

รายวิชา เทคโนโลยี

รหัสวิชา ว23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้สอน

ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

เรื่อง

ขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชัน

ชั่วโมงที่ 12

ขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความสำคัญและขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชันได้
2. วางแผน จัดลำดับความสำคัญและติดตามความก้าวหน้าของงานในการพัฒนาแอปพลิเคชันได้



?

คำถาม

นักเรียนรู้จัก Application
(แอปพลิเคชัน) หรือไม่





คำถาม

นักเรียนเคยใช้งานแอปพลิเคชันใดบ้าง



?

คำถาม

แอปพลิเคชันที่นักเรียนนิยมใช้มีประโยชน์
หรือช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิต
ประจำวันอย่างไร



?

คำถาม

นักเรียนทราบไหมว่า แอปพลิเคชัน
ถูกพัฒนาขึ้นมาได้อย่างไร



การพัฒนาแอปพลิเคชัน

การพัฒนาแอปพลิเคชัน 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. การศึกษาความต้องการ
2. การออกแบบ
3. การสร้างแอปพลิเคชัน
4. การทดสอบ



1. การศึกษาความต้องการ

- สิ่งที่แอปพลิเคชันสามารถทำได้
- ประโยชน์ของแอปพลิเคชัน
- วิธีการใช้งาน
- รูปแบบในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้กับแอปพลิเคชัน



2. การออกแบบ

การนำแนวคิดเชิงคำนวณมาประยุกต์
ในการออกแบบอย่างเป็นระบบ

- การแบ่งปัญหาใหญ่เป็นปัญหาย่อย
- การพิจารณารูปแบบ
- การคิดเชิงนามธรรม



2. การออกแบบ

การนำแนวคิดเชิงคำนวณมาประยุกต์
ในการออกแบบอย่างเป็นระบบ
- การออกแบบอัลกอริทึม



2. การออกแบบ

ผลลัพธ์จากขั้นตอนนี้คือ

- โครงร่างของแอปพลิเคชันที่ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ที่มีการกำหนดหน้าที่และการทำงานที่ชัดเจน



3. การสร้างแอปพลิเคชัน

เมื่อผู้พัฒนาเริ่มลงมือเขียนโปรแกรมในส่วนต่าง ๆ ผู้พัฒนาจะเริ่มพบความบกพร่องหรือข้อจำกัด

- ข้อจำกัดของอุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ ไลบรารี
- ภาษาโปรแกรมที่นำมาใช้

4. การทดสอบ

การทดสอบแอปพลิเคชันเป็นการตรวจสอบคุณภาพ โดยมีเป้าหมายเพื่อค้นหาข้อผิดพลาดและปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้แน่ใจว่าแอปพลิเคชันทำงานได้ถูกต้อง และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้

การวางแผนและพัฒนา

เครื่องมือในการวางแผน
การทำงานมีจำนวนมาก
ในที่นี้จะใช้เทคนิคกระดาน
คัมบัง (Kanban board)

ให้โปรแกรมกำหนดส่วนลดลูกค้าได้
แก้ไขโปรแกรมให้คำนวณส่วนลดตามที่ต้องการ

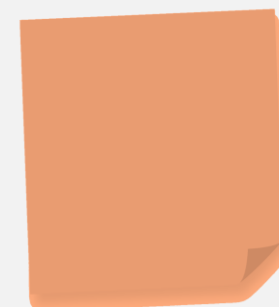
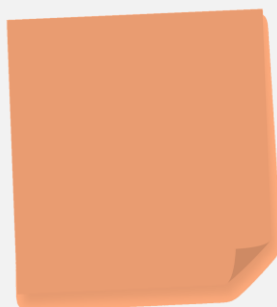
ความสำคัญ	มาก
ประเภทงาน	พีเจอร์กำหนดส่วนลด
กำหนดเวลาแล้วเสร็จ	15 ธ.ค. 63
ผู้รับผิดชอบ	เจนจิรา

ตัวอย่างการ์ดคัมบัง

To do
เฟสที่จะทำ

Doing
เฟสที่กำลังทำ

Done
เฟสที่ทำเสร็จแล้ว



ตัวอย่างการแบ่งบนเฟสบนกระดานคัมบัง

กิจกรรมที่ 3.1

เรื่อง ขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชัน



ใบงานที่ 3.1



ช่องทาง ส่งงาน ภาพกิจกรรม

“ครูและนักเรียนปลายทาง”

Facebook



Line

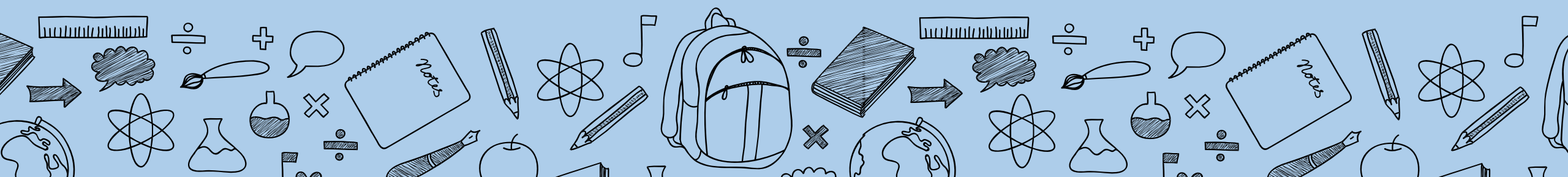


ช่องทางดาว์นโหลดและรับชม DLTV

- การเตรียมกิจกรรมสำหรับครูปลายทาง
(ใบความรู้, ใบงาน, แผนจัดการเรียนรู้)
- ทบทวนบทเรียน สำหรับนักเรียนปลายทาง



สามารถดาว์นโหลด www.dltv.ac.th



ชั่วโมงต่อไป

เรื่อง องค์ประกอบของอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง

