

เอกสารรายงานความคืบหน้า เกม FILA-KUNG

ครั้งที่ 5

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน / การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตาม แผน
1	สร้างศัตรูหลายตัว	✓	
2	สุ่มตำแหน่งเกิดของศัตรู	✓	
3	ให้ศัตรูเดินตามตัวละครเมื่อเข้าใกล้ระยะที่กำหนด	✓	
4	จัดการชนของศัตรู	✓	

ปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ปัญหา

- กำหนดสเกลของ sprite หรือวัตถุต่าง ๆ ในเกมให้เหมาะสม เพื่อให้เกมมีความสนุก เล่นไหลไม่สะดุดขณะเล่น
- ตอนแรกศัตรูเดินทะลุแพลตฟอร์ม จึงต้องสร้างการชนให้ศัตรู
- ศัตรูเกิดตำแหน่งซ้ำกัน จึงต้องกำหนดเงื่อนไขการสุ่มให้ครอบคลุมมากขึ้น
- ศัตรูเกิดในตำแหน่งที่ไม่ควรเกิด จึงต้องกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติม

