

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3. รายละเอียดความต้องการของระบบ (Specific Requirement)

เมื่อพิจารณาถึงความต้องการของระบบแล้วพบว่า ผู้ใช้ระบบมีด้วยกัน 2 ประเภท คือผู้ใช้ทั่วไป (User) ต้องการเข้าดูรายละเอียดการสั่งซื้อคีย์บอร์ด ภายในระบบ และลูกค้า (Customer) ที่ต้องการสั่งซื้อ ภายในระบบ นอกจากนั้นแล้วในระบบนี้ยังเกี่ยวข้องกับพนักงาน (Employee) ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบข้อมูล ภายในระบบ



#### 3.1 รายละเอียดของยูสเคส (Use-Case Specifications)

ยูสเคสของระบบ Keychron shop เริ่มต้นเมื่อผู้ใช้ (User) ค้นหารายละเอียดของสินค้า (Browse Keyboard) ได้ด้วยตัวเอง ในกรณีของการสั่งซื้อคีย์บอร์ด แอคเตอร์คือลูกค้า (Customer) ซึ่งต้องมีการสมัครสมาชิก (Register) เพื่อบันทึกข้อมูลต่างๆ ที่จำเป็น รวมทั้งรหัสผ่านของลูกค้า สำหรับการเข้าสู่ระบบ (Login) โดยลูกค้าสามารถดูตารางการสั่งซื้อคีย์บอร์ด ที่มีการสั่งซื้อเรียบร้อยแล้ว (Browse Order) และเลือกคีย์บอร์ด รุ่น ราคา ชนิดของสวิตช์ ขนาดของคีย์บอร์ด รวมถึงข้อมูลต่างๆ ชื่อผู้สั่งซื้อ และอีเมลล์ที่ต้องการสั่งซื้อได้ หลังจากการสั่งซื้อแล้วสามารถตรวจสอบยอดค่าใช้จ่าย และรายละเอียดคีย์บอร์ดที่ทำการสั่งซื้อได้ (Order Keyboard) หากพบข้อผิดพลาดจากการสั่งซื้อคีย์บอร์ด ระบบอนุญาตให้ลูกค้าสามารถยกเลิก (Cancel) ที่ทำการสั่งซื้อได้

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.1 ยูสเคส Browse Keyboard

ยูสเคส Browse Keyboard ใช้สำหรับแสดงรายละเอียดการสั่งซื้อคีย์บอร์ดตามประเภทที่ผู้ใช้เลือก เริ่มต้นจากระบบแสดงคีย์บอร์ดทั้งหมด เมื่อผู้ใช้ (User) หรือ ลูกค้า (Customer) เลือกประเภทคีย์บอร์ดที่ต้องการ รายละเอียดของคีย์บอร์ด และค่าใช้จ่ายทั้งหมด จะถูกนำเสนอผ่านหน้าจอ ประกอบไปด้วย ชื่อคีย์บอร์ด (Keyboard\_name) ภาพตัวอย่างคีย์บอร์ด (Keyboard\_image) รายละเอียดคีย์บอร์ด (Keyboard\_detail) และ ราคา (Keyboard\_price)

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Browse Keyboard
Actors:	User
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคส เริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Browse Keyboard</li> <li>2 - ระบบรับค่าจากผู้ใช้เลือก</li> <li>3 - ระบบเรียกดูข้อมูลคีย์บอร์ด</li> <li>4 - ระบบค้นหาข้อมูลคีย์บอร์ดจากฐานข้อมูล</li> <li>5 - ระบบคืนค่าคีย์บอร์ดจากการค้นหา</li> <li>6 - ระบบแสดงประเภทคีย์บอร์ดทั้งหมดบนหน้าจอ</li> <li>7 - ผู้ใช้เลือกประเภทคีย์บอร์ดที่ต้องการดูรายละเอียด</li> <li>8 - ระบบรับค่าประเภทคีย์บอร์ดที่ผู้ใช้เลือก</li> <li>9 - ระบบเรียกดูข้อมูลรายละเอียดคีย์บอร์ดตามที่ผู้ใช้เลือก</li> <li>10 - ระบบค้นหาข้อมูลคีย์บอร์ดตามประเภทที่ผู้ใช้เลือก</li> <li>11 - ระบบคืนค่าการค้นหาข้อมูลรายละเอียดคีย์บอร์ด</li> <li>12 - ระบบแสดงข้อมูลรายละเอียดคีย์บอร์ด</li> <li>13 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	-

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.2 ยูสเคส Login

ในหน้าจอล็อกอิน (Login) ผู้ใช้ต้องกรอกข้อมูลการล็อกอิน ประกอบด้วยชื่อผู้ใช้ (username) และรหัสผ่าน (password) เพื่อใช้สำหรับการตรวจสอบสิทธิ์ในการเข้าสู่ระบบ ในกรณีที่ผลการตรวจสอบสิทธิ์ถูกต้อง ระบบจะยอมให้ผู้ใช้สามารถทำงานได้ดังต่อไปนี้

1. เลือกการสั่งซื้อคีย์บอร์ดที่ต้องการ (Order Keyboard)
2. ดูข้อมูลการสั่งซื้อคีย์บอร์ดที่ทำการสั่งซื้อไปแล้ว (Browse order)

ความต้องการของระบบที่ใช้การทดสอบความต้องการในส่วนของคุณสมบัติของชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านมีดังต่อไปนี้

#### ชื่อผู้ใช้ (username)

1. ประกอบไปด้วยตัวอักษร
2. ที่มีความยาวตั้งแต่ 4 – 20 ตัวอักษร
3. ประกอบไปด้วยตัวอักษรที่เป็นตัวเลขตั้งแต่ 0-9
4. อักขระจะต้องไม่เป็นอักขระพิเศษ # \$ % & \_
5. จะต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น
6. ตัวแรกจะต้องเป็นตัวพิมพ์ใหญ่เสมอ
7. อักขระตัวถัดไปเป็นตัวพิมพ์เล็ก

#### รหัสผ่าน (password)

1. ประกอบไปด้วยตัวอักษร
2. มีความยาวตั้งแต่ 4 – 16 ตัวอักษร
3. ประกอบไปด้วยตัวอักษรที่เป็นตัวเลขตั้งแต่ 0-9
4. อักขระจะต้องไม่เป็นอักขระพิเศษ # \$ % & \_
5. จะต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Login
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	<p>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Login</p> <p>2 - ผู้ใช้ระบุชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน</p> <p>3 - ระบบตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลจาก Script</p> <p>4 - ระบบรับค่าชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน</p> <p>5 - ระบบตรวจสอบสถานะของผู้ใช้</p> <p>6 - ระบบค้นหาข้อมูลจากฐานข้อมูล</p> <p>7 - ระบบคืนค่าข้อมูลจากฐานข้อมูล</p> <p>8 - ระบบยอมให้ผู้ใช้เข้าสู่ระบบดังนี้</p> <p>8.1 - ดูตารางการสั่งซื้อคอมพิวเตอร์ ที่มีการสั่งซื้อแล้ว</p> <p>8.2 - การสั่งซื้อคอมพิวเตอร์ และกรอกรายละเอียดการสั่งซื้อ</p> <p>9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</p>
Alternate Flow	<p>3.1 - ในกรณีที่ลูกค้ากรอกข้อมูลไม่ครบระบบจะแสดงข้อความ “กรุณากรอกข้อมูลให้ครบถ้วน”</p> <p>7.1 - ในกรณีที่การตรวจสอบชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านไม่ถูกต้อง ระบบจะแสดงข้อความ “ ข้อมูลผิดพลาด กรุณาตรวจสอบอีกครั้ง ” และกลับสู่หน้าจอ ล็อกอิน</p>
Pre Condition(s):	ลูกค้าต้องผ่านการลงทะเบียนก่อนเสมอ
Post Condition(s):	สามารถเข้าใช้งานของระบบการสั่งซื้อคอมพิวเตอร์ได้

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.3 ยูสเคส Register

ผู้ใช้งานสามารถลงทะเบียนเพื่อให้สามารถเข้าสู่ระบบได้โดยผ่านการการกรอกอิน โดยกรอกข้อมูลการลงทะเบียนลงในแบบฟอร์ม ประกอบไปด้วย ชื่อ (name) นามสกุล (last\_name) อีเมล (email) ชื่อผู้ใช้ (username) รหัสผ่าน (password) เมื่อผู้ใช้งานกรอกข้อมูลครบถ้วนถูกต้องแล้ว ระบบจะจัดเก็บข้อมูลฐานข้อมูลของระบบ โดยการนับจำนวนผู้ใช้ทั้งหมดจากฐานข้อมูลแล้วบวกไป 1 และแสดงชื่อผู้ใช้ (username) ให้แก่ผู้ใช้งานต่อไป

ระบุความต้องการของระบบในส่วนของการลงทะเบียน (Register) มีดังต่อไปนี้

#### ชื่อและนามสกุล (name, last\_name)

1. เป็นอักขระหรือพยัญชนะภาษาไทยที่มีความยาวตั้งแต่ 6-50 ตัวอักษร
2. อักขระตัวแรกเป็นอักขระหรือพยัญชนะเท่านั้น
3. ต้องไม่ใช่อักขระพิเศษ

#### อีเมลล์ (email)

1. มีความยาวตั้งแต่ 6 – 25 อักขระ

#### ชื่อผู้ใช้ (username)

1. ประกอบไปด้วยตัวอักษร
2. ที่มีความยาวตั้งแต่ 4 – 20 ตัวอักษร
3. ประกอบไปด้วยตัวอักษรที่เป็นตัวเลขตั้งแต่ 0-9
4. อักขระจะต้องไม่เป็นอักขระพิเศษ # \$ % & \_
5. จะต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น
6. ตัวแรกจะต้องเป็นตัวพิมพ์ใหญ่เสมอ
7. อักขระตัวถัดไปเป็นตัวพิมพ์เล็ก

#### รหัสผ่าน (password)

1. ประกอบไปด้วยตัวอักษร
2. มีความยาวตั้งแต่ 4 – 16 ตัวอักษร
3. ประกอบไปด้วยตัวอักษรที่เป็นตัวเลขตั้งแต่ 0-9
4. อักขระจะต้องไม่เป็นอักขระพิเศษ # \$ % & \_
5. จะต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Register
Actors:	User
Use case Referenced	-
Basic Flow	<p>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อลูกค้าเลือกฟังก์ชัน Register</p> <p>2 - ผู้ใช้กรอกข้อมูลการลงทะเบียน</p> <p>3 - ระบบตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลจาก Script</p> <p>4 - ระบบรับค่าข้อมูลที่กรอกเข้ามาจากผู้ใช้</p> <p>5 - ระบบตรวจสอบว่าสามารถเพิ่มข้อมูลได้หรือไม่</p> <p>6 - ระบบบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูล</p> <p>7 - ระบบคืนค่าผลการเพิ่มข้อมูล</p> <p>8 - ระบบค้นหาข้อมูลชื่อผู้ใช้จากฐานข้อมูล</p> <p>9 - ระบบคืนค่าชื่อผู้ใช้</p> <p>10 - ระบบจะแสดงชื่อผู้ใช้แจ้งให้ผู้ใช้ทราบ</p> <p>11 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</p>
Alternate Flow	3.1 - ในกรณีที่การตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้ไม่ครบระบบจะแสดงข้อความ “กรุณากรอกข้อมูลให้ครบถ้วน”
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	ผู้ใช้สามารถเข้าสู่ระบบได้

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.4 ยูสเคส Order Keyboard

หลังจากผู้ใช้ login เข้าสู่ระบบ ลูกค้าสามารถสั่งซื้อคีย์บอร์ดโดยการเลือกคีย์บอร์ด (order\_Keyboard) จำนวนสั่งซื้อคีย์บอร์ด (order\_quantity) ชื่อผู้สั่งซื้อ (order\_name) และอีเมลล์ (order\_email) หลังจากนั้นระบบจะทำการเก็บข้อมูลและคำนวณค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้อง

ความต้องการของระบบที่ใช้ในส่วนของการสั่งซื้อคีย์บอร์ด

1. การเลือกคีย์บอร์ด จะต้องเลือกจากรายการคีย์บอร์ดที่มีอยู่แล้วเท่านั้น
2. ระบุจำนวนการสั่งซื้อ เป็นตัวเลขจำนวนเต็มเท่านั้น

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Order Keyboard
Actors:	Customer
Use case Referenced	Browse order
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Order Keyboard</li> <li>2 - ระบบรับค่ารายการคีย์บอร์ด</li> <li>3 - ระบบเรียกดูรายละเอียดคีย์บอร์ด</li> <li>4 - ระบบค้นหารายละเอียดคีย์บอร์ดในระบบฐานข้อมูล</li> <li>5 - ระบบคืนค่ารายละเอียดคีย์บอร์ด</li> <li>6 - ระบบเพิ่มรายการสั่งซื้อคีย์บอร์ด</li> <li>7 - ระบบแสดงข้อมูลการสั่งซื้อคีย์บอร์ดตามรายการที่ลูกค้าเลือก</li> <li>8 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ผู้ใช้ต้องเลือกรายการคีย์บอร์ดก่อนเสมอ
Post Condition(s):	บันทึกข้อมูลการสั่งซื้อคีย์บอร์ด

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกัญตร	

### 3.1.5 ยูสเคส Browse Order

หลังจากผู้ใช้ login เข้าสู่ระบบ สามารถเข้าไปดูตารางการสั่งซื้อคีย์บอร์ดก่อนทำการสั่งซื้อได้ โดยระบบจะแสดงผลผ่านหน้าจอในรูปของตาราง

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Browse Order
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Browse Order</li> <li>2 - ระบบเรียกดูข้อมูลตารางการสั่งซื้อ</li> <li>3 - ระบบค้นหาข้อมูลการสั่งซื้อในระบบฐานข้อมูล</li> <li>4 - ระบบคืนค่าข้อมูลตารางการสั่งซื้อ</li> <li>5 - ระบบแสดงตารางการสั่งซื้อบนหน้าจอ</li> <li>6 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	-



ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.6 ยูสเคส Print Order

หลังจากผู้ใช้ login เข้าสู่ระบบ และสั่งซื้อคีย์บอร์ดเรียบร้อยแล้ว ลูกค้าสามารถพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อคีย์บอร์ดของตนเองได้

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Print Order
Actors:	Customer
Use case Referenced	Order Keyboard
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Print Order</li> <li>2 - ระบบรับค่าเรียกดูรายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>3 - ระบบเรียกดูข้อมูลรายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>4 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>5 - ระบบคืนค่ารายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>6 - ระบบแสดงรายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>7 - ระบบรับค่าคำสั่ง print</li> <li>8 - ระบบสั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	-

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.7 ยูสเคส Cancel

เมื่อลูกค้าทำการสั่งซื้อคีย์บอร์ด ลูกค้าสามารถยกเลิกการสั่งซื้อคีย์บอร์ดได้ โดยลูกค้าต้องค้นหาการสั่งซื้อคีย์บอร์ดที่ลูกค้าสั่งซื้อไว้และต้องการยกเลิก

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Cancel
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Cancel</li> <li>2 - ผู้ใช้เลือกรายการที่จะยกเลิกการสั่งซื้อ</li> <li>3 - ระบบรับค่าการยกเลิกการสั่งซื้อ</li> <li>4 - ระบบตรวจสอบการยกเลิกการสั่งซื้อ</li> <li>5 - ระบบบันทึกการยกเลิกการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล</li> <li>6 - ระบบคืนค่าการยกเลิกการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล</li> <li>7 - ยูสเคสเสร็จสิ้นการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ผู้ใช้ระบบต้องทำการลงทะเบียนก่อนเสมอ
Post Condition(s):	-

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.8 ยูสเคส View Order

เมื่อลูกค้ายกเลิกการสั่งซื้อคอมพิวเตอร์ เสร็จเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงข้อความหรือตารางที่ Update ล่าสุดให้ลูกค้าได้ทราบ

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	View Order
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน View Order</li> <li>2 - ระบบรับค่าจากผู้ใช้</li> <li>3 - ระบบค้นหาข้อมูลรายการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล</li> <li>4 - ระบบคืนค่าข้อมูลรายการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล</li> <li>5 - ระบบแสดงผลการค้นหาข้อมูลรายการสั่งซื้อบนหน้าจอ</li> <li>6 - ยูสเคสเสร็จสิ้นการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ผู้ใช้ระบบต้องทำการยกเลิกการสั่งซื้อก่อนเสมอ
Post Condition(s):	ระบบแสดงการยกเลิกการสั่งซื้อ

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.9 ยูสเคส Scheduling Keyboard

เจ้าหน้าที่เข้าระบบโดยการล็อกอิน เพื่อเพิ่มคีย์บอร์ดในฐานะข้อมูล โดยสามารถกรอกรายละเอียดของคีย์บอร์ดในรูปแบบฟอร์มที่ประกอบไปด้วย ชื่อคีย์บอร์ด (add\_Keyboard) รูปตัวอย่าง (add\_picture) รายละเอียดคีย์บอร์ด (add\_detail) และราคาคีย์บอร์ด (add\_expense) เมื่อเจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดครบถ้วนถูกต้องแล้ว ระบบจะทำการจัดเก็บข้อมูลลงในฐานข้อมูล

ความต้องการของระบบ : ในส่วนของรายละเอียดคีย์บอร์ด

#### ชื่อคีย์บอร์ด

1. เป็นอักขระหรือพยัญชนะ ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ
2. อักขระตัวแรกเป็นอักขระหรือพยัญชนะเท่านั้น
3. ต้องไม่ใช่อักขระพิเศษ
4. มีความยาวตั้งแต่ 6-50 ตัวอักษร

#### รายละเอียดคีย์บอร์ด

1. เป็นอักขระหรือพยัญชนะ ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ
2. อักขระตัวแรกเป็นอักขระหรือพยัญชนะเท่านั้น

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Scheduling Keyboard
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Scheduling Keyboard</li> <li>2 - เจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดคีย์บอร์ด</li> <li>3 - ระบบตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลจาก Script</li> <li>4 - ระบบรับค่าข้อมูลที่กรอกเข้ามา</li> <li>5 - ระบบตรวจสอบว่าสามารถบันทึกข้อมูลได้หรือไม่</li> <li>6 - ระบบบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูล</li> <li>7 - ระบบคืนค่าผลการเพิ่มข้อมูล</li> <li>8 - ระบบแจ้งให้ผู้ใช้ทราบการเพิ่มข้อมูลเสร็จสมบูรณ์</li> <li>9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	3.1 - กรณีที่กรอกข้อมูลไม่ครบถ้วนระบบจะแสดงข้อความแจ้งเตือนให้ผู้ใช้ทราบ
Pre Condition(s):	เจ้าหน้าที่ล็อกอินเข้าสู่ระบบก่อนเสมอ
Post Condition(s):	เจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดคีย์บอร์ดลงในระบบได้

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.10 ยูสเคส Confirm Order

เมื่อลูกค้าสั่งซื้อคีย์บอร์ดผ่าน ระบบเรียบร้อยแล้ว เจ้าหน้าที่สามารถเข้าไปดูรายละเอียดการสั่งซื้อคีย์บอร์ด ของลูกค้าได้ หากกระบวนการสั่งซื้อของลูกค้าถูกต้อง เจ้าหน้าที่จะทำการยืนยันการสั่งซื้อให้ลูกค้าทราบ

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Confirm Order
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Confirm Order</li> <li>2 - ระบบรับค่าเรียกดูการสั่งซื้อของลูกค้า</li> <li>3 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าจากฐานข้อมูล</li> <li>4 - ระบบคืนค่ารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าจากฐานข้อมูล</li> <li>5 - ระบบแสดงผลค่ารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า</li> <li>6 - เจ้าหน้าที่กดยืนยันการสั่งซื้อของลูกค้า</li> <li>7 - ระบบรับค่าการสั่งซื้อจากเจ้าหน้าที่</li> <li>8 - ระบบบันทึกการสั่งซื้อลงฐานข้อมูล</li> <li>9 - ระบบคืนค่าบันทึกการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล</li> <li>10 - ระบบแสดงผลการยืนยันการสั่งซื้อ</li> <li>11 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	
Pre Condition(s):	ลูกค้าต้องทำการสั่งซื้อก่อน
Post Condition(s):	เจ้าหน้าที่ยืนยันการสั่งซื้อของลูกค้าในระบบได้

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.11 ยูสเคส Print detail

เมื่อเจ้าหน้าที่เข้าไปในส่วนของ Confirm order เพื่อดูรายละเอียดการสั่งซื้อแล้ว สามารถสั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อ Print detail ของลูกค้าได้

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Print detail
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Print detail 2 - ระบบรับค่าเรียกดูรายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า 3 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าจากฐานข้อมูล 4 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล 5 - ระบบแสดงผลค่ารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า 6 - เจ้าหน้าที่สั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า 7 - ระบบสั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อ 8 - ไปส่วน iReport เพื่อแสดงผล 9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	
Pre Condition(s):	
Post Condition(s):	เจ้าหน้าที่สั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อผ่านระบบได้

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 13/1/2565
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

### 3.1.12 ยูสเคส Update Order

เคสบอร์ดทุกเคสบอร์ดที่ทำการสั่งซื้อจากลูกค้าตั้งแต่แรกเริ่ม เจ้าหน้าที่จะทำการ Update ข้อมูลทั้งหมด ทั้งในส่วนที่ดำเนินการแล้ว และยังไม่ได้ดำเนินการ เช่น ระบบจะลบข้อมูลการสั่งซื้อ (delete\_order) ที่ดำเนินการผ่านมาแล้ว และยังคงสถานะสั่งซื้อ (order\_status) เมื่อยังไม่ได้ดำเนินการเคสบอร์ดนั้น

Project:	Keychron shop
Use Case Name:	Update Order
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Update Order</li> <li>2 - ระบบรับค่าเรียกดูสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>3 - ระบบค้นหาสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้วจากฐานข้อมูล</li> <li>4 - ระบบคืนค่าสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>5 - ระบบแสดงผลข้อมูลสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>6 - พนักงานลบข้อมูลสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>7 - ระบบรับค่าการลบสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>8 - ระบบลบสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้วออกจากฐานข้อมูล</li> <li>9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ลูกค้าต้องทำการสั่งซื้อก่อน
Post Condition(s):	ระบบ Update สถานะได้เป็นปัจจุบัน