

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1.ภุทธิพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

เอกสารประกอบความต้องการของระบบ Smart Pillbox

1. บทนำ

ปัญหาการลืมกินยาตามเวลา ส่งผลเสียต่อสุขภาพ โดยเฉพาะในผู้สูงอายุและผู้ป่วยเรื้อรัง วิธีแจ้งเตือนปัจจุบันยังไม่สามารถตรวจสอบหรือบันทึกการกินยาได้จริง คณะผู้จัดทำจึงพัฒนากล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะที่จะแจ้งเตือนด้วยแสงและเสียง พร้อมส่งข้อมูลไปยังแอปพลิเคชัน Discord เพื่อช่วยดูแลผู้ป่วยและผู้ดูแลได้สะดวกยิ่งขึ้น

จากเหตุผลข้างต้น ทางคณะผู้จัดทำจึงนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจ โดยจัดทำแอปพลิเคชันขึ้นมาเพื่อเพิ่มความแม่นยำในการทานยา ความสะดวกแก่ผู้ดูแล และเพิ่มความปลอดภัย ตรวจสอบได้ว่าทานยาหรือยังผ่านแอปพลิเคชันได้ โดยได้ลำดับขั้นตอนที่จะช่วยเหลืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจ ซึ่งเกิดประโยชน์ดังนี้

1. ผู้สนใจ สามารถเข้าดูข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันได้ 24 ชั่วโมง
2. แอปพลิเคชันสามารถเสนอรายละเอียดของกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะ ได้ครบถ้วนชัดเจน
3. ลดภาระงาน ในส่วนของงานประชาสัมพันธ์
4. ผู้สนใจ สามารถตรวจสอบได้ว่าทานยาหรือยังผ่านแอปพลิเคชันได้ด้วยตนเอง

1.1 วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการให้สามารถนำซอฟต์แวร์ไปใช้ในการบริหารจัดการให้เกิดประสิทธิภาพในการบริหารงาน และมีการดำเนินงานที่เป็นมาตรฐานสากล โดยมีเป้าหมายดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้ได้แอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับการสั่งซื้อกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะ และสามารถนำไปพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้องค์กรเกิดความน่าเชื่อถือ
2. เพื่อให้การจัดการฐานข้อมูล การสั่งซื้อกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะเป็นปัจจุบัน ตั้งแต่ ประเภท วันเวลา เพื่อพัฒนากล่องเก็บยาแจ้งเตือนอัจฉริยะ
3. เพื่อให้เกิดต้นแบบในการพัฒนาซอฟต์แวร์ในเชิงอุตสาหกรรมขนาดเล็กขึ้น โดยใช้เอกสารประกอบการพัฒนาที่ได้มาจากการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1.ภุทธิพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

1.2 ขอบเขต

ศึกษาปัญหาและความต้องการของแอปพลิเคชันจากผู้จัดทำกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะ โดยใช้การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML จากปัญหาและความต้องการของระบบ ดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชัน Smart Pillbox ตามผลการศึกษาความต้องการและความเป็นไปได้ และทดสอบปรับปรุงแก้ไขแอปพลิเคชัน เพื่อให้แอปพลิเคชันสามารถทำได้ถูกต้อง จัดทำคู่มือการติดตั้งและการใช้งานแอปพลิเคชัน

1.3 นิยามศัพท์

นิยามศัพท์	ความหมาย
UML	ย่อมาจาก Unified Modeling Language เป็นภาษาเชิงบรรยายที่ใช้สัญลักษณ์ภาพกราฟิกในการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ
Actor	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อกำหนดผู้ใช้งานของระบบหรือระบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบ
Use Case	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อแสดงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในระบบ
Application	โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ที่ออกแบบมาสำหรับ Mobile (โมบาย) Tablet (แท็บเล็ต) หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่

1.4 เอกสารอ้างอิง

ร พิมพ์ครั้งที่.การวิเคราะห์และออกแบบระบบด้วยยูเอ็มแอล .รังสิต ศิริรังษี.ศ.1 .2551
BlueJ - <http://www.bluej.org>
UML - <http://www.itmelody.com/tu/uml1.htm>
JDK - <http://www.java.com/en/download/index.jsp>
Fowler, Martin ; Scott, Kendal. (1999) *UML Distilled* : Second Edition. Addison-Wesley Publishing Company.
Rosenberg, Doug ; Scott, Kendall.(2001) *Applying Use Case Driven Object Modeling with UML: An Annotated e-Commerce Example* ; Addison-Wesley Publishing Company.

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1.ภุทธิพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

1.5 ภาพรวมของเอกสาร

เอกสาร SRS ฉบับนี้ถูกแบ่งออกเป็นส่วนๆ โดยส่วนแรกใช้สำหรับแสดงรายละเอียดความต้องการของระบบ รวมไปถึงกฎเกณฑ์และข้อบังคับต่างๆ ของระบบ ส่วนที่สองเป็นการแสดงรายละเอียดเบื้องต้นของระบบ เช่นความต้องการทางด้านฟังก์ชันการทำงานของระบบ และข้อจำกัดของระบบ ตลอดจนรายละเอียดทั่วไปของระบบ และกลไกในการติดต่อกับระบบ เช่น กลไกการติดต่อกับผู้ใช้ กลไกการติดต่อกับซอฟต์แวร์ เป็นต้น นอกจากนั้นในส่วนนี้ยังแสดงความต้องการในการทำงานของระบบอื่น ๆ อีกด้วย

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1. ภูริพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

2. รายละเอียดทั่วไปของระบบ

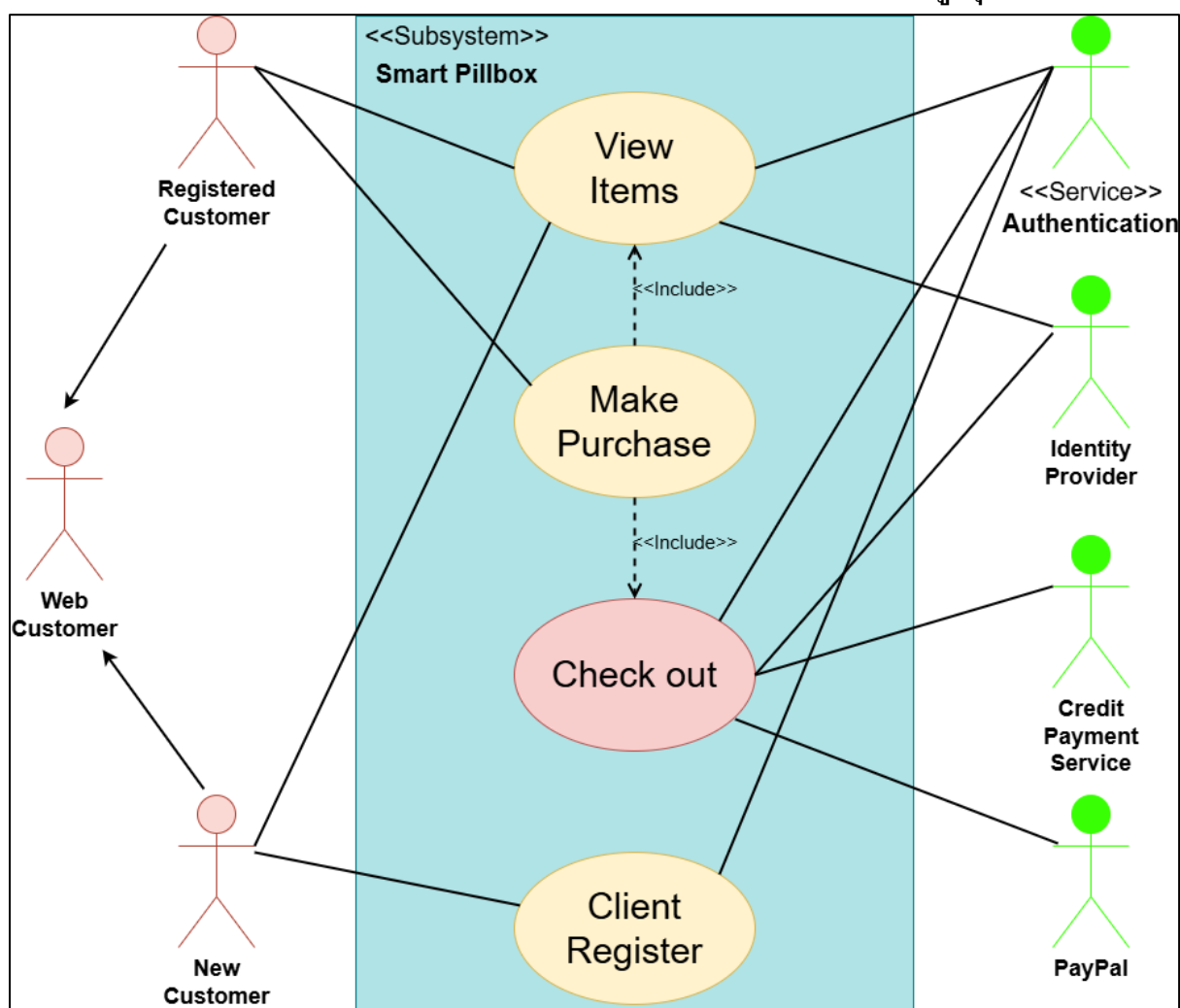
ระบบประกอบด้วย การสั่งซื้อกล่องยาแฉ่งเดือนอัจฉริยะ และมีกระบวนการพื้นฐาน (Basic Process) ในการทำงานดังต่อไปนี้

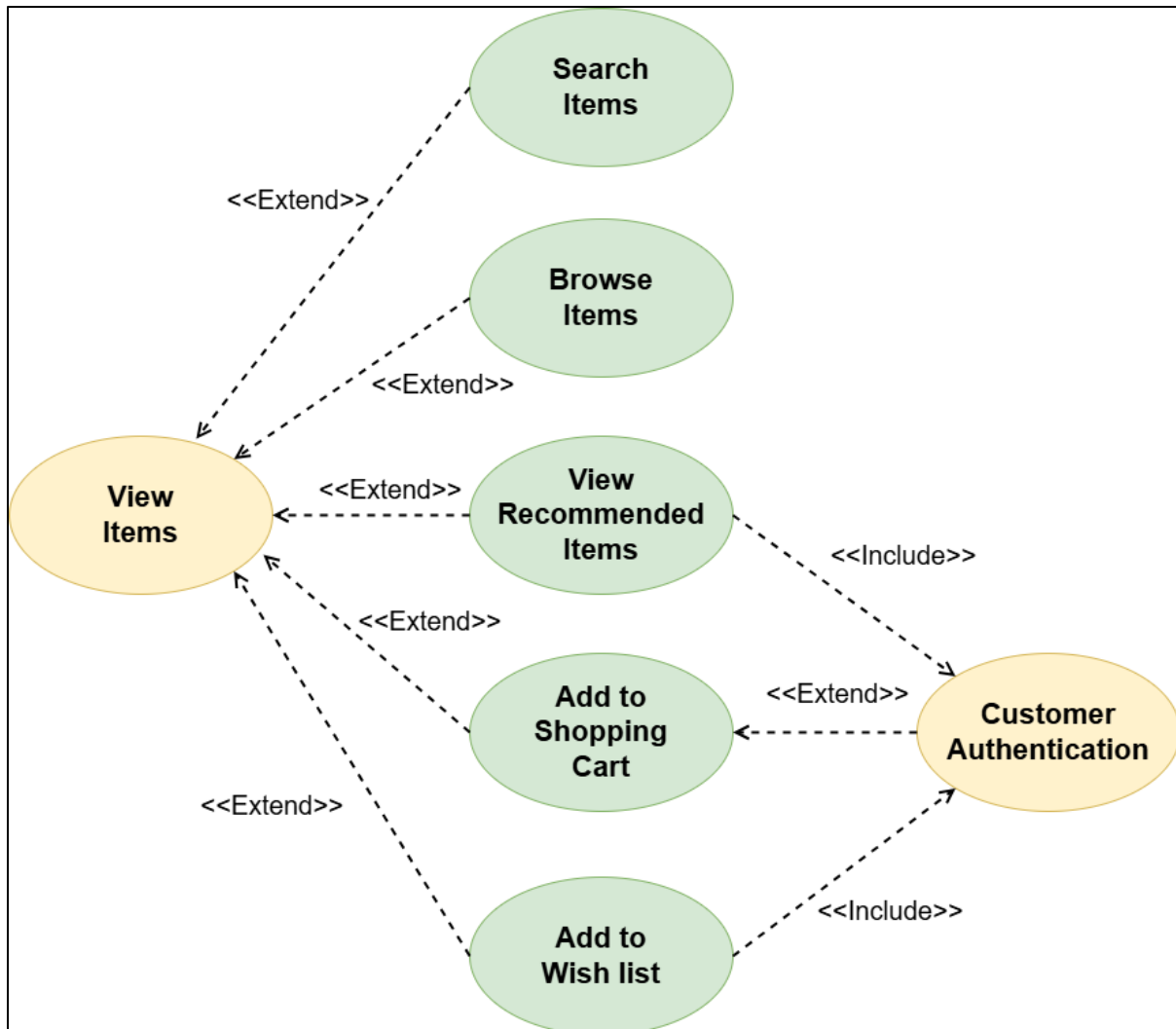
1. ผู้ใช้ทั่วไป ดูรายละเอียดกล่องยาแฉ่งเดือนอัจฉริยะ
2. ลูกค้า สมัครสมาชิก (Register)
3. ลูกค้า สั่งซื้อกล่องยาแฉ่งเดือนอัจฉริยะ
4. เจ้าหน้าที่ (Employee)

2.1 ภาพรวมของระบบ (Use-Case Model Survey)

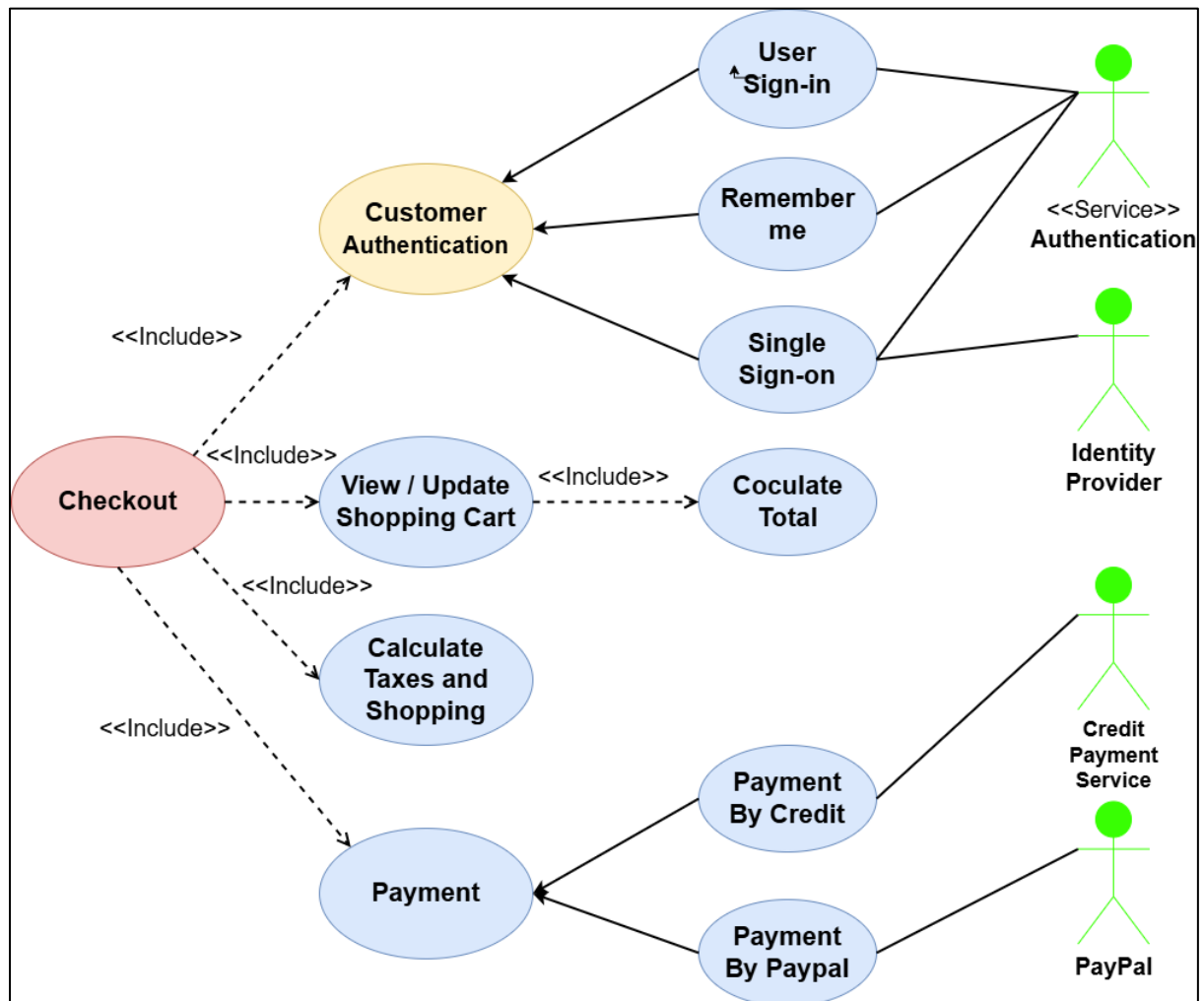
จากการศึกษาความต้องการของระบบ การทำงานของระบบจะถูกนำเสนอผ่านยูสเคส และแอสเคเตอร์ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1 UML ของกล่องยาแฉ่งเดือนอัจฉริยะ - กรณีการใช้งานระดับสูงสุด



2 UML ของกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะ - คู่มือการใช้งานรายการ

3 UML ของกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะ - กรณีการใช้งานการชำระเงิน การยืนยันตัวตน และการชำระเงิน



Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1.ภุริพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

2.1.1 Actor

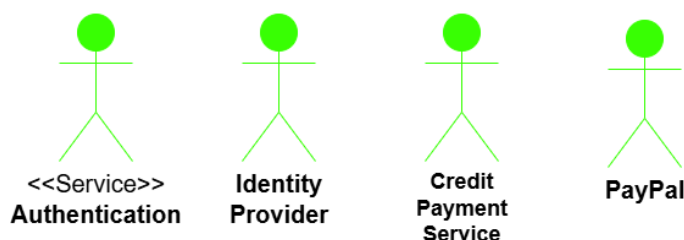
Application Smart Pillbox จะประกอบไปด้วยแอกเตอร์ดังต่อไปนี้ :

1) แอกเตอร์ฝั่งผู้ใช้ที่เป็น ลูกค้า



- Web Customer : ผู้ใช้ทั่วไป สามารถเข้าถึงหน้าจอการแสดงผลรายละเอียดการจ่ายยา แต่ไม่สามารถตั้งเวลาการจ่ายยาได้
- Registered Customer : ลูกค้าที่ผ่านการลงทะเบียน สามารถตั้งเวลาการจ่ายยาได้
- New Customer : ผู้ใช้ทั่วไปที่ต้องการเป็นลูกค้า ต้องผ่านการลงทะเบียน เพื่อกำหนดชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน ก่อนเสมอ

2) แอกเตอร์ฝั่งผู้ใช้ที่เป็น ผู้ดูแล



- Service Authentication : ผู้ตรวจสอบสิทธิ์ รับรองความถูกต้องการลงชื่อเข้าใช้งาน (พิสูจน์ตัวตน)
- Identity Provider : แสดงข้อมูลหลังจากการลงชื่อเข้าใช้งาน (ผ่านการพิสูจน์ตัวตน)
- Credit Payment Service : ให้บริการช่องทางชำระเงิน
- PayPal : ชำระเงิน

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1.ภุริพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

2.1.2 Use Cases

Application Smart Pillbox สนับสนุนการทำงานดังต่อไปนี้ :

1) การทำงาน ส่วนของงานระดับสูง

- View Items : แสดงรายละเอียดการจ่ายยา
- Make Purchase : สั่งการตั้งค่าเวลาจ่ายยา
- Checkout : การชำระเงิน
- Client Register : ลงทะเบียนลูกค้า

2) การทำงาน ส่วนของงานรายการ

- Search Items : ค้นหารายละเอียดกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะ
- Browse Items : เรียกดูรายละเอียดกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะ
- View Recommended Items : ดูรายการกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะแนะนำ
- Add to Shopping Cart : เพิ่มกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะลงตะกร้าสินค้า
- Add to Wish List : เพิ่มกล่องยาแจ้งเตือนอัจฉริยะลงรายการที่ต้องการ
- Customer Authentication : การตรวจสอบสิทธิ์ลูกค้า

3) การทำงาน ส่วนของการยืนยันตัวตน และการชำระเงิน

- View / Update Shopping Cart : ดู/ปรับปรุงตะกร้าสินค้า
- Calculate Total : คำนวณยอดเงินที่ต้องชำระ
- Calculate Taxes and Shipping : คำนวณภาษีและค่าจัดส่ง
- Payment : ชำระเงิน
- Payment By Credit : ชำระเงินผ่านบัตรเครดิต
- Payment By PayPal : ชำระเงินผ่าน PayPal

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1. ภูริพัฒน์ อภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

2.2 คุณลักษณะของผู้ใช้ (User Characteristics)

Application Smart Pillbox ถูกออกแบบมาเพื่อใช้สำหรับผู้ใช้ชาวไทยโดยเฉพาะ และจัดแบ่งผู้ใช้ออกเป็นสองประเภท ได้แก่ ผู้ใช้ทั่วไป (Web Customer) ซึ่งเป็นผู้ใช้ทั่วไป ที่สามารถดูรายละเอียดการจ่ายยาได้เพียงอย่างเดียว ส่วนผู้ในระบบประเภทที่สอง ได้แก่ ลูกค้า (Registered Customer) ซึ่งสามารถสั่งการตั้งค่าเวลาได้ ลูกค้าของระบบนี้ต้องลงทะเบียน เพื่อกดประวัติส่วนตัว และรับค่าชื่อผู้ใช้รหัสผ่านผู้ใช้ เพื่อล็อกอินเข้าสู่ระบบก่อนเสมอ

2.3 กฎเกณฑ์หรือข้อบังคับโดยทั่วไป (General Constraints)

Application Smart Pillbox ถูกออกแบบขึ้นโดยใช้การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ ได้แก่ UML (Unified Modeling Language) ซึ่งใช้สำหรับการจำลองรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีขนาดใหญ่ และมีความซับซ้อนสูง เนื่องจากช่วยลดเวลาในการพัฒนาระบบ สะดวกต่อการบำรุงรักษา และแก้ไขระบบ รวมไปถึงความสามารถในการรองรับเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน การนำแบบจำลอง UML มาช่วย ทำให้การทำความเข้าใจกับปัญหา และการค้นหาวิธีการแก้ไขทำได้อย่างรวดเร็วและง่ายยิ่งขึ้น การนำแบบจำลองไปพัฒนาเป็นระบบจริง สามารถทำได้ โดยใช้ภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุใดๆ ซึ่งลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบได้อย่างมาก ส่วนการพัฒนา Application Smart Pillbox ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเว็บแอปพลิเคชัน

2.4 สมมุติฐานและเงื่อนไขของระบบ (Assumptions and Dependencies)

Application Smart Pillbox จะถูกติดตั้งอยู่บนเซิร์ฟเวอร์เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงระบบ โดยผ่านแอปพลิเคชัน และเบราว์เซอร์ทั่วไป โดยตัวระบบถูกพัฒนาขึ้นด้วยภาษาเทคโนโลยีที่ถูกติดตั้งบนเว็บเซิร์ฟเวอร์ ที่ใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์หรือลินุกซ์ นอกจากนั้นระบบยังประกอบไปด้วยเซิร์ฟเวอร์สำหรับฐานข้อมูล phpMyAdmin

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1. ภูริพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ วงศ์สารกิจ	

3.1 รายละเอียดของคลาสไดอะแกรม (Class Diagram Specifications)

เป้าหมายหลักของการสร้างคลาสจะได้มาจากรายการของคลาสที่อาจเป็นส่วนประกอบของระบบที่เรียกว่า คลาสคู่แข่ง (candidate classes) และจากนั้นทำการกำหนดว่าคลาสใดที่ระบบต้องการใช้ในการทำงานและคลาสใดบ้างที่อยู่ภายนอกระบบ คลาสคู่แข่งจะเป็นคลาสที่มีสามารถนำมาใช้ในการกำหนดเป็นคลาสได้ โดยปกติจะประกอบไปด้วยค่านามทุกระบบ คำที่ปรากฏในเอกสารประกอบการกำหนดความต้องการของเรา ซึ่งในวิธีการเชิงวัตถุจะได้แก่คำอธิบายรายละเอียดของยูสเคส

3.1.1 รายการคลาสคู่แข่ง (Candidate Class)

คลาสคู่แข่งได้จากการค้นหาคำนามที่ปรากฏอยู่ในยูสเคสและนำมาจัดเรียงไว้ในตารางเพื่อกำหนดเป็นคลาสคู่แข่ง ซึ่งจะเป็นคำนามที่มีศักยภาพที่สามารถนำมาใช้เป็นคลาสได้ ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง แสดงคำนามที่ใช้เป็นคลาสคู่แข่งจากรายละเอียดของยูสเคส

ผู้ใช้ (ทั่วไป)	ลูกค้า (สมาชิก)	ลูกค้า (ใหม่)
Web Customer	Registered Customer	New Customer
พนักงาน (ผู้ตรวจสอบสิทธิ์)	พนักงาน (ให้ข้อมูล)	พนักงาน (บริการช่องทางชำระ)
Service Authentication	Identity Provider	Credit Payment Service
พนักงาน (รับชำระเงิน)	แสดงรายละเอียด (สินค้า)	สั่งซื้อ (สินค้า)
PayPal	View Items	Make Purchase
ชำระเงิน (สินค้า)	ลงทะเบียน (ลูกค้า)	ค้นหารายละเอียด (สินค้า)
Checkout	Client Register	Search Items
เรียกดูรายละเอียด (สินค้า)	ดูรายการแนะนำ (สินค้า)	เพิ่มลงตะกร้า (สินค้า)
Browse Items	View Recommended Items	Add to Shopping Cart
เพิ่มในรายการโปรด (สินค้า)	การตรวจสอบสิทธิ์ (ลูกค้า)	ดู / แก้ไขตะกร้า (สินค้า)
Add Wish List	Customer Authentication	View / Update Shopping Cart
คำนวณภาษีและค่าจัดส่ง (สินค้า)	ขั้นตอนการชำระเงิน (ชำระเงิน)	
Calculate Taxes and Shipping	Payment	

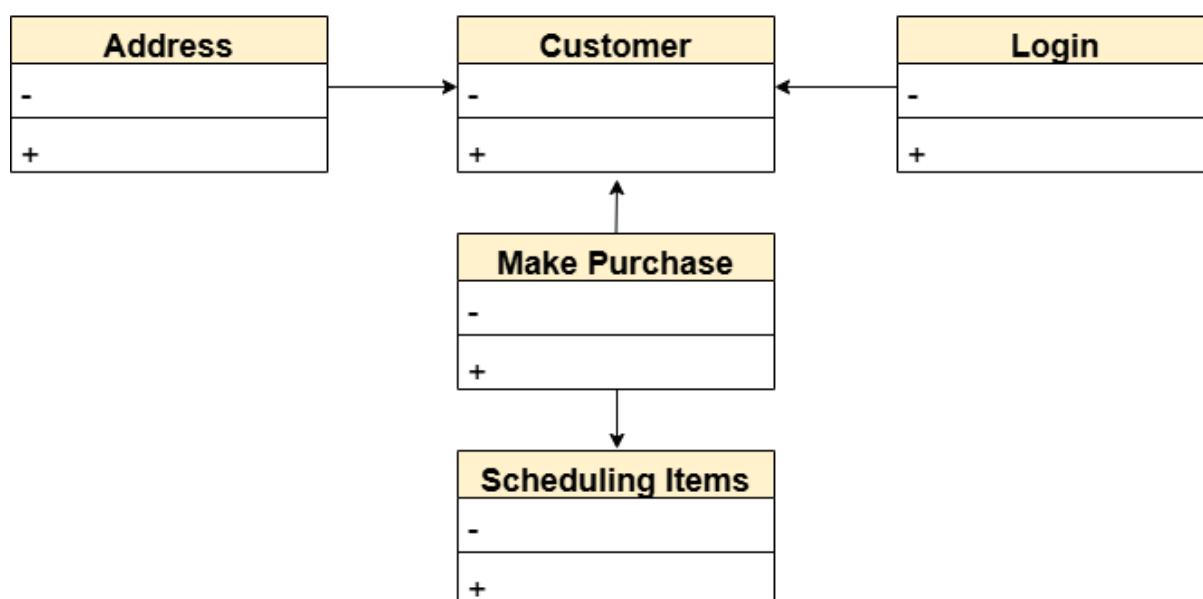
Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1.ภุริพัฒน์ อภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

หลังจากที่ได้รายการค่านามจากขั้นตอนแรกเรียบร้อยแล้วขั้นตอนต่อไปจะเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของคลาส และพิจารณาตัดคลาสที่อยู่ภายนอกขอบเขตการทำงานภายในระบบออกไป เพื่อให้ได้คลาส ดังตารางต่อไปนี้

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1.ภุทธิพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

3.1.2 คลาสระดับแนวคิด (Conceptual Class)

เป็นคลาสที่ได้จากการพิจารณาตัดคลาสคู่แข่งที่อยู่ภายนอกขอบเขตออกไป จากนั้นจะเป็นการกำหนดจำนวนความสัมพันธ์ระหว่างคลาส จะช่วยให้มองเห็นภาพที่ชัดเจนของการออกแบบระบบ และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาโปรแกรมได้โดยตรง โดยคลาสในระดับแนวคิดจะมีเฉพาะชื่อคลาสเท่านั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้



จากความสัมพันธ์ดังกล่าวสรุปได้ว่า คลาสลูกค้า ประกอบไปด้วยคลาสที่อยู่ ซึ่งในกรณีนี้ลูกค้าแต่ละคนอาจมีที่อยู่ได้ตั้งแต่หนึ่ง

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1. ภูริพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

3.1.3 การกำหนดแอตทริบิวต์ของคลาส (Class : Attribute)

แอตทริบิวต์เป็นคุณสมบัติของออบเจกต์ โดยปกติจะเกี่ยวข้องกับค่านามตามด้วยวลีที่แสดง ความเป็นเจ้าของ จากนั้นจึงกำหนดแอตทริบิวต์ ที่เป็นส่วนรายละเอียดในขั้นตอนถัดไป โดยปกติแล้วแอตทริบิวต์จะได้อามาจากค่านามส่วนที่เหลือ สำหรับระบบ Shopping Cart ประกอบไปด้วยคลาส และแอตทริบิวต์ดังต่อไปนี้

Login - username - password	คลาส <u>ล็อกอิน</u> ประกอบไปด้วยแอตทริบิวต์ <u>ชื่อผู้ใช้</u> และรหัสผ่าน
Customer - name - last_name	คลาส <u>ลูกค้า</u> ประกอบไปด้วยแอตทริบิวต์ <u>ชื่อ</u> และ <u>นามสกุล</u>
Address - email	คลาส <u>ที่อยู่</u> ประกอบไปด้วยแอตทริบิวต์ <u>อีเมล</u>
Make Purchase - add_name - add_date - add_people - add_orders - add_email	คลาส <u>การสั่งซื้อ</u> ประกอบไปด้วยแอตทริบิวต์ <u>กล่องยาแจ้งเตือน</u> <u>อัจฉริยะ</u> <u>วันเวลาที่เปิดสั่งจอง</u> <u>จำนวนผู้สั่งซื้อ</u> <u>ชื่อผู้ซื้อ</u> และ <u>อีเมล</u>
Scheduling items - add_course - add_picture - add_type - add_date	คลาส <u>การสั่งซื้อ</u> ประกอบไปด้วยแอตทริบิวต์ <u>รายละเอียดสินค้า</u> <u>ราคาสินค้า</u> <u>ประเภท</u> <u>วันเวลา</u>

Application : Smart Pillbox	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 27 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ 1. ภูริพัฒน์ อับภัย 2. ปฐมพงษ์ ว่องสารกิจ	

3.1.4 คลาสระดับแรก (First Draft Class)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการนำผลลัพธ์ที่ได้จากขั้นตอนก่อนหน้านี้ทั้งหมด เพื่อนำไปสร้างเป็นคลาส ไดอะแกรม ซึ่งถือเป็นไดอะแกรมที่เป็นหัวใจหลักในการออกแบบเชิงวัตถุโดยใช้ยูเอ็มแอล คลาสไดอะแกรม จะประกอบไปด้วยกลุ่มของคลาสที่มีความสัมพันธ์กัน และสะท้อนให้เห็นถึงการแก้ไขปัญหาก็ถูกกำหนดไว้ในขอบเขตและความต้องการของระบบ

