

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Maharakham University

ภาคผนวก

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ภาคผนวก ก
คู่มือการติดตั้งแอปพลิเคชัน

คู่มือการติดตั้งแอปพลิเคชัน

สแกน QR Code เพื่อโหลดแอปพลิเคชันไปติดตั้ง



ภาพประกอบที่ ก-1 QR Code เพื่อโหลดแอปพลิเคชันไปติดตั้ง

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ภาคผนวก ข
คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชัน

คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชัน มินิเวิร์ดเรซ (Mini World Race) โดยผู้ใช้งานระบบแบ่งเป็น 2 กลุ่มบุคคลทั่วไป (General) และ ผู้ใช้งานระบบ (User)

1.บุคคลทั่วไป

1.1 การสมัครสมาชิก

ผู้ใช้ที่ต้องการสมัครสมาชิก ผู้ใช้ต้องกรอก ชื่อเรียกในระบบ ชื่อ-นามสกุล อีเมล รหัสผ่าน ยืนยันรหัสผ่าน และ คำอธิบายตัวเองให้ครบถ้วน



← สมัครสมาชิก

ชื่อในระบบ*

ชื่อ-นามสกุล*

อีเมล*

รหัสผ่าน*

ยืนยันรหัสผ่าน*

คำอธิบายตัวเอง

ลงทะเบียน

ภาพประกอบที่ ข-1 หน้าสมัครสมาชิก

2.ผู้ใช้งานระบบ

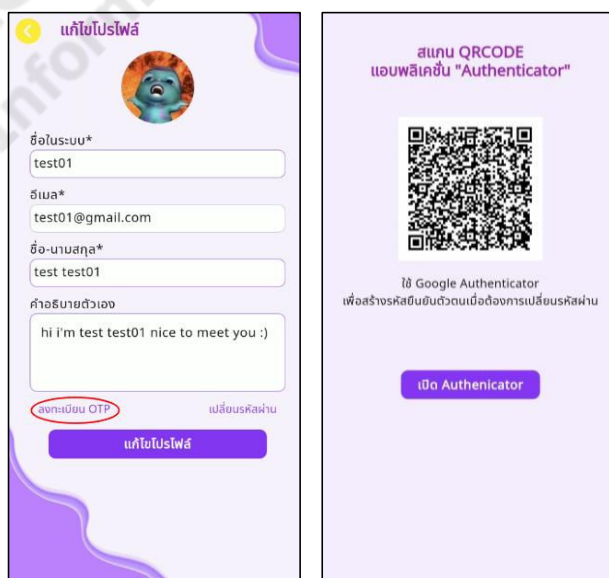
2.1 แก้ไขโปรไฟล์

ส่วนนี้จะเป็นการแก้ไขข้อมูลของผู้ใช้งานระบบ ผู้ใช้สามารถแก้ไขรูปภาพโปรไฟล์ ชื่อเรียกในระบบ ชื่อ-นามสกุล รหัสผ่าน ยืนยันรหัสผ่าน และ คำอธิบายตัวเองได้

ภาพประกอบที่ ข-2 หน้าแก้ไขโปรไฟล์

2.2 Google Authenticator

ฟังก์ชัน Google Authenticator เป็นระบบ OTP ของผู้ใช้ ถ้าหากผู้ใช้ลืมรหัสผ่าน ผู้ใช้สามารถใช้ OTP ของ Google Authenticator นี้ไปยืนยันรหัสที่หน้าลงทะเบียน OTP ผู้ใช้ได้โดยวิธีการ รับรหัส OTP ผู้ใช้จะต้องกดเข้าหน้าแก้ไขโปรไฟล์ และกดคำว่าลงทะเบียน OTP ระบบจะสร้าง QR Code ผู้ใช้สามารถสแกนได้ หรือ ผู้ใช้มีแอปพลิเคชัน Google Authenticator ก็สามารถกด เข้าสู่ Google Authenticator ได้



ภาพประกอบที่ ข-3 ฟังก์ชัน Google Authenticator

2.3 ผู้สร้างการแข่งขัน

2.3.1 สร้างห้องการแข่งขัน

ฟังก์ชันการสร้างห้องการแข่งขันเมื่อผู้ใช้งานระบบทำการสร้างห้องการแข่งขันผู้ใช้งานระบบจะกลายเป็นผู้สร้างการแข่งขัน เมื่อผู้ใช้งานต้องการสร้างห้องการแข่งขันต้องกรอกข้อมูลดังนี้ เพิ่มรูปภาพการแข่งขัน ชื่อการแข่งขัน สถานที่ จำนวนทีม วันที่เปิด-ปิดรับสมัคร วันจัดการแข่งขัน เวลาเริ่ม-สิ้นสุดการแข่งขัน จากนั้นกดปุ่มสร้างการแข่งขันได้เลย



ภาพประกอบที่ ข-4 สร้างห้องการแข่งขัน

2.3.2 สร้างภารกิจ

ฟังก์ชันการสร้างภารกิจการแข่งขันเมื่อผู้ใช้งานระบบเป็นผู้สร้างการแข่งขันจะสามารถสร้างภารกิจในการแข่งขันนั้นได้ เมื่อผู้สร้างการแข่งขันต้องการสร้างภารกิจต้องกรอกข้อมูลดังนี้ เพิ่มพิกัดของภารกิจ เพิ่มรูปภาพภารกิจ ชื่อภารกิจ สถานที่ จำนวนทีม วันที่เปิด-ปิดรับสมัคร วันจัดการแข่งขัน เวลาเริ่ม-สิ้นสุดการแข่งขัน จากนั้นกดปุ่มสร้างการแข่งขันได้เลย

ภาพประกอบที่ ข-5 ฟังก์ชันสร้างภารกิจ

2.3.3 การตรวจสอบหลักฐาน

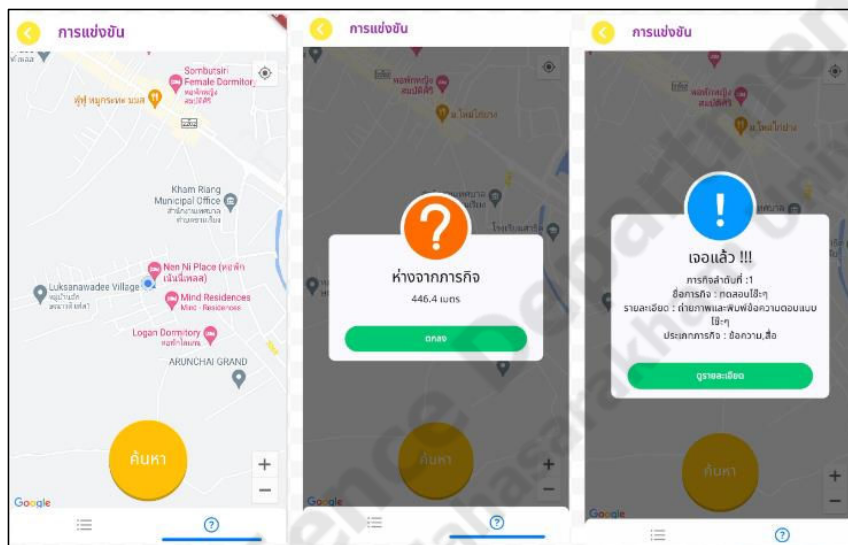
ฟังก์ชันการตรวจสอบหลักฐานคือฟังก์ชันหลังจากเริ่มการแข่งขัน ใช้สำหรับตรวจสอบหลักฐานที่ผู้แข่งขันส่งเข้ามาว่าหลักฐานที่ส่งเข้ามาตรงกับภารกิจที่ผู้สร้างการแข่งขันได้สร้างไว้หรือไม่ โดยหน้าตรวจสอบหลักฐานจะแสดงภารกิจของการแข่งขันนั้นทั้งหมด และเมื่อมีหลักฐานที่ส่งเข้ามาจากผู้แข่งขันจะแจ้งเตือนให้ผู้สร้างการแข่งขันทราบ เมื่อกดที่ปุ่มดูหลักฐานจะแสดงหน้าหลักฐานทั้งหมดที่ผู้แข่งขันได้ส่งเข้ามาและเมื่อกดปุ่มตรวจสอบ จะพบกับหลักฐานที่ผู้เล่นทีมนั้นได้ส่งเข้ามาให้ตรวจสอบ ผู้สร้างสามารถตรวจสอบว่าผู้แข่งขันส่งหลักฐานมาถูกต้องหรือไม่โดยการกดปุ่ม ผ่าน และไม่ผ่าน และเมื่อกดปุ่มผ่านหรือไม่ผ่าน การตรวจสอบนั้นก็จะส่งไปที่ผู้แข่งขันอีกด้วย

ภาพประกอบที่ ข-6 ฟังก์ชันการตรวจสอบหลักฐาน

2.4 ผู้แข่งขัน

2.4.1 การค้นหาตำแหน่งของภารกิจ

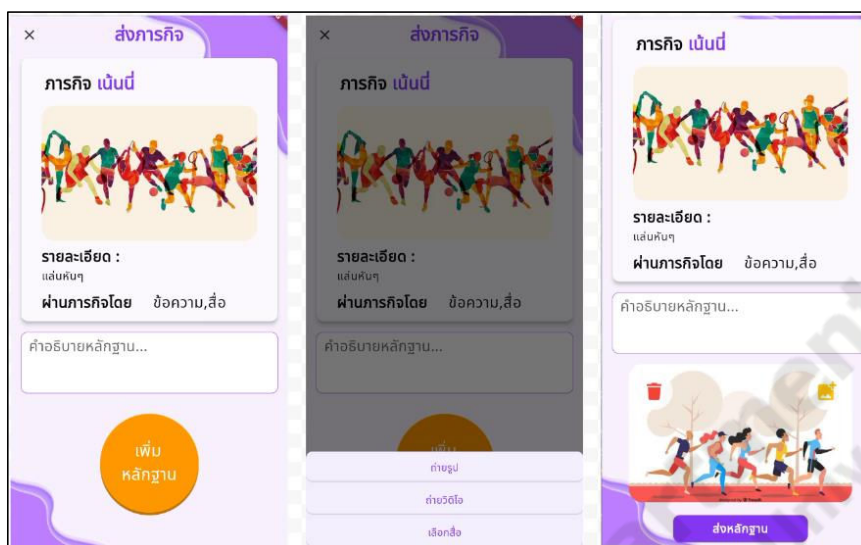
ฟังก์ชัน การค้นหาตำแหน่งของภารกิจ ผู้แข่งขันสามารถค้นหาตำแหน่งของภารกิจ โดยกดปุ่มค้นหาตรงกลางในแถบด้านล่าง เมื่อกดปุ่มจะแสดงหน้าต่างข้อความว่าผู้แข่งขันห่างจากภารกิจมากน้อยเพียงใดเมื่อเจอภารกิจจะแสดงหน้าต่างภารกิจและให้กดดูรายละเอียดจะขึ้นหน้าภารกิจนั้น



ภาพประกอบที่ ข-7 ฟังก์ชันการค้นหาตำแหน่งของภารกิจ

2.4.1 การส่งหลักฐานภารกิจ

ฟังก์ชันส่งหลักฐานภารกิจ เมื่อเข้าสู่หน้าของภารกิจ จะแสดงรายละเอียด ดังนี้คือ รูปภาพภารกิจ ชื่อภารกิจ รายละเอียดของภารกิจนั้นๆว่าให้ทำอะไร ประเภทของภารกิจ ซึ่งประเภทของภารกิจที่ต้องทำการส่งมีอยู่ 2 ประเภทคือข้อความและสื่อ (รูปภาพและวิดีโอ) ซึ่งเมื่อประเภทเป็นข้อความจะแสดงช่องให้ใส่คำตอบของภารกิจนั้น และถ้าประเภทเป็นสื่อจะมีปุ่มเพิ่มหลักฐานเมื่อกดปุ่มเพิ่มหลักฐานจะสามารถเลือกได้ว่าเป็นถ่ายรูป วิดีโอ หรือจะเลือกจากในเครื่องของตัวเองเมื่อเลือกรูปภาพเสร็จจะขึ้นภาพตัวอย่างจะมีปุ่มมุมซ้ายของภาพที่เลือกว่าจะลบหรือไม่ และปุ่มขวาของรูปภาพเมื่อกดปุ่มจะสามารถเปลี่ยนรูปภาพได้เมื่อเลือกหลักฐานเสร็จแล้วสามารถกดปุ่มส่งหลักฐาน หลักฐานที่เลือกจะทำการส่งไปยังผู้สร้างการแข่งขัน และปุ่มส่งหลักฐานจะขึ้นแสดงว่ากำลังประมวลผลจนกว่าผู้สร้างการแข่งขันจะตรวจสอบสำเร็จ

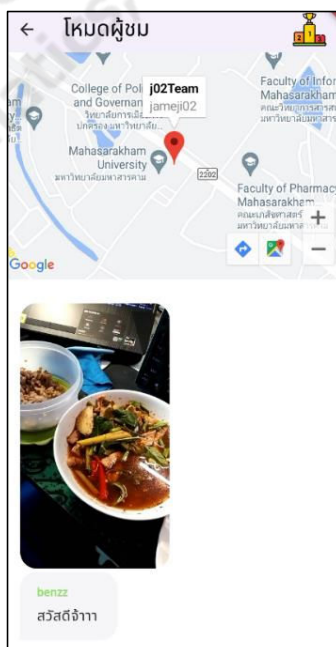


ภาพประกอบที่ ข-8 ฟังก์ชันการส่งหลักฐานภารกิจ

2.5 ผู้ชม

2.5.1 การชมการแข่งขัน

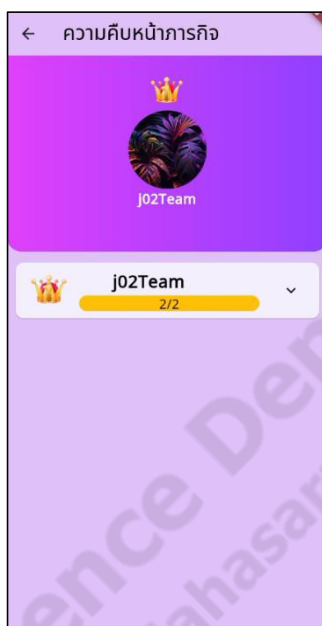
ฟังก์ชันการชมการแข่งขันจะแสดงตำแหน่งของผู้เล่นทุกคนในการแข่งขันที่เลือกชม และจะแสดงภาพบรรยากาศและข้อความจากผู้สร้างการแข่งขันที่ผู้สร้างการแข่งขันได้เลือกให้ได้รับชมแบบเรียลไทม์ซึ่งภาพเหล่านี้มาจากหลักฐานที่ผู้แข่งขันได้ส่งให้ผู้สร้างการแข่งขันตรวจสอบนั่นเอง



ภาพประกอบที่ ข-9 ฟังก์ชันการชมการแข่งขัน

2.5.2 หน้าดูความคืบหน้าของผู้แข่งขัน

ฟังก์ชันความคืบหน้าของผู้เข้าแข่งขันจะความคืบหน้าของผู้แข่งขันที่ทำภารกิจสำเร็จสามารถอันดับล่าสุดของผู้แข่งขันและดูว่าเหลืออีกกี่ภารกิจในการแข่งขันนั้นได้สามารถดูรายละเอียดของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนละแต่ละทีมได้



ภาพประกอบที่ ข-10 ฟังก์ชันหน้าดูความคืบหน้าของผู้แข่งขัน