

Assignment ครั้งที่ 6

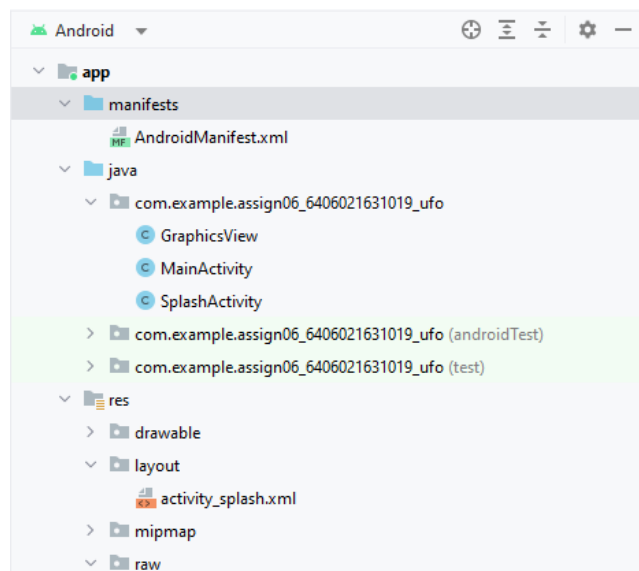
Project Assign06_UFO

แอปพลิเคชันเกม โดยการใช้สัมผัสหรือเมาส์คลิกให้โดน รูปภาพยานที่เคลื่อนที่ลงมาได้จะ
ได้ 1 คะแนนและจะระเบิด มีเวลาในการเล่น 30 วินาที โปรแกรมจะทำการสุ่มค่าตำแหน่งแกน X
เริ่มต้น(บนสุด) และให้เคลื่อนที่ขานลงด้านล่างด้วยความเร็วของยานที่ไม่เท่ากัน(มาจากการสุ่ม)
โดยมีระเบิดปล่อยมาทุกๆ 0.5 เมื่อมีการคลิกโดนจะมีเสียงด้วย และเมื่อเวลาหมด จะปรากฏ หน้าจอ
ดังรูปที่ 3 รอการกดคลิก เพื่อกลับไปเล่นใหม่ รันบน AVD ชื่อ **Tablet Nexus 10** มีการทำ สร้าง
class เพิ่ม 2 class คือ **GraphicsView.java** และ **SplashActivity.java**

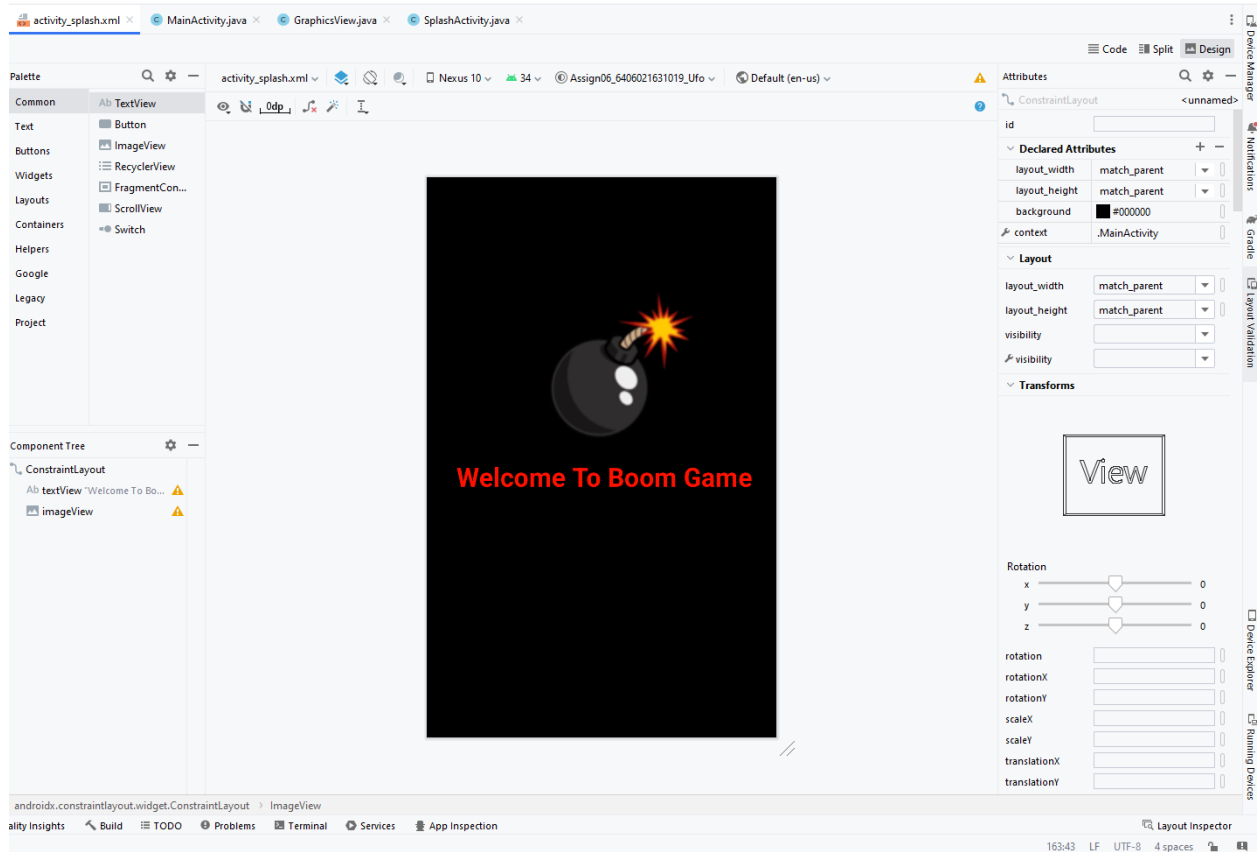
และการแก้ไข ชื่อไฟล์ xml จาก activity_main.xml เป็น **activity_splash.xml** หลังจากแก้ไข
แล้วให้ทำการ เปิดไฟล์ app / manifests / **AndroidManifest.xml** ขึ้นมาแล้วทำการแก้ไขโดย
กำหนดให้ **SplashActivity** เป็น Main

หลักการทำงานคือ **SplashActivity.java** ตั้งหน้า **activity_splash.xml** ทำงาน 5 วิแล้วสั่ง

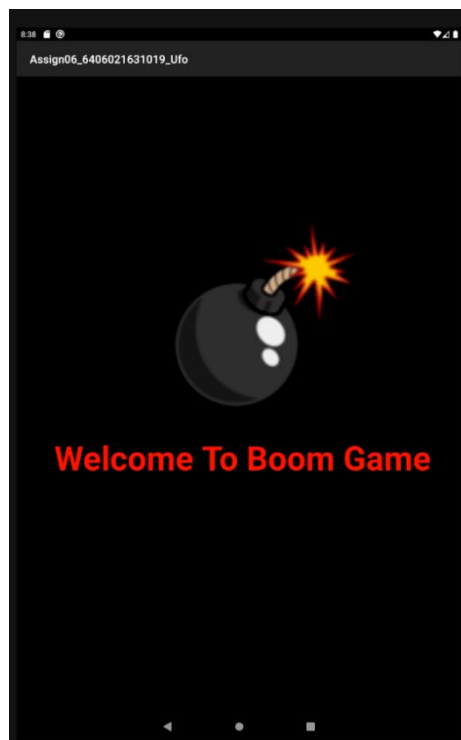
MainActivity.java ให้เรียกใช้ **GraphicsView.java** มาทำงาน



หน้าจอ activity_splash.xml

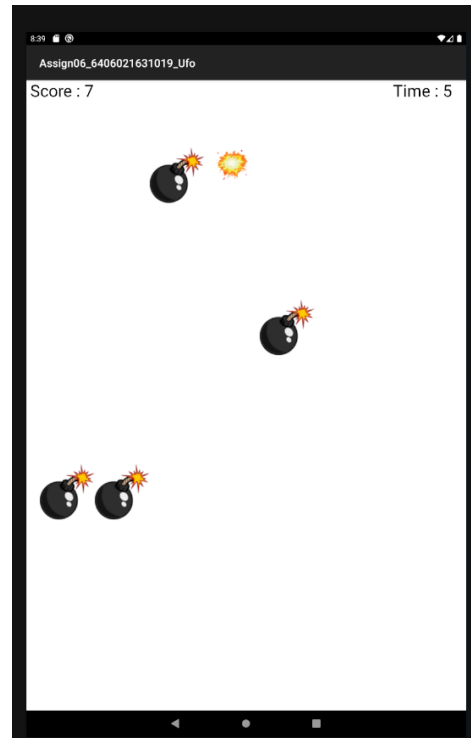
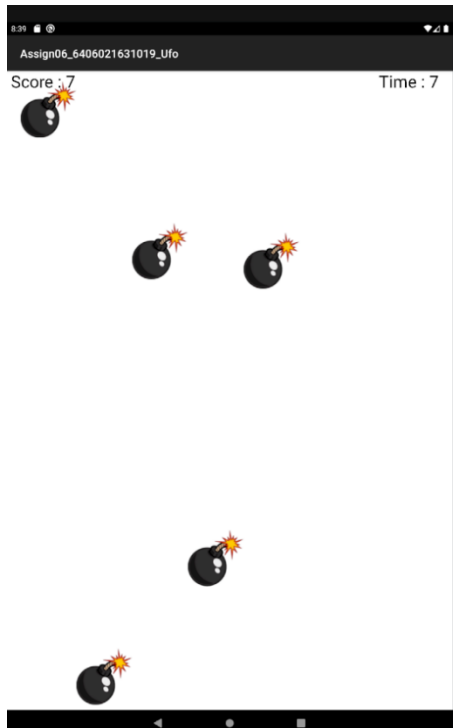


รูปที่ 1 แสดงหน้าจอแรกของแอปค้ำหน้าจอไว้ร วนาติ แล้วจึงเปลี่ยนไปเข้าหน้าเล่นเกม



รูปที่ 2 แสดงการหน้าจอเริ่มเล่นเกมของแอปพลิเคชันเป็นหน้ากราฟิก

เมื่อกรีกโดนลูกระเบิด ก็จะเปลี่ยนเอฟเฟคเป็นระเบิด(มีเสียงเอฟเฟค)



รูปที่ 3 แสดงการหน้าจอเมื่อเวลาหมด(Time Out!) และรอกดเพื่อเริ่มเล่นใหม่

