



ใบความรู้ที่ 5
เรื่อง รูปแบบรายงานโครงการคอมพิวเตอร์

การเขียนรายงานผลการทำโครงการคอมพิวเตอร์ จะมีรูปแบบที่กำหนดไว้ให้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องจัดทำเป็นรูปเล่มตามหัวข้อที่กำหนดไว้ในรูปแบบเค้าโครงการเขียนรายงานผลการทำโครงการคอมพิวเตอร์

เค้าโครงการเขียนรายงานโครงการคอมพิวเตอร์

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย).....

(ภาษาอังกฤษ).....

สาขาของงานวิจัย

ชื่อผู้ทำโครงการ

1.
2.
3.

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

คำขอขอบคุณ

.....
.....

บทคัดย่อ

.....
.....





บทที่ 1 บทนำ

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

.....
.....

วัตถุประสงค์

ขอบเขตของโครงการ.....

บทที่ 2 หลักการและทฤษฎี.....

บทที่ 3 วิธีดำเนินการ.....


บทที่ 4 ผลการศึกษา.....

บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....

บรรณานุกรม

คู่มือการใช้งาน





ตัวอย่างบทคัดย่อ

ตัวอย่างที่ 1

บทคัดย่อ

ชื่อโครงการที่พัฒนา : คุณเห็นอะไร

ผู้พัฒนา : เบญจรงค์ กัลยานมิตตา

อาจารย์ที่ปรึกษา : นายชนารัตน์ คำอ่อน

มนุษย์นั้นแรกเกิดก็เป็นเพียงเด็กทารกธรรมดาที่ถูกฉายล้อมไปด้วยวัตถุที่ตนไม่เคยรู้จัก แต่เมื่อเริ่มโตขึ้น ก็จำเป็นที่จะต้องรู้ว่าวัตถุต่าง ๆ นานาที่ผ่านตาเรามานับครั้งไม่ถ้วนนั้นมีชื่อว่าอะไร ดังนั้น “การเรียนรู้” จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มนุษย์อย่างเราสามารถรู้จำวัตถุ แล้วนำความรู้นั้นไปใช้ในการพิจารณาเพื่อแยกแยะวัตถุต่างๆ ที่เรียกว่า “การวิเคราะห์” เพราะฉะนั้นมนุษย์เองก็ต้องมีการศึกษาเรียนรู้ ไม่ว่าจะในทางใดก็ตาม เช่น จากการมองเห็น การรับฟัง การชิม การสัมผัส เป็นต้น ดังนั้นด้วยเหตุที่เราเล็งเห็นว่า “การมองเห็น” เป็นวิธีในการเรียนรู้ที่สำคัญเป็นอันดับต้นๆ ของมนุษย์ จึงได้จัดทำโครงการ “คุณเห็นอะไร” ซึ่งโปรแกรมนี้มีโครงสร้างพื้นฐานเป็นโปรแกรม ซึ่งสามารถพัฒนาโดยใช้โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2005 เป็นหลักที่มี การประยุกต์เอาการเขียนโปรแกรมด้วยภาษา C#.NET มาสร้างเป็นโปรแกรมที่ใช้งานบน Windows ที่มี 2 ระบบ คือ ระบบวิเคราะห์ และ ระบบเรียนรู้ โดยโปรแกรมจะมีหน้าที่เสมือนส่อง และเปรียบกล้อง webcam เป็นลูกตาที่จะจับภาพวัตถุที่อยู่ตรงหน้า ไปประมวลผลและวิเคราะห์ภายในโปรแกรม ด้วยการนำไปเปรียบเทียบกับวัตถุ ทุกชนิดที่เคยมีการเรียนรู้ แล้วสรุปผลออกมาว่าภาพที่รับเข้าไปมีความคล้ายคลึงกับวัตถุที่ถูกนำไปเปรียบเทียบกับเปอร์เซ็นต์





ตัวอย่างที่ 2

บทคัดย่อ

ชื่อโครงการที่พัฒนา : เวลา เทพา ซาดา

ผู้พัฒนา : คุณัญญา อารงเวียงผึ้ง , ธวัชรัตน์ อังคประเสริฐกุล , ปริมล รัตตานนท์

อาจารย์ที่ปรึกษา : นางอัจฉรา รัตนวงษ์

โครงการ “เวลา เทพา ซาดา” เป็นซอฟต์แวร์ ประเภท โปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับนักเรียน ซึ่งพัฒนามาจาก โปรแกรม RPG Maker XP เป็นเกมเสมือน 3D แบบ ออนไลน์ ใช้ผู้เล่นตัวเดียวดำเนินเรื่อง แต่มีฉากจบที่หลากหลาย (Multiple ending) โดยเริ่มต้นผู้เล่นจะเข้าสู่ด่านแรก (เขาวงกต) ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้น โดยที่ด่านเขาวงกตจะมีเป้าหมายคือ หาทางออกทางออกแต่ละทางจะนำไปสู่ตัวละครที่ได้กำหนดตามทางออกนั้นๆ ผู้เล่นไม่สามารถกำหนดชื่อ หน้าตา สีผิว ทั้งนี้เพราะ ตามหลักความเป็นจริง เมื่อเราเกิดมาพ่อและแม่ก็จะตั้งชื่อให้เราเรียบร้อย รวมทั้ง ลักษณะต่างๆจะถูกถ่ายทอดทางพันธุกรรม ภารกิจหลักของเกมนี้ส่วนใหญ่คือ การรักษาชีวิตให้อยู่รอดอย่างปลอดภัยในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งชะตาของผู้เล่น จะถูกกำหนดไว้ตั้งแต่ที่ผู้เล่นสามารถหาทางออกจากเขาวงกต แต่ผู้เล่นสามารถเลือกกระทำตามสถานการณ์ต่างๆ ตามความพึงพอใจของตนเอง แต่ผลลัพธ์อาจจะไม่ได้ออกมาอย่างที่หวังเสมอไป ซึ่งนอกจากผู้เล่นจะได้รับ ความสนุกสนาน และ ความเพลิดเพลินแล้ว ผู้เล่นยังได้รับการฝึกทักษะต่างๆ เช่น การแก้ปัญหา การสังเกต ไหวพริบ ต่างๆ ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

