	ผลต่าง	แต้ม
1	Inter Millan	1	1	0	0	7	2	5	3
2	stoke city	1	1	0	0	14	10	4	3
3	zeeR	1	1	0	0	8	6	2	3
4	Liverpool	1	0	1	0	5	5	0	1
5	toter	1	0	1	0	5	5	0	1
6	Bangkok Grass	1	0	0	1	6	8	0	0
7	Manchester	1	0	0	1	10	14	0	0
8	Man City	1	0	0	1	2	7	0	0

รูปที่ 3.53 ตัวอย่างหน้าจอแสดงผลการแข่งขัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

4.1 ผลจากการดำเนินการ

จากการพัฒนาระบบของสนามฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยมีการรวบรวมสนามฟุตบอลจากหลายๆ แห่งในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยสามารถให้ผู้ใช้ระบบสามารถดูรายละเอียดสนามฟุตบอลแต่ละแห่งได้อย่างครบถ้วน สามารถเรียกดูตารางการแข่งขันและเลือกจองคิวตามวันและช่วงเวลาของสนามในแต่ละแห่งได้ รวมไปถึงการตรวจสอบว่าสนามแห่งไหนที่มีการจัดการแข่งขันขึ้นก็สามารถลงทะเบียนการแข่งขันผ่านระบบได้เลย

นอกจากนี้ยังมีระบบแผนที่จาก Google Map เพื่อเป็นแผนที่ในการเดินทางไปยังสนามฟุตบอลในแต่ละแห่งได้ ระบบสามารถทำการประกาศหาทีมคู่แข่งในกรณีที่ทีมของผู้ใช้ยังไม่มีคู่แข่ง โดยสามารถประกาศความต้องการของทีมตนเองได้ และยังมีการประกาศหาผู้เล่นเข้าทีมในกรณีที่ทีมยังขาดผู้เล่นหรือขาดตำแหน่งของทีมและมีการประกาศหาทีมในกรณีที่ผู้ใช้อยากเล่นฟุตบอลแต่ยังไม่มีทีมเล่น เพื่อก่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพอันดีกับเพื่อนใหม่ๆ ได้นอกจากนี้ระบบยังมีการให้ผู้ที่เป็นเจ้าของสนามฟุตบอลในแต่ละแห่งสามารถจัดการ การจองคิวและการจัดการแข่งขันของสนามตนเองผ่านระบบได้

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

เพื่อช่วยให้ผู้ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ซึ่งมีความแออัด ทรอก ซอย ซับซ้อนและตึกสูงๆ หลายแห่ง ทำให้ผู้ที่ประสงค์ที่อยากออกกำลังกายหรือชื่นชอบในการเล่นกีฬาฟุตบอล หากที่จะหาสนามฟุตบอลในแต่ละแห่งเจอ ซึ่งระบบจะทำให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับมากขึ้นด้วยฟังก์ชันการค้นหา รวมไปถึงการแก้ปัญหาการสิ้นเปลืองเงินค่าโทรศัพท์เพื่อไปจองและในกรณีที่สนามฟุตบอลเกิดคิวการจองเต็มในช่วงเวลาที่ลูกค้าต้องการก็จะทำให้สิ้นเปลืองเงินค่าโทรศัพท์เป็นอย่างมากและในกรณีที่สนามแห่งใหม่ ลูกค้ายังไม่มีเบอร์ติดต่อก็จะช่วยให้ลดการเสียเวลาและสิ้นเปลืองน้ำมันในกรณีที่เดินทางไปจนถึงแล้วคิวการจองเต็ม และระบบยังช่วยจัดการการแข่งขันในรูปแบบต่างๆ ได้สะดวกยิ่งขึ้น ในกรณีที่ผู้ที่เป็นเจ้าของสนามมีความประสงค์อยากจัดการแข่งขัน และยังช่วยให้ผู้ใช้ระบบมีเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น จากฟังก์ชันการประกาศต่างๆ ตลอดจนสามารถสร้างเครือข่ายในกลุ่มผู้สนใจกีฬาฟุตบอล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 แนวทางในการดำเนินงานในอนาคต

จากการพัฒนาระบบของสนามฟุตบอลดังกล่าว จะทำให้ผู้ที่สนใจกีฬาฟุตบอล ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล สามารถเข้าถึงการใช้บริการสนามฟุตบอล ลดต้นทุนจากการติดต่อทางโทรศัพท์ ลดระยะเวลาในการหาสนามฟุตบอล ในส่วนของเจ้าของสนามฟุตบอล มีช่องทางการบริหารสนามฟุตบอล ด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เกิดกิจกรรมร่วมกันในแต่ละทีมเครือข่าย ทำให้กีฬาฟุตบอลของไทย มีโอกาสพัฒนาไปสู่สากล



บรรณานุกรม

- [1] อรพิน ประวัตินิสุทธิ. 2550. คู่มือเรียน JSP. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น
- [2] วีรศักดิ์ ชิงถาวร. 2543. **Java Programming Volumn1**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- [3] วีรศักดิ์ ชิงถาวร. 2543. **Java Programming Volumn2**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- [4] วีรศักดิ์ ชิงถาวร. 2543. **Java Programming Volumn3**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- [5] วรเศรษฐสุวรรณี. 2552. **JSP สำหรับงาน E-Commerce**. กรุงเทพฯ: วรณี.
- [6] รัชณี กัลยาวิชัย, วรณี สุทธิโรจน์อำไพ. 2548. **ความรู้เบื้องต้นเทคโนโลยีเชิง
ออบเจกต์**. กรุงเทพฯ. การศึกษา.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายชนากร แห้วเพ็ชร
วัน เดือน ปีเกิด	14 พฤษภาคม 2531
ที่อยู่	18/53 หมู่5 หมู่บ้านสวนทองวิลล่า5 ถ.วัดเวฬุราราม แขวงสีกัน เขตดอนเมือง กรุงเทพฯ 10210
เบอร์โทรศัพท์เคลื่อนที่	085-844-5881
อีเมล	zvocado@hotmail.com
ประวัติการศึกษา	2553 วิทยาศาสตร์บัณฑิต คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ชื่อ-นามสกุล	นายวสิน อยู่นาน
วัน เดือน ปีเกิด	26 ธันวาคม 2530
ที่อยู่	33/3 หมู่4 ถ.ปทุมสายใน ต.บางหลวง อ.เมือง จ.ปทุมธานี 12000
เบอร์โทรศัพท์เคลื่อนที่	085-065-1763
อีเมล	achilles_tae@hotmail.com
ประวัติการศึกษา	2553 วิทยาศาสตร์บัณฑิต คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้