

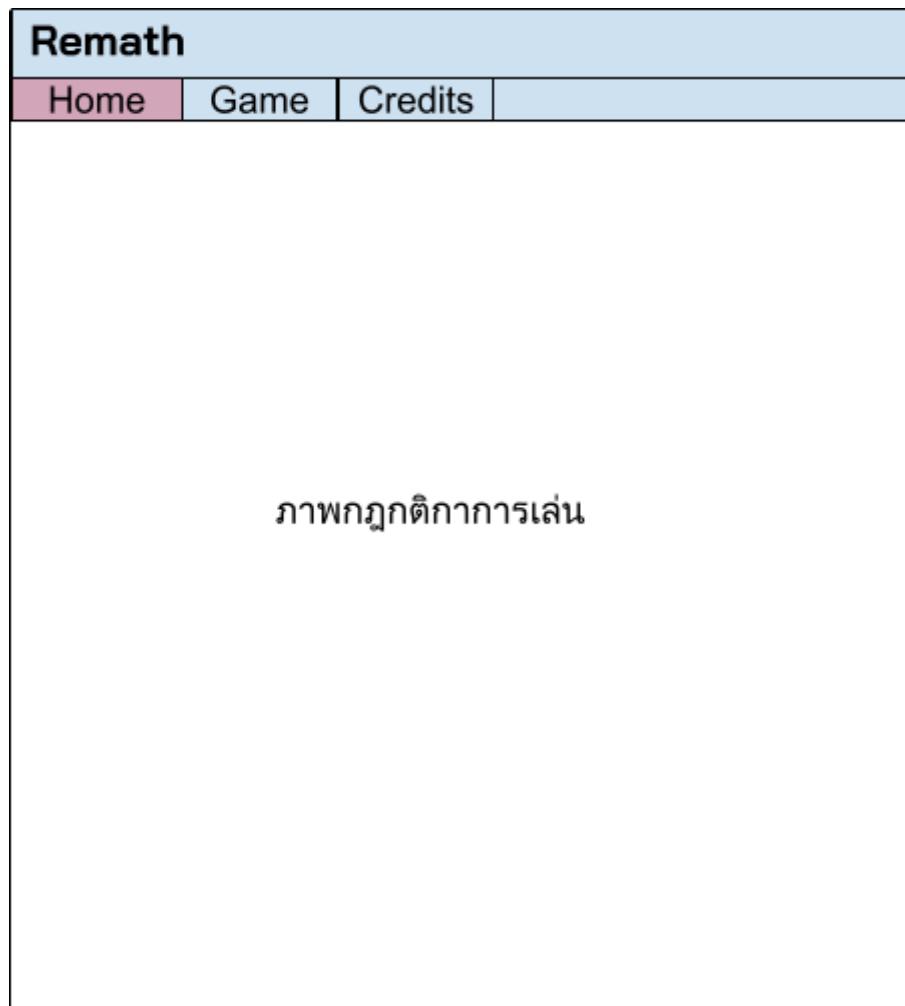
ใบงานที่ 4.6 ออกแบบหน้าจอ (กลุ่มที่ 10)

ออกแบบหน้าจอโปรแกรม (**กรณีมี 3 หน้าจอ**)

“ชื่อโปรแกรม หรือ ชื่อเกม Remath”

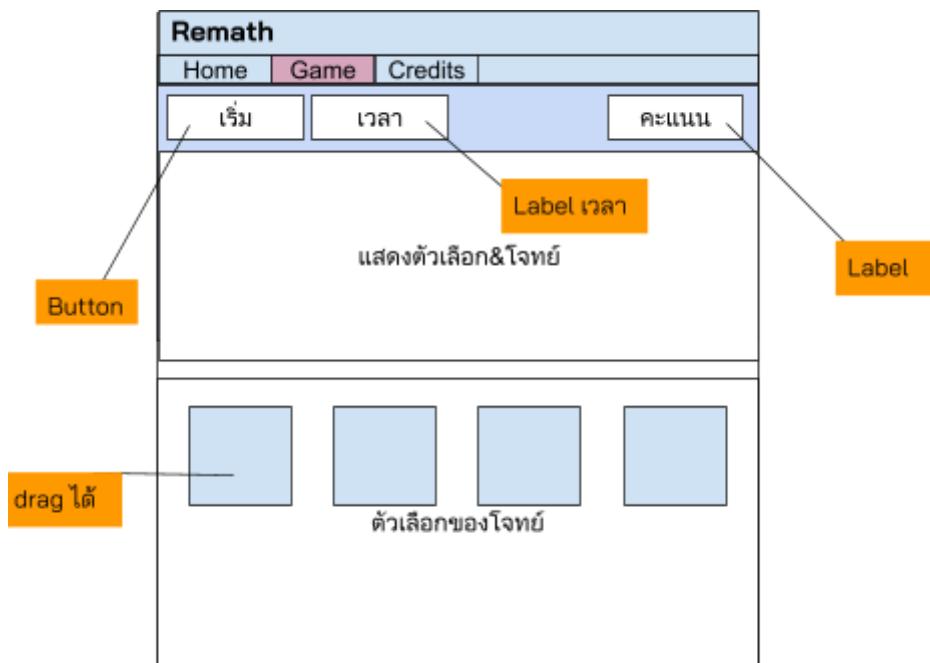
(ตัวมีเมือง 3 หน้าจอ ให้ลับหน้าจอที่เหลือ หากนี้เกิน 3 หน้าจอ ให้สร้างหน้าจอ (copy) เพิ่ม

หน้าจอที่ 1 Home



หมายเหตุ : ใช้ canvas สร้างปภกติเกม

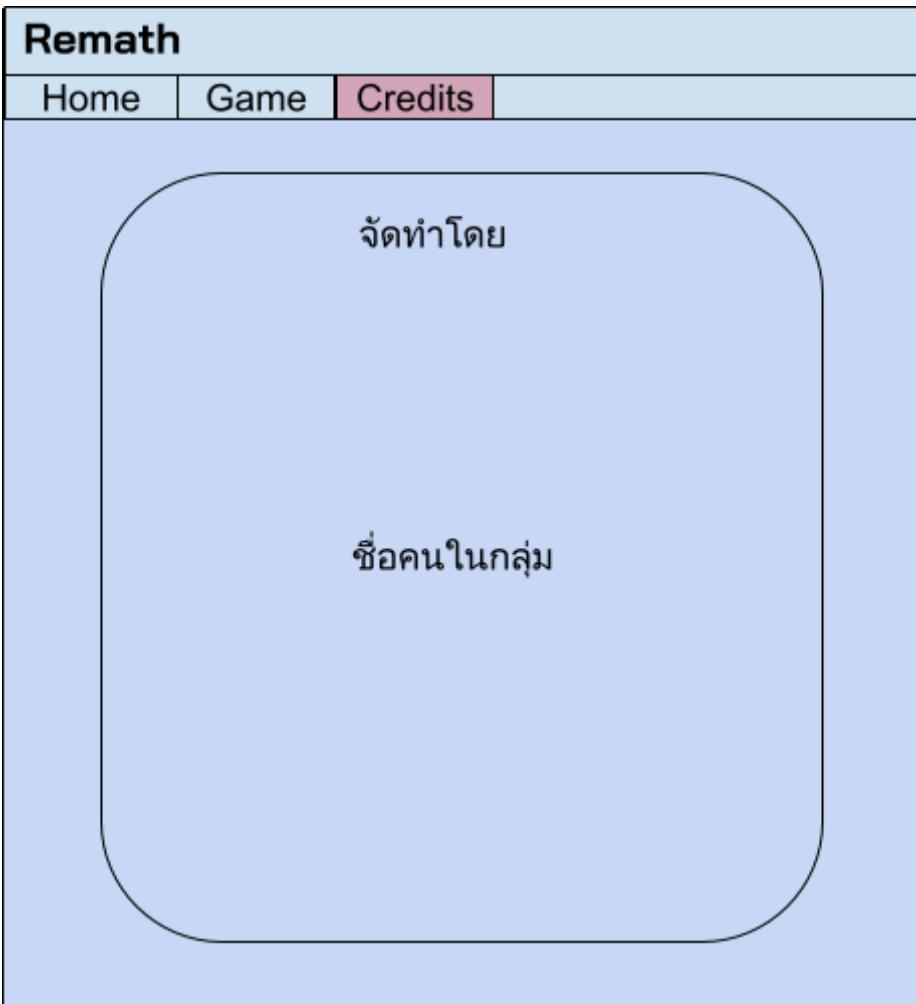
หน้าจอที่ 2 Game



หมายเหตุ :

1. ใช้ Canvas สำหรับแสดงรูปทรงเรขาคณิตที่สามารถลากได้ (Drag and Drop)
2. หลังจากหมดเวลา รูปทรงจะถูกซ่อน และจะแสดงโจทย์สมการทางคณิตศาสตร์
3. ผู้เล่นต้องลากรูปทรงที่มีค่าตรงกับค่าตอบของสมการมาวางในตำแหน่งที่กำหนด
4. ใช้ Label แสดงคะแนน และเวลาในการเล่น
5. เมื่อผู้เล่นตอบถูก ระบบจะเพิ่มคะแนนและเพิ่มระดับความยากของเกม

หน้าจอที่ 3 Credit



หมายเหตุ : 1. แทรกรูปพื้นหลังที่มีรายละเอียดข้อมูลของผู้จัดทำ

