



# โครงการ กินหัวโหล่หาง

นาย อธิวัฒน์ คงสินสุไพศาล 570510706, นางสาว อังค्वรา มุลใหม่ 570510709

นาย ชาญวุฒิ ปุ่นลิต 580510589

## โจทย์หรือปัญหา

ทุกคนบนโลกใบนี้ล้วนต้องมีความเครียด และทุกคนก็ย่อมต้องหาวิธีจัดการกับความเครียดที่เกิดขึ้น พวกเราจึงเลือกที่จะพัฒนาเกมขึ้นมา เพราะเกมเป็นสิ่งที่สามารถจัดการกับความเครียดที่ดีมากวิธีหนึ่ง

## วัตถุประสงค์/เป้าหมาย

1. เพื่อสร้างความผ่อนคลายและความเพลิดเพลินให้กับผู้ใช้งาน
2. เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานได้มีโอกาสใช้ความคิดเก่าให้เปลี่ยนเป็นความคิดใหม่เพื่อที่จะสามารถใช้ความคิดใหม่นี้แก้ไขปัญหาดังๆได้ดีขึ้น
3. เพื่อเป็นการใช้ความรู้ที่เรียนนำมาพัฒนาโปรแกรมจริงๆได้

## แนวทางการแก้ปัญหา

โครงการของเราได้มีการใช้ Library เพิ่มเติม คือ windows.h ในการแก้ปัญหา เนื่องจากพวกเราเลือกที่จะพัฒนาโปรแกรมเกม จึงต้องมีการใช้ GUI มาประกอบการพัฒนา

## โปรแกรมที่พัฒนา

- นำเข้าข้อมูลโดยให้ผู้ใช้กดปุ่มลูกศร ขึ้น, ลง, ซ้าย และ ขวา เพื่อบังคับให้ตัวงูไปยังทิศทางที่ต้องการ เมื่อจบเกมระบบจะให้ผู้ใช้งานป้อนชื่อเพื่อบันทึกสถิติการเล่นไว้
- แสดงผลโปรแกรมโดยใช้การสร้าง GUI แบบง่าย และออกแบบกราฟฟิกเป็นรูปทรงเรขาคณิต
- เมื่อจบเกม จะแสดงชื่อ และคะแนนที่เล่นเกมได้
- มีการบันทึกคะแนนลงแฟ้มข้อมูล ประกอบด้วย ชื่อผู้เล่น คะแนนที่ได้ และ เวลาที่ได้เล่น โดยบันทึกลงแฟ้มข้อมูลชนิด Direct structure

## จุดเด่น/ข้อจำกัดของโปรแกรม

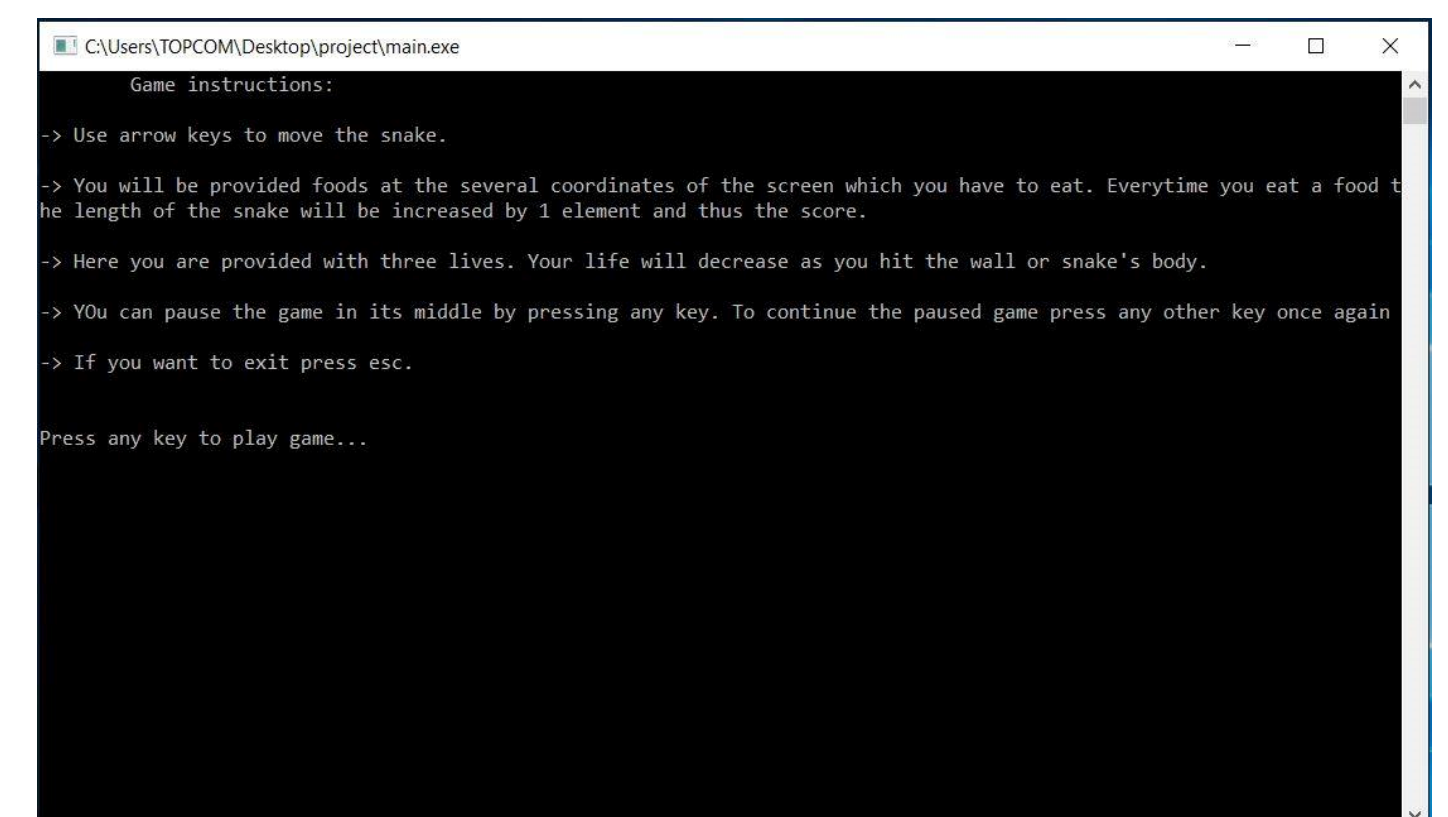
จุดเด่นของโปรแกรม คือสามารถบันทึกคะแนนและเรียกดูย้อนหลังได้ และมีการเลือกระดับการเล่นได้

## จุดเด่น/ข้อจำกัดของโปรแกรม

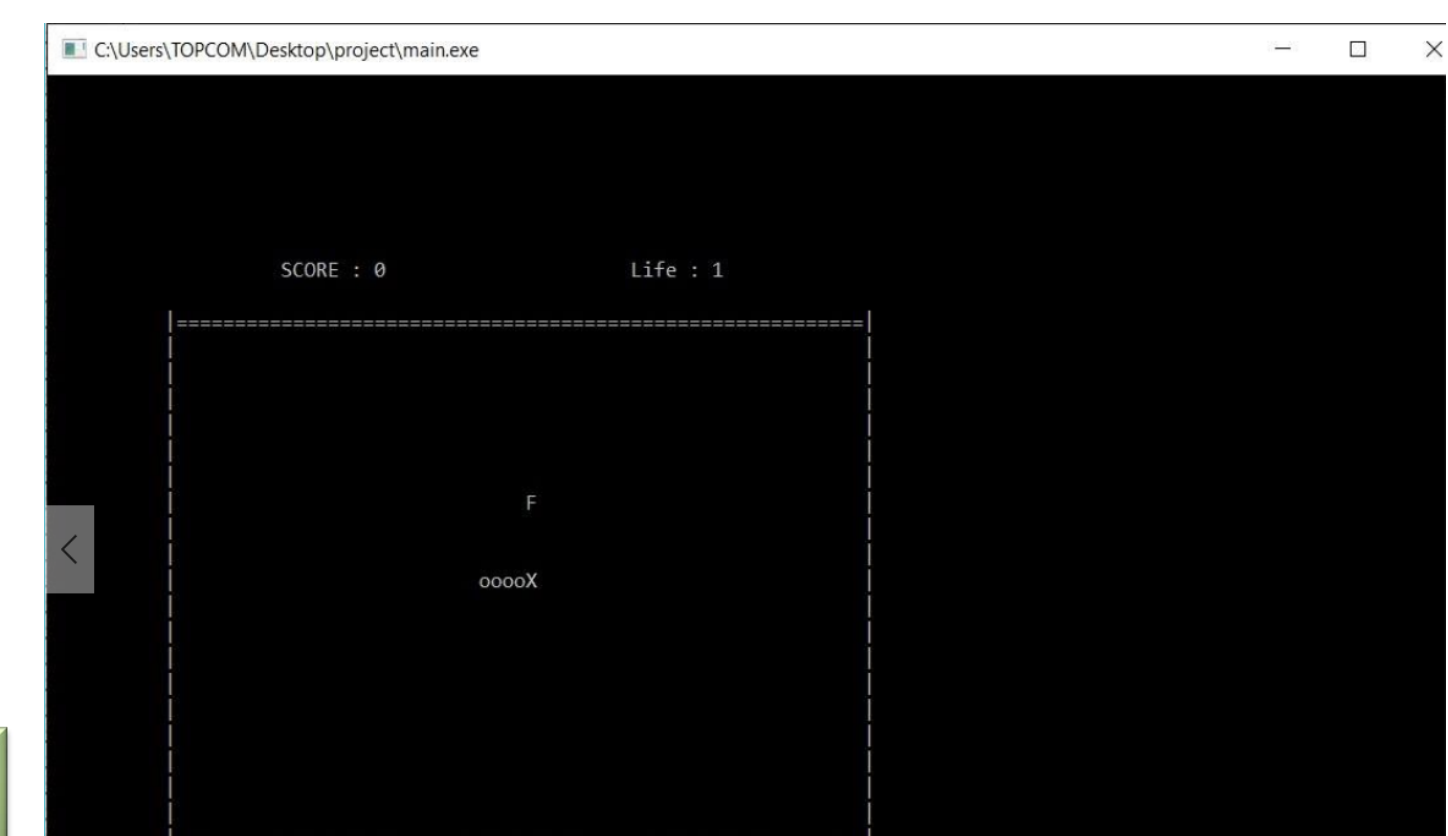
ข้อจำกัดของโปรแกรม คือสามารถเล่นได้ทีละ 1 User เท่านั้น ยังไม่สามารถเล่นแบบ Multi-user ได้ ซึ่งหากมีโอกาสจะพัฒนาต่อไปครับ

## ตัวอย่างการรันโปรแกรม

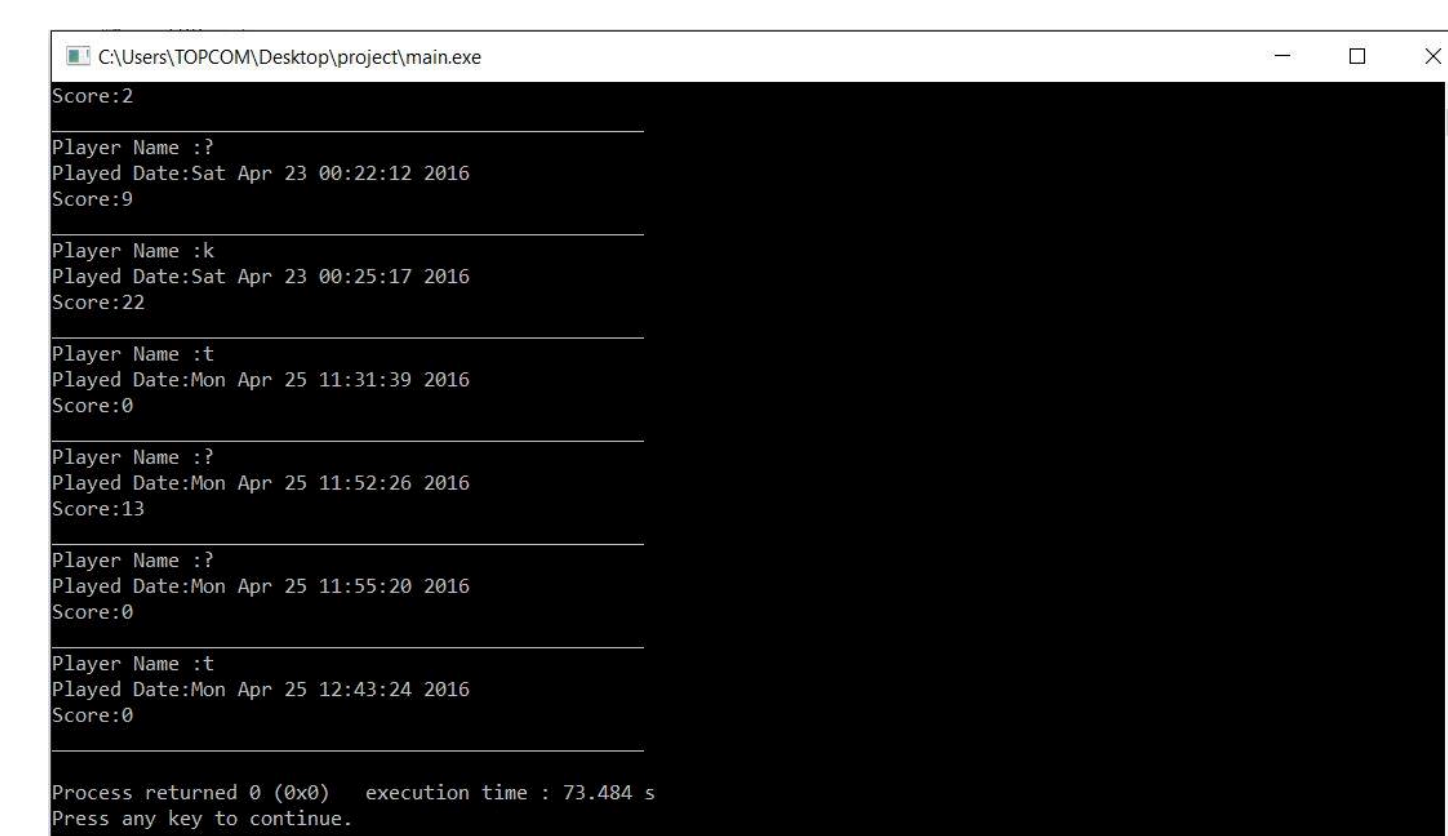
### หน้าจอคำแนะนำเกม



### หน้าจอขณะเล่นเกม



### หน้าจอแสดงผลคะแนนเกม



โครงการก้าวแห่งพัฒนาการ ปีที่ 10