



Adalo

OCTOBER 1-2, 2025

APP-POWERED INSIGHTS

การจัดการข้อมูลและการแสดงผลผ่านแอปพลิเคชัน



สาวลักษณ์ วุฒิสาน



ดอนชัย วุฒิสาน



วัชรศักดิ์ เหมือนฟู



การเริ่มต้นสร้างแอป

แบ่งการจัดการเป็น 5 ส่วน

01

การวางแผนและออกแบบ (Planning & Design)

- กำหนดเป้าหมาย
- วาดโครงร่างหน้าจอ
- คิดชื่อแอป และเลือกธีมสี
ไอคอน

02

การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI Design)

- ออกแบบหน้าจอ (วาด/
เครื่องมือ)
- ออกแบบปุ่ม รูปภาพ และ
ข้อความ

03

การจัดการข้อมูล (Data Handling)

- เตรียมข้อมูล
- จัดการข้อมูลผู้ใช้งาน
- จัดการข้อมูลเกณฑ์/
คะแนน

04

การสร้างและพัฒนาแอป (Development)

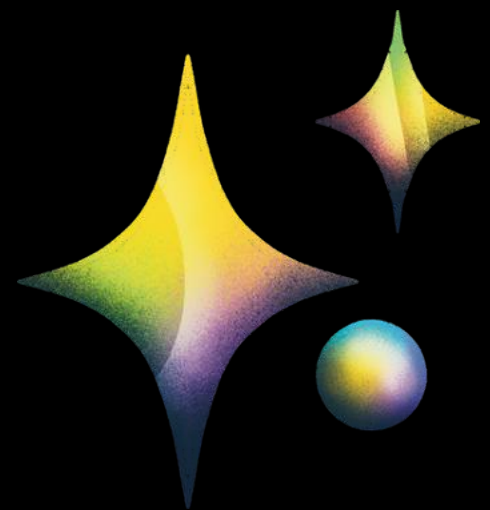
- ลงมือสร้างแอป

Adalo

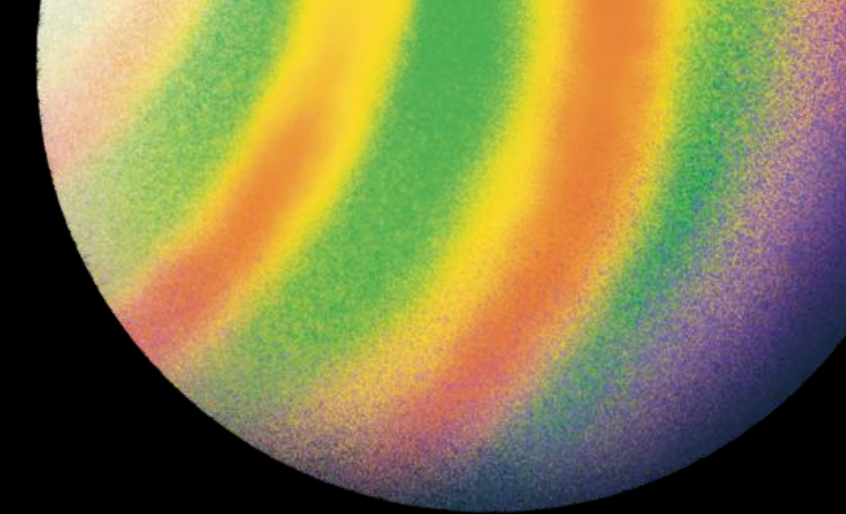
05

การทดสอบและนำเสนอ (Testing & Presentation)

- ทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาด



PLANNING & DESIGN



กำหนดเป้าหมาย

เป็นแอปวิเคราะห์บุคลิกของผู้ใช้งานงาน
และวิเคราะห์ความเหมาะสมของสิ่งต่างๆ
แก่ผู้ตอบ



ชื่อแอป

ชื่อแอป InnerYou



วาดโครงร่างหน้าจอ

- ออกแบบหน้าต่างแอป ไอคอน
และธีม เพื่อให้น่าสนใจ

ADD COMPANY NAME

ADD THE DATE OF LAUNCH

UI DESIGN

01

ใช้เครื่องมือในการออกแบบหน้าต่างแอป

02

แอปมีการ Login เข้าสู่แอปเพื่อเก็บข้อมูลผู้ใช้งาน

03

ในแอป เกมให้เข้าไปวิเคราะห์ตัวตน 3 เกม



Adalo



Adalo

<https://www.adalo.com> · [แพลตฟอร์มนี้](#) · [⋮](#)

Adalo - The #1 Best No-Code Mobile and Web App Builder

Build a Mobile App for Your Business — No Coding Required · Create a Completely Custom App · Manage Your Business Data Inside **Adalo**, or Use Another ...

Join Adalo Ambassadors – Refer and earn recurring revenue!

Adalo

[Product](#) [Solutions](#) [Learn](#) [Support](#) [Pricing](#) [Hire an Expert](#) [Features](#)

[Support](#)

[Log In](#)

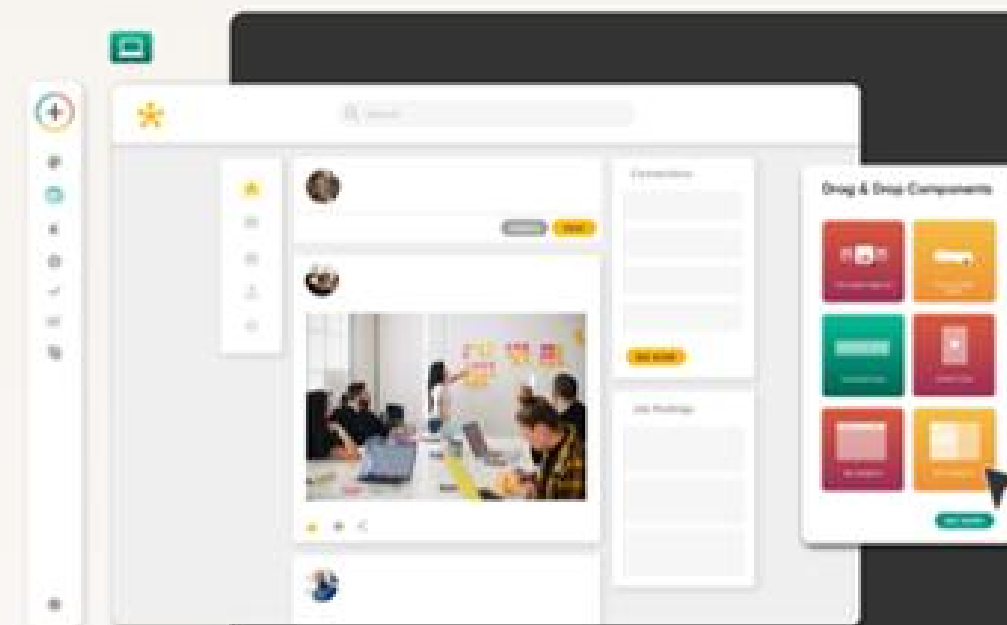
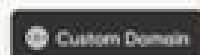
[SIGN UP](#)

Build A Mobile App For Your Business – No Coding Required

Our easy-to-use no-code app builder creates apps for mobile devices & the web. The only question is, what will you build?

[START BUILDING](#)

No credit card required



Canva



Sign Up For Free!

Email Address

adalovelace@adalo.com

Password

Full Name

Ada Lovelace

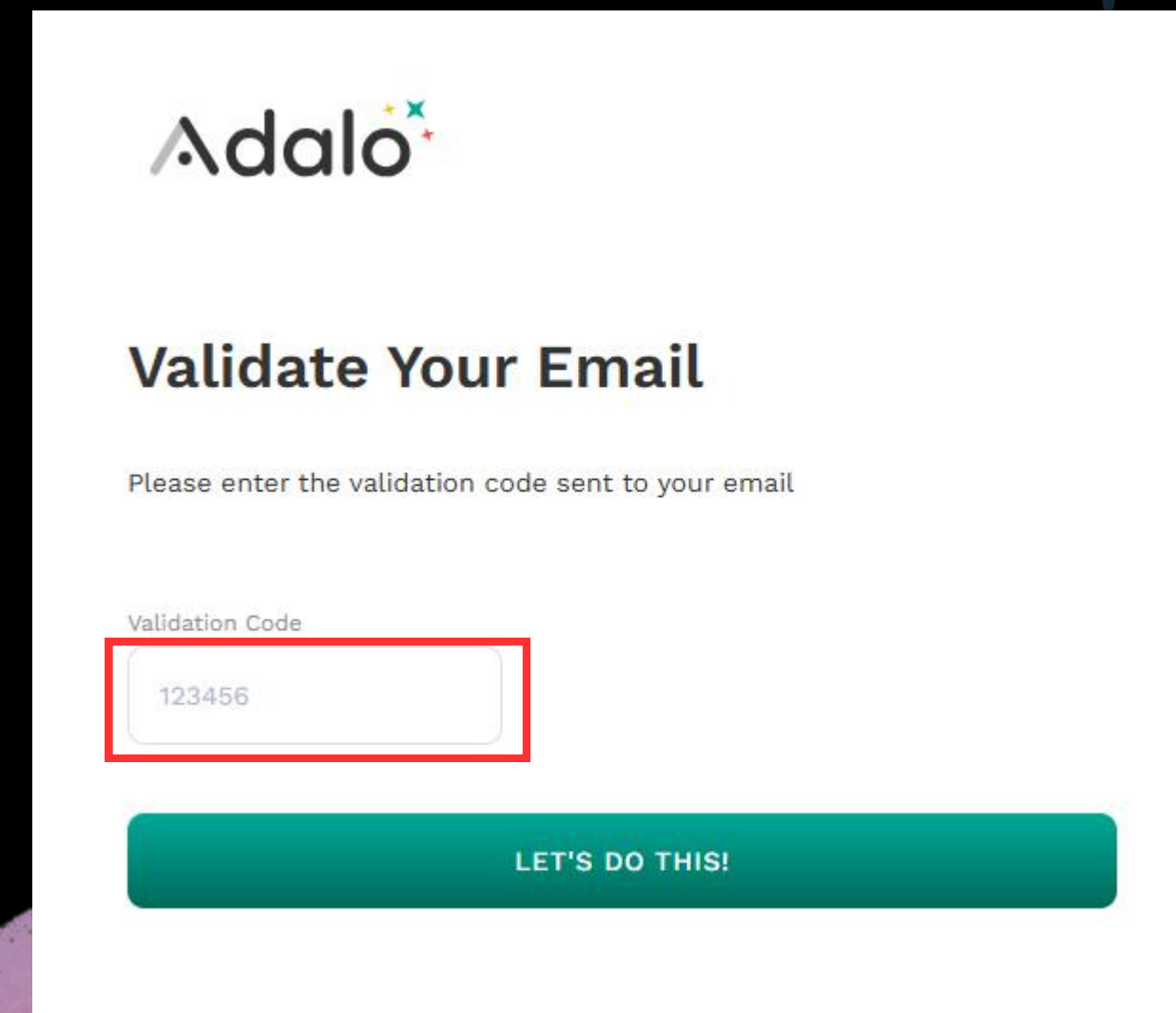
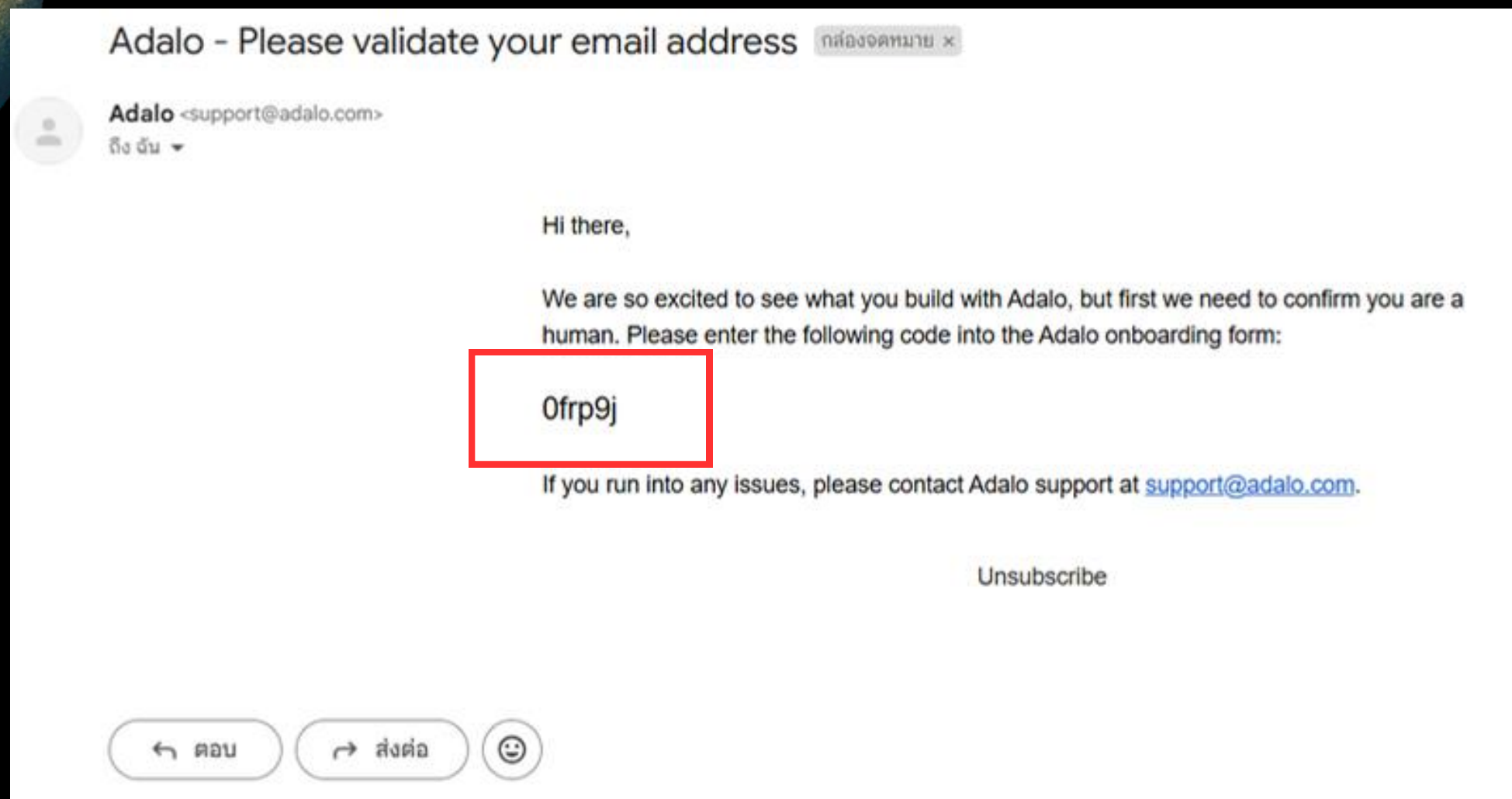
LET'S DO THIS!

By signing up you agree to our [Terms of Use](#).

One Million Apps & Co

Join Adalo, where individuals and businesses like yours h
ideas into reality.

Canva



1 Platform

2 Template

3 Branding

Where do you want your users to access your app?



Mobile, Tablet, & Desktop



Mobile Only

Next





Platform

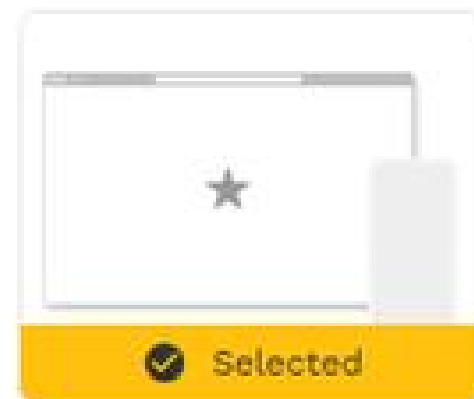


Template

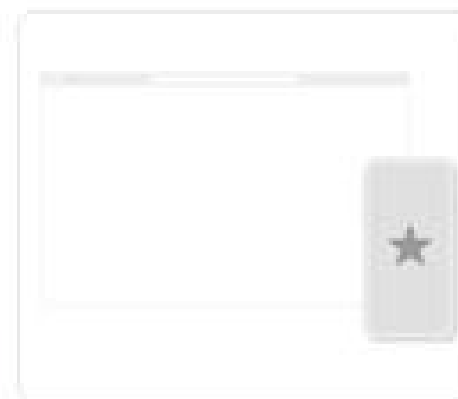


Branding

Blank Desktop First



Blank Mobile First



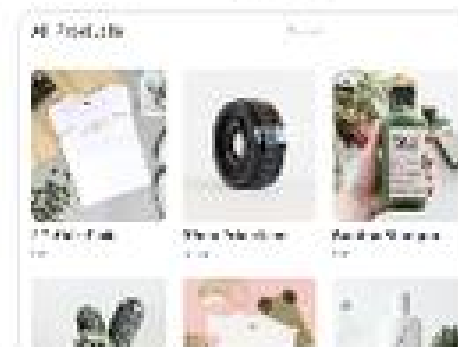
Classes



Chat



Shopping



Social Media



BACK

ADVANCED OPTIONS

NEXT



Platform



Template



Branding

App Name

inneryou

Primary Color
#00A898



Secondary Color
#FFC00E

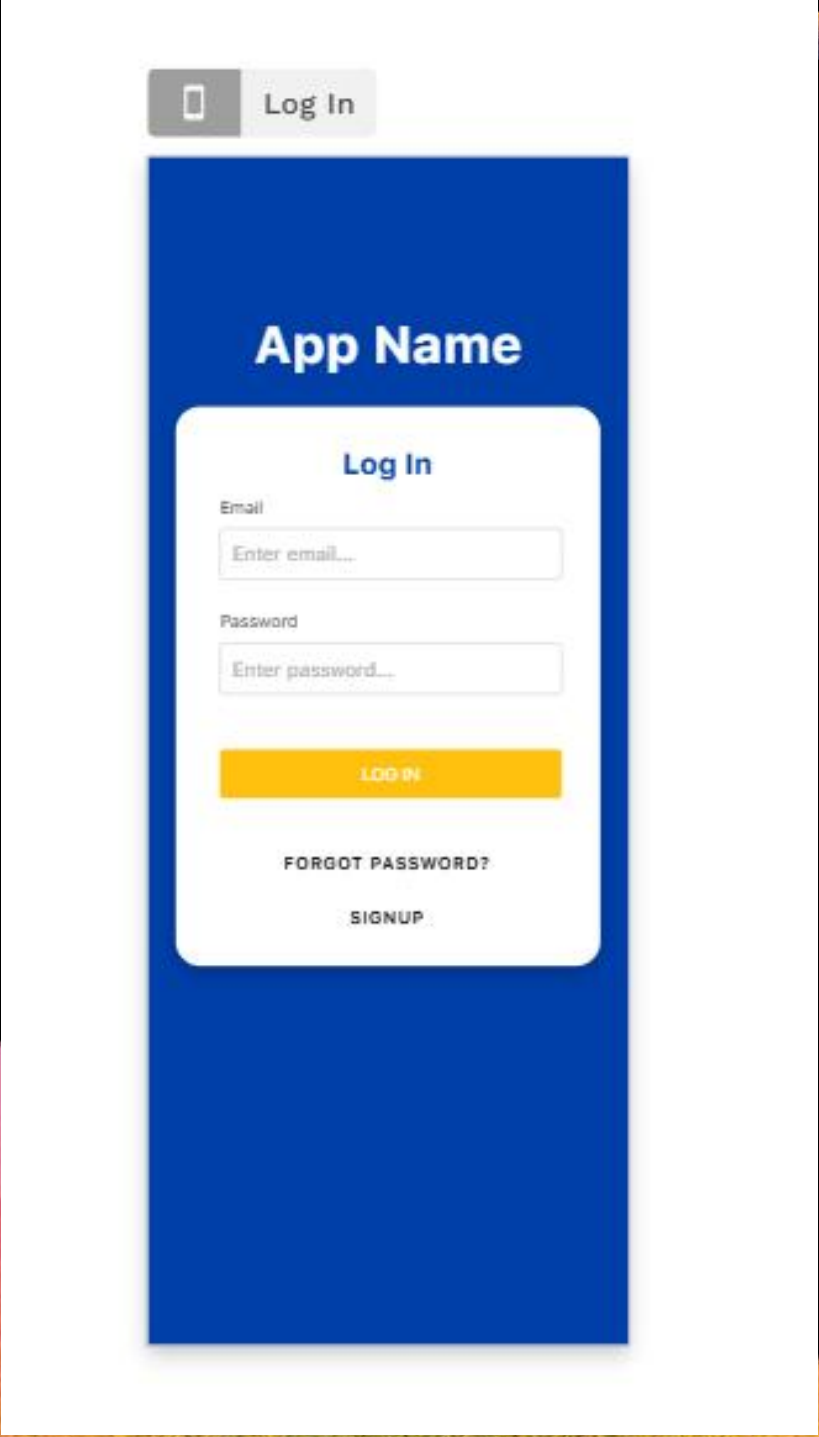
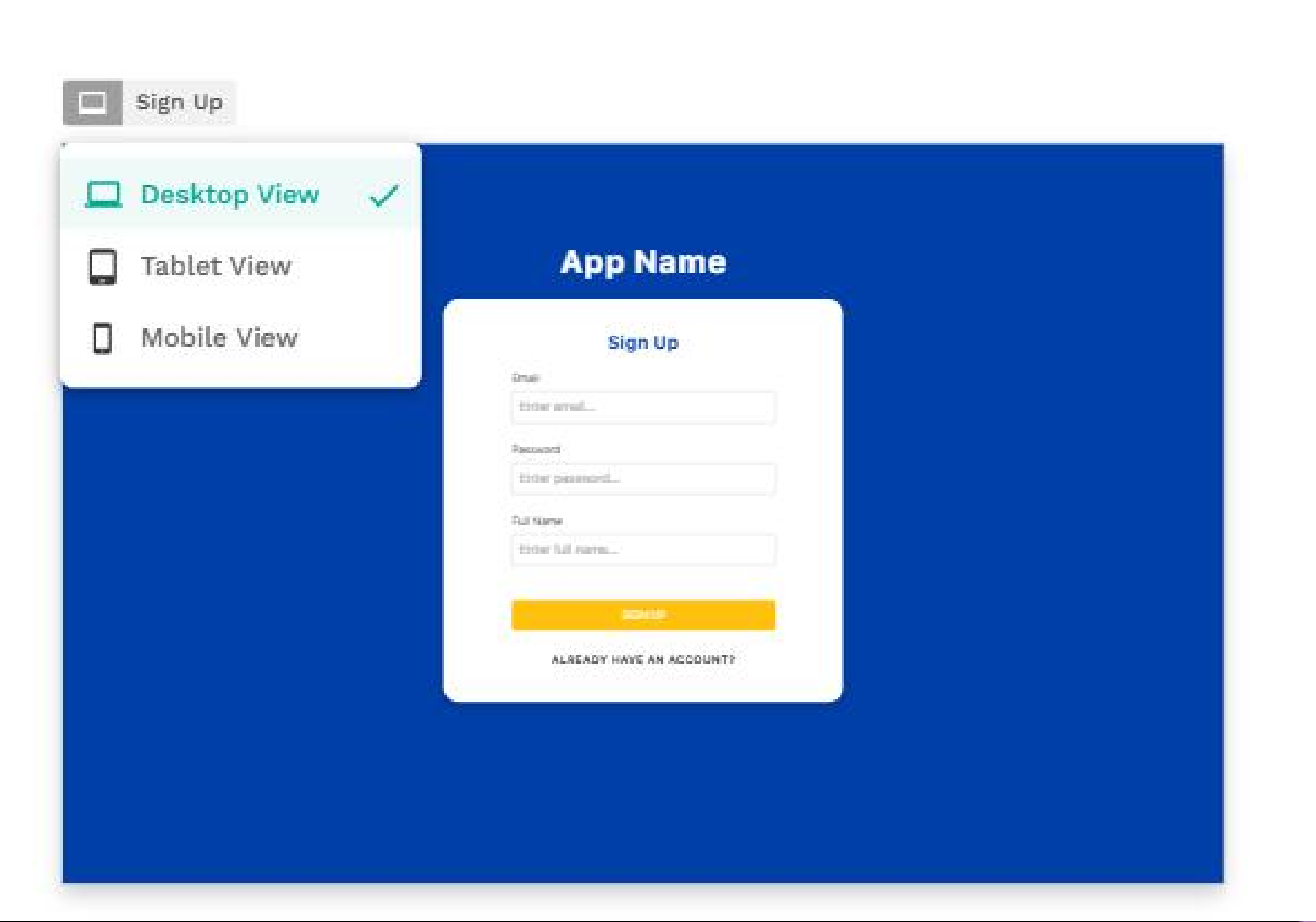


เลือก สี ของ App

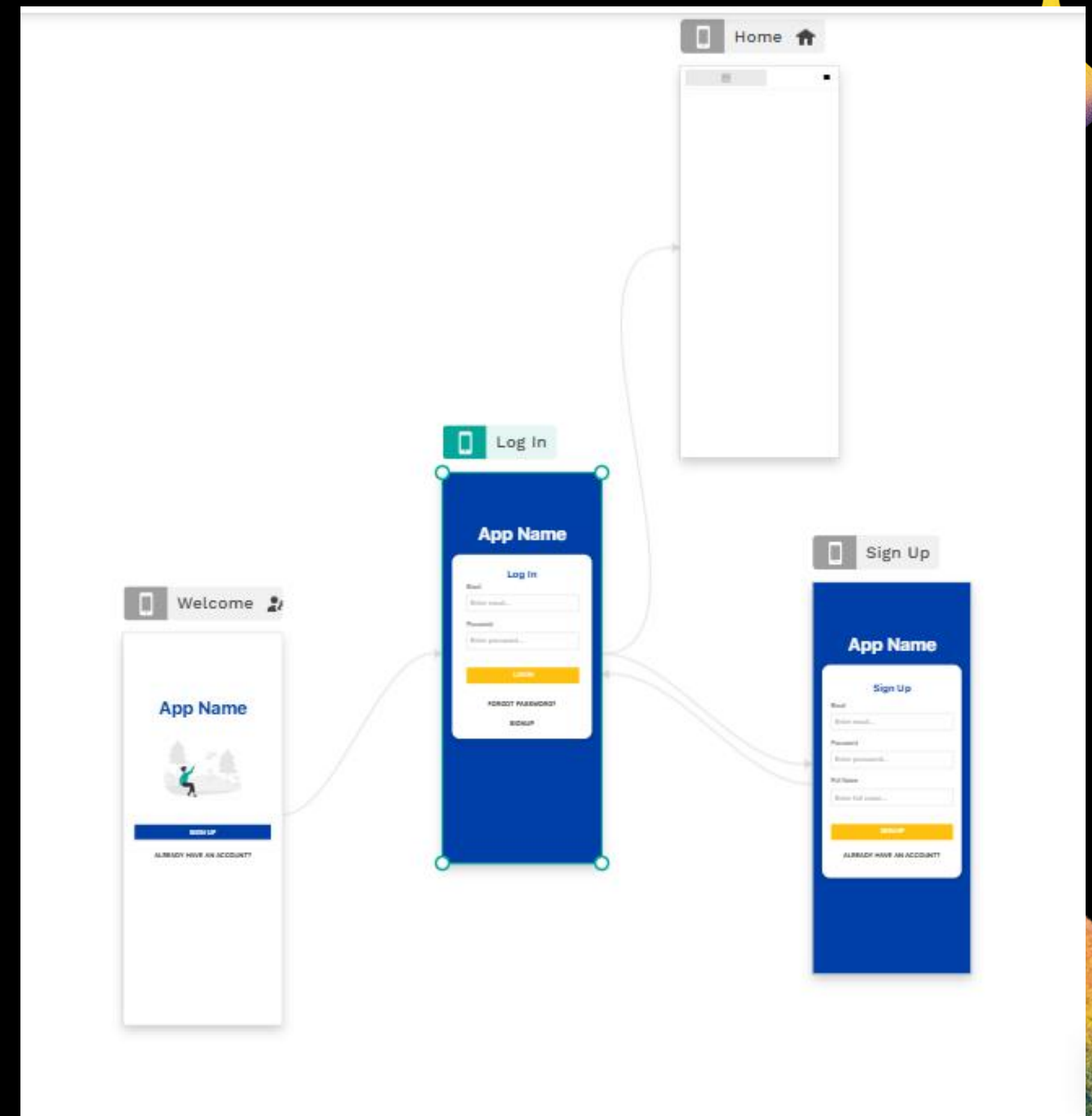


BACK

CREATE

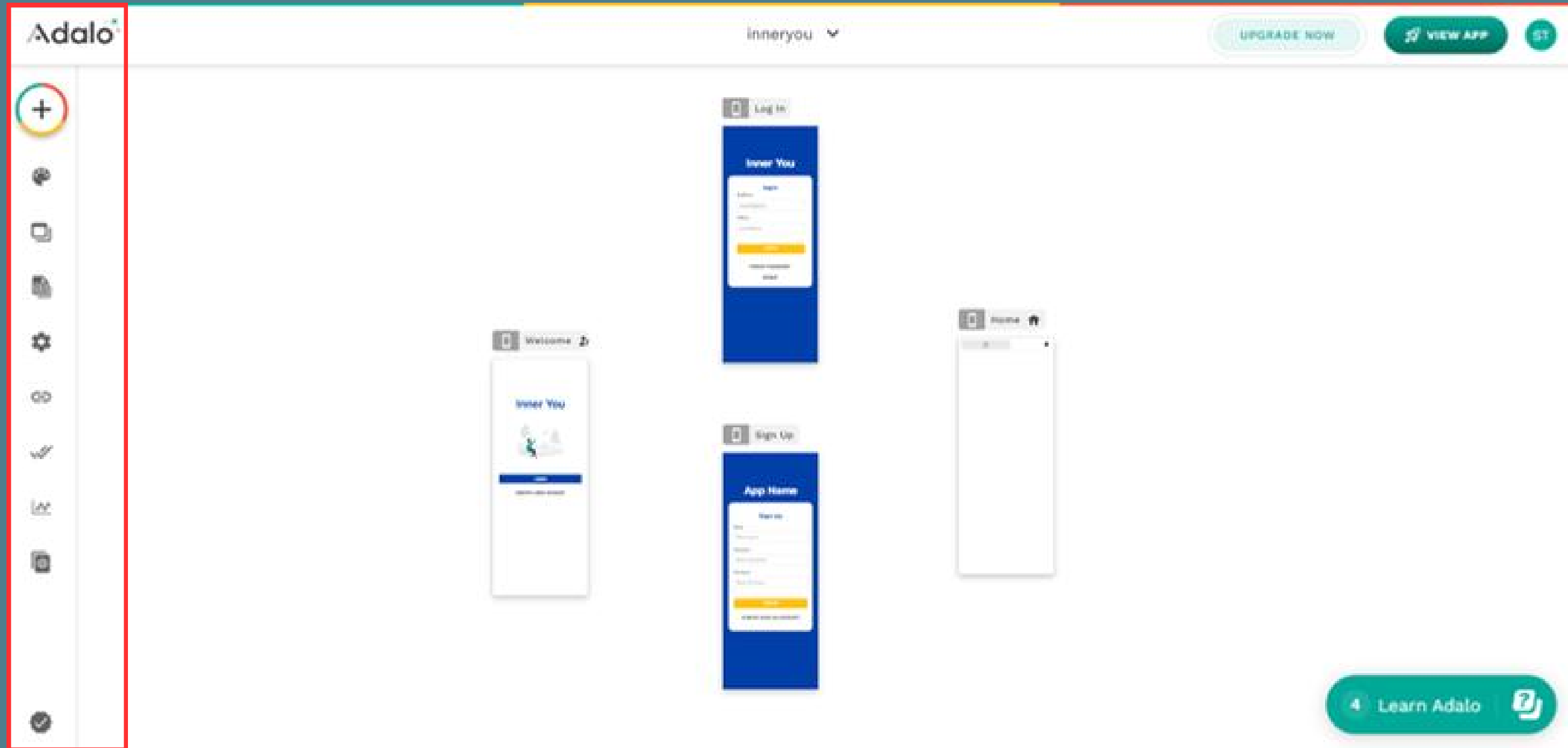
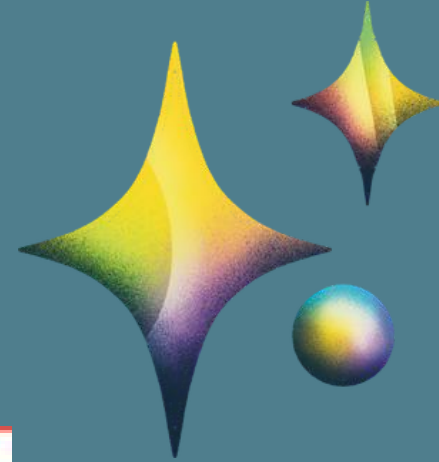


การแสดงผล แต่ละเพจ จะแสดงความ สัมพันธ์ระหว่างปุ่ม

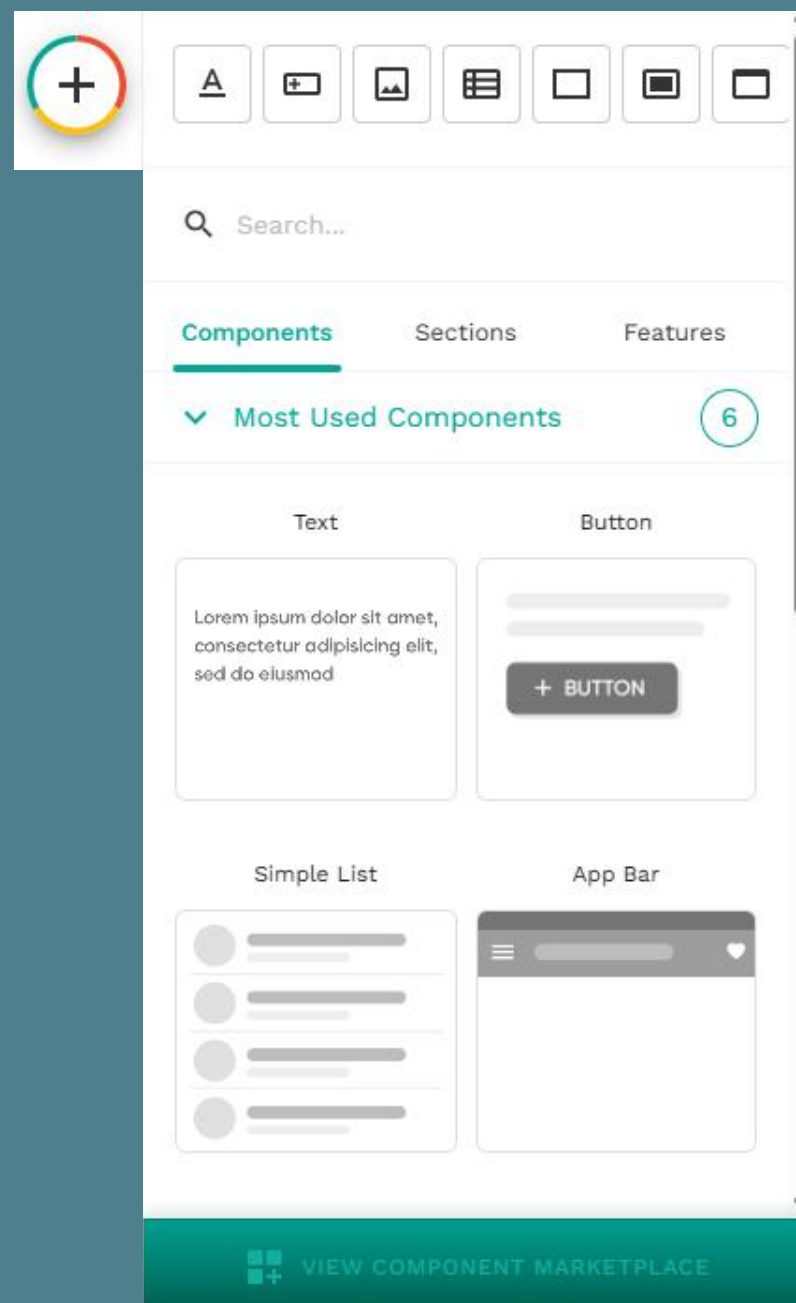
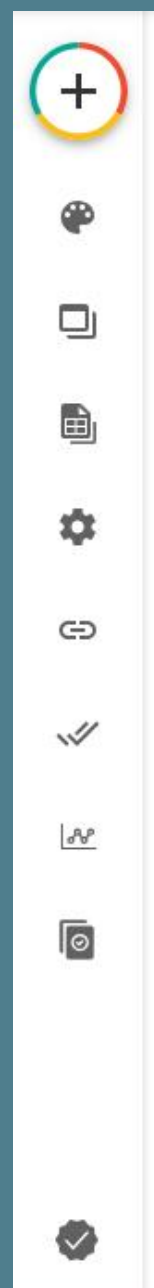


ส่วนประกอบ ของ

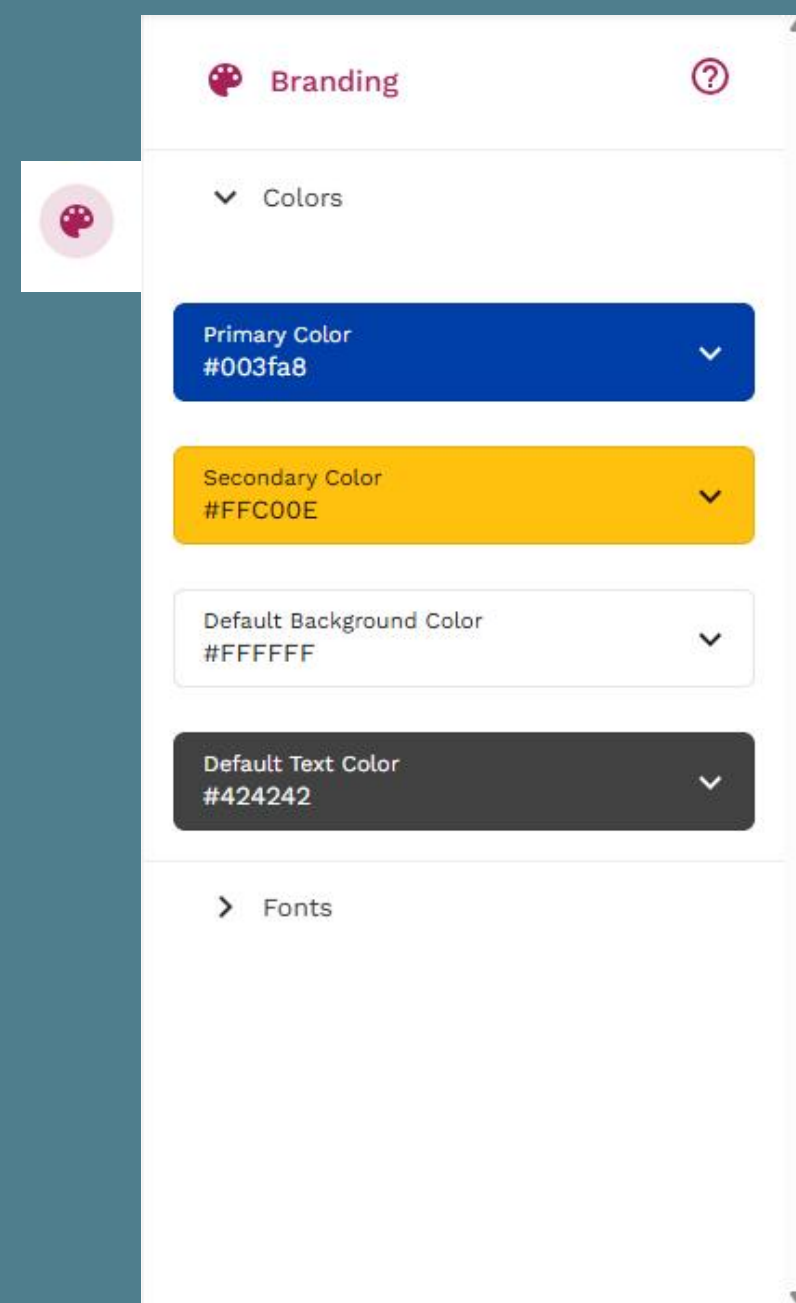
Adalo



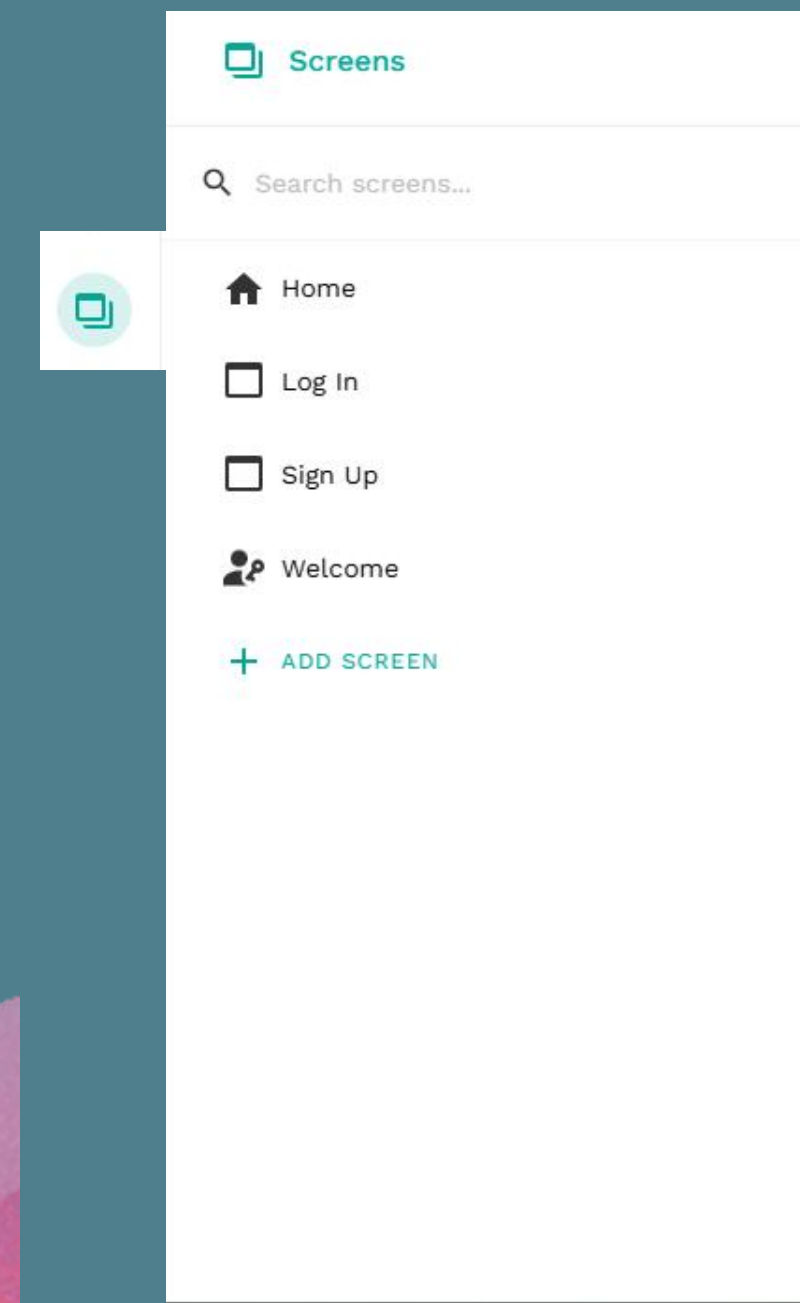
เมนูหลัก



- จัดการ COMPONENTS

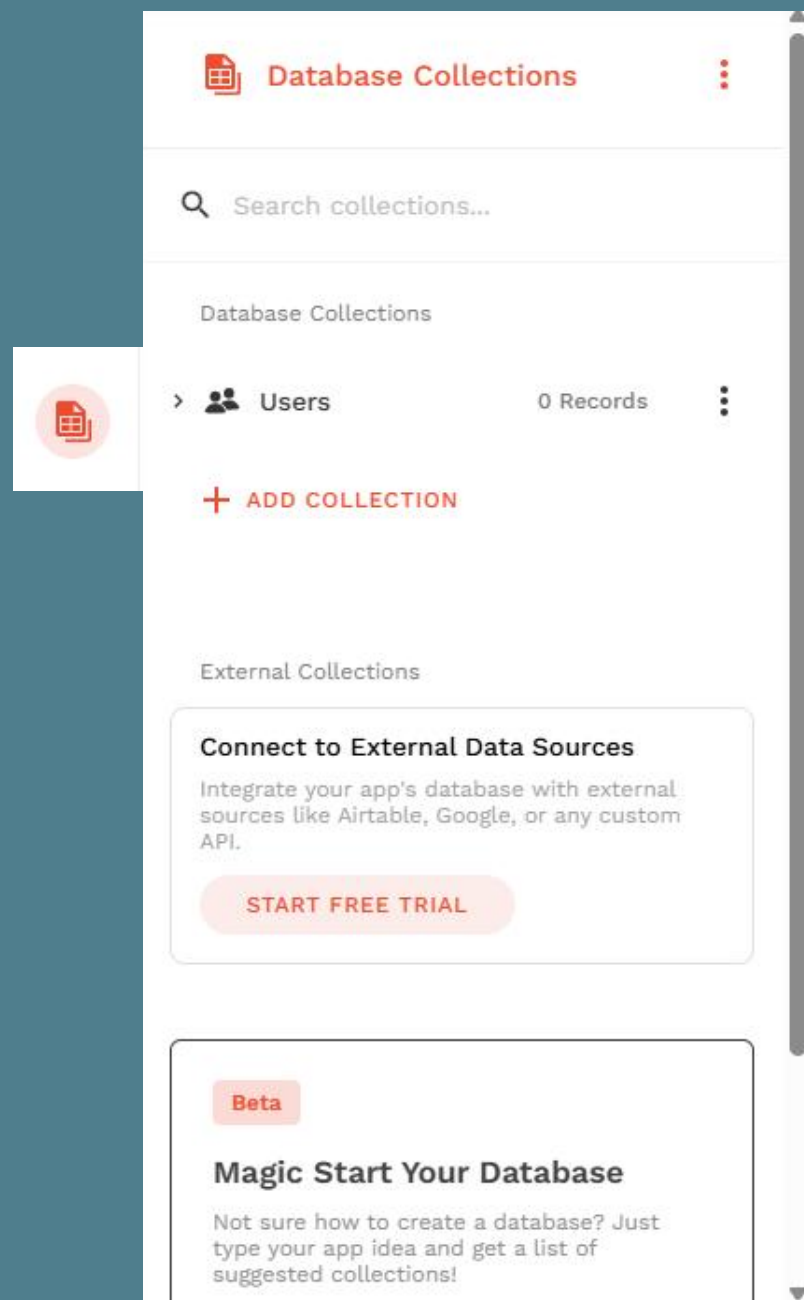
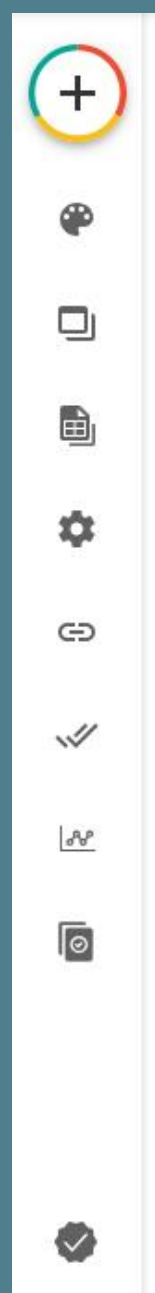


- จัดการ ธีม

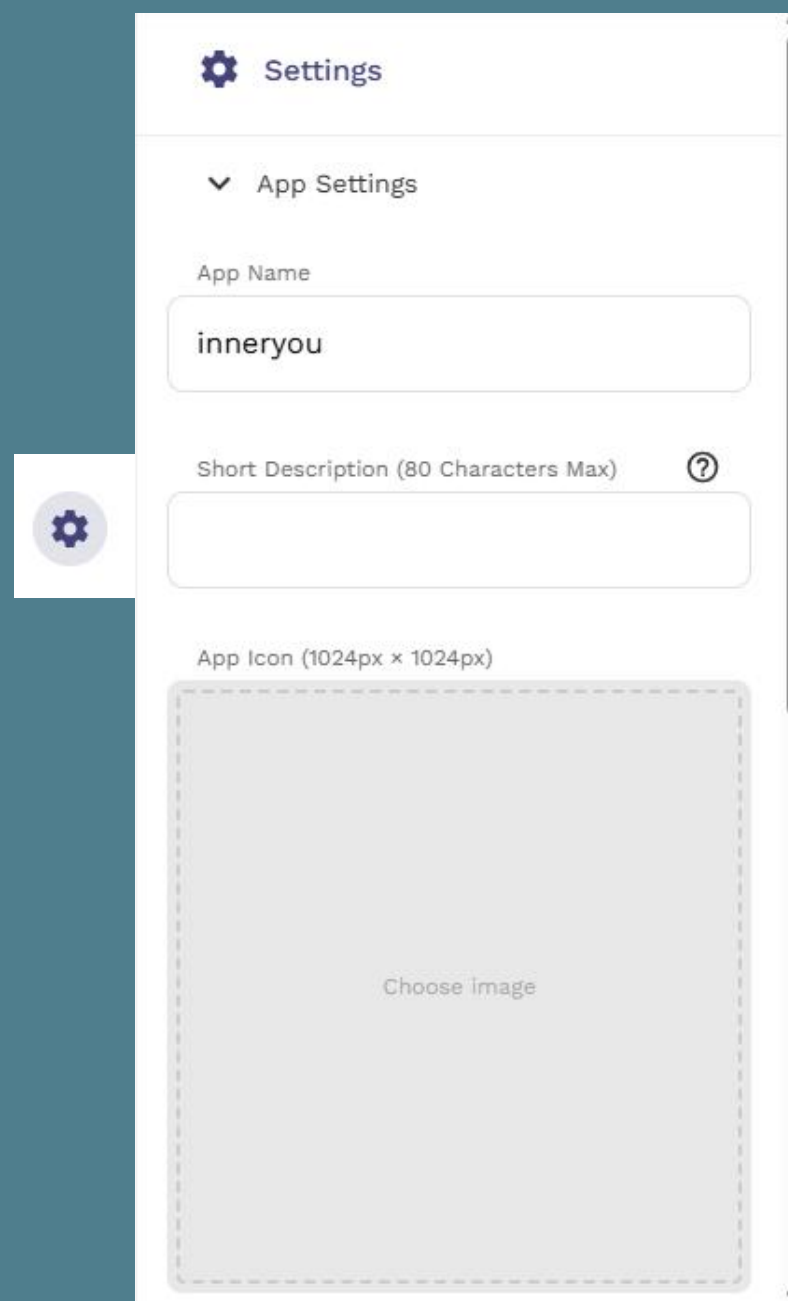


- จัดการ SCREENS

เมนูหลัก



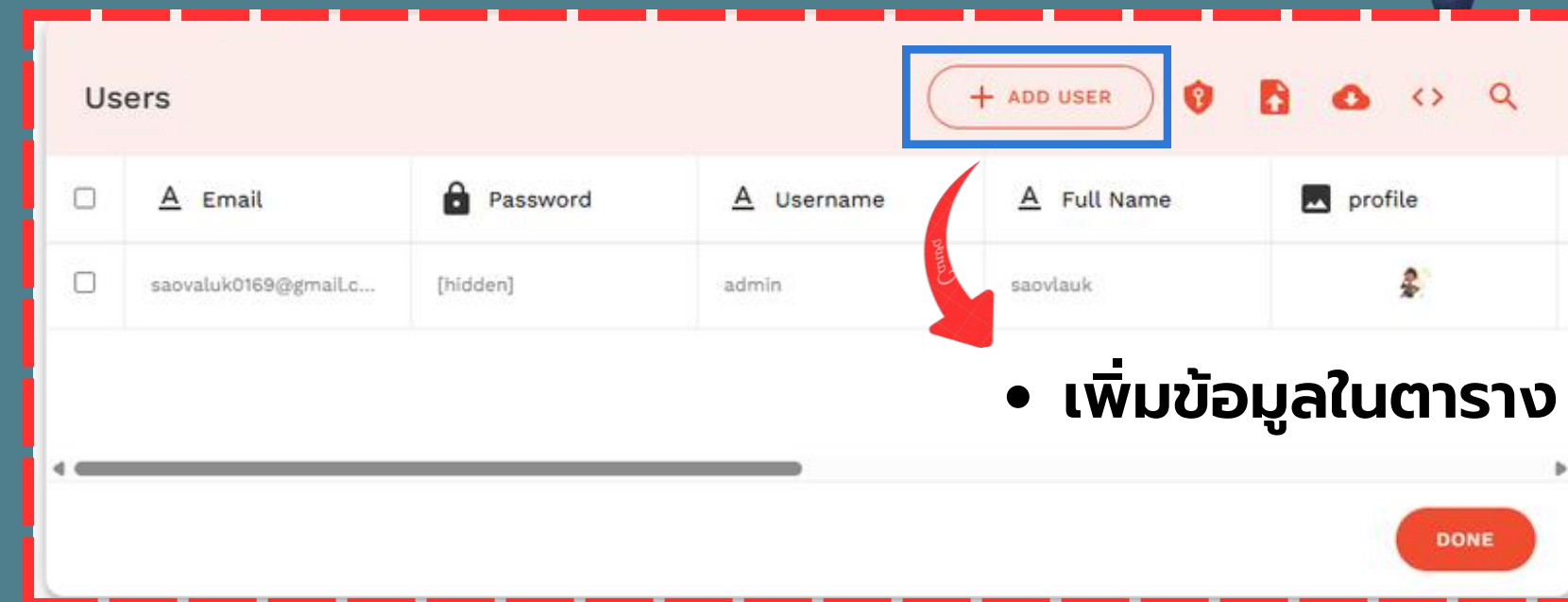
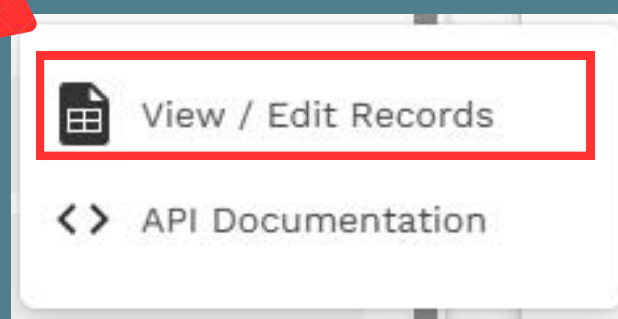
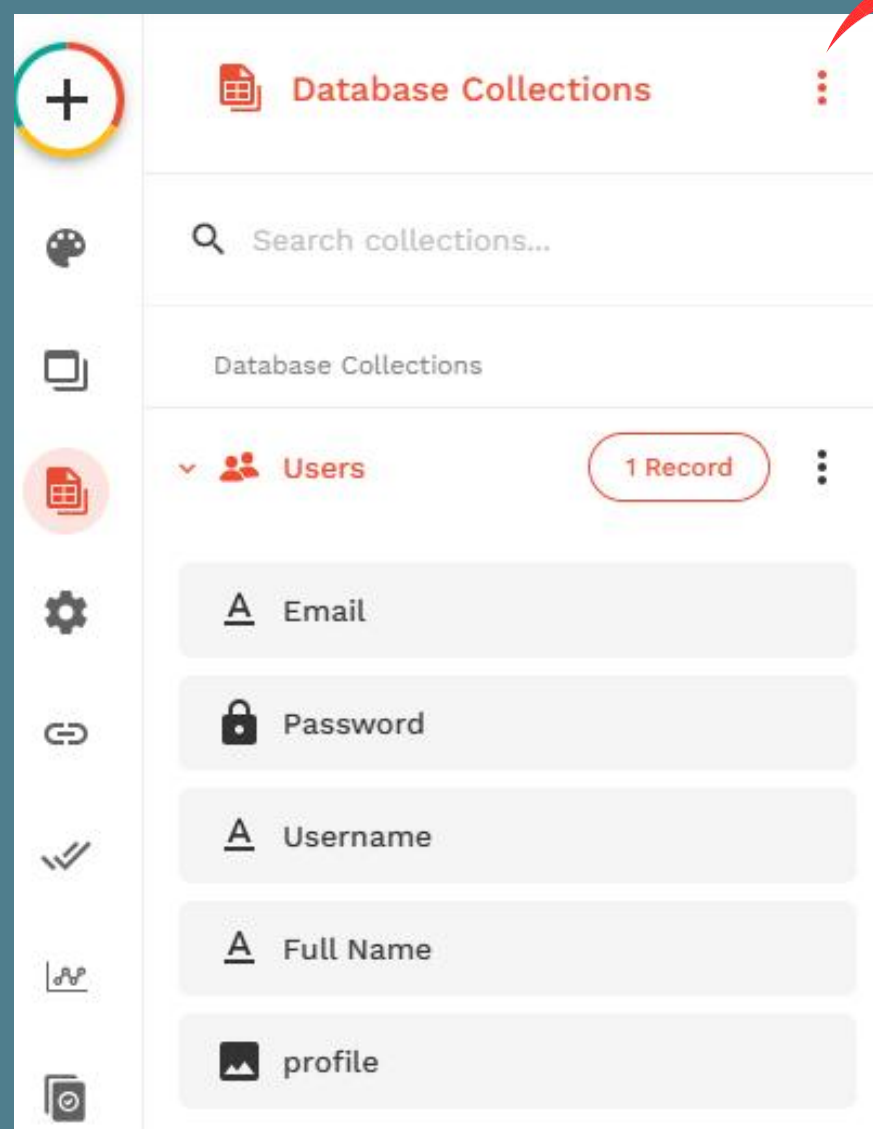
- จัดการ DATA BASE



- SETTINGS APP

การเตรียมฐานข้อมูล User

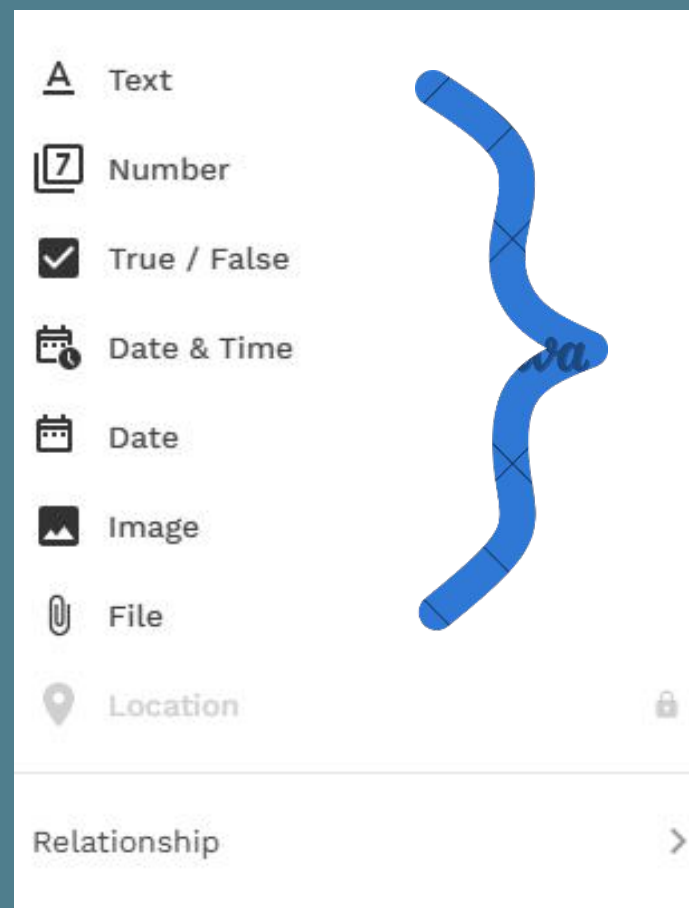
- ดูข้อมูลในตาราง



- เพิ่มข้อมูลในตาราง

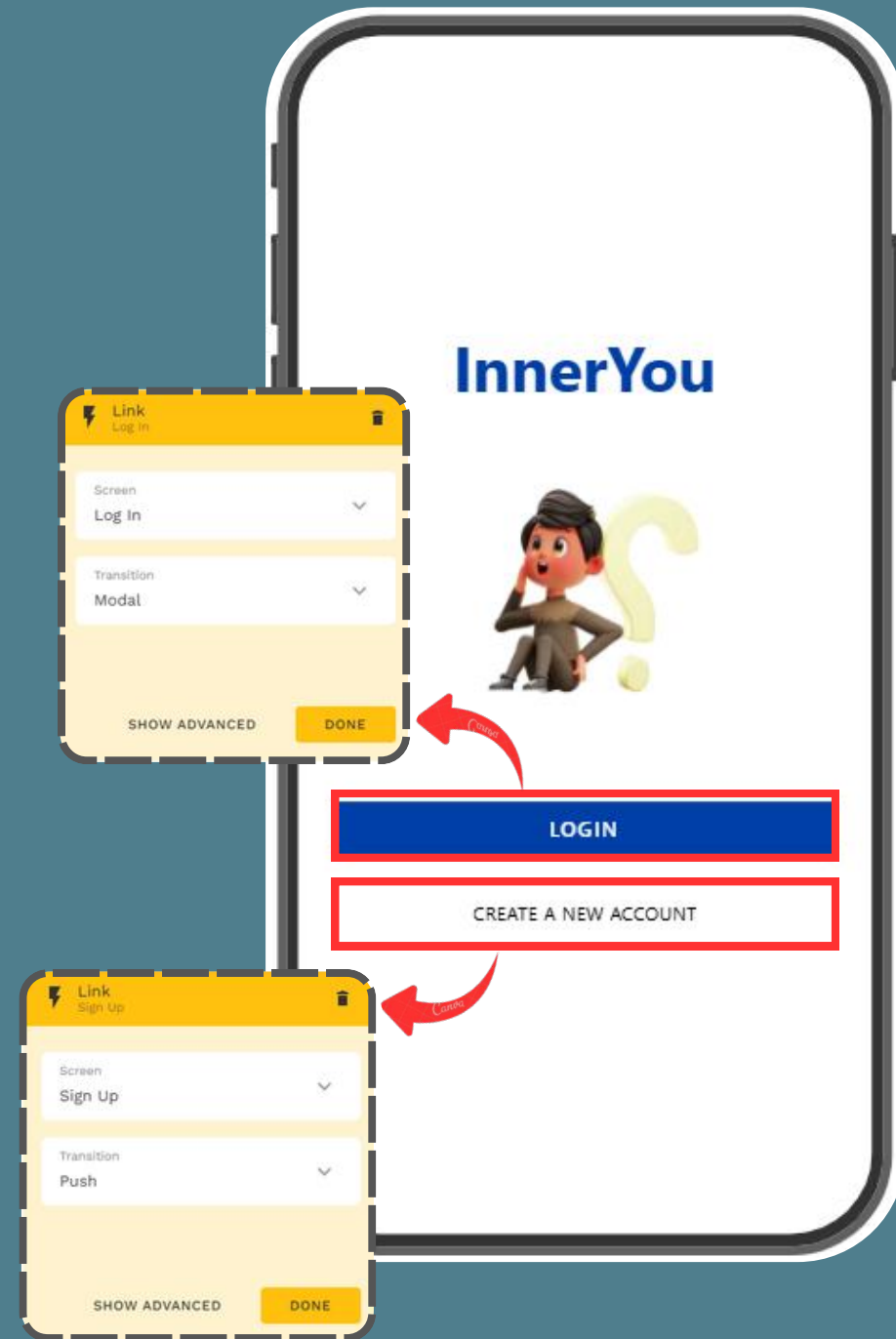


- เพิ่ม DATABASE

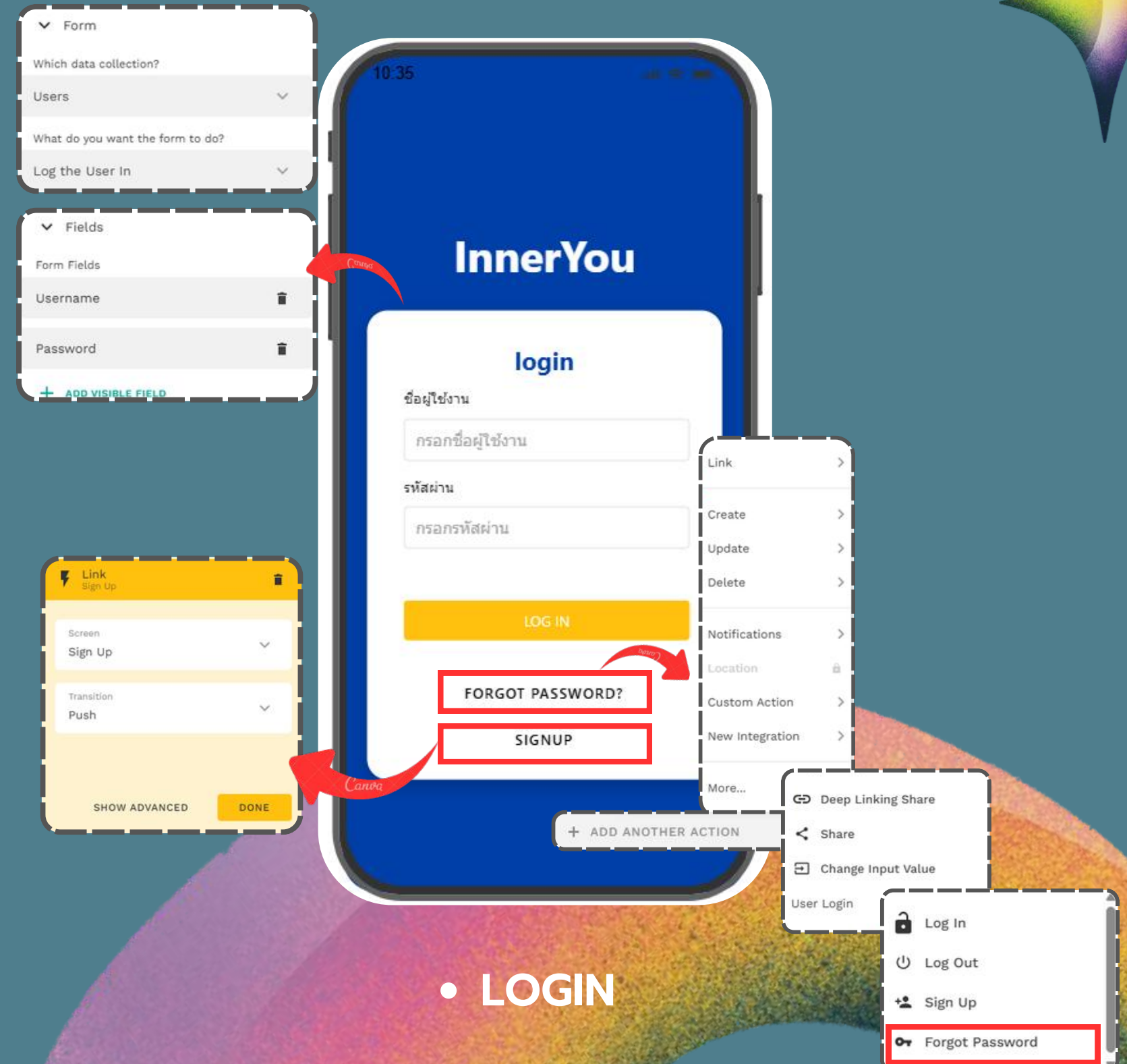


- กำหนดประเภทข้อมูล
- แต่ละคอลัมน์

INNER YOU APP

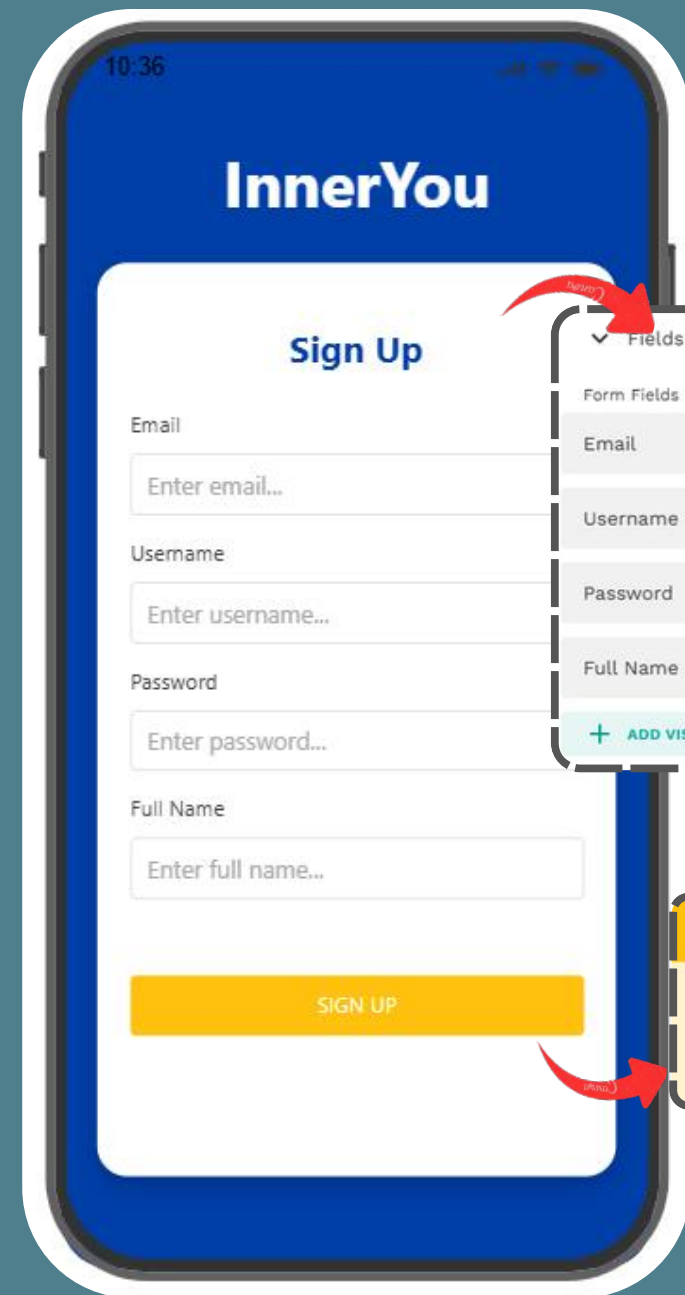


• WELCOME



• LOGIN

Inner you app



10:36

InnerYou

Sign Up

Email
Enter email...

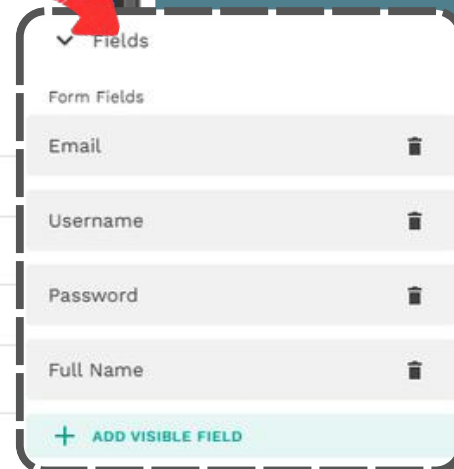
Username
Enter username...

Password
Enter password...

Full Name
Enter full name...

SIGN UP

- SIGNUP



Fields

Form Fields

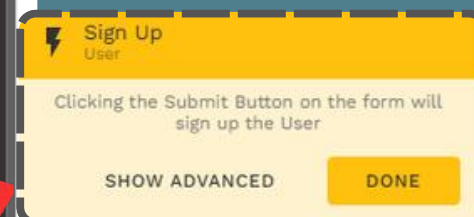
Email

Username

Password

Full Name

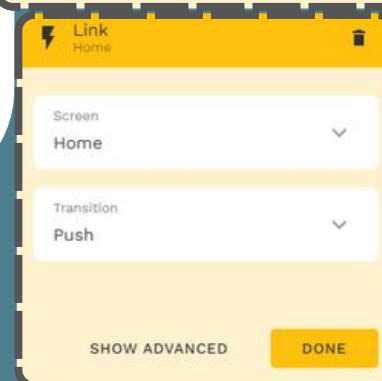
+ ADD VISIBLE FIELD



Sign Up
User

Clicking the Submit Button on the form will sign up the User

SHOW ADVANCED DONE



Link
Home

Screen
Home

Transition
Push

SHOW ADVANCED DONE



9:55

HEC

สวัสดี !!

คุณ test_user1

ผู้เยี่ยมชม

test_user1
test_user1@gmail.com

saovaluk0169@gmail.com

admin@admin.com

- HOME



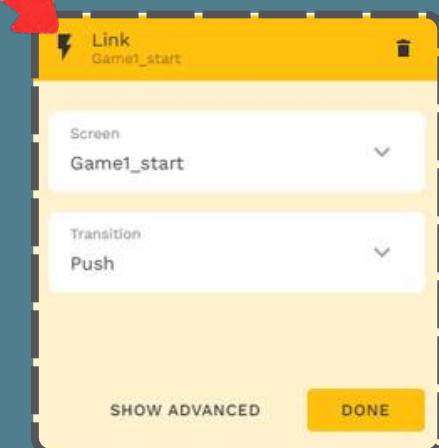
HEC

ประวัติส่วนตัว

ความสามารถพิเศษ

เกมส์

Name



Link
Game1_start

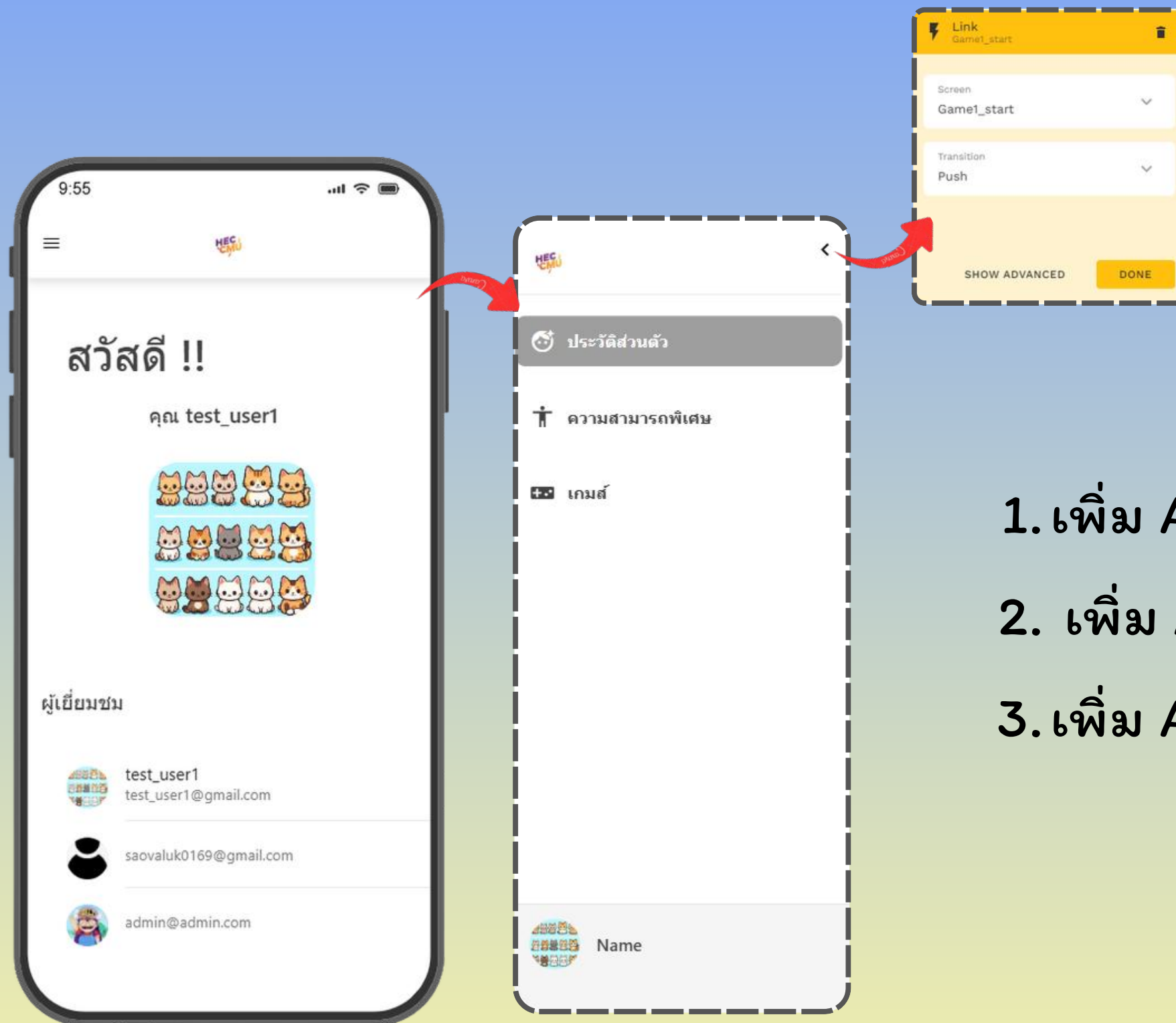
Screen
Game1_start

Transition
Push

SHOW ADVANCED DONE

- สร้างหน้าที่ต้องการแล้ว
กำหนดให้ LIKE ไปหา

Visual Design



• HOME

1. เพิ่ม Action → Link หน้า (ประวัติส่วนตัว)
2. เพิ่ม Action → Link หน้า (ความสามารถพิเศษ)
3. เพิ่ม Action → Link หน้า (เกมส์)



Visual Design

1. เปิดหน้า (ประวัติส่วนตัว) ให้ (เพลงที่ชอบ) ดังขึ้น

2. เมื่อกดปุ่ม ย้อนกลับ
แล้วกลับไปหน้า (Home)

3. เมื่อกดปุ่ม (ถัดไป)
ให้เปิดหน้า (ประวัติการศึกษา)



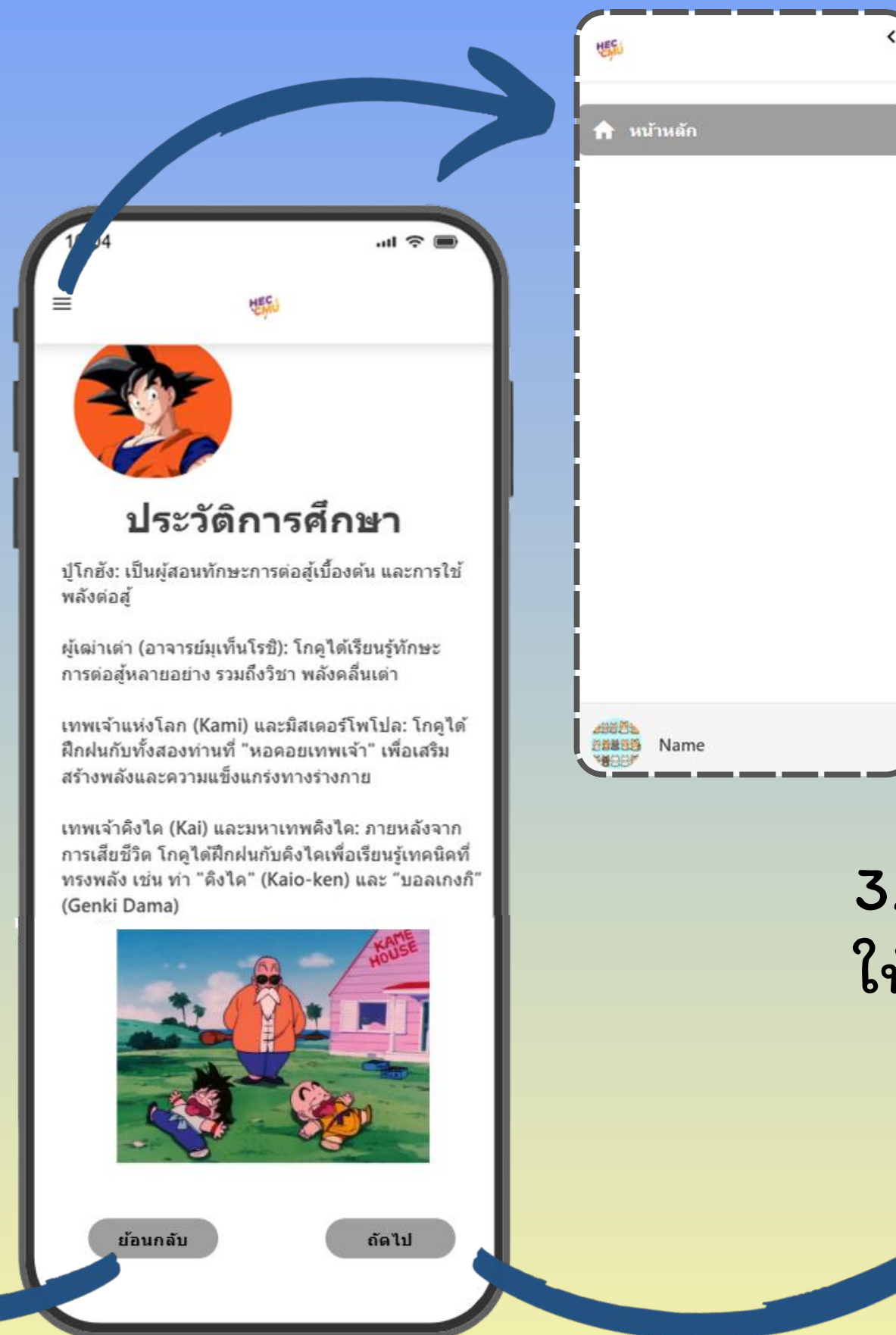
Visual Design

เปิดหน้า (ประวัติการศึกษา)

2. เมื่อกดปุ่ม **ย้อนกลับ**
แล้วกลับไปหน้า (ประวัติส่วนตัว)

3. เมื่อกดปุ่ม **(ถัดไป)**
ให้เปิดหน้า (ความภาคภูมิใจ)

1. เมื่อกดปุ่ม 
แล้วกลับไปหน้า (Home)



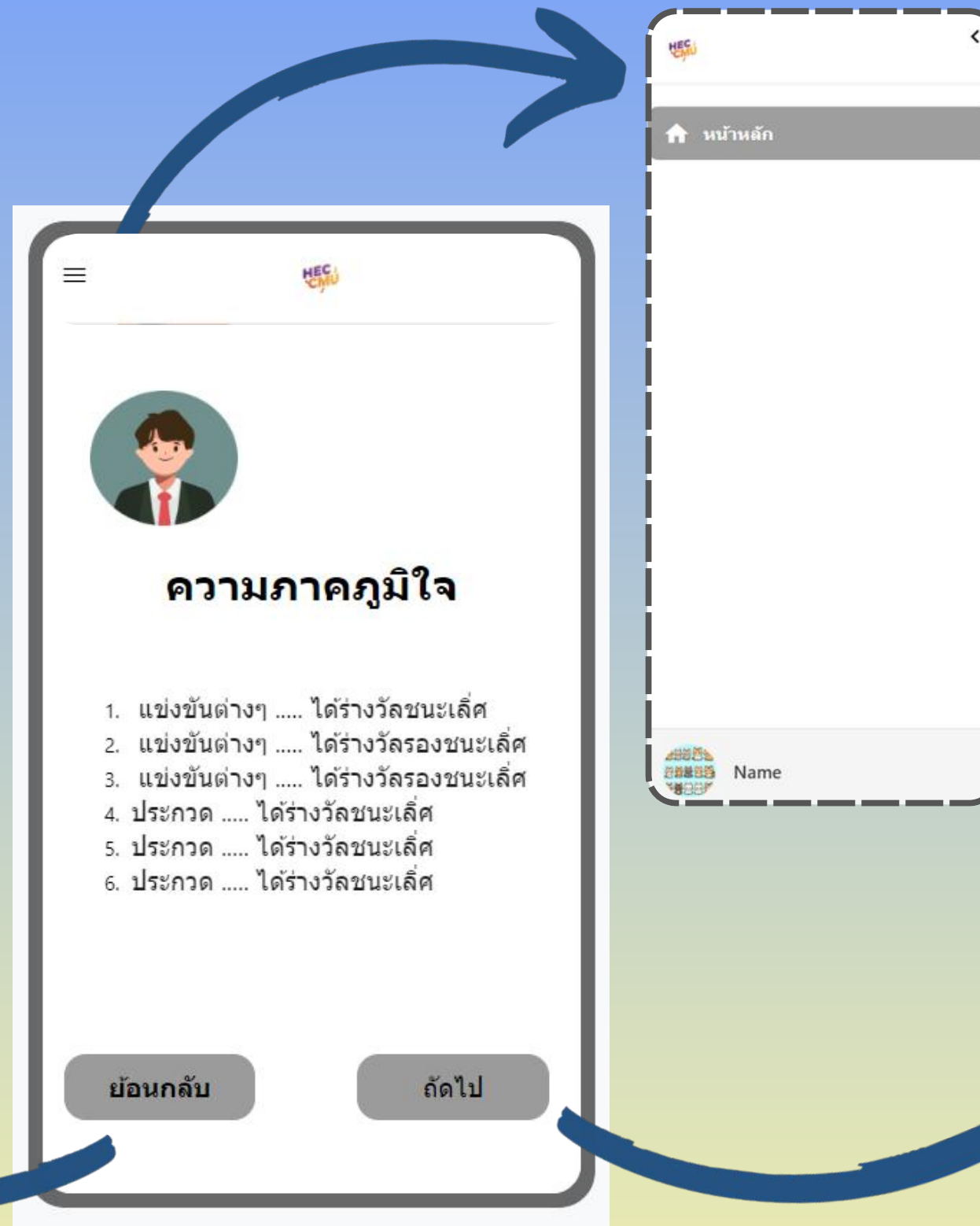
Visual Design

เปิดหน้า (ความภาคภูมิใจ)

2. เมื่อกดปุ่ม ย้อนกลับ
แล้วกลับไปหน้า (ประวัติการศึกษา)

1. เมื่อกดปุ่ม 
แล้วกลับไปหน้า (Home)

3. เมื่อกดปุ่ม (ถัดไป)
ให้เปิดหน้า (สิ่งที่ชื่นชอบ)



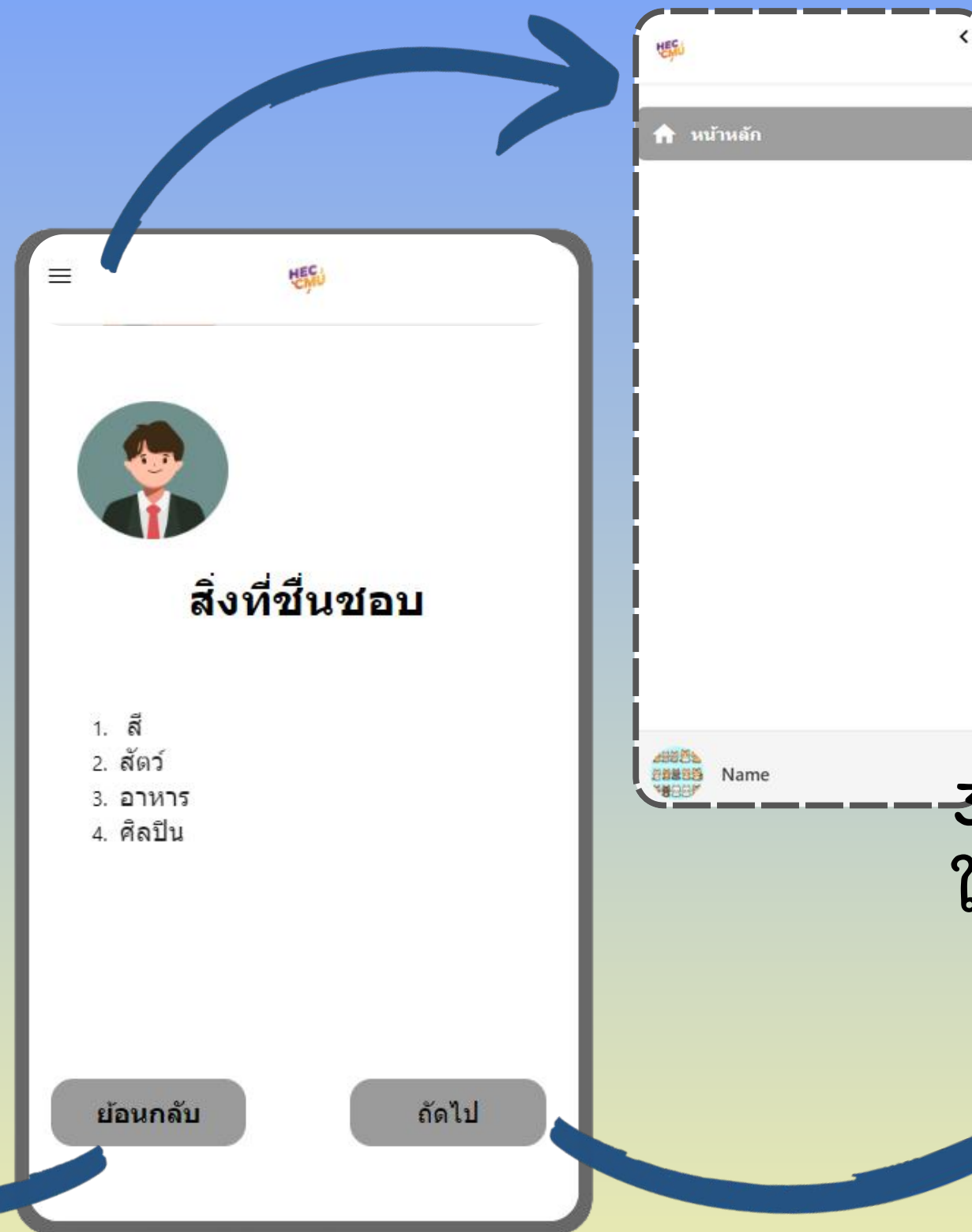
Visual Design

เปิดหน้า (สิ่งที่ชื่นชอบ)

2. เมื่อกดปุ่ม ย้อนกลับ
แล้วกลับไปหน้า (ความภาคภูมิใจ)

1. เมื่อกดปุ่ม 
แล้วกลับไปหน้า (Home)

3. เมื่อกดปุ่ม (ถัดไป)
ให้เปิดหน้า (ติดต่อฉัน)



Visual Design

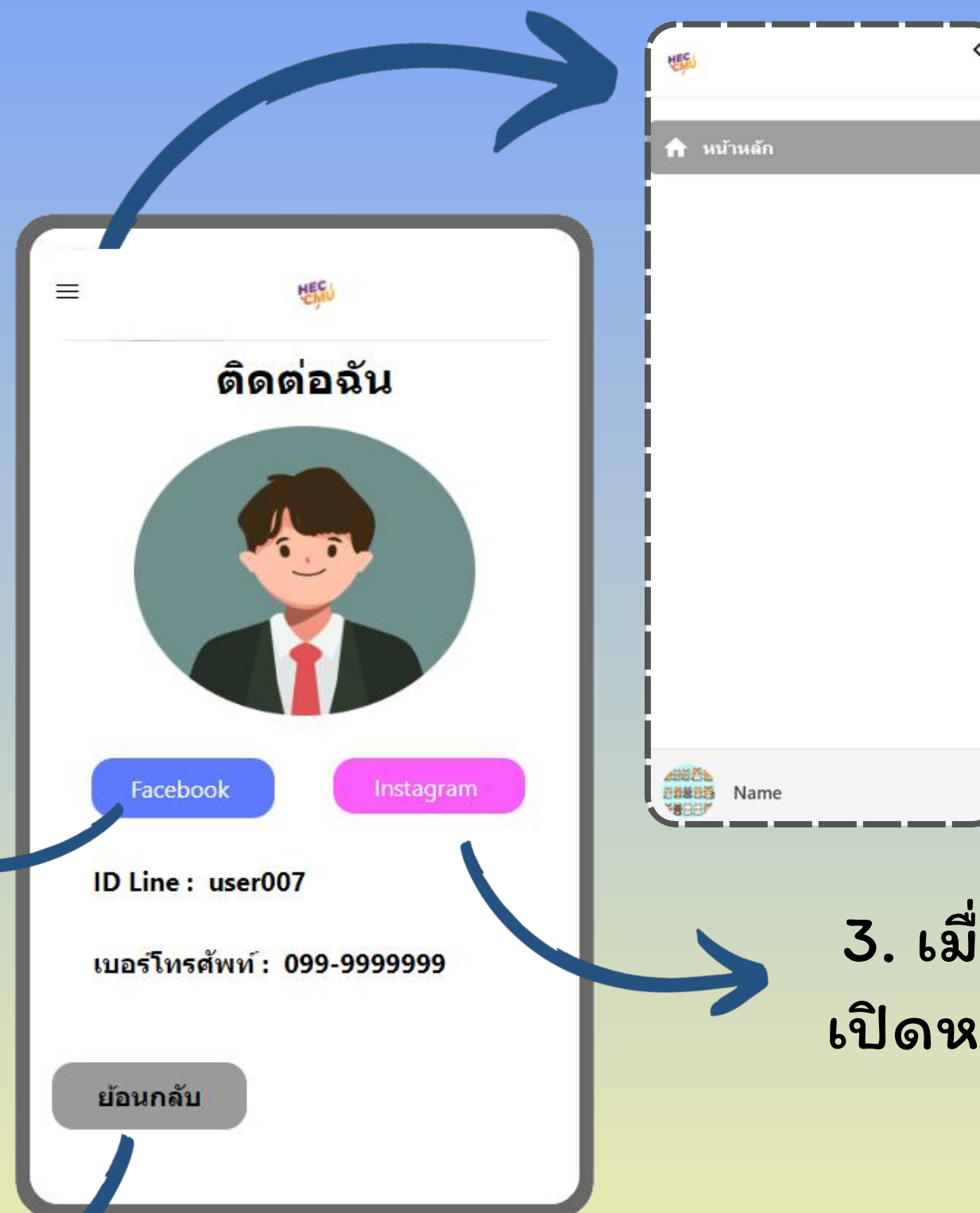
เปิดหน้า (ติดต่อฉัน)

2. เมื่อกดปุ่ม (facebook)
เปิดหน้าลิงค์ (facebook)

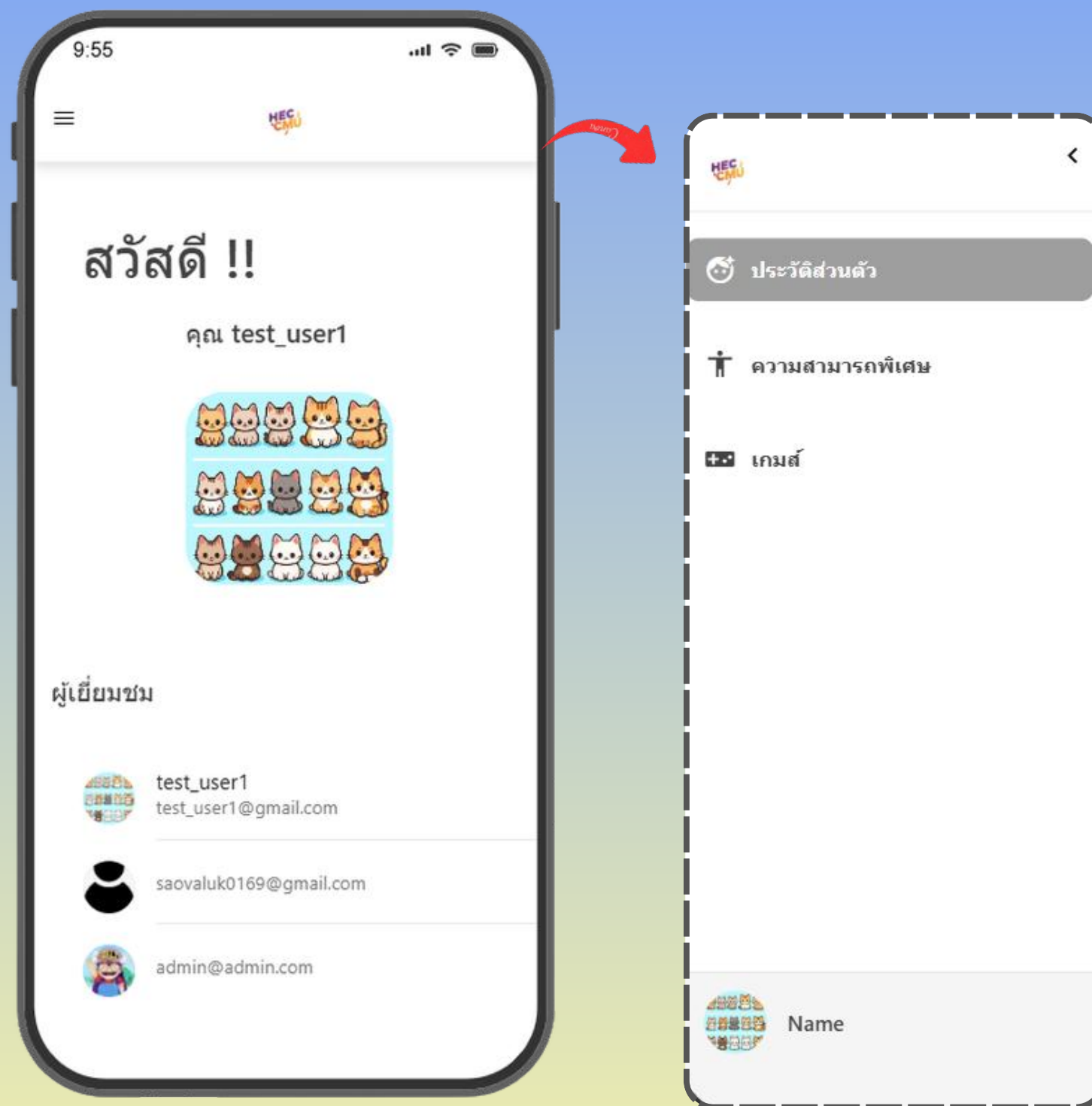
4. เมื่อกดปุ่ม ย้อนกลับ
แล้วกลับไปหน้า (สิ่งที่ชื่นชอบ)

1. เมื่อกดปุ่ม 
แล้วกลับไปหน้า (Home)

3. เมื่อกดปุ่ม (Instagram)
เปิดหน้าลิงค์ (Instagram)



Visual Design

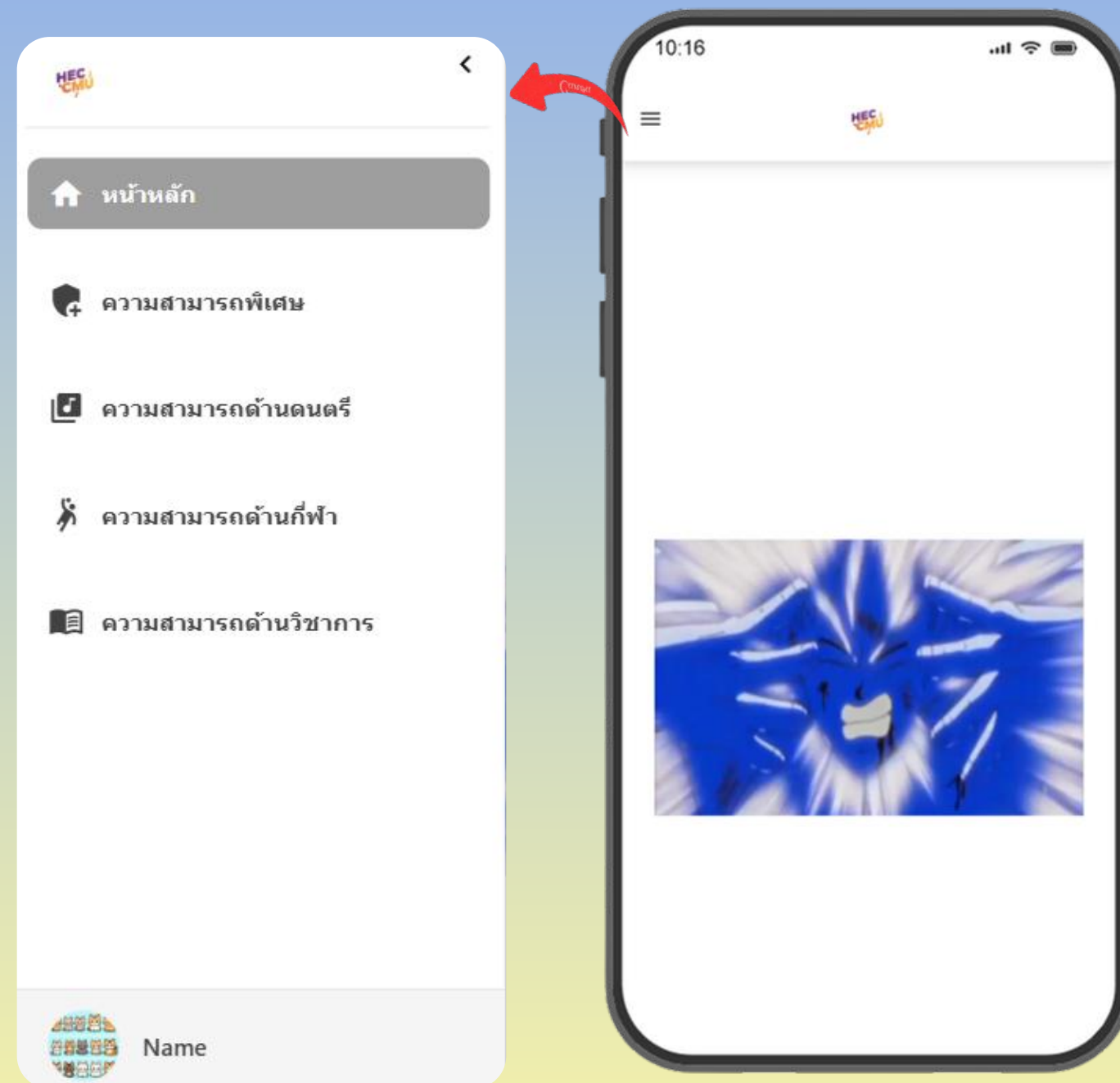


Visual Design

เปิดหน้า (ความสามารถพิเศษ)

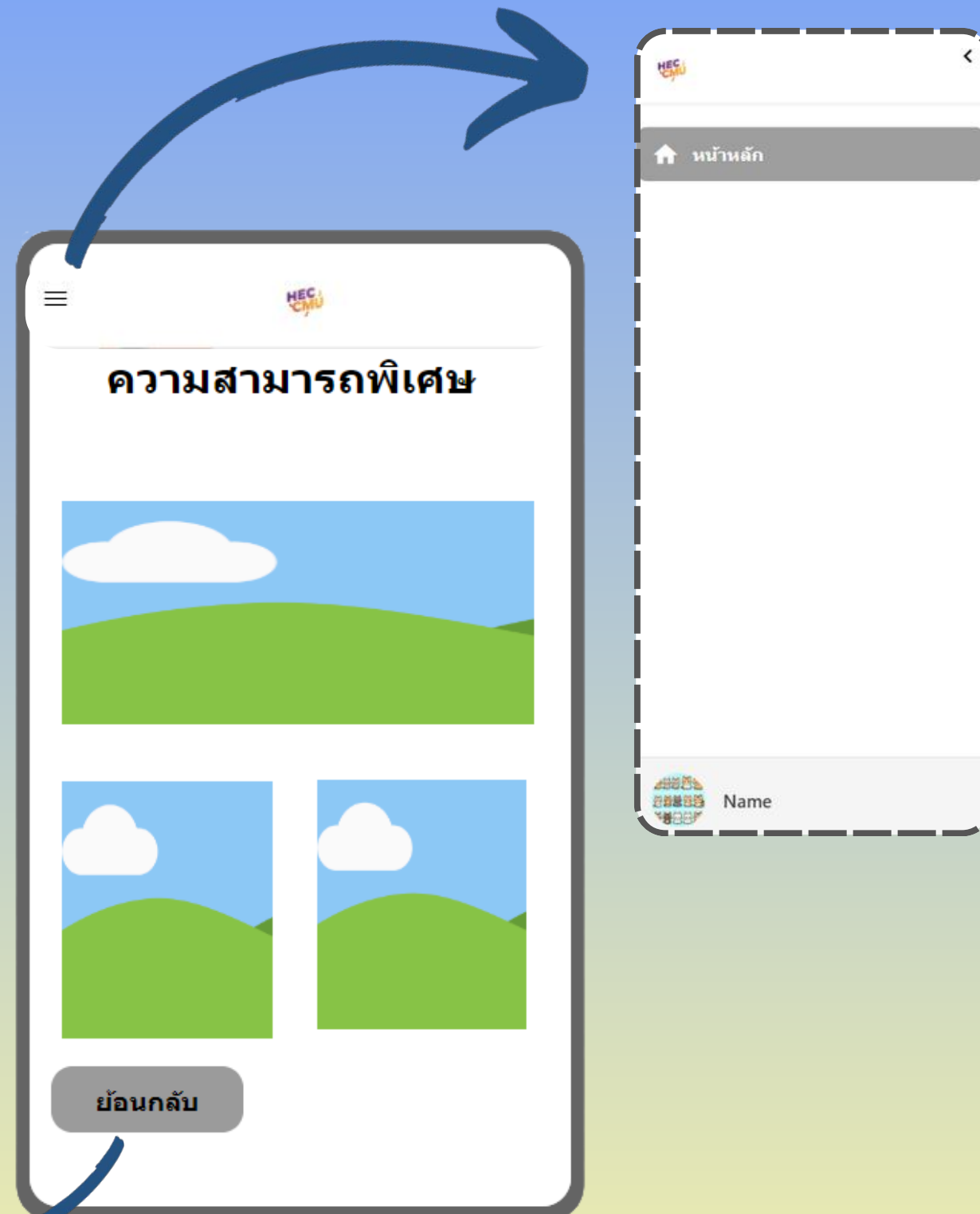
1. เมื่อกดปุ่ม 
แล้วกลับไปหน้า (Home)

- ความสามารถพิเศษ
- ความสามารถด้านดนตรี
- ความสามารถด้านกีฬา
- ความสามารถด้านวิชาการ



Visual Design

เปิดหน้า (ความสามารถพิเศษ)



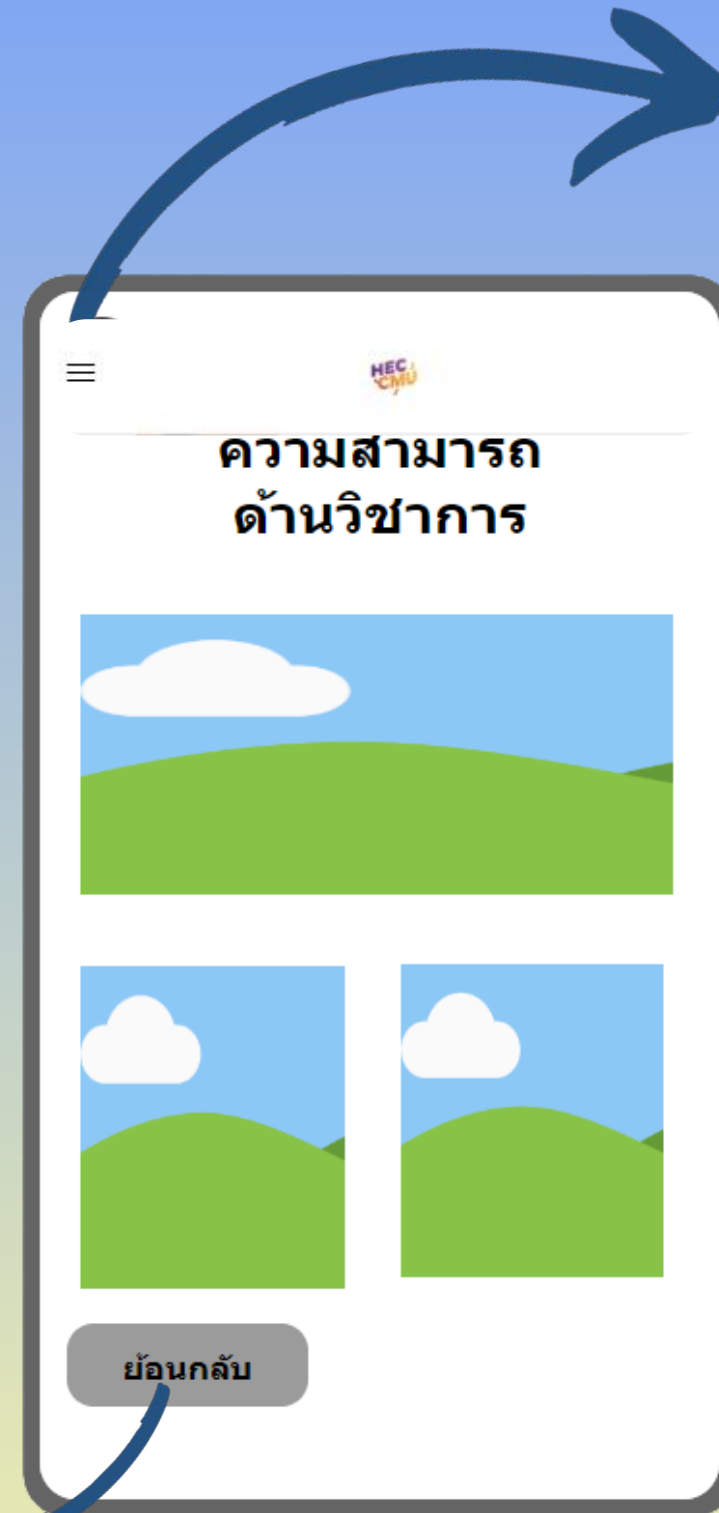
1. เมื่อกดปุ่ม 
แล้วกลับไปหน้า (Home)

2. เมื่อกดปุ่ม ย้อนกลับ
แล้วกลับไปหน้า (ความสามารถ)



Visual Design

เปิดหน้า (ความสามารถด้านวิชาการ)



2. เมื่อกดปุ่ม ย้อนกลับ
แล้วกลับไปหน้า (ความสามารถ)

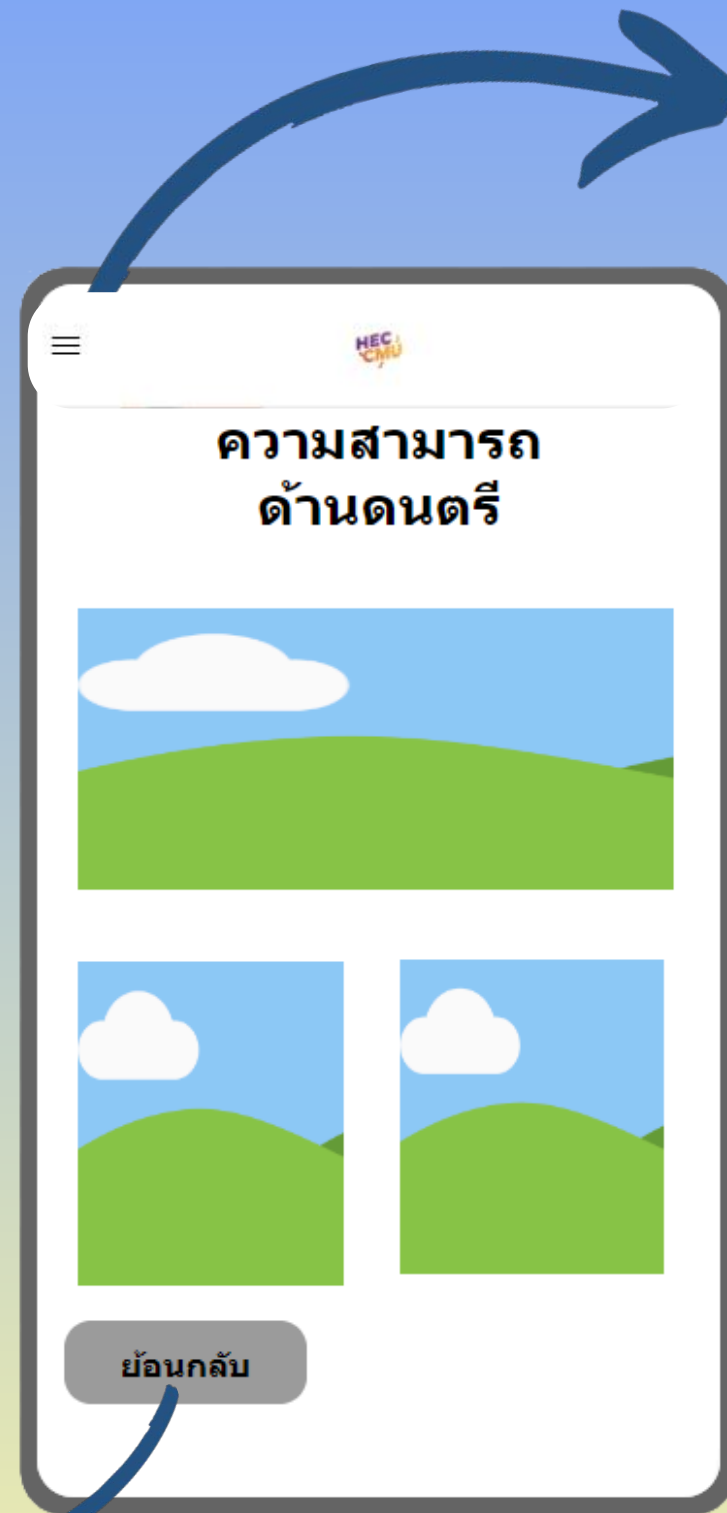


1. เมื่อกดปุ่ม 
แล้วกลับไปหน้า (Home)



Visual Design

เปิดหน้า (ความสามารถด้านดนตรี)



2. เมื่อกดปุ่ม ย้อนกลับ
แล้วกลับไปหน้า (ความสามารถ)

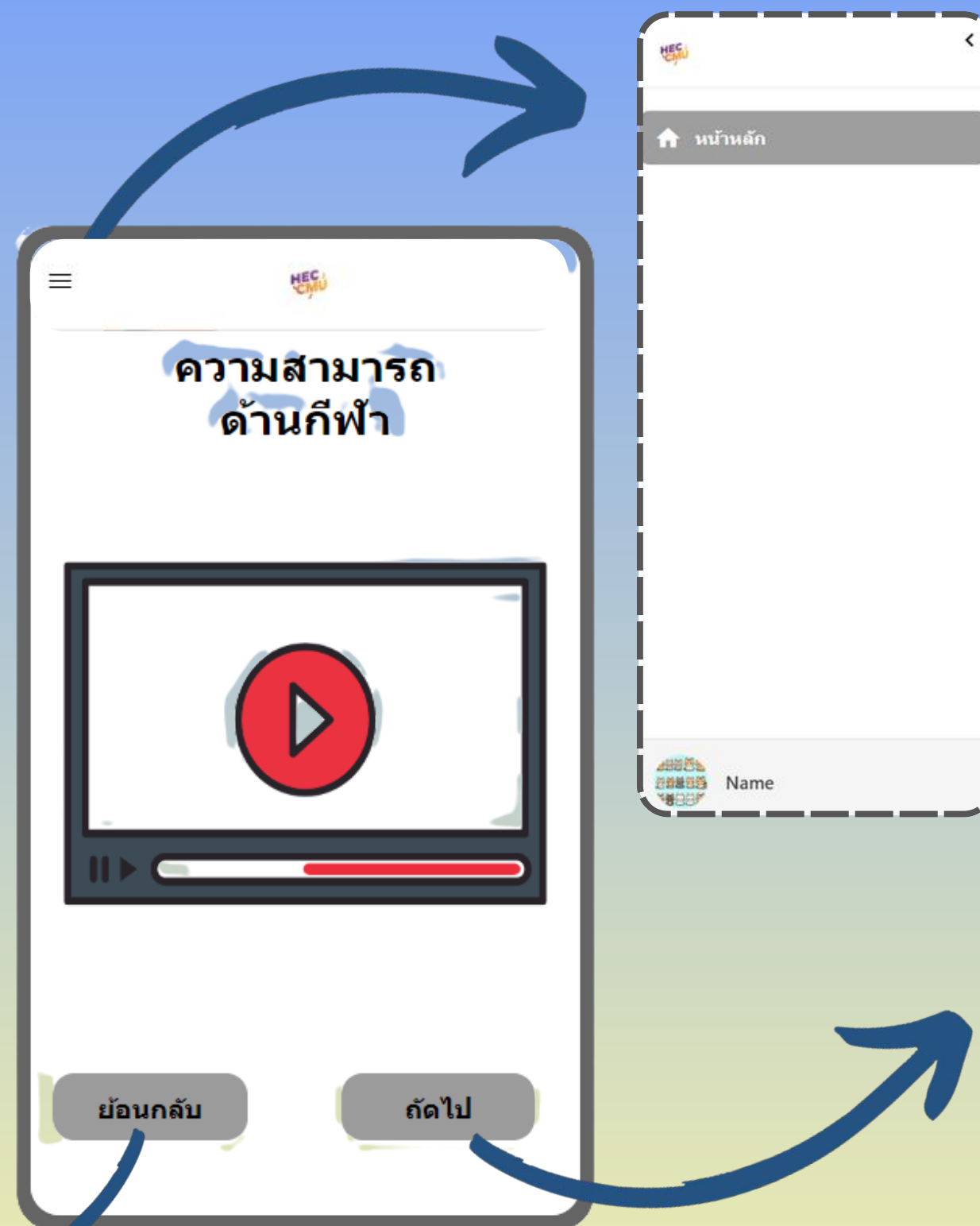


1. เมื่อกดปุ่ม 
แล้วกลับไปหน้า (Home)



Visual Design

เปิดหน้า (ความสามารถด้านกีฬา)



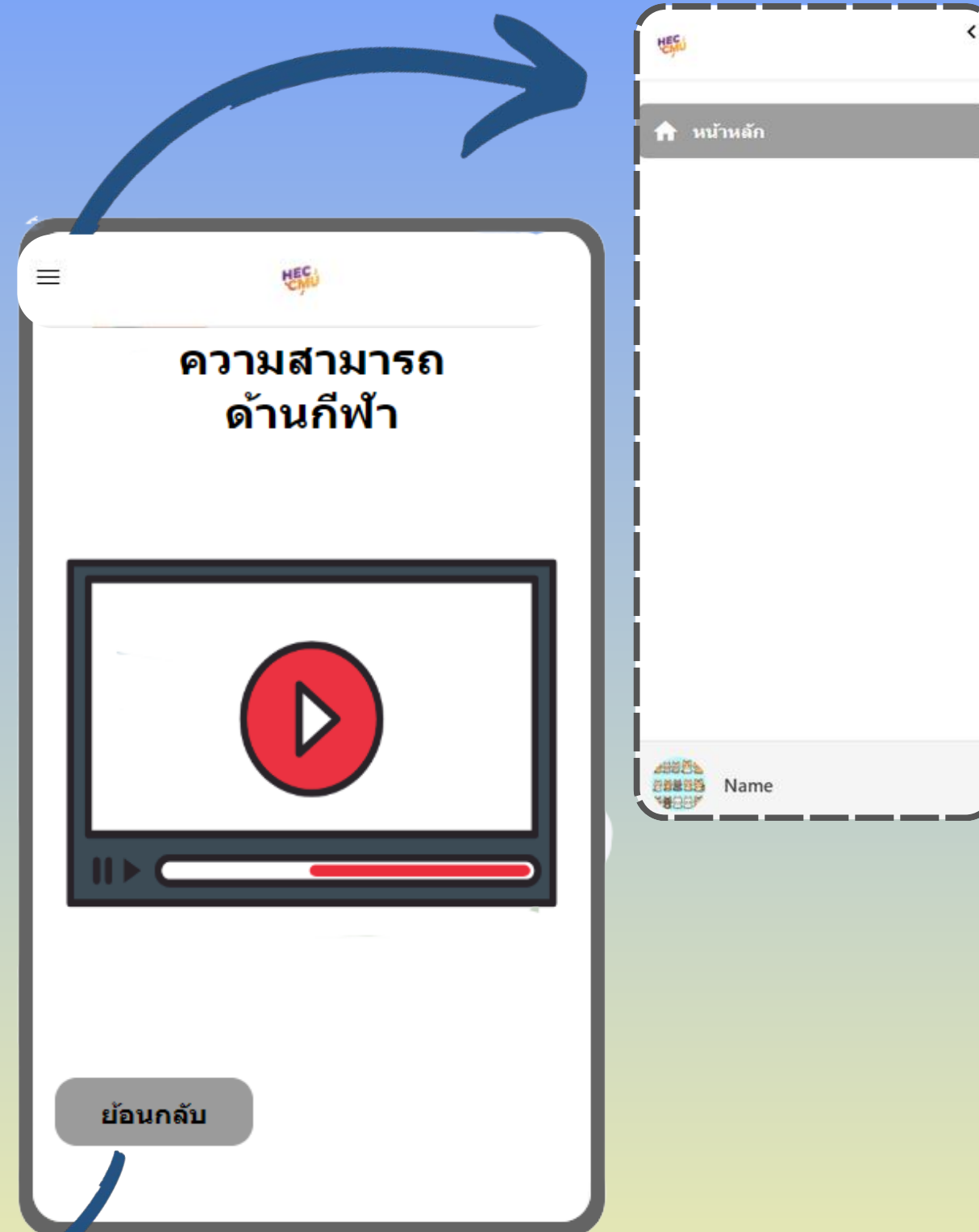
1. เมื่อกดปุ่ม  แล้วกลับไปหน้า (Home)

2. เมื่อกดปุ่ม ย้อนกลับ แล้วกลับไปหน้า (ความสามารถ)

3. เมื่อกดปุ่ม (ถัดไป) ให้เปิดหน้า (ด้านกีฬา 2)

Visual Design

เปิดหน้า (ความสามารถด้านกีฬา(2))



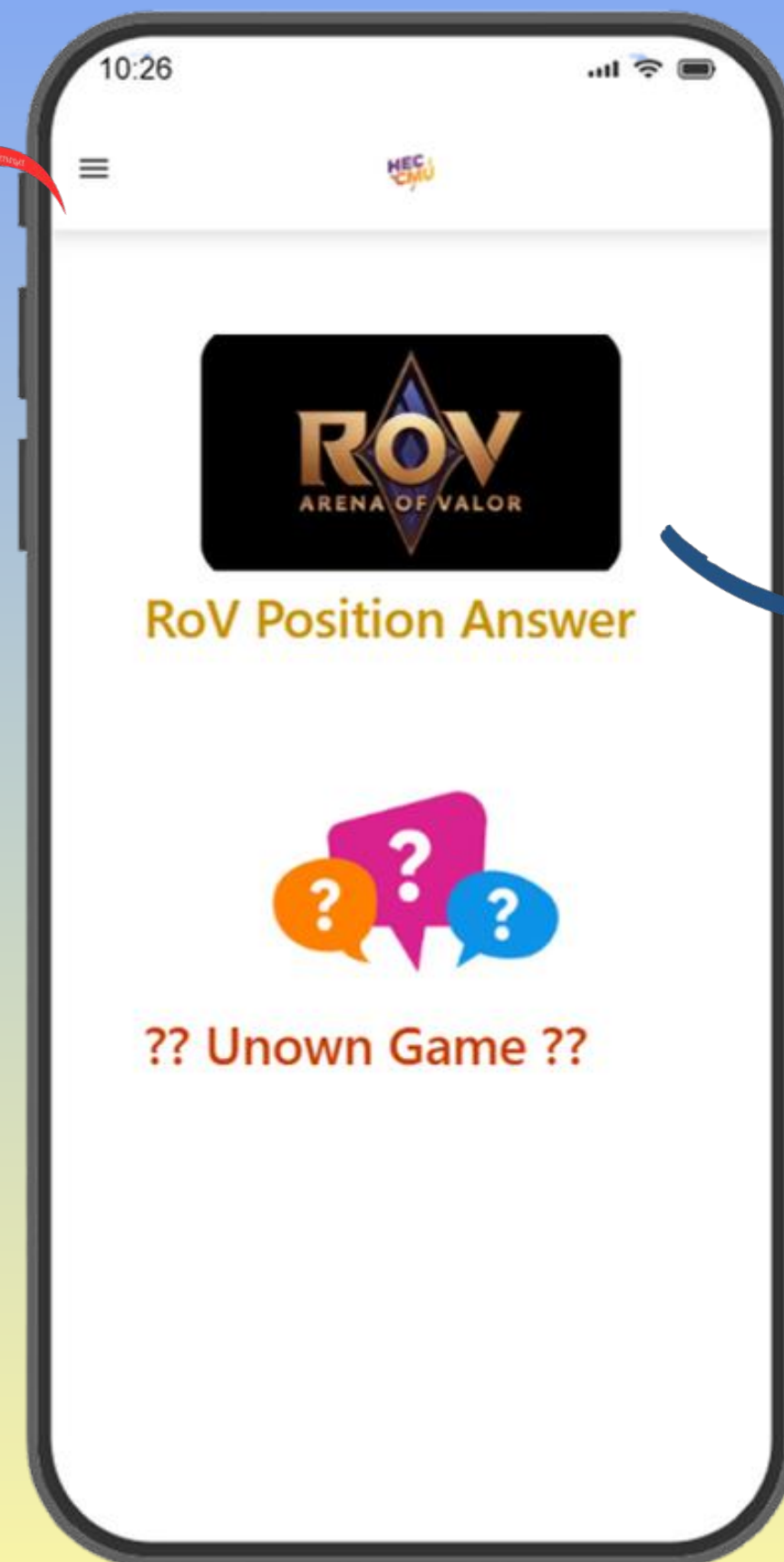
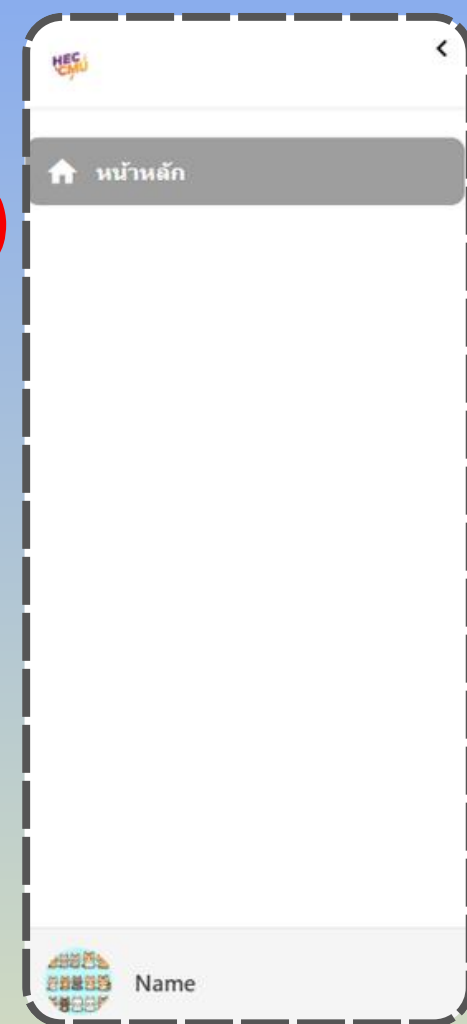
1. เมื่อกดปุ่ม🏠
แล้วกลับไปหน้า (Home)

2. เมื่อกดปุ่ม ย้อนกลับ
แล้วกลับไปหน้า (ด้านกีฬา 1)



Visual Design

1. เมื่อกดปุ่ม
แล้วกลับไปหน้า (Home)



2. เมื่อกดปุ่ม (Start)
เปิดไปยังหน้า (เกมส์ข้อที่ 1)



เตรียมฐานข้อมูล

เพิ่ม คอลัมน์ในฐานข้อมูล

- เพิ่ม คอลัมน์ **Avatar** ประเภทข้อมูล (รูปภาพ)
- เพิ่ม คอลัมน์ **no.1** ประเภทข้อมูล (ตัวเลข)
- เพิ่ม คอลัมน์ **no.2** ประเภทข้อมูล (ตัวเลข)
- เพิ่ม คอลัมน์ **no.3** ประเภทข้อมูล (ตัวเลข)
- เพิ่ม คอลัมน์ **no.4** ประเภทข้อมูล (ตัวเลข)
- เพิ่ม คอลัมน์ **no.5** ประเภทข้อมูล (ตัวเลข)
- เพิ่ม คอลัมน์ **total** ประเภทข้อมูล (ตัวเลข)

The screenshot shows a database management interface for a table named 'Users'. The table has 7 columns: Email, Password, avatar, Username, Full Name, no.1, no.2, no.3, no.4, no.5, and total. The 'no.1' through 'no.5' and 'total' columns are marked with a '7' in a box, indicating they are numeric fields. The 'Email', 'Password', 'Username', and 'Full Name' columns are marked with an 'A' in a box, indicating they are text fields. The 'avatar' column is marked with an image icon, indicating it is a binary field for images. The interface includes a sidebar with various icons for database operations and a top bar with a '+', 'Users', and '0 Records'.

Field	Field Type
Email	Text
Password	Text
avatar	Image
Username	Text
Full Name	Text
no.1	Numeric
no.2	Numeric
no.3	Numeric
no.4	Numeric
no.5	Numeric
total	Numeric

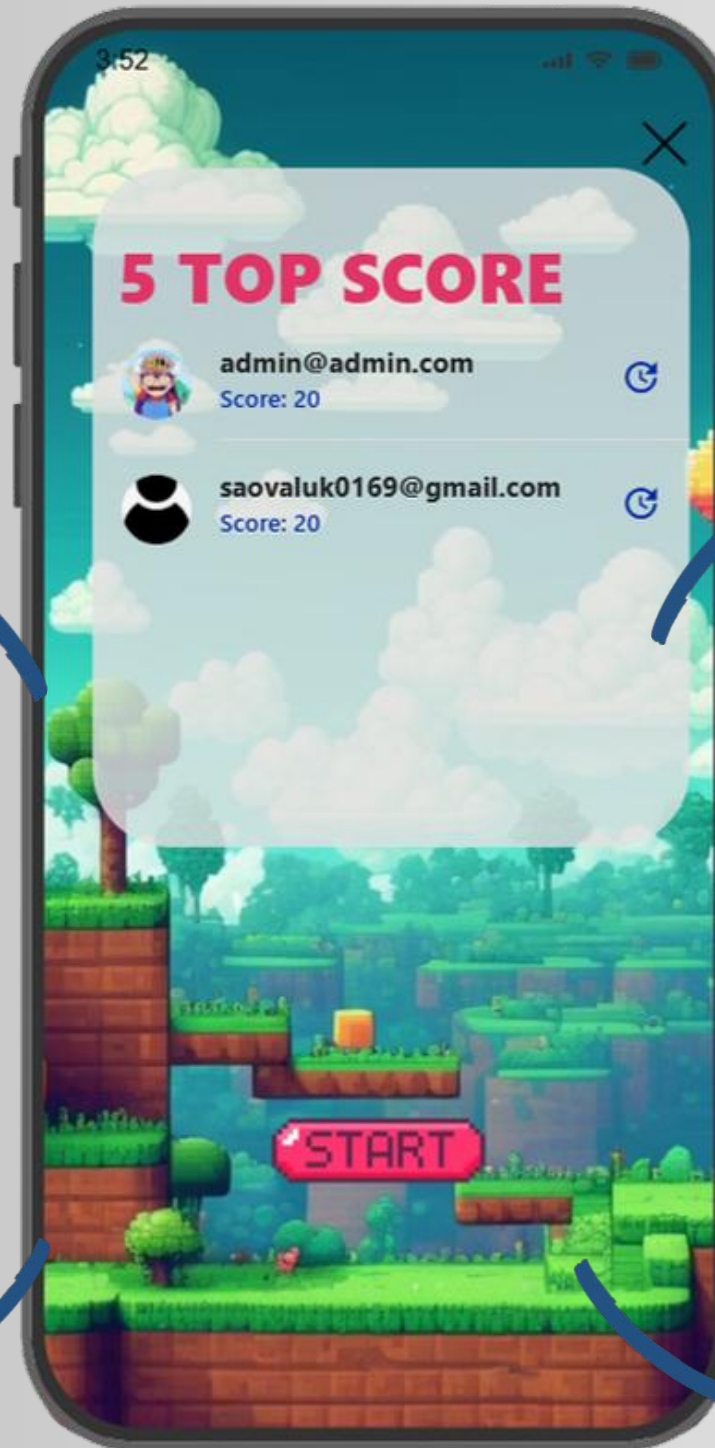


แดชบอร์ด

เมื่อเปิดหน้า (เกมส์ข้อที่ 1)
ให้เปิด (เพลงเกมส์)

1. เมื่อกดปุ่ม (Thane)
ไปยังหน้า (ตอบผิด)

3. เมื่อกดปุ่ม (Taara)
เปิด (เสียงPop) ดังขึ้น 1 วิ
ไปยังหน้า (ตอบผิด)



กลับไปหน้าเลือกเกมส์

2. พื้นที่แดชบอร์ด
(พื้นที่แสดงรายชื่อผู้เล่น)

4. เมื่อกดปุ่ม (Natalya)
เปิด (เสียงPop) ดังขึ้น 1 วิ
ไปยังหน้า (ตอบถูก)



Visual Design

เปิดหน้า (เกมส์ข้อที่ 2)

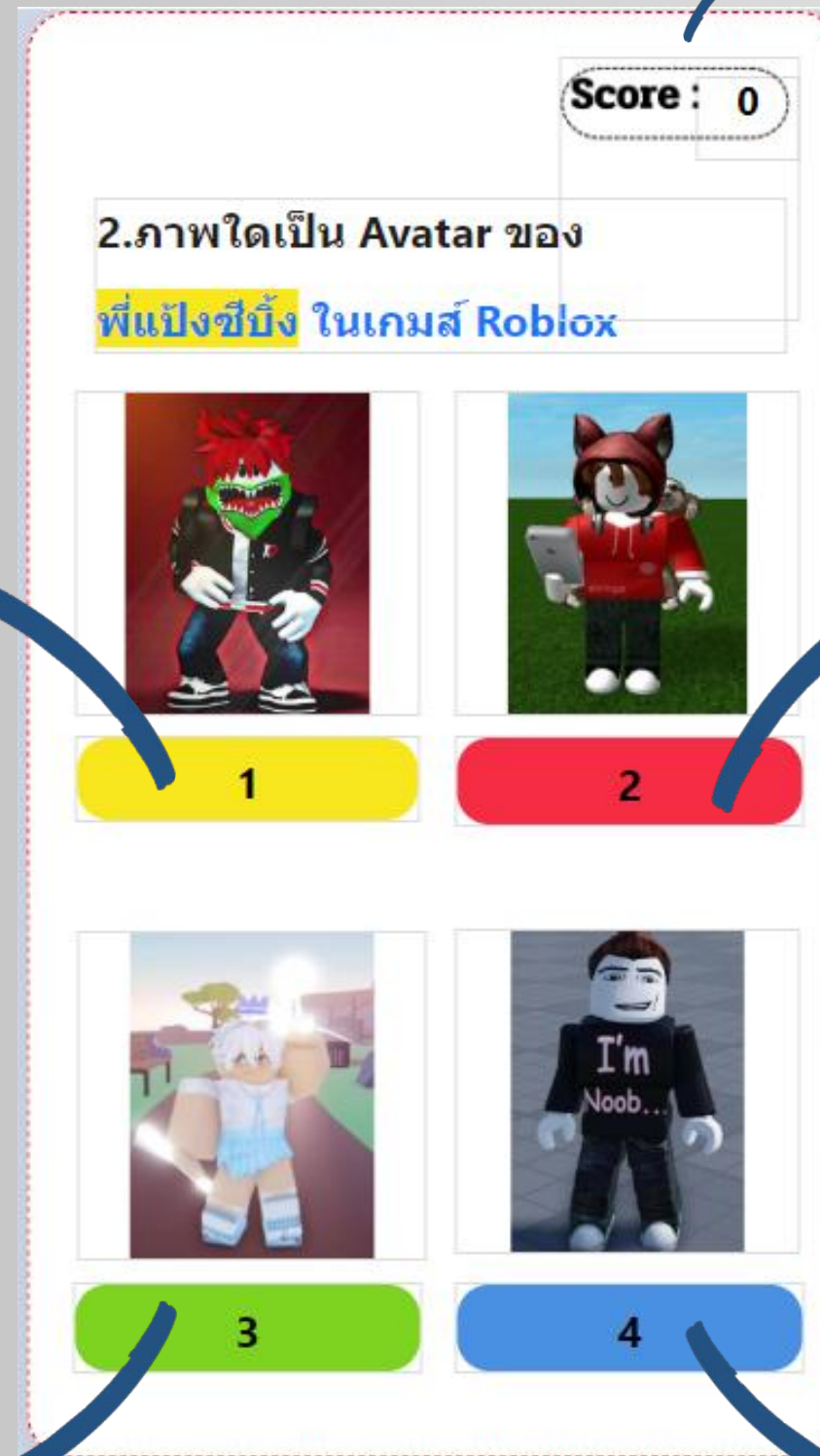
ให้แสดง (Score) ที่ Lable

1. เมื่อกดปุ่ม (1)
ไปยังหน้า (ตอบผิด)

2. เมื่อกดปุ่ม (2)
ไปยังหน้า (ตอบถูก)

3. เมื่อกดปุ่ม (3)
ไปยังหน้า (ตอบผิด)

4. เมื่อกดปุ่ม (4)
ไปยังหน้า (ตอบผิด)



Visual Design

เปิดหน้า (ตอบถูก)



1. เมื่อหน้า (ตอบถูก) เปิด
กำหนดให้ +10 คะแนน
ให้แสดง (Score) ที่ Lable

2. เมื่อกดปุ่ม (Next)
ไปยังหน้า (เกมส์ข้อที่ 2)



Visual Design

เปิดหน้า (ตอบผิด)



1. เมื่อหน้า (ตอบผิด) เปิด
ให้แสดง (Score) ที่ Lable

2. เมื่อกดปุ่ม (Next)
ไปยังหน้า (เกมสัข้อที่ 2)



Visual Design

เปิดหน้า (เกมส์ข้อที่ 2)

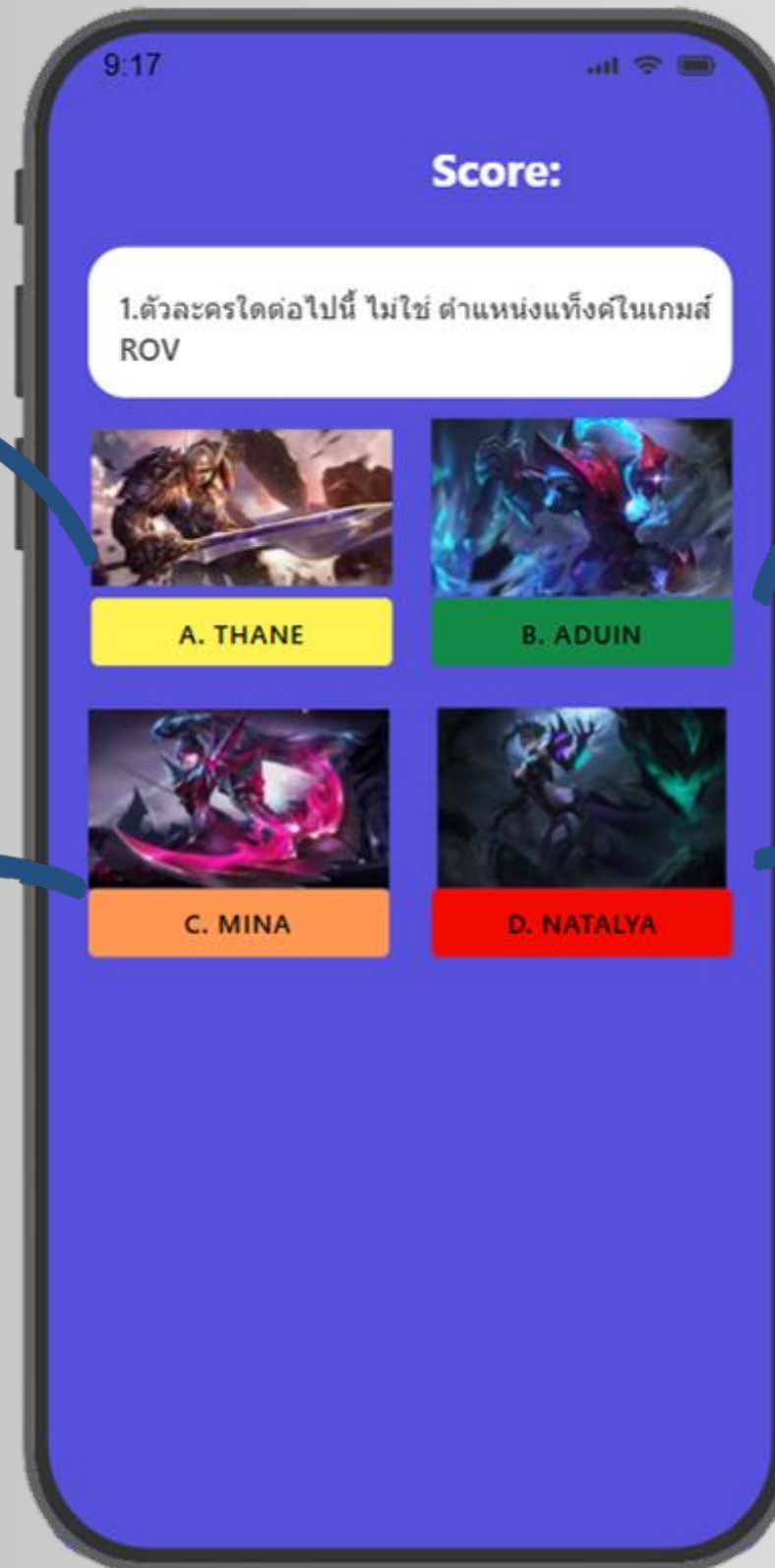
ให้แสดง (Score) ที่ Lable

1. เมื่อกดปุ่ม (1)
ไปยังหน้า (ตอบผิด)

2. เมื่อกดปุ่ม (2)
ไปยังหน้า (ตอบถูก)

3. เมื่อกดปุ่ม (3)
ไปยังหน้า (ตอบผิด)

4. เมื่อกดปุ่ม (4)
ไปยังหน้า (ตอบผิด)



Visual Design



1. เมื่อหน้า (ตอบถูก) เปิด
กำหนดให้ +10 คะแนน
ให้แสดง (Score) ที่ Lable

2. เมื่อกดปุ่ม (Next)
ไปยังหน้า (GameOver)



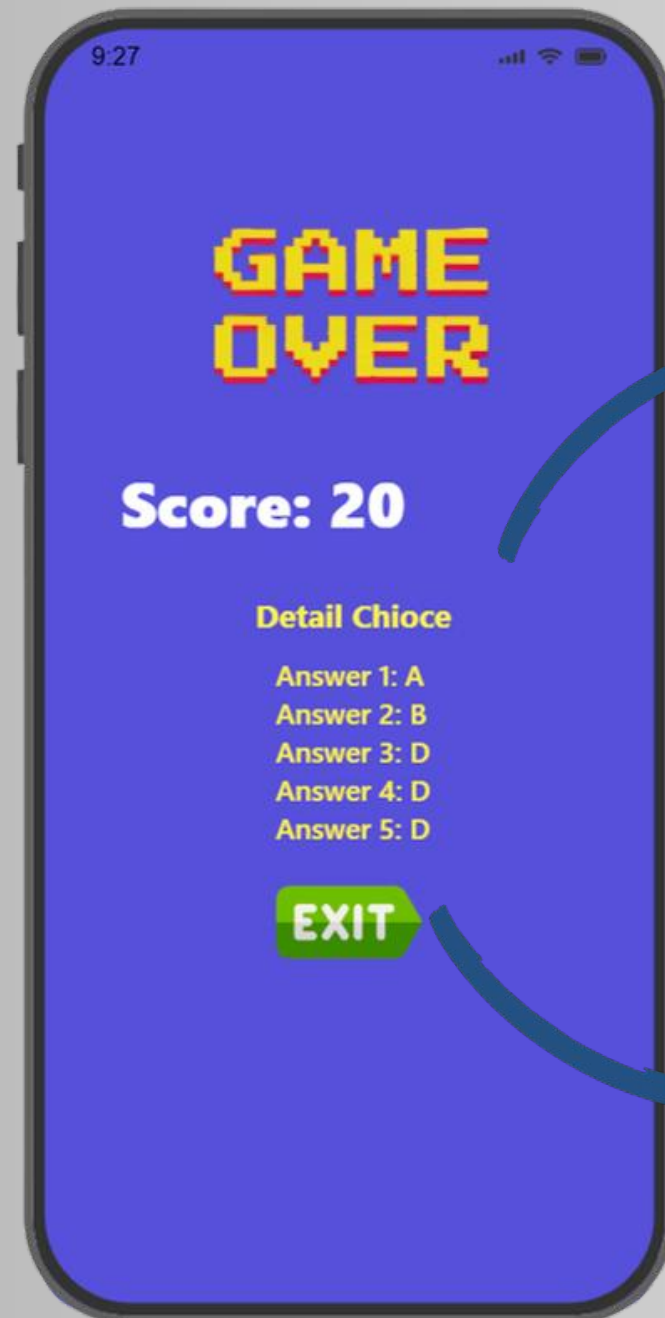
Visual Design



1. เมื่อนำหน้า (ตอบผิด) เปิด
ให้แสดง (Score) ที่ Lable

2. เมื่อกดปุ่ม (Next)
ไปยังหน้า (GameOver)





1. แสดงคำตอบที่ได้เลือก

2. เมื่อกดปุ่ม (Exit)
ไปยังหน้า (เลือกเกมส์)



กิจกรรม



◆ แนวคิดของเกม

เกมนี้เป็นเกมตอบคำถาม (Quiz) ที่มีทั้งหมด 5 คำถาม

- ผู้เล่นต้องตอบให้ถูกเพื่อได้คะแนน
- เมื่อครบทั้ง 5 ข้อ ระบบจะแสดงผลคะแนนรวม

◆ ขั้นตอนการสร้างเกม (อธิบายแบบเข้าใจง่าย)

1. กำหนดชื่อเกม เช่น “เกมตอบคำถามความรู้รอบตัว”

2. สร้างโครงสร้างเกม

- หน้าจอเริ่มต้น (Start)
- หน้าคำถาม (Question)
- หน้าสรุปคะแนน (Result)

3. สร้างคำถามและคำตอบ จำนวน 5 ข้อ

4. กำหนดเงื่อนไขการให้คะแนน เช่น ตอบถูก = +10 คะแนน

5. สร้างระบบรวมคะแนน และแสดงผลตอนจบ

