

Project : Tic Tac Toe

บทที่ 1 บทนำ

ที่มาและความสำคัญของโปรเจ็ค

เป็นการออกแบบแอปพลิเคชันเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโค้ดแบบ OOP

ประเภทของโครงการ

ประโยชน์

- เพิ่มทักษะในการเขียนโค้ดแบบ OOP
- ฝึกทักษะในการวางแผน

ขอบเขตของโครงการ(แนบ Proposal)

ตารางแผนการทำงานในช่วงเดือนตุลาคม - พฤศจิกายน

ลำดับ	รายการ	22-28	4-29	5-11	12-18
1	หารูปตัวละครและทำกราฟิกต่างๆ				
2	ศึกษาเอกสารและหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง				
3	ลงมือเขียนโปรแกรม				
4	จัดทำเอกสาร				
5	ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาด				

บทที่ 2 ส่วนการพัฒนา

เนื้อเรื่องย่อหรือวิธีการเล่น (กรณีเกม)

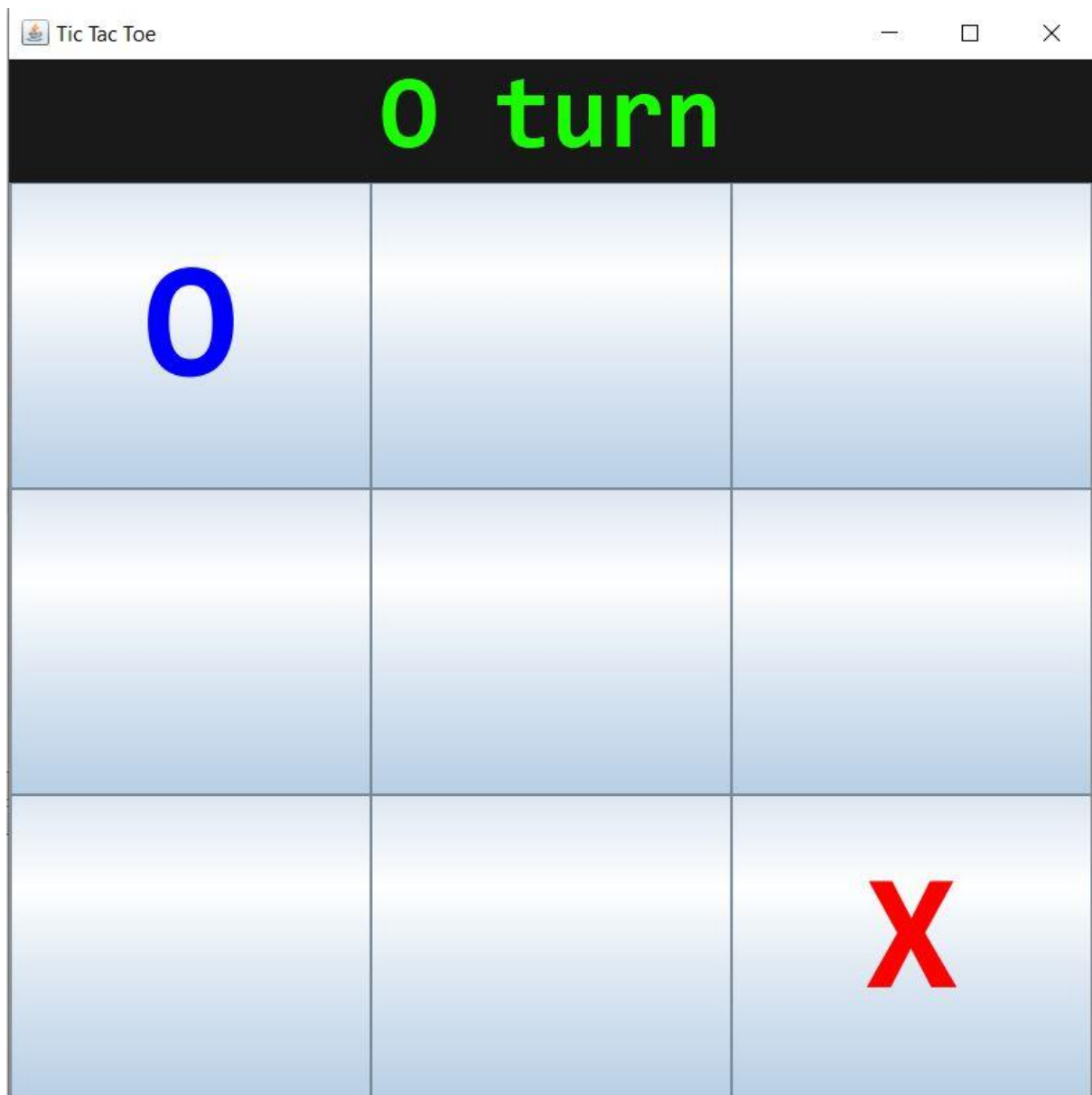
วิธีการเล่น

- ใช้ผู้เล่น 2 คน
- เลือกคลิกช่องที่ว่างเพื่อใส่สัญลักษณ์ของฝ่ายตนเอง
- ฝ่ายใดที่เรียงสัญลักษณ์ได้ครบ 3 ก่อน จะเป็นผู้ชนะ (โดยจะนับการเรียงในลักษณะแนวตั้ง นอน และเฉียง)

อธิบายส่วนของโปรแกรมที่มี

- มีการสร้าง GUI
- มีการใช้ ActionListener
- มีการสร้างปุ่ม
- มีการสร้างจอแสดงผลที่สามารถบอกว่าเป็นตาของผู้เล่นฝั่งไหนและประกาศว่าฝั่งไหนชนะ
- มีการ highlight ปุ่ม เมื่อชนะ

หน้าจอ GUI อธิบายส่วนประกอบของ GUI โครงสร้างของ GUI ประกอบด้วย Component อะไรบ้าง



- หน้าจอเกม
- หน้าจอแสดงผล
- กลุ่มของปุ่ม

อธิบาย Event handling ที่มีในหน้าจอ

- มีการรับค่าการคลิกหน้าจอ
- มีการแสดงผลตามค่าที่ได้รับ

อธิบายอัลกอริทึมที่สำคัญในโปรแกรม

- มีการใช้การเรียงของสัญลักษณ์

บทที่ 3 สรุป

ปัญหาที่พบระหว่างการพัฒนา

- มีปัญหาเมื่อมีการเสมอกันของผู้เล่นทั้งสองฝ่าย

จุดเด่นของโปรแกรมที่ไม่เหมือนใคร

- มีการใช้ผู้เล่นได้ถึง 2 คน
- มีการสลับกันเล่นของทั้งสองฝ่าย