|  |  |
| --- | --- |
| **Lab 2: Can we know the pattern?**  **204453: Pattern Recognition**  **คำสั่ง:**  ให้นักศึกษาดาวน์โหลดไฟล์   1. อีมูเลเตอร์ Nestopia140bin.zip 2. รอม Punch-Out!! (J).zip   ทำการติดตั้งและทดสอบการทำงานให้เรียบร้อย  จากนั้นให้ปฏิบัติตามคำสั่ง ต่อไปนี้ | C:\Users\CHUMPHOL CMU\Pictures\pattern\Clip_2.jpg |

1. **ศึกษาวิธีการบังคับ Little Mac**

|  |
| --- |
| **,**  **.**  **Up**  **Right**  **Enter**  **Right Shift**  **Left**  **Down** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Up** -- plus press A or B to perform a blow to the head  **Down** -- block a punch (will sustain some damage), press down twice to duck  **Left** -- dodge left  **Right** -- dodge right  **Select** -- listen to Doc's advice / hold during rounds to revive health  **Start** -- uppercut (when you have a star)  **B** -- left punch, help Mac get up when he has been knocked down  **A** -- right punch |

1. **สังเกตและอธิบายรูปแบบการต่อยของนักมวย 3 คนแรก**

|  |  |
| --- | --- |
|  | * ก้าวไปทางขวา แล้วชก Uppercut ด้วยหมัดขวา * ชกหมัดซ้ายตรง |
|  | * สะบัดหน้า ชกหมัดกระทุ้งซ้าย * ก้มหมอบลง แล้วชก Uppercut ด้วยหมัดขวา |
|  | * ยักคิ้ว แล้วชกหมัดกระทุ้งซ้าย * ยักคิ้ว แล้วชก Uppercut ด้วยหมัดขวา * ท่าไม้ตาย คอมโบหมัดรัว |

1. จงออกแบบ AI การรู้จำแบบ ทัศนคติต่อผู้เล่น (Stance Towards Players) ในมุมมองของ ศัตรู (Enemy) พันธมิตร (Ally) หรือ ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด (Neutral) ให้นักศึกษาเลือกอธิบายอย่างน้อย 1 มุมมอง

โค้ช AI ที่เป็นพันธมิตร (Ally) ต่อผู้เล่น โดยจะยืนอยู่ข้างเวทีฝั่งผู้เล่น โค้ชจะให้คำแนะนำตะโกนบอกเป็นคำพูดว่าให้เตรียมหลบหรือให้โจมตีคู่ชกเมื่อผู้เล่นมีจังหวะ ถ้าหากผู้เล่นกำลังเสียเปรียบให้กับศัตรูที่เป็นคู่ชก โค้ชจะมอบไอเทมเครื่องดื่มที่ช่วยฟื้นฟูค่าพลังชีวิตของผู้เล่นในช่วงพักยก แต่ถ้าหากว่าผู้เล่นกำลังได้เปรียบอยู่ โค้ชจะชื่นชมและให้กำลังใจผู้เล่น

A picture containing text, cartoon, poster, screenshot

Description automatically generated