

ใบงานที่ 4.6 ออกแบบหน้าจอ (กลุ่มที่ 10)  
ออกแบบหน้าจอโปรแกรม (กรณีมี 3 หน้าจอ)

“ชื่อโปรแกรม หรือ ชื่อเกม Remath”

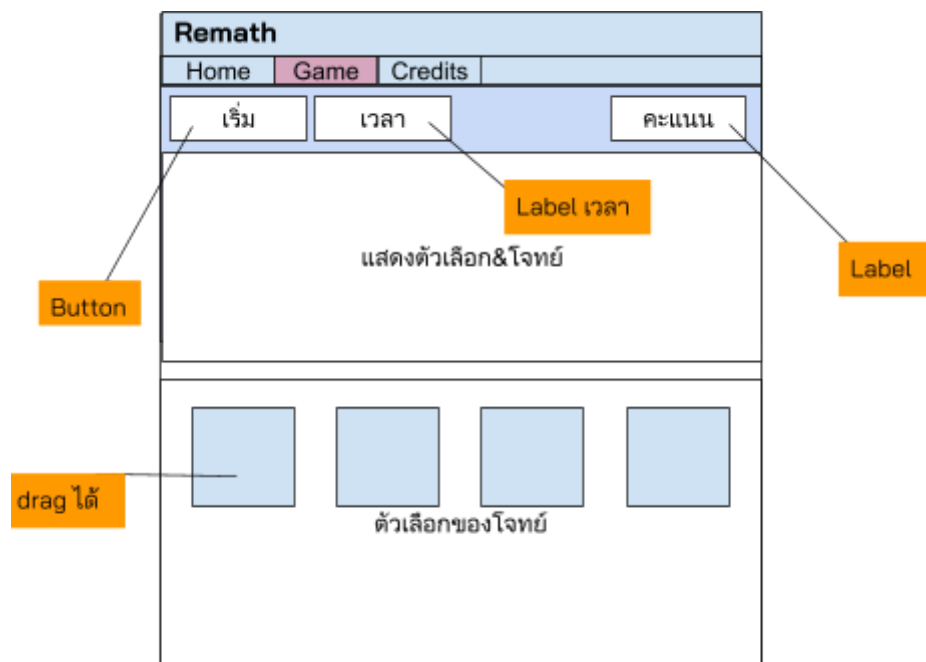
(ถ้ามีไม่ถึง 3 หน้าจอ ให้ลบหน้าจอที่เหลือ หากมีเกิน 3 หน้าจอ ให้สร้างหน้าจอ (copy) เพิ่ม

หน้าจอที่ 1 Home

Remath			
Home	Game	Credits	
<div>ภาพกฎกติกาการเล่น</div>			

หมายเหตุ : ใช้ canvas ใส่รูปกฎกติกาเกม

## หน้าจอที่ 2 Game



หมายเหตุ :

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

หน้าจอที่ 3 Credit

Remath			
Home	Game	Credits	

จัดทำโดย

ชื่อคนในกลุ่ม

หมายเหตุ : 1. แทรกรูปพื้นหลังที่มีรายละเอียดข้อมูลของผู้จัดทำ

