



โครงการ

เรื่อง Mission past 713

คณะผู้จัดทำ

น.ส.ศิริลักษณ์ ใจงาม 600510579 ตอน 001

น.ส.สุคนธมาส อิ่มเต็ม 600510586 ตอน 001

น.ส.สุวรรณี ทองตา 600510589 ตอน 001

น.ส.อรพิน เครือวงศ์ 600510592 ตอน 001

อาจารย์ที่ปรึกษา

อ.ดร.ประภาพร เตชอังกูร

ผศ.ดร.เมทินี เขียวกันยะ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา 204211 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

คณะวิทยาศาสตร์ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ชื่อโครงการ

Mission part 713

สมาชิกกลุ่ม

น.ส.ศิริลักษณ์ ใจงาม	600510579	ตอน 001
● Graphic Design, Coding, Document		
น.ส.สุคนธมาส อิ่มเต็ม	600510586	ตอน 001
● Graphic Design, Coding, Document		
น.ส.สุวรรณี ทองตา	600510589	ตอน 001
● Graphic Design, Document		
น.ส.อรพิน เครือวงศ์	600510592	ตอน 001
● Graphic Design, Coding, Document		

Problem and Problem Analysis

โจทย์ปัญหา

เนื่องจากกลุ่มของพวกเราได้แรงบันดาลใจเกี่ยวกับเกมแนวhorrorกลุ่มของพวกเราจึงต้องการที่จะสร้างเกมแนวฆาตกรรม สืบสวนสอบสวนขึ้นมา ให้ผู้เล่นเป็นผู้สืบสวน โดยมีกรับ Input จากผู้เล่นผ่านทาง Keyboard และ Mouse จากนั้นตัวเกมจะนำ Input ที่รับมาจากผู้เล่นไปประมวลผล และให้ผู้เล่นตอบคำถามว่า ฆาตกรเป็นใคร เกิดเหตุที่ไหน เหตุจูงใจคืออะไร แล้วผล Output จะออกทางหน้าจอ

วิเคราะห์โจทย์

- ทำการสร้างและออกแบบสิ่งต่าง ๆ เป็นวัตถุ เพื่อง่ายต่อการแก้ไขและใช้งาน
- เนื่องจากตัวเกมเป็นเกมpuzzleจำลองสถานการณ์จึงต้องสร้างคลาสของไอเท็มเพื่อเก็บ ไอเท็มต่างๆที่หาเจอ

แนวทางแก้ปัญหา

- ศึกษาการสร้างหน้าต่าง วาดกราฟิก ไฟล์เสียง รวมถึงโครงสร้างของตัวเกมของภาษา Java
- ออกแบบและสร้างหน้าต่างเพื่อติดต่อและรับข้อมูลจากผู้ใช้
- ทำการออกแบบโครงสร้างของตัวโปรแกรมเพื่อเชื่อมต่อวัตถุต่าง ๆ ภายในเกมเข้าด้วยกันอย่างเป็น ระบบ
- ออกแบบห้องต่าง ๆ รวมถึงไอเท็มที่ต้องใช้
- ทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นภายในตัวเกม รวมถึงปรับปรุงพัฒนาตัวเกมให้น่าสนใจและ ใช้งานได้สะดวกยิ่งขึ้น
- สรุปผลและนำเสนอ

Class Design

- สร้าง Java interface ให้ชื่อว่า MyUtil เก็บตัวแปร String ที่ใช้ข้ามไป JFrame อื่นๆ
- Class Menu

คลาสนี้เป็นหน้าสำหรับเข้าสู่เกมหรือออกจากเกม จึงมี เมทอดดังนี้

1. QuitActionPerformed() คำสั่งบน button เพื่อออกจากเกม
2. PlayActionPerformed() คำสั่งบน button เพื่อเข้าสู่เกม

- Class FrontYard

คลาสบ้านซึ่งจะแสดง JFrame ของตัวบ้านภายนอก เมทอดภายในคลาส มีดังนี้

1. DoorActionPerformed() คำสั่งบน button ของประตูทางเข้าบ้านเมื่อทำการคลิกแล้วจะเข้าสู่ภายในบ้านซึ่งลิงก์ไว้กับ Class MainHall เมื่อคลิกแล้ว JFrame ของ class MainHall ก็จะแสดงขึ้นมา และจะมีคำสั่งทำการปิด JFrame ของ class FrontYard ไป
2. BackActionPerformed() คำสั่งบน button ที่ลิงก์ไว้กับ class Menu เมื่อคลิกลง button จะทำการย้อนกลับไปสู่หน้าเมนู

- Class MainHall

เป็นคลาสใหญ่ซึ่งมีลิงก์ไปสู่คลาสห้องภายในบ้านทุกห้อง เมทอดภายในคลาสมีดังนี้

1. RightHallwaysDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class RightHallways
2. RightCentralDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame class Bathroom
3. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame class FrontYard
4. LeftHallwaysDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrameclass LeftHallways
5. LeftCentralDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrameclass LibraryRoom
6. UpstairsLeftHallwaysDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame class UpstairLeftHallways
7. UpstairsRightHallwaysDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame class RightHallways
8. AnswerActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class Answer

- Class RightHallways

คลาสทางเดินของห้องชั้นล่างขวาซึ่งจะแบ่งได้จะมีสองเมทอด ดังนี้

1. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class MainHall
2. KitchenRoomDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class Kitchenroom
3. LivingRoomDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class LivingRoom

ดังนั้น คลาสนี้จึงนำไปทั้งหมด 2 ห้อง ได้แก่

- Class KitchenRoom

ห้องครัวมี 2 เมท็อดดังนี้ ดังนี้

1. HammerActionPerformed() เมท็อดสำหรับแสดงข้อมูลของไอเทมค้อน
2. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class RightHallways

- Class LivingRoom

ห้องนั่งเล่นมี 2 เมท็อดได้แก่

1. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class RightHallways
2. Note_daughterActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class Note_daughter

- Class LeftHallways implement

คลาสทางเดินของห้องชั้นล่างทางซ้ายจะแบ่งได้สองเมท็อด ดังนี้

1. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class MainHall
2. ButlerRoomDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class ButlerRoom
3. MaidRoomDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class MaidRoom

คลาสจึงนำไปยังอีก 2 คลาสดังนี้

- Class MaidRoom

1. Note_maidActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class Note_daughter
2. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class LeftHallways

- Class ButlerRoom

1. CrowbarActionPerformed() เมท็อดสำหรับแสดงข้อมูลของไอเทมขลุ่ย
2. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class LeftHallways

- Class UpstairsRightHallways implement

คลาสทางเดินของห้องชั้นบนทางขวาจะแบ่งได้ 3 เมท็อด ดังนี้

1. FatherRoomDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class FatherRoom
2. MotherRoomDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class MotherRoom
3. BackActionPerformed() คำสั่งแสดง JFrame ของ class UpstairsRightHallways

คลาสจึงนำไปยังอีก 2 คลาสดังนี้

- Class FatherRoom

ห้องนอนพ่อมี 2 เมท็อดได้แก่

1. Code_ButlerRoomActionPerformed() แสดงหน้าต่างให้ใส่โค้ดลับ

2. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ UpstairsRightHallways

- Class MotherRoom implement

ห้องนอนแม่มี 4 เมที่อดได้แก่

1. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class UpstairsRightHallways
2. Key_SonRoomActionPerformed() ปลดล็อกห้องลูกชาย
3. GunActionPerformed() แสดงข้อมูลของปืน
4. Note_motherActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class Note_mother

- Class UpstairsLeftHallways implement

คลาสทางเดินของห้องชั้นบนทางซ้ายแบ่งได้ 3 เมที่อดดังนี้

1. SonRoomDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class SonRoom
2. DaughterRoomDoorActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class DaughterRoom
3. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ UpstairsLeftHallways

คลาสลิงค์ไปยังอีก 2 คลาสดังนี้

- Class SonRoom implement

ห้องนอนลูกชายแบ่งได้ 2 เมที่อดดังนี้

1. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ UpstairsLeftHallways
2. Key_BathroomActionPerformed() ปลดล็อกห้องน้ำ
3. Note_sonActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class Note_son

- Class DaughterRoom

1. KnifeActionPerformed() แสดงข้อมูล
2. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ UpstairsLeftHallways
3. Note_daughter_drActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class Note_daughter

- Class Bathroom implement

ห้องน้ำแบ่งได้ 1 เมที่อดดังนี้

1. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ MainHall

- Class Library implement

ห้องหนังสือแบ่ง 3 เมที่อดดังนี้

1. BackActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class MainHall
2. Note_ansActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class Note_ans
3. NewspaperActionPerformed() เรียกใช้ JFrame ของ class Newspaper

Tool and Technique

โปรแกรมที่ใช้ในการทำงานครั้งนี้แบ่งได้ 2 ส่วนคือส่วนโค้ดโปรแกรมและส่วนที่ใช้ในการสร้างกราฟฟิกของเกม

ส่วนโค้ดโปรแกรม

- โปรแกรม Apache netbean 10.0

ส่วนที่ใช้สร้างกราฟฟิก

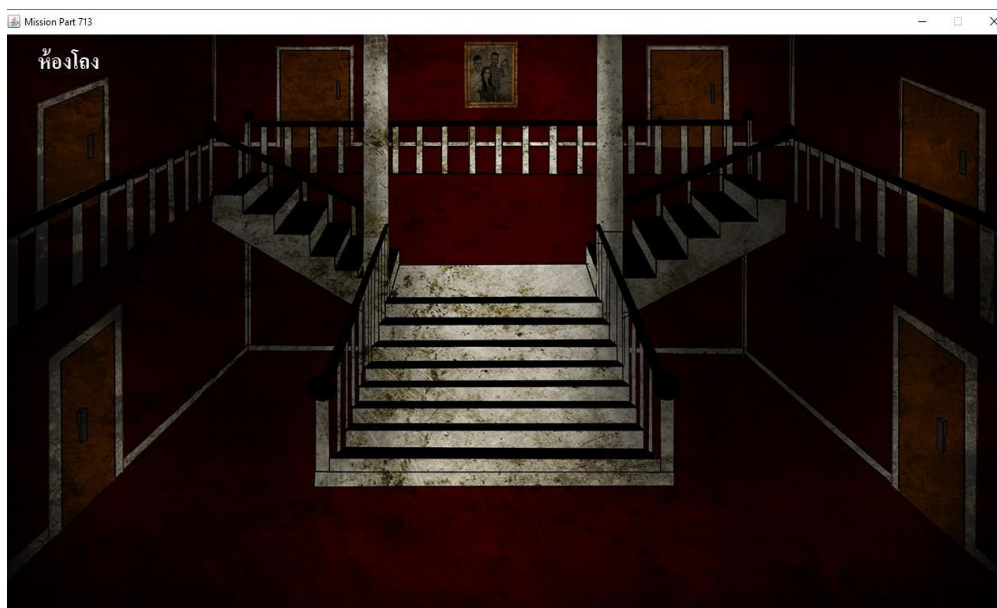
- โปรแกรม Sai tool
- โปรแกรม Adobe photoshop Cs 6
- โปรแกรม Krita

Capture output

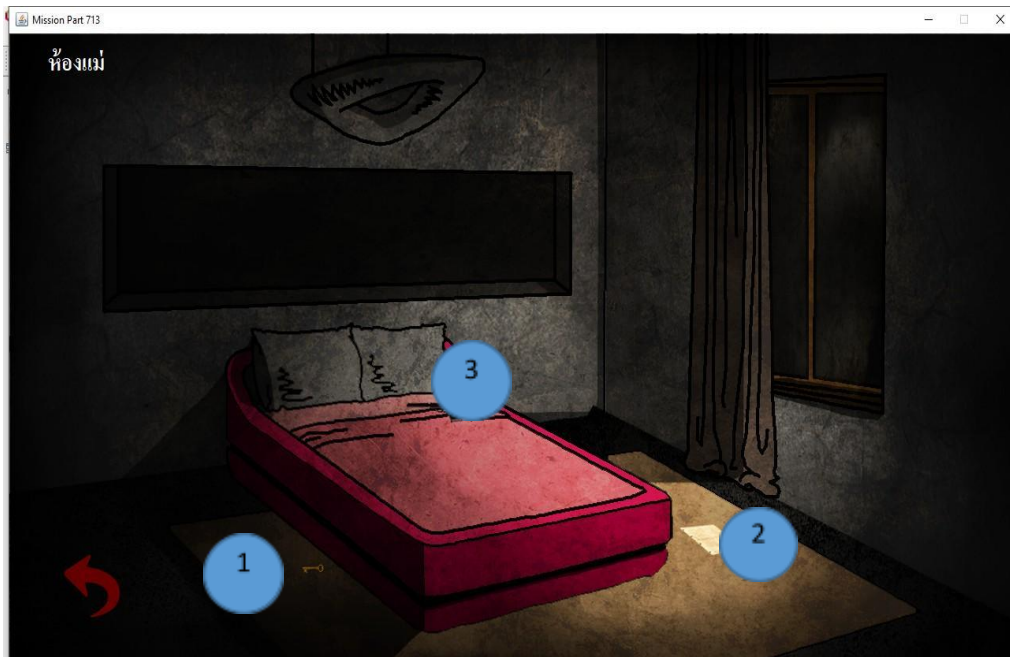


หน้าแรก

1. ปุ่มกดออกเกม
2. ปุ่มเข้าสู่เมนูเกม



หน้าห้องโถงเป็นหน้า mai ของ class ทั้งหมด



ห้องแต่ละห้องจะมี item ต่างๆอยู่

1. กุญแจ เป็นไอเทมใช้ Unlock ห้องต่างๆ
2. กระดาษ เป็นไอเทมที่ใช้บอกเรื่องราวความรู้สึกต่างๆของตัวละครในเกม
3. ปืน เป็นไอเทมเอาไว้สร้างการตัดสินใจของผู้เล่นในการตอบคำถาม

References

ฟังก์ชันใช้ตัวแปรร่วม

- https://www.mkyong.com/java/java-properties-file-examples/?fbclid=IwAR2EOXozRP36S_veMpcfl1c1WFW7kdcn0jXZ5IU13iBgJ9ulTjI-cl8GcfA

การใส่เสียง

- <https://www.youtube.com/watch?v=g9g0LP2kXTg&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2zJC2QTCmXhvWEi4thRhIMbKv2Vek6DQOoxpU6KIGLxeKX-lwdQr4UCdc>
- https://www.youtube.com/watch?v=G8guMw63M48&fbclid=IwAR1SLNm1XiMPj3pG8FR_aS8s9yC3OImPjWKCC4UwJaP4TyQFU9T3NlnOiKU

Mini game

- <https://www.youtube.com/watch?v=7ThVWEfCSNI>