

LIFE(ชีวิต)

- รายละเอียดเกม

ผู้เล่นต้องควบคุมตัวละครให้กระโดดขึ้นไปเรื่อยๆ ผ่านแพลตฟอร์มที่วางแบบท้าทาย เป้าหมายคือ “ไปถึงยอดสูงสุด” แต่ถ้ากระโดดพลาด → จะตกลงมา อาจร่วงไปหลายชั้นหรือถึงพื้นล่าง ต้องพยายามปีนใหม่ เหมือนชีวิตที่บางครั้งผิดพลาดนิดเดียว แต่ส่งผลใหญ่หลวงแต่ก็เริ่มต้นใหม่ได้เสมอ

- วิธีการเล่น

การกระโดด

- ผู้เล่นกดปุ่มค้างเพื่อชาร์จแรงกระโดด → ปล่อยเพื่อกระโดด
- ทิศทาง: กระโดดซ้าย / ขวา
- ความสูงและระยะทางขึ้นอยู่กัเวลาที่ยกดค้าง

แพลตฟอร์ม

- มีแพลตฟอร์มหลายระดับ เรียงขึ้นไปเรื่อยๆ
- บางอันเล็ก บางอันเอียง บางอันสั้น (เพื่อความยาก)

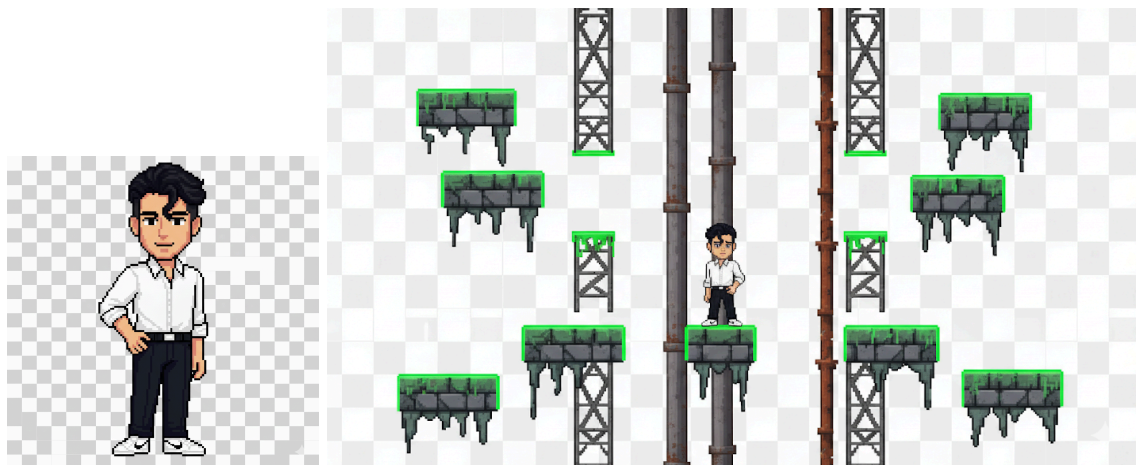
บทลงโทษ

- ถ้าพลาด → ร่วงลงมา → ต้องเริ่มจากตรงที่ตกถึง (บางทีถึงพื้นล่างเลย)

- Storyboard

ตัวละคร

Map



Mapที่จะต้องกระโดดขึ้นไปเรื่อยๆถ้าตกก็กระโดดขึ้นไปใหม่(ใช้ai genรูปมาคล้าวๆไม่ใช่mapจริงๆ)

- ประโยชน์

สนุก/ให้ข้อคิด/ท้าทาย

- ตารางแผนงาน กันยายน

ลำดับ	รายการ	14-18	19-27	28-30
1	การปัดตัวละคร mapต่าง			
2	วางแผนdiagram เกม			
3	coding			
4	ทำเอกสาร			
5	แก้ไขข้อผิดพลาดbug			