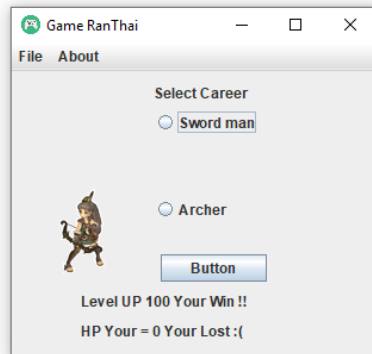


รายงาน

เรื่อง Assignment: RO GUI



เสนอ

อาจารย์ ธนาธิป ลิ้มนา

วิชา Programming Technique

จัดทำโดย

นายฟาเดล หะยีมะเริะ

รหัสนักศึกษา 6010110254

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

เกี่ยวกับเกม

เมื่อ Level UP 100 ชนะ สิ้นสุดเกม ถ้า เลือด HP เท่ากับ 0 เมื่อไหร่ ก็จะแพ้ ออกจากเกม

ขั้นตอนการเล่น

เลือกอาชีพมาเสร็จขึ้น ป๊อปอัพว่าเราได้เลือกอาชีพและจะแสดงสถานะ เริ่มต้นจากนั้นทำการเลือกซื้อสัตว์ใน Command โดยจะมี 3 ข้อคือ 1.Farm คือ ไปสู้กับ บอส แต่ละบอสจะมี ความแรงและ Level ไม่เท่ากัน ยิ่ง Level สูง ตัวละครเราก็ยิ่งอัพเลเวลเร็วขึ้นแต่ เลือดจะลดมากกว่า บอสอื่นๆ 2.WatchBag คือ การดูกระเป๋าว่าเรามีไอเทมพื้นๆอะไรบ้าง และเราสามารถใช้ได้ถ้าหากเรามีไอเทมนั้นอยู่แล้วถ้าไอเทมไม่มีก็ไปเลือกซื้อสัตว์ 3.Get Item คือการเอาไอเทมใส่กระเป๋า และเมื่อเราเลือกทั้ง 3 ข้อแล้ว ต่อครั้งจะขึ้น Popup Message ว่าสถานะ Level หรือ HP เท่ากับเท่าไรแล้ว หรือ ในกระเป๋า มีอะไรบ้าง

Component ที่ใช้

JButton,

ใช้เป็นการตัดสินใจในการเลือกอาชีพมาดึกเลือกอาชีพเสร็จจะทำการกดปุ่มยืนยัน Button

JRadioButton

ใช้เป็นตัวเลือกของอาชีพ 2 อาชีพ โดยจำเป็นต้องเลือกอาชีพไหนอาชีพหนึ่ง

JMenu

เป็นการตั้งเมนูบนซ้ายในที่นี้ผมใช้ ใส่ File กับ About

JMenuBar,

ตั้งแถบด้านบนเพื่อเป็นที่ใส่ JMenu

JMenuItem

เพิ่ม New กับ Exit ใน เมนู File และ About me ใน About

Display ที่ใช้

JLabel

ใช้ในการใส่ Text ข้อความต่างๆ

JPanel

ใช้ในการเพิ่มพื้นที่ ในการใส่ Object อื่นๆ

Container ที่ใช้

JFrame

สร้างหน้าจอเฟรม และกำหนดขนาดหน้าจอของเกม

JOptionPane

ใช้ในการสร้าง ป๊อปอัพ โชว์ ข้อความ

ActionListener ที่ใช้

-JButton

ใช้ในการเมื่อกดปุ่ม แล้วแจ้งข้อความหรือ หลังการเลือกข้อยส์ แล้วแจ้งสถานะNovice

JMenuItem,

ใช้ในการ Exit ปิดหน้าต่าง และใช้ ของ About me แสดงผู้จัดทำ

The ImageViewer ที่ใช้

ImagePanel

ใช้ในการ แสดงรูปภาพของอาชีพทั้งสองอาชีพ