

## บทที่ 4

### การออกแบบทางกายภาพ

#### 4.1 การออกแบบแผนผังของแอปพลิเคชัน



รูป 4.1 แสดงการออกแบบแผนผังของแอปพลิเคชัน

#### 4.2 รายละเอียดโครงการ

ตารางที่ 4.1 รายการพร้อมคำอธิบายทั้งหมด

ลำดับที่	รายการ	คำอธิบาย
1	Dressing_room.java	เป็นคลาสเกี่ยวกับการแต่งตัวทั้งหมด
2	Item_Adapter.java	การจับไอเทมมาวางให้เป็นระเบียบ เป็นกลุ่ม
3	Main Activity.java	เป็นคลาสคำสั่งใน 3 หน้าแรกของแอปพลิเคชัน
4	Flip.java	เป็นคลาสที่ทำคำสั่งสำหรับกลับด้านรูปภาพ
5	Xml_Reader.java	เป็นคลาสใช้อ่านไฟล์ที่เก็บไว้ใน Xml
6	XmlFunction.java	เป็นคำสั่งดึง Mml มาใช้งาน
7	FaceBook.java	เป็นคำสั่งเกี่ยวกับ ShareFacebook
8	BaseRequestListerner.java	เป็นคลาสที่ดักจับการ Error ของ Facebook
9	Frame.java	เป็นคลาสเกี่ยวกับการใส่ Effect ทั้งหมด
10	Sound.java	ใช้ในการใส่เสียงเพลงในแอปพลิเคชัน

#### 4.2 การออกแบบหน้าต่างแสดงผล

เริ่มต้นการเข้าใช้งานในหน้าต่าง Application เลือก Puppy Dress Shop



รูป 4.2 แสดงไอคอนเพื่อเข้าใช้งานโปรแกรม

ในส่วนนี้จะแสดงหน้าเริ่มต้นเพื่อเข้าใช้งานโปรแกรม เมื่อต้องการเข้าใช้งานให้กดที่ปุ่ม  
 “Start” โปรแกรมจะเปลี่ยนหน้าไปยังเลือกประเภทสุนัข



รูป 4.3 แสดงหน้าแรกเมื่อเรียกใช้งานโปรแกรม

เมื่อกด Start หน้าแรกเข้ามาแล้ว จะพบกับหน้าเลือกประเภทของสุนัข คือ สุนัขพันธุ์เล็ก  
 และสุนัขพันธุ์ใหญ่



- 25 -

รูป 4.4 แสดงหน้าเลือกประเภทสุนัข

เมื่อเลือกประเภทสุนัขที่เป็นสายพันธุ์เล็ก ก็จะพบกับสุนัขสายพันธุ์เล็กหลายสายพันธุ์ให้  
เลือก การเลือกก็คือ ใช้นิ้วสัมผัสเลื่อนทางซ้ายและทางขวา เมื่อพบสายพันธุ์ที่ต้องการแล้วให้กดที่  
ตัวสุนัขหรือกดปุ่ม Select ก็ได้ เพื่อไปยังขั้นตอนต่อไป



รูป 4.5 แสดงหน้าเลือกพันธุ์สุนัขพันธุ์เล็ก

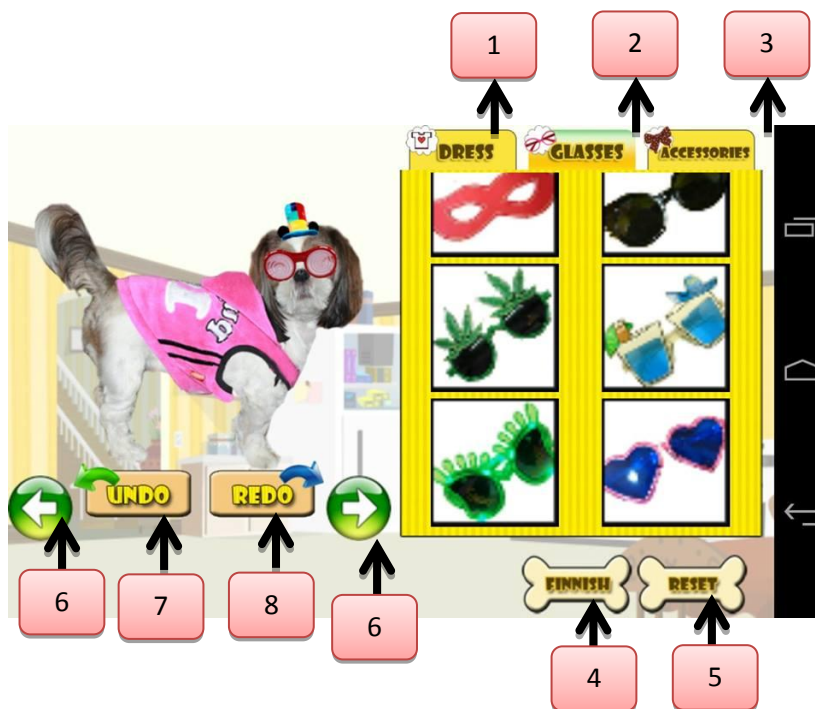
เมื่อเลือกประเภทสุนัขที่เป็นสายพันธุ์ใหญ่ ก็จะพบกับสุนัขสายพันธุ์ใหญ่หลายสายพันธุ์ให้  
เลือก การเลือกก็คือ ใช้นิ้วสัมผัสเลื่อนทางซ้ายและทางขวาเมื่อพบสายพันธุ์ที่ต้องการแล้วให้กดที่  
ตัวสุนัขหรือกดปุ่ม Select ก็ได้ เพื่อไปยังขั้นตอนต่อไป



รูป 4.6 แสดงหน้าเลือกพันธุ์สุนัขพันธุ์ใหญ่

เมื่อเลือกสุนัขที่ต้องการได้แล้ว ก็จะมายังหน้าห้องแต่งตัวสุนัข เราสามารถเลือกไอเทมต่างๆ มาใส่ตัวสุนัขได้ ดังรูปภาพที่ 4.6

ไอเทมต่างๆที่อยู่ในโหมด Dress สามารถใช้นิ้วสัมผัสเลื่อนขึ้น-ลง เพื่อเลือกดูไอเทม หากต้องการสวมใส่ ให้กดไอเทมนั้นๆ ในภาพสุนัขก็จะขึ้นรูปที่เราคั่นเอง



รูป 4.7 แสดงหน้าห้องแต่งตัวสุนัข

#### 4.1.6 ห้องแต่งตัวในส่วนนี้จะประกอบไปโหมดเลือกการแต่งตัว ได้แก่

หมายเลข 1 ปุ่ม Dress คือ การเลือกสวมใส่เสื้อผ้า

หมายเลข 2 ปุ่ม Glasses คือ การเลือกใส่แว่น

หมายเลข 3 ปุ่ม Accessories คือการเลือกเครื่องแต่งตัว เช่น หมวก โบ

หมายเลข 4 ปุ่ม Finish เมื่อแต่งกายตามความต้องการแล้วจึงกดปุ่มนี้ให้ไปหน้าถัดไป

หมายเลข 5 ปุ่ม Reset เมื่อต้องการยกเลิกการแต่งตัวทั้งหมด

หมายเลข 6 ปุ่ม ลูกศรเมื่อต้องการดูมุมมองด้านซ้ายขวา

หมายเลข 7 ปุ่ม Undo เมื่อต้องการย้อนกลับไปดูการกระทำก่อนหน้า

หมายเลข 8 ปุ่ม Redo เมื่อต้องการกระทำซ้ำเหตุการณ์ล่าสุดที่เพิ่งได้กระทำไป

ไอเทมต่างๆที่อยู่ในโหมด Glasses สามารถใช้นิ้วสัมผัสเลื่อนขึ้น-ลง เพื่อเลือกดูไอเทม

หากต้องการสวมใส่ ให้กดไอเทมอื่นๆ ในภาพสุนัขก็จะขึ้นรูปที่เราคั่นเอง



รูป 4.8 แสดงไอเทมในโหมด Glasses

ไอเทมต่างๆที่อยู่ในโหมด Accessories สามารถใช้นิ้วสัมผัสเลื่อนขึ้น-ลง เพื่อเลือกดูไอเทม หากต้องการสวมใส่ ให้กดไอเทมอื่นๆ ในภาพสุนัขก็จะขึ้นรูปที่เราคั่นเอง



รูป 4.9 แสดงไอเทมในโหมด Accessories



เมื่อใดที่ต้องการดูรีวิวสุนัขด้านขวา ก็สามารถคลิกศรสัญลักษณ์ด้านได้



รูป 4.10 แสดงรีวิวรูปสุนัขหันด้านขวา

เมื่อใดที่ต้องการดูรีวิวสุนัขด้านซ้าย ก็สามารถคลิกศรสัญลักษณ์ด้านได้



รูป 4.11 แสดงรีวิวรูปสุนัขหันด้านซ้าย

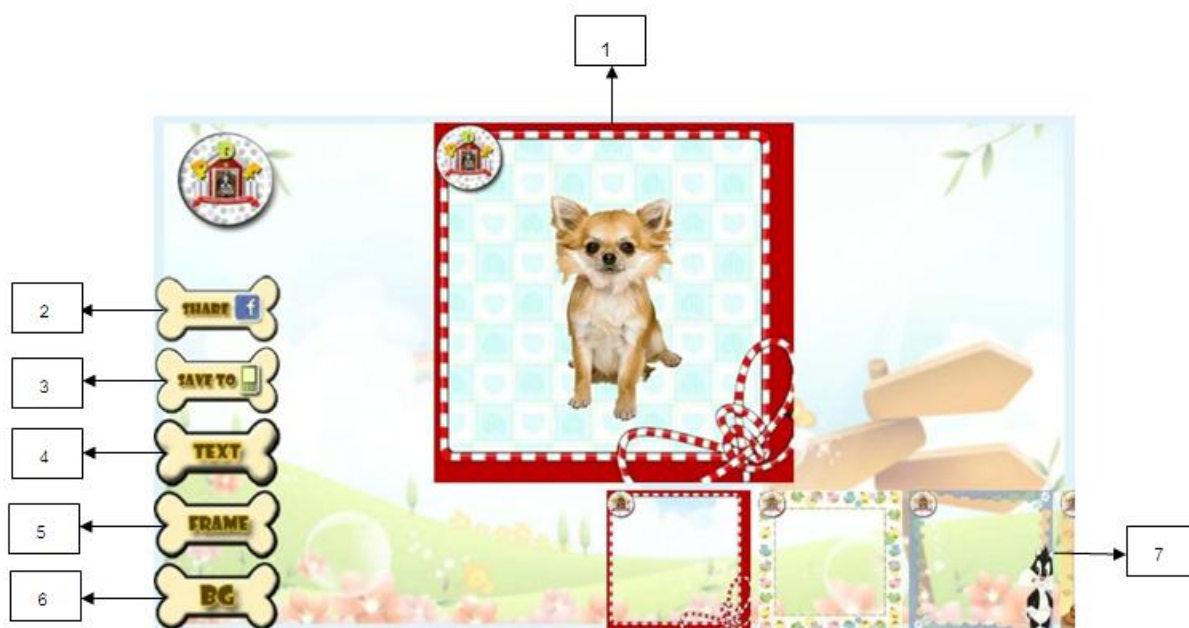
เมื่อต้องการย้อนกลับไปดูการกระทำก่อนหน้านี้ ให้กดปุ่ม Undo และเมื่อต้องการกระทำซ้ำเหตุการณ์ล่าสุดที่เพิ่งได้กระทำไปให้กดปุ่ม Redo



รูป 4.12 แสดงรีวิวม Undo และ Redo



เมื่อกดปุ่ม Finish ในหน้าห้องแต่งตัว ก็จะเข้าสู่หน้าของการใส่ Effect ให้กับสุนัข รวมทั้ง Share Facebook และ Save to mobile ได้อีกด้วย



รูป 4.13 แสดงหน้าห้องใส่ Effect เพิ่มเติม

4.1.6ห้องใส่ Effectในส่วนนี้จะประกอบไปโหมดเลือกการใส่ Effect เพิ่มเติม ได้แก่

หมายเลข 1 แสดงสุนัขที่เรา Finish มาจากห้องแต่งตัว

หมายเลข 2 ปุ่ม Share Facebook

หมายเลข 3 ปุ่ม Save to Device ในสมาร์ตโฟนของเรา

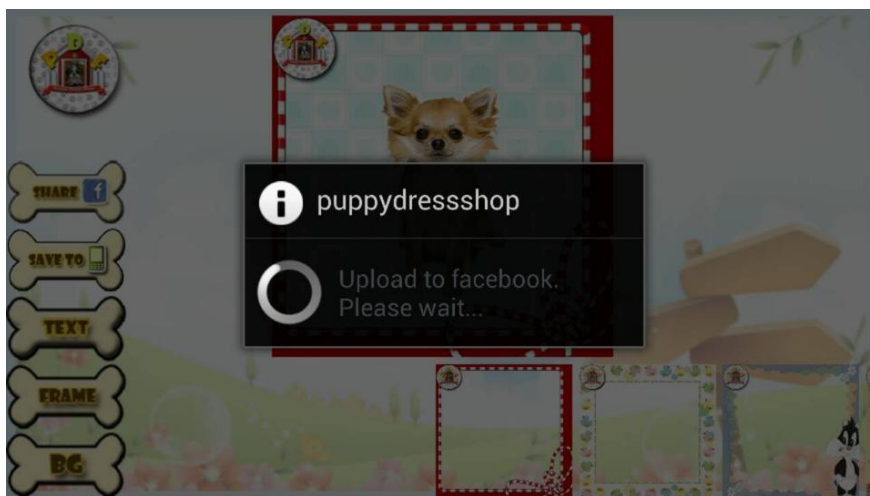
หมายเลข 4 ปุ่ม Insert Text สามารถพิมพ์ข้อความได้ทั้งภาษาไทยและอังกฤษ เช่น ชื่อสุนัข

หมายเลข 5 ปุ่ม Frame สามารถเลือกกรอบเพื่อความสวยงาม

หมายเลข 6 ปุ่ม BG สามารถเลือกพื้นหลังได้เพื่อความสวยงาม

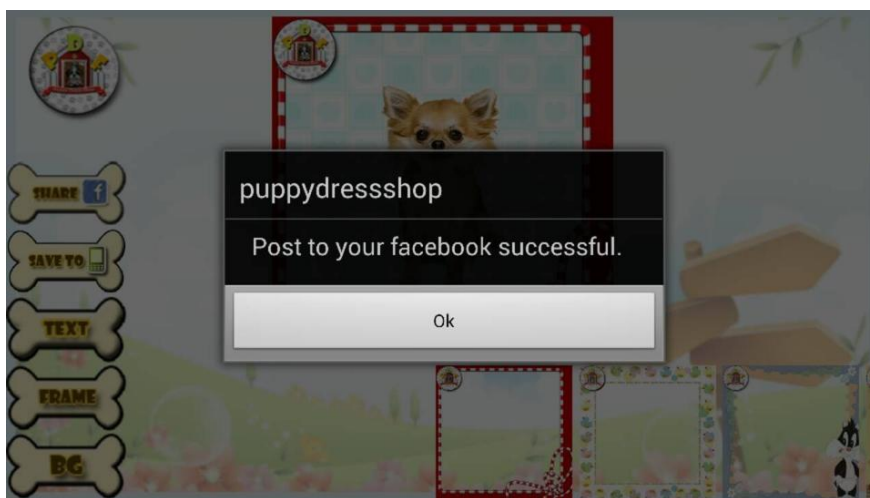
หมายเลข 7 ปุ่ม แถบแสดงไอเทมในโหมดต่างๆ ถ้าเรากดปุ่ม Frame ก็จะมีไอเทมกรอบทั้งหมดแสดงอยู่ในแถบนี้ เป็นต้น

เมื่อต้องการ Share รูปสุนัข Facebook ให้กดปุ่ม Share Facebook เราจะมี dialog box ขึ้นมา แสดงว่า กำลัง upload to facebook Please wait



รูป 4.14 แสดงการ Share รูปสุนัข ลง Facebook

เมื่อ Share รูปสุนัข Facebook เรียบร้อยแล้ว จะมี dialog box แสดงข้อความ “ Post to your facebook successful. ”



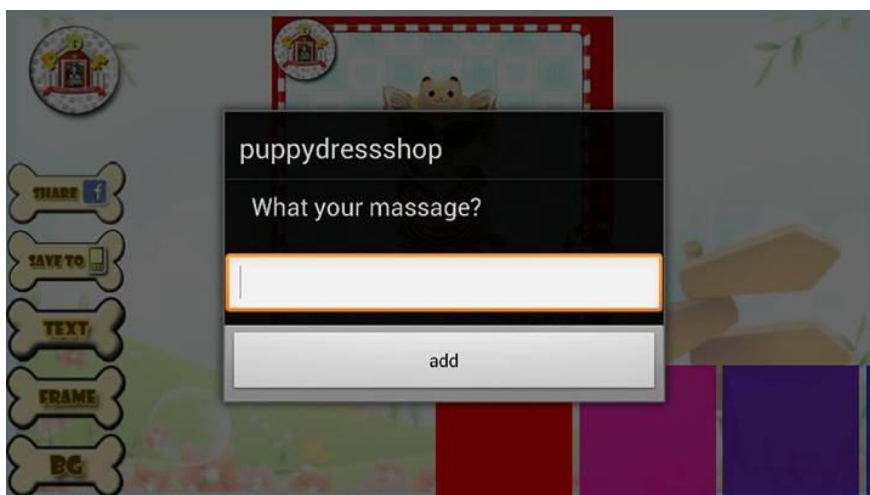
รูป 4.15 แสดงการ Share Facebook successful

เมื่อต้องการ Save รูปสุนัขลง mobile ให้กดปุ่ม Save to mobile เราจะมี dialog box ขึ้นมาแสดงว่า“ Save picture to you phone successful.”



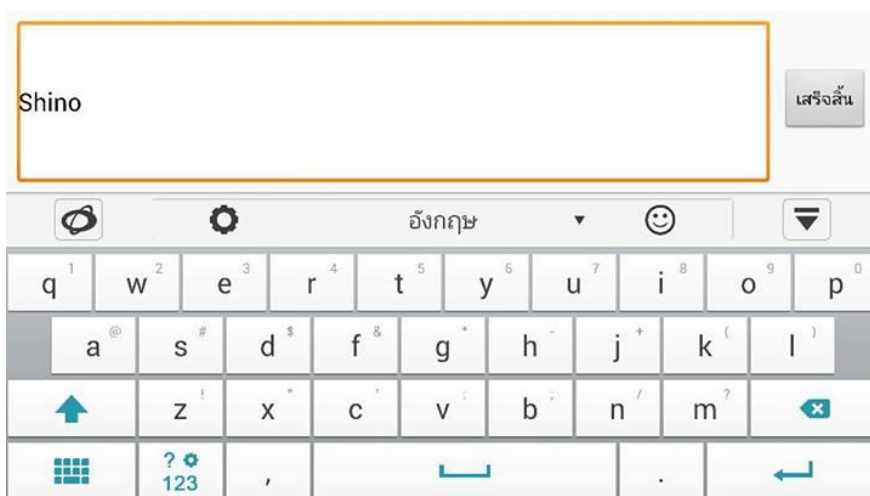
รูป 4.16 แสดงการ Save รูปภาพลงสมาร์ทโฟนของผู้ใช้

เมื่อต้องการใส่ข้อความ(insert text)ลงในรูปภาพ ให้เรากดปุ่ม Text ก็จะมี dialog box ขึ้นมาแสดง ให้เราใส่ข้อความที่ต้องการลงไป โดยได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ



รูป 4.17 แสดงการใส่ข้อความลงในภาพ

เมื่อเราคในช่องพิมพ์ข้อความ ก็จะมีแป้นพิมพ์แสดงขึ้นมาให้เรากรอกข้อความลงไป เมื่อครบแล้วให้กด “เสร็จสิ้น” ด้านขวามือ



รูป 4.18 แสดงการ Insert Text

เมื่อเราได้ข้อความที่ต้องการแล้ว ให้กดไปที่รูปภาพหนึ่งครั้ง ข้อความก็จะแสดงขึ้นมาตามที่เราได้พิมพ์ไว้เรายังสามารถใช้นิ้วลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้



รูป 4.19 แสดงการเลือกใส่ข้อความ

เมื่อได้ข้อความที่ต้องการแล้ว จึงใส่สีให้กับข้อความได้ โดยแถบด้านล่าง เราสามารถใช้นิ้วสัมผัสเลื่อนไปทางซ้ายและทางขวาเพื่อเลือกสีที่ต้องการได้



รูป 4.20 แสดงการเลือกสี Text

เมื่อต้องการใส่กรอบให้กับรูป โดยแถบด้านล่างเราสามารถใช้นิ้วสัมผัสเลื่อนไปทางซ้ายและทางขวาเพื่อเลือกสีกรอบที่ต้องการได้



รูป 4.21 แสดงการเลือก Frame

เมื่อต้องการใส่พื้นหลังให้กับรูป โดยแถบด้านล่างเราสามารถใช้นิ้วสัมผัสเลื่อนไปทางซ้ายและทางขวาเพื่อเลือกสีพื้นหลังที่ต้องการได้



รูป 4.22 แสดงการเลือกสี BG