

เกมขี่รถผจญภัย (Adventure Riding Game)

สมาชิก

1. นายสุทธิภัทร วงศ์สอาด 6730300931
2. นายพิรพัทธ์ ชุมกลาง 6730300442

รายละเอียดโครงการโดยย่อ

โครงการนี้เป็นเกมผจญภัยในโลก 2 มิติ (2D Adventure Game) โดย让玩家รับบทเป็นนักแข่งรถที่มีฝีมือไม่ธรรมดาคนหนึ่ง โดยการให้ขี่รถผ่านมิติต่างๆ ในแต่ละพื้นที่ที่แตกต่างกัน ผู้เล่นสามารถขี่รถหลบสิ่งกีดขวางและต่อสู้กับศัตรูในแต่ละพื้นที่ที่ผ่านไป โดยเมื่อขี่รถผ่านไปเรื่อยๆ รถจะมีของปรับแต่งเพื่ออัปเกรดรถให้แข็งแกร่งมากยิ่งขึ้น และเมื่อเลิกเล่นแล้วสามารถบันทึกความคืบหน้าของผู้เล่นเพื่อย้อนหลังได้

คุณลักษณะและขอบเขต

- ตัวละครหลักสามารถขับรถและควบคุมการเคลื่อนที่ได้
- มีอุปสรรคที่สร้างความท้าทายให้ผู้เล่น
- มีระบบคะแนนและการปลดล็อกด่าน
- สามารถบันทึกและโหลดความคืบหน้าของเกมได้

คุณสมบัติเพิ่มเติม (ถ้ามีเวลาเพียงพอ)

- เพิ่มยานพาหนะหลายประเภทให้เลือก
- ระบบ AI ศัตรูที่มีพฤติกรรมซับซ้อนขึ้น
- ระบบการปรับแต่งรถยนต์

แผนการดำเนินโครงการ

การดำเนินการต่างๆ ในระยะเวลา 2 เดือน (8 สัปดาห์)		
ระยะเวลา	ช่วงเวลา	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
เริ่มต้นโครงการ	สัปดาห์ที่ 1-2	- ส่งโครงการข้อเสนอ
		- สร้าง GitHub repository
		- สร้างโครงการด้วย Maven
สร้างรูปแบบ	สัปดาห์ที่ 3	- Code เบื้องต้น
		- โปรแกรมทำงานได้ในหน้าต่างอื่น
ทดลองการทำงาน	สัปดาห์ที่ 4-7	- ฟีเจอร์พร้อมใช้งาน
ส่งงานที่มอบหมาย	สัปดาห์ที่ 8	- โปรแกรมใช้งานได้ไม่มีผิดพลาด
		- เอกสารทุกส่วน ส่งมอบได้

หมายเหตุ

- พีเจอร์ หมายถึง คุณสมบัติบางอย่างที่โปรแกรมสามารถทำได้

การแบ่งงาน

ชื่อ

- ออกแบบ UI
- เขียน โค้ด
- จัดการ GitHub

ชื่อ

- เขียนโค้ดจัดการข้อมูล
- ทดสอบระบบ
- ทำเอกสาร

ความท้าทายและความเสี่ยง

- ความท้าทายด้านเทคนิค
 - ยังไม่คุ้นเคยกับ Java ในการทำ GUI
 - แนวทางแก้ไข ศึกษาวิธีการและวิธีเขียนโค้ดภาษาJava
- ความท้าทายด้านการพัฒนาเกมด้วย FXGL
 - ยังไม่มีความรู้ด้าน FXGL ที่เพียงพอ
 - แนวทางแก้ไข ศึกษา FXGL จาก [FXGL 11 · AlmasB/FXGL Wiki](#)
- ความเสี่ยงด้านเวลา
 - ระยะเวลาสำหรับเรียนรู้และการสร้างเกมด้วย FXGL อาจทันการ
 - แนวทางแก้ไข จัดแบ่งเวลานอกเหนือจากระยะเวลาที่ได้รับมอบ

ต้นแบบและเอกสารอ้างอิง

-

แนวทางการแบ่งงาน

-

