

# ภาคผนวก ก

คู่มือการใช้ระบบ

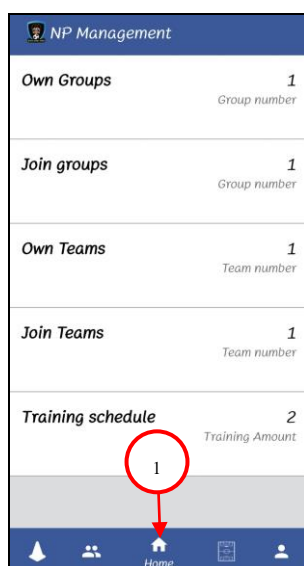
## คู่มือสำหรับผู้ใช้ระบบ

แอปพลิเคชันเพื่อการจัดการทีมฟุตบอล กรณีศึกษา ไนซ์เพลสอะคาเดมี่ ฟุตบอลคลับ

1. ผู้ใช้ทั่วไปสามารถสมัครสมาชิก โดยจะแสดงหน้าแบบฟอร์มการสมัครสมาชิก ดังภาพที่ ก.1

ภาพที่ ก.1 หน้าสมัครสมาชิก

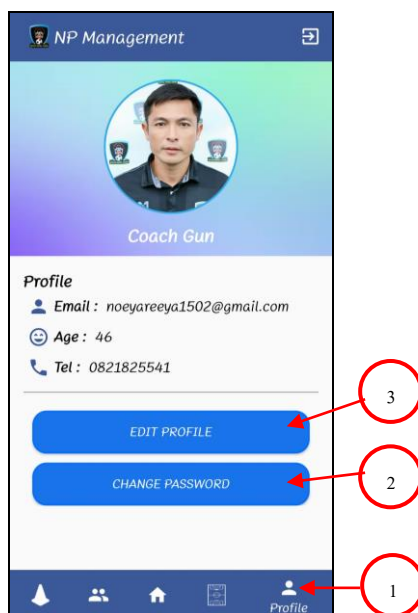
2. ผู้ใช้ทั่วไปเมื่อสมัครสมาชิกเสร็จสิ้น จะสามารถดูรายละเอียดข้อมูลข้อมูลรายละเอียด ผลการทำงานของผู้ใช้ระบบที่ควบคุมดูแลอยู่ ซึ่งก็จะมีในส่วนของทีมและกลุ่มที่ผู้ใช้งานดูแลอยู่ ทีมและกลุ่มของผู้ใช้ที่เข้าร่วมดูแล และตารางการฝึกซ้อม ดังภาพที่ ก.2



ภาพที่ ก.2 หน้าแรก

หมายเลข 1 ปุ่มแสดงหน้าแรก

3. เมื่อผู้ใช้ระบบเข้าสู่ระบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกที่ปุ่ม ข้อมูลส่วนตัว จะแสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ระบบดังภาพที่ ก.3



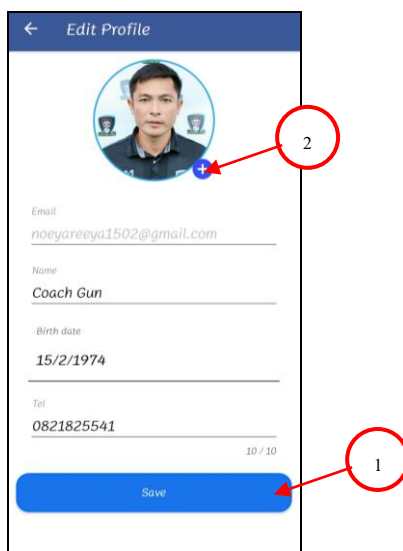
ภาพที่ ก.3 หน้าข้อมูลส่วนตัว

หมายเลข 1 ปุ่มแสดงหน้าข้อมูลส่วนตัว

หมายเลข 2 ปุ่มแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

หมายเลข 3 ปุ่มเปลี่ยนรหัสผ่าน

4. เมื่อผู้ใช้ระบบกดแสดงข้อมูลส่วนตัวแล้ว คลิกที่ปุ่ม แก้ไขข้อมูลส่วนตัว จะสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ระบบได้ ได้ดังภาพที่ ก.4

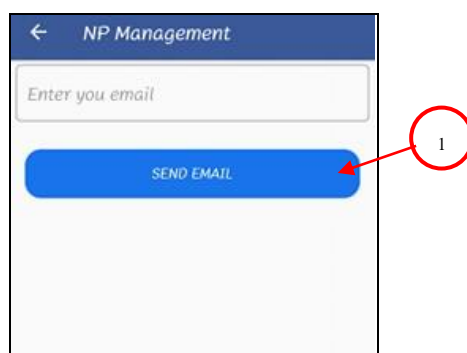


ภาพที่ ก.4 หน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับคลิกบันทึกการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

หมายเลข 2 ปุ่มสำหรับเลือกไฟล์รูปภาพ

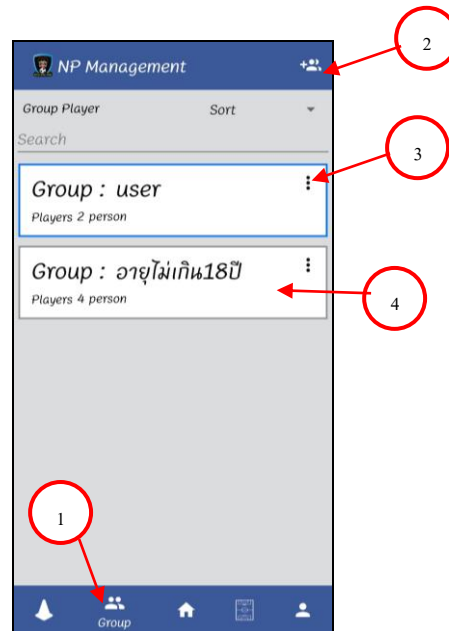
5. เมื่อผู้ใช้ระบบ คลิกที่ปุ่ม เปลี่ยนรหัสผ่าน จะสามารถส่งลิงค์เปลี่ยนรหัสผ่านไปยังอีเมล เพื่อให้ผู้ใช้ระบบกำหนดและบันทึกรหัสผ่านใหม่ในการเข้าสู่ระบบได้ ได้ดังภาพที่ ก.4



ภาพที่ ก.5 หน้าเปลี่ยนรหัสผ่าน

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับส่งลิงค์การเปลี่ยนรหัสผ่านไปยังอีเมล

6. ผู้ใช้ระบบสามารถเข้าดูรายชื่อกลุ่มที่ผู้ใช้ระบบควบคุมดูแล สามารถสร้างกลุ่ม ลบกลุ่ม แก้ไขชื่อกลุ่ม หรือเข้าไปจัดการข้อมูลของกลุ่มได้



ภาพที่ ก.6 หน้ารายชื่อกลุ่มที่ควบคุมดูแล

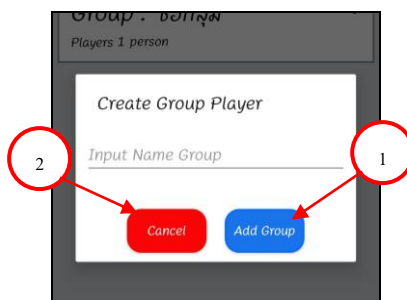
หมายเลข 1 ปุ่มแสดงหน้ารายชื่อกลุ่มที่ควบคุมดูแล

หมายเลข 2 ปุ่มสร้างกลุ่มที่ควบคุมดูแล

หมายเลข 3 ปุ่มลบหรือเปลี่ยนชื่อกลุ่มที่ควบคุมดูแล

หมายเลข 4 ปุ่มจัดการข้อมูลกลุ่ม

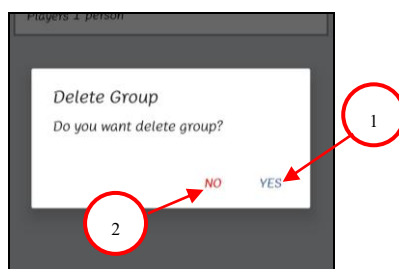
7. ผู้ใช้ระบบสามารถสร้าง ลบ หรือแก้ไขชื่อกลุ่มได้ดังภาพที่ ก.7 – ก.9



ภาพที่ ก.7 หน้าสำหรับเพิ่มกลุ่มที่ควบคุมดูแล

หมายเลข 1 ปุ่มยืนยันการสร้างกลุ่ม

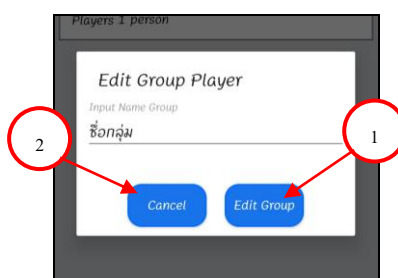
หมายเลข 2 ปุ่มยกเลิกการสร้างกลุ่ม



ภาพที่ ก.8 หน้าสำหรับลบกลุ่มที่ควบคุมดูแล

หมายเลข 1 ปุ่มยืนยันการลบกลุ่ม

หมายเลข 2 ปุ่มยกเลิกการลบกลุ่ม

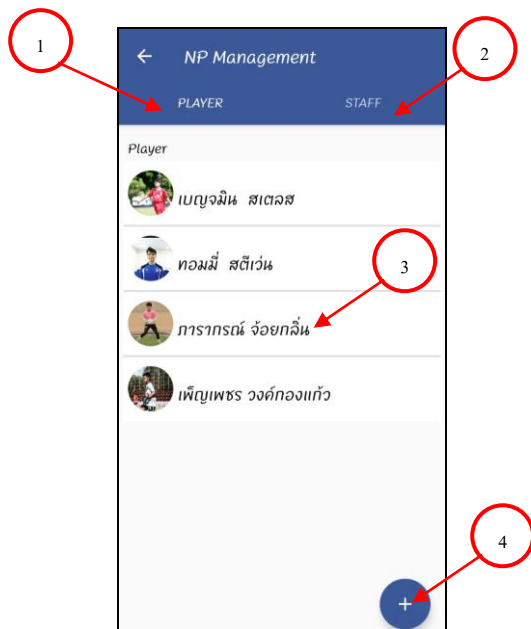


ภาพที่ ก.9 หน้าสำหรับแก้ไขกลุ่มที่ควบคุมดูแล

หมายเลข 1 ปุ่มยืนยันการแก้ไขชื่อกลุ่ม

หมายเลข 2 ปุ่มยกเลิกการแก้ไขชื่อกลุ่ม

8. เมื่อผู้ใช้ระบบกดที่ชื่อกลุ่ม จะเข้าไปสู่หน้าแสดงรายชื่อนักเตะในกลุ่มและรายชื่อผู้ดูแลกลุ่ม สามารถเพิ่มรายชื่อนักเตะ หรือเข้าไปจัดการข้อมูลนักเตะได้ และยังสามารถเพิ่มผู้ดูแลกลุ่มได้



ภาพที่ ก.10 หน้ารายชื่อนักเตะในกลุ่ม

หมายเลข 1 ปุ่มแสดงหน้ารายชื่อนักเตะในกลุ่ม

หมายเลข 2 ปุ่มแสดงหน้ารายชื่อผู้ดูแลกลุ่ม

หมายเลข 3 ปุ่มจัดการข้อมูลนักเตะหรือลบนักเตะออกจากกลุ่ม

หมายเลข 4 ปุ่มเพิ่มนักเตะในกลุ่ม

9. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกปุ่มเพิ่มนักเตะ ผู้ใช้ระบบสามารถทำการเพิ่มรายชื่อนักเตะในกลุ่ม ได้ดังภาพที่ ก.11



ภาพที่ ก.11 หน้าเพิ่มรายชื่อนักเตะ

หมายเลข 1 ปุ่มยืนยันการเพิ่มนักเตะ

หมายเลข 2 ปุ่มยกเลิกการเพิ่มนักเตะ

10. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกปุ่มแสดงหน้ารายชื่อผู้ดูแลกลุ่ม จะแสดงหน้ารายชื่อผู้ดูแลกลุ่ม สามารถเพิ่มผู้ดูแลกลุ่มได้ดังภาพที่ ก.12



ภาพที่ ก.12 หน้ารายชื่อผู้ดูแลกลุ่ม

หมายเลข 1 ปุ่มแสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลกลุ่ม

หมายเลข 2 ปุ่มเพิ่มผู้ดูแลกลุ่ม

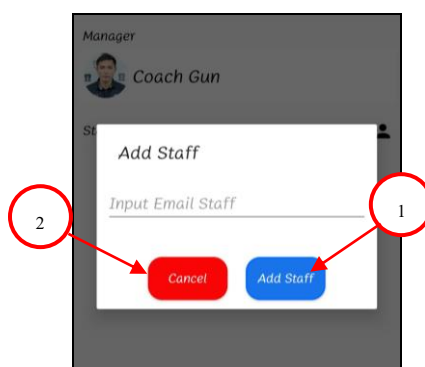


11. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลกลุ่มแต่ละคนได้โดยการคลิกที่ชื่อผู้ดูแลกลุ่ม



ภาพที่ ก.13 หน้าข้อมูลส่วนตัวผู้ดูแลกลุ่ม

12. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกเพิ่มผู้ดูแลกลุ่ม จะแสดงหน้าต่างให้ระบบอีเมลของบุคคลที่จะเชิญเข้ามาดูแลกลุ่ม ดังภาพที่ ก.14

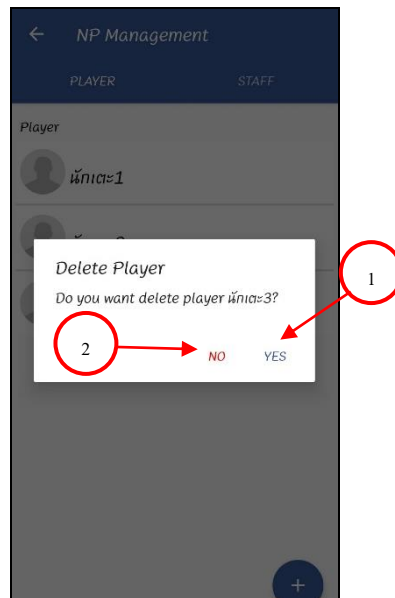


ภาพที่ ก.14 หน้าเพิ่มผู้ดูแลกลุ่ม

หมายเลข 1 ปุ่มยืนยันการเพิ่มผู้ดูแลกลุ่ม

หมายเลข 2 ปุ่มยกเลิกการเพิ่มผู้ดูแลกลุ่ม

13. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกที่ชื่อนักเตะในกลุ่มค้างไว้ประมาณ 1-2 วินาที จะสามารถลบนักเตะออกจากกลุ่มได้ ดังภาพที่ ก.15



ภาพที่ ก.15 หน้าลบนักเตะออกจากกลุ่ม

หมายเลข 1 ปุ่มยืนยันการลบนักเตะออกจากกลุ่ม

หมายเลข 2 ปุ่มยกเลิกการลบนักเตะออกจากกลุ่ม

14. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกที่ชื่อนักเตะในกลุ่ม จะสามารถเรียกดูข้อมูลส่วนตัว แก้ไขข้อมูล ประเมินพัฒนาการหรือประเมินสมรรถภาพ และยังเรียกดูผลการประเมินพัฒนาการหรือผลการประเมินสมรรถภาพของนักเตะในกลุ่มได้ ดังภาพที่ ก.16



ภาพที่ ก.16 หน้าแสดงข้อมูลส่วนตัวของนักเตะ

หมายเลข 1 ปุ่มแก้ไขข้อมูลนักเตะ

หมายเลข 2 ปุ่มประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ

หมายเลข 3 ปุ่มแสดงผลการประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ

หมายเลข 4 ปุ่มประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะ

หมายเลข 5 ปุ่มแสดงผลการประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะ

หมายเลข 6 ปุ่มโทรออกสำหรับโทรหาผู้ปกครองของนักเตะ

15. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกแก้ไขข้อมูลแล้ว จะสามารถแก้ไขข้อมูลนักเตะได้ ดังภาพที่ ก.17



A screenshot of a form for editing player information. At the top left is a close button 'X'. Below it is a circular profile picture of a player in a red jersey, with a blue plus icon at the bottom right. A red circle with the number '1' and an arrow points to this plus icon. Below the profile picture are the following fields:

- Name: เบญจมีน สเดส
- Sex:  Male  Female
- Birth date: 4/3/2005
- Nationality: Thai
- ตำแหน่ง
- Height: 162

ภาพที่ ก.17 หน้าสำหรับแก้ไขข้อมูลนักเตะ

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับเลือกไฟล์รูปภาพ

16. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกปุ่มประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ จะแสดงหน้าสำหรับประเมินพัฒนาการนักเตะ ผู้ใช้ระบบสามารถทำการประเมินหรือแก้ไขการประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะได้ ดังภาพที่ ก.18

NP Management	
Date of evaluate : 4/4/2020	
หัวข้อการประเมิน <span style="float: right;">คะแนน</span>	
<b>ความเร็ว</b>	
ความเร็ว	2
สปิดชั่น	5
<b>การยิง</b>	
จบสกอร์	3
ยิงไกล	3
วอลเลย์	4
เตะลูกโทษ	3
ฟรีคิก	5
ยิงโถ่ง	3
<b>การส่งบอล</b>	
ส่งสั้น	2
เปิดบอล	3
ส่งไกล	2

ภาพที่ ก.18 หน้าสำหรับประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับแก้ไขข้อมูลการประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ

หมายเลข 2 ปุ่มสำหรับเลือกวันเดือนปีที่ทำกรประเมิน

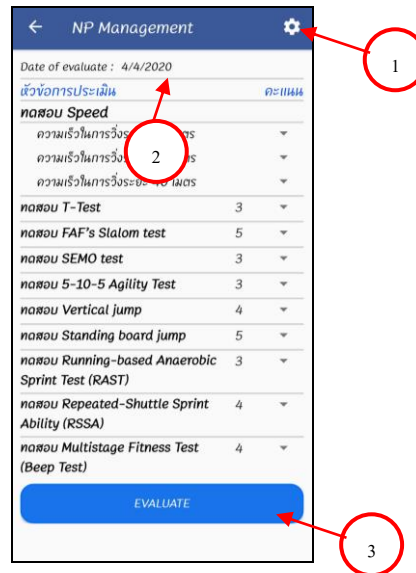
17. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูผลการประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะได้ เมื่อคลิกที่ปุ่มแสดงผลการประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ ดังภาพที่ ก.19



ภาพที่ ก.19 หน้าสำหรับแสดงผลการประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับเลือกวันเดือนปีที่จะดูผลการประเมิน

18. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกปุ่มประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะ ผู้ใช้ระบบสามารถทำการประเมินหรือแก้ไขการประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะได้ ดังภาพที่ ก.20



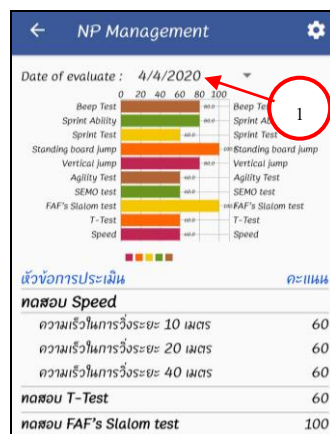
ภาพที่ ก.20 หน้าสำหรับประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะ

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับแก้ไขข้อมูลการประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะ

หมายเลข 2 ปุ่มสำหรับเลือกวันเดือนปีที่ทำการประเมิน

หมายเลข 3 ปุ่มสำหรับบันทึกผลการประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะ

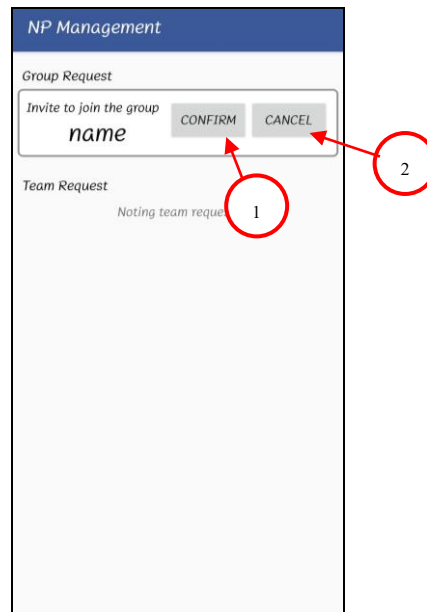
19. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูผลการสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะได้ เมื่อคลิกที่ปุ่มแสดงผลการประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะดังภาพที่ ก.21



ภาพที่ ก.21 หน้าสำหรับแสดงผลการประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับเลือกวันเดือนปีที่จะดูผลการประเมิน

20. เมื่อผู้ใช้ระบบถูกเชิญไปเข้าร่วมการดูแลกลุ่มจากผู้ระบบท่านอื่น จะแสดงหน้าการแจ้งเตือนให้กดยอมรับหรือยกเลิก ดังภาพที่ ก.22

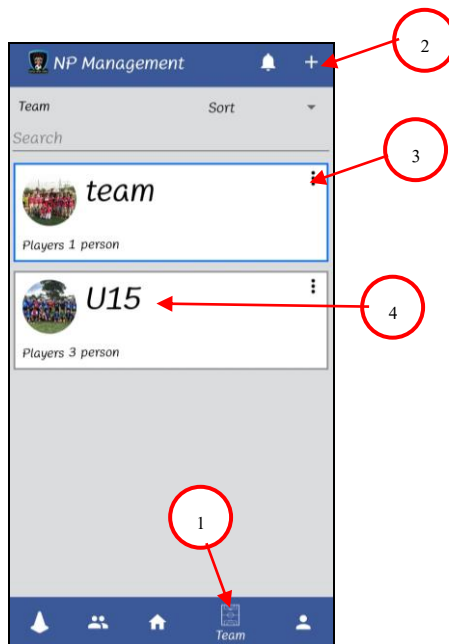


ภาพที่ ก.22 หน้าสำหรับแสดงการแจ้งเตือนการถูกเชิญเข้ากลุ่ม

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับยืนยันการเข้าร่วมกลุ่ม

หมายเลข 2 ปุ่มสำหรับยกเลิกการเข้าร่วมกลุ่ม

21. ผู้ใช้ระบบสามารถเข้าดูรายชื่อทีมที่ผู้ใช้ระบบควบคุมดูแล สามารถสร้าง ลบ แก้ไขชื่อทีม หรือเข้าไปจัดการข้อมูลของทีมได้

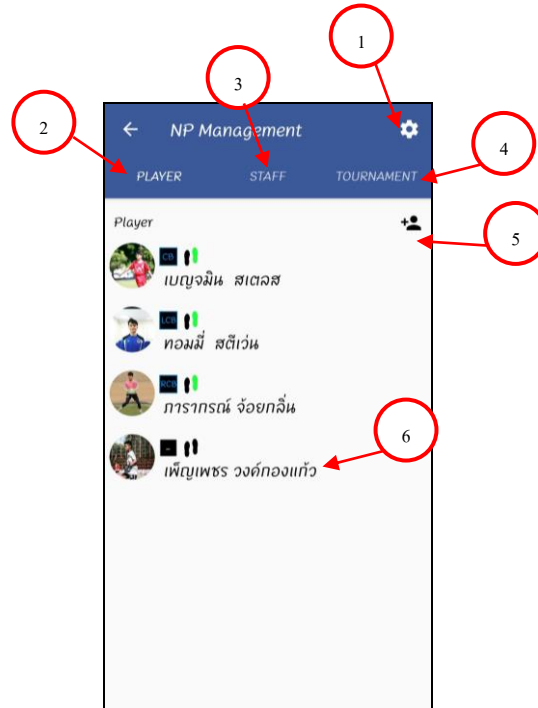


ภาพที่ ก.23 หน้ารายชื่อทีมที่ควบคุมดูแล

- หมายเลข 1 ปุ่มแสดงหน้ารายชื่อทีมที่ควบคุมดูแล
- หมายเลข 2 ปุ่มสร้างทีมที่ควบคุมดูแล
- หมายเลข 3 ปุ่มลบหรือเปลี่ยนชื่อทีมที่ควบคุมดูแล
- หมายเลข 4 ปุ่มจัดการข้อมูลหรือรายละเอียดในทีม



22. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกที่ชื่อทีมเพื่อเข้าไปจัดการข้อมูลหรือรายละเอียดในทีม ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูรายชื่อนักเตะในทีม ผู้ดูแลทีม และทัวร์นาเมนต์ที่ทีมเข้าร่วมได้ดังภาพที่ ก.24



ภาพที่ ก.24 หน้าแสดงรายชื่อนักเตะในทีม

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับแก้ไขชื่อทีม

หมายเลข 2 ปุ่มสำหรับแสดงหน้ารายชื่อนักเตะทีมที่ควบคุมดูแล

หมายเลข 3 ปุ่มสำหรับแสดงรายชื่อผู้ดูแลทีม

หมายเลข 4 ปุ่มสำหรับแสดงทัวร์นาเมนต์ที่ทีมเข้าร่วมการแข่งขัน

หมายเลข 5 ปุ่มสำหรับเพิ่มรายชื่อนักเตะในทีม

หมายเลข 6 ปุ่มสำหรับเข้าไปแก้ไขข้อมูลของนักเตะในทีม

23. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกปุ่มเพิ่มนักเตะ ผู้ใช้ระบบสามารถทำการเพิ่มรายชื่อนักเตะในทีม ได้ดัง ภาพที่ ก.25

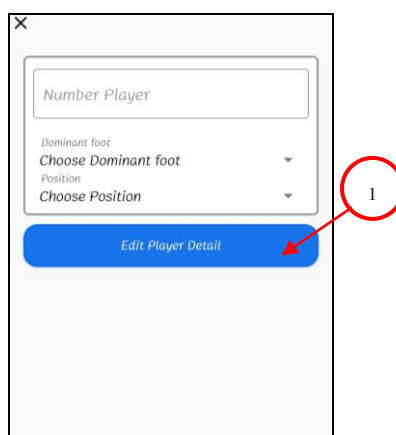


ภาพที่ ก.25 หน้าเพิ่มรายชื่อนักเตะในทีม

หมายเลข 1 ปุ่มยืนยันการเพิ่มนักเตะ

หมายเลข 2 ปุ่มยกเลิกการเพิ่มนักเตะ

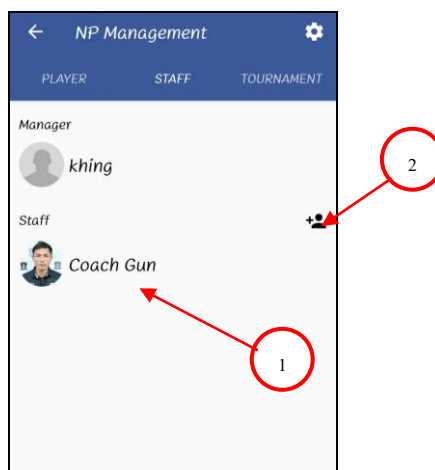
24. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกที่ชื่อนักเตะ ผู้ใช้ระบบสามารถทำการแก้ไขข้อมูลนักเตะ(เพิ่มเติม) ได้ดัง ภาพที่ ก.25



ภาพที่ 4.26 หน้าแก้ไขข้อมูล(เพิ่มเติม)ของนักเตะในทีม

หมายเลข 1 ปุ่มยืนยันการแก้ไขข้อมูลนักเตะ(เพิ่มเติม)

25. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกปุ่มแสดงหน้ารายชื่อผู้ดูแลทีม จะแสดงหน้ารายชื่อผู้ดูแลทีม สามารถเพิ่มผู้ดูแลทีมได้ดังภาพที่ ก.27



ภาพที่ ก.27 หน้ารายชื่อผู้ดูแลกลุ่ม

หมายเลข 1 ปุ่มแสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลทีม

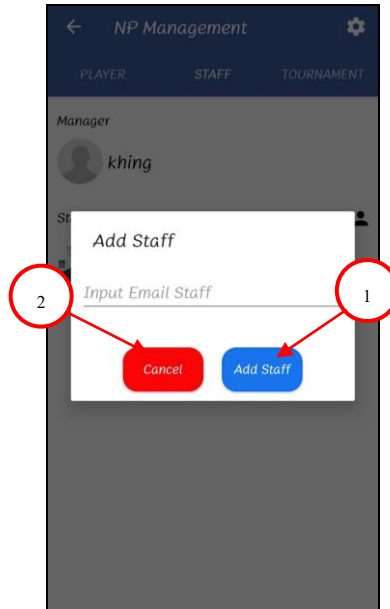
หมายเลข 2 ปุ่มเพิ่มผู้ดูแลทีม

26. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลกลุ่มแต่ละคนได้โดยการคลิกที่ชื่อผู้ดูแลกลุ่ม ดังภาพที่ ก.28



ภาพที่ ก.28 หน้าข้อมูลส่วนตัวผู้ดูแลทีม

27. เมื่อผู้ใช้ระบบคลิกเพิ่มผู้ดูแลกลุ่ม จะแสดงหน้าต่างระบบอีเมลของบุคคลที่จะเชิญเข้ามาดูแลกลุ่ม ดังภาพที่ ก.29

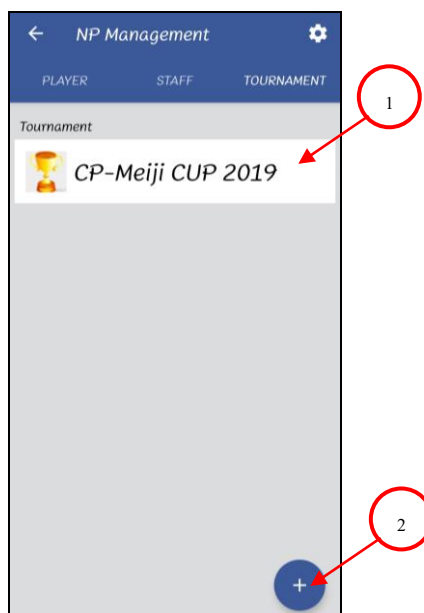


ภาพที่ ก.29 หน้าเพิ่มผู้ดูแลกลุ่ม

หมายเลข 1 ปุ่มยืนยันการเพิ่มผู้ดูแลกลุ่ม

หมายเลข 2 ปุ่มยกเลิกการเพิ่มผู้ดูแลกลุ่ม

28. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูทัวร์นาเมนต์ที่ทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้ ทำการเพิ่ม ลบ แก้ไขและเข้าไปจัดการรายละเอียดของรายการแข่งขันนั้น ๆ ได้ ดังภาพที่ ก.30



ภาพที่ ก.30 หน้ารายการแข่งขัน

หมายเลข 1 ปุ่มจัดการรายละเอียดรายการแข่งขัน

หมายเลข 2 ปุ่มเพิ่มรายการแข่งขัน

29. ผู้ใช้ระบบสามารถวางแผนการแข่งขันได้ โดยเลือกแผนการแข่งขันแล้วเลือกวางตัวนักกีฬา ดังภาพที่ ก.31



ภาพที่ ก.32 หน้าวางแผนการแข่งขัน

หมายเลข 1 ปุ่มเลือกแผนการแข่งขัน

หมายเลข 2 ปุ่มวางตัวนักเตะ

หมายเลข 3 ปุ่มบันทึกการวางแผน

30. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูรายชื่อทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันและสามารถเพิ่มรายชื่อทีมที่ทำการแข่งขันในทัวร์นาเมนต์นั้น ๆ ได้ ดังภาพที่ ก.31



ภาพที่ ก.32 หน้าข้อมูลทีมที่ทำการแข่งขัน

หมายเลข 1 ปุ่มจัดการแก้ไขข้อมูลทีม

หมายเลข 2 ปุ่มเพิ่มทีมในการแข่งขัน

31. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูข้อมูลการแข่งขัน ทำการเพิ่มการแข่งขันในทัวร์นาเมนต์นั้น ๆ และเข้าไปจัดการข้อมูลผลการแข่งขันได้



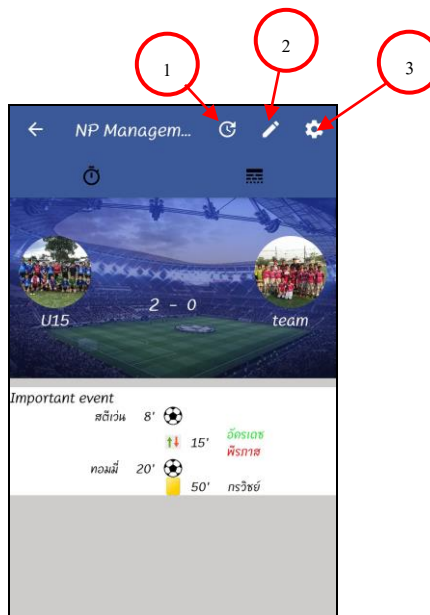
ภาพที่ ก.33 แสดงหน้าข้อมูลการแข่งขัน

หมายเลข 1 ปุ่มจัดการข้อมูลการแข่งขัน

หมายเลข 2 ปุ่มเพิ่มการแข่งขัน



32. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูข้อมูลเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน เช่น การทำประตู การได้รับใบเหลืองหรือใบแดง ในช่วงเวลานั้น ๆ และยังสามารถเข้าไปบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขันได้ ดังภาพที่ ก.34



ภาพที่ ก.34 หน้าแสดงรายละเอียดข้อมูลการแข่งขัน

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับแสดงหน้าบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขัน1

หมายเลข 2 ปุ่มสำหรับแสดงหน้าบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขัน2

หมายเลข 3 ปุ่มสำหรับแสดงหน้าบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขัน3

33. ผู้ใช้ระบบสามารถบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขันต่าง ๆ ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันได้ ดังภาพที่ ก.35-ก.37

×

Team

Important Event

ภาพที่ ก.35 หน้าสำหรับบันทึกข้อมูลเหตุการณ์การแข่งขัน

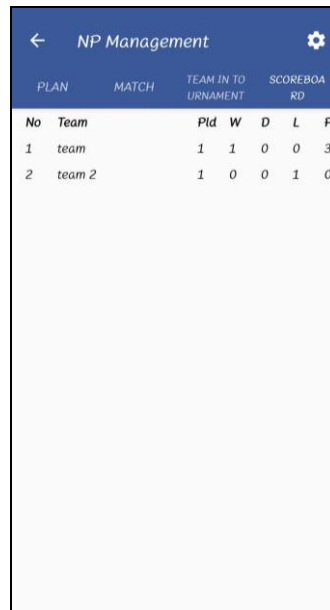
X  
 Team team 2  
 Shot  
 1  
 Shot Target  
 2  
 Corner Kick  
 3  
 Free Kick  
 4  
 Offside  
 5  
 Throw Ball  
 6  
 Safe  
 7  
 Team team  
 Shot  
 8  
 Shot Target  
 9

ภาพที่ ก.36 หน้าสำหรับบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขัน

X  
 Score Home Team  
 Score  
 0  
 Score Away Team  
 Score  
 1  
 Match Time  
 Not time out  Full time  
 Save

ภาพที่ ก.37 หน้าสำหรับบันทึกข้อมูลผลการแข่งขัน

34. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูข้อมูลตารางคะแนนการแข่งขันได้ดังภาพที่ ก.38

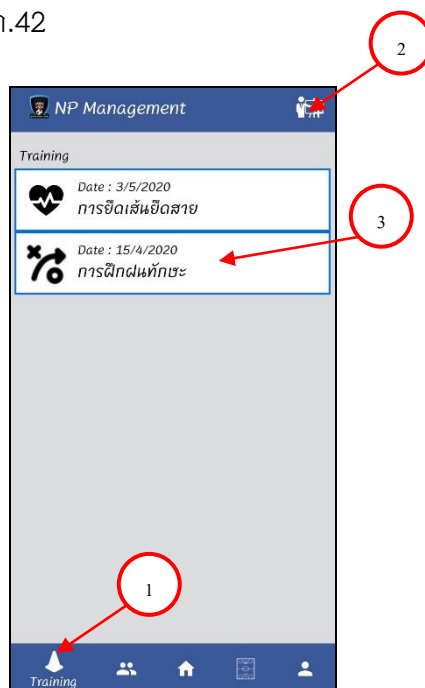


The screenshot shows a mobile application interface titled "NP Management". At the top, there is a blue header bar with a back arrow on the left, the title "NP Management" in the center, and a gear icon on the right. Below the header, there is a table with the following structure:

PLAN		MATCH		TEAM IN TOURNAMENT			SCOREBOARD
No	Team	Pld	W	D	L	P	
1	team	1	1	0	0	3	
2	team 2	1	0	0	1	0	

ภาพที่ ก.38 หน้าตารางคะแนนการแข่งขัน

35. ผู้ใช้ระบบสามารถเรียกดูรายการฝึกซ้อม เพิ่มรายการฝึกซ้อม และแก้ไขข้อมูลรายละเอียดการฝึกซ้อมได้ ดังภาพที่ ก.39-ก.42



ภาพที่ ก.39 หน้ารายการตารางการฝึกซ้อม

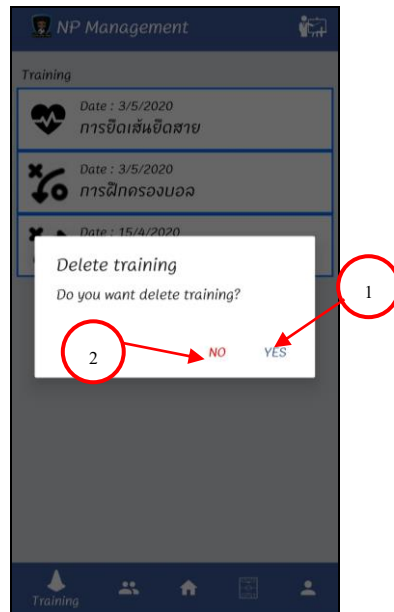
หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับแสดงหน้าตารางการฝึกซ้อม

หมายเลข 2 ปุ่มสำหรับแสดงหน้าการเพิ่มตารางการฝึกซ้อม

หมายเลข 3 ปุ่มสำหรับแสดงหน้าการแก้ไขรายละเอียดตารางการฝึกซ้อม

ภาพที่ ก.40 หน้าสำหรับเพิ่มตารางการฝึกซ้อม  
หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับเพิ่มตารางการฝึกซ้อม

ภาพที่ ก.41 หน้าสำหรับแก้ไขตารางการฝึกซ้อม  
หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับยืนยันการแก้ไขตารางการฝึกซ้อม  
หมายเลข 2 ปุ่มสำหรับยกเลิกการแก้ไขตารางการฝึกซ้อม



ภาพที่ ก.42 หน้าสำหรับลบตารางการฝึกซ้อม

หมายเลข 1 ปุ่มสำหรับยืนยันการลบตารางการฝึกซ้อม

หมายเลข 2 ปุ่มสำหรับยกเลิกการลบตารางการฝึกซ้อม