

นายณัฏฐพล ไพรรื่นรมย์ 6530300155 วิชา 03603112

Programming Fundamentals II หมู่ 801/831

อาจารย์ผู้สอน ผศ.ดร.กุลวดี สมบูรณ์วิวัฒน์ ปีการศึกษา 2565



GIKER SUPER SLIDE คืออะไร

• Giiker Super Slide เป็นหุ่นยนต์คิวบ์ที่มีรูปแบบเป็นสไลด์
และมาพร้อมกับเทคโนโลยี Bluetooth ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถส่ง
คำสั่งจากโทรศัพท์มือถือไปยังคิวบ์ได้อย่างสะควกและรวดเร็ว เพื่อช่วยให้
ผู้ใช้สามารถฝึกฝนทักษะในการแก้ปัญหา ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ การ
เพิ่มพลังในการคิดและการแก้ไขปัญหา และเพิ่มความสนุกสนานในการ
เล่นคิวบ์



GIKER SUPER SLIDE ประโยชน์ที่ได้

- พัฒนาทักษะความคิด
- ฝึกการแก้ไขปัญหา
- ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
- ส่งเสริมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
- สนุกสนานและน่าสนใจ



เหตุผลที่ทำโปรเจคนื้

เพราะชอบเกมเล่นเกมแนวนี้มาตั้งแต่ เด็กและอยากสร้างเกมแบบนี้ให้สะดวก ต่อการใช้งานมากขึ้นด้วย



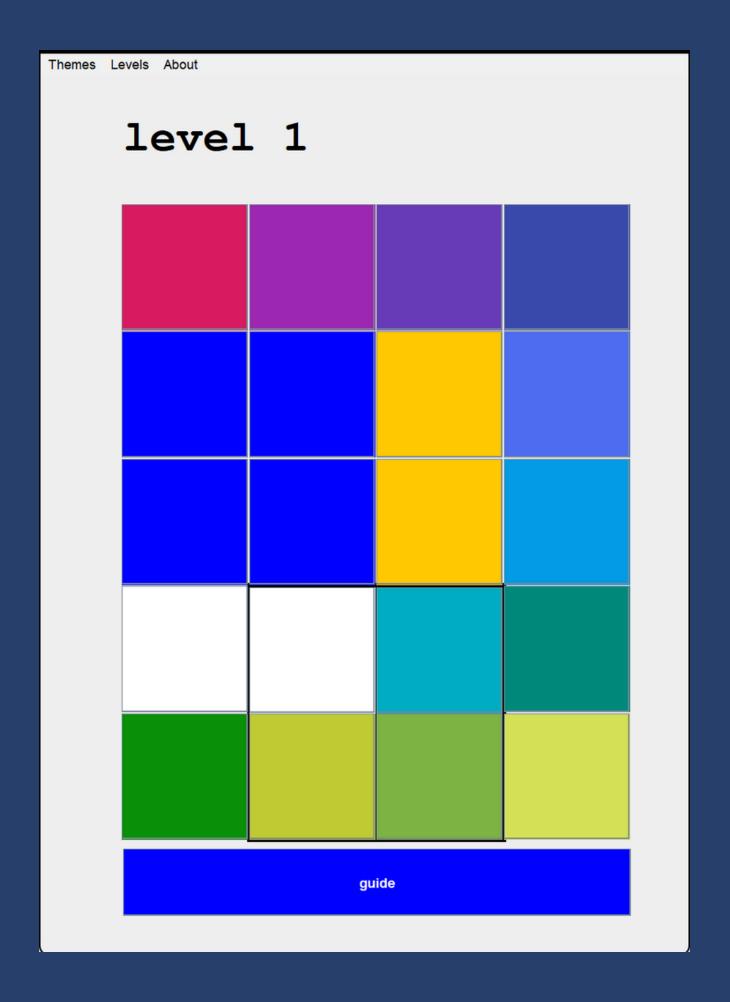
ข้อดีของการทำเป็นแอพ

คนส่วนใหญ่มักใช้เวลาส่วนใหญ่ จะอยู่กับหน้าจอคอมไม่ก็มือถือ เลยทำให้เข้าถึงได้ง่ายกว่า เพื่อเป็นการทำให้ giiker super slide นี้รู้จักอย่าง แพร่หลายมากขึ้น

ประหยัดรายจ่ายได้มากกว่า การซื้อเอง

UI

การออกแบบ UI
นั้นส่วนใหญ่นั้นจะเล่นกับรูปแบบสื
ของ GUI เป็นหลัก
สีขาวแทนช่องว่าง
สีน้ำเงินคือสิ่งที่เราต้องเลื่อนให้ไป
อยู่ในช่องสี่เหลี่ยม



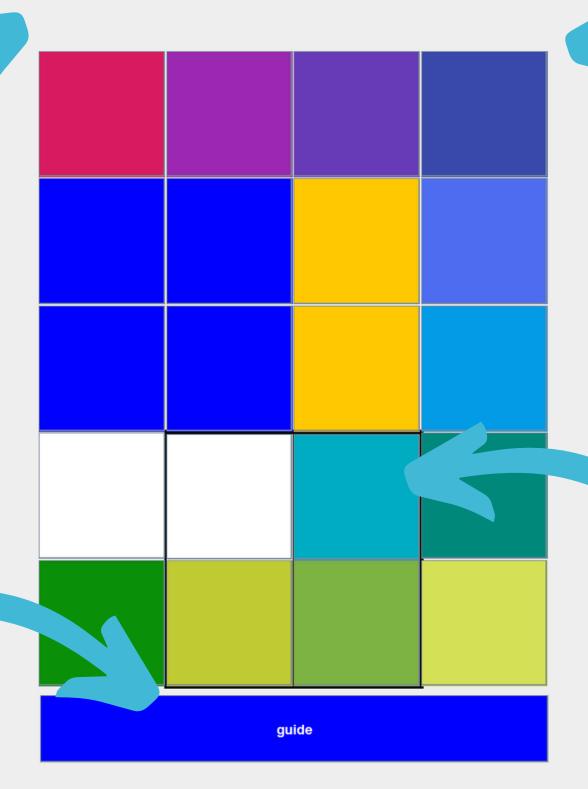
เมนูให้ปรับระดับต่างๆ

แสดง level ของเกม จะมีทั้งหมด 5 เลเวล

ปุ่มแสดงวิธีการเล่นของเกม

Themes Levels About

level 1



จะมีสีต่างๆมากมายโดยสี เหมือนกันจะขยับพร้อมกัน

ต้องขยับให้สีน้ำเงิน 4 ช่อง มาอยู่ตรงกรอบสี่เหลี่ยมนี้

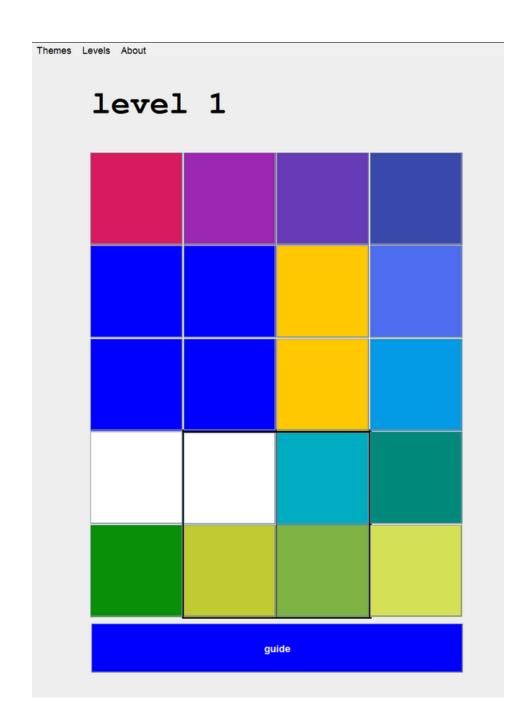


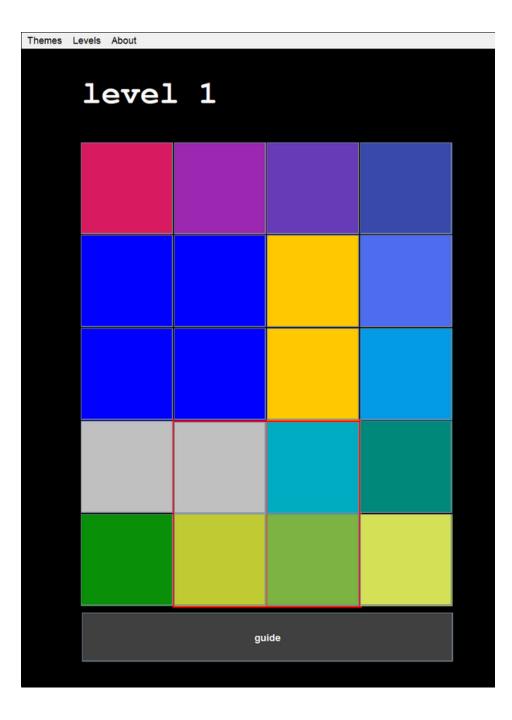




เลือก Themes

Light Dark



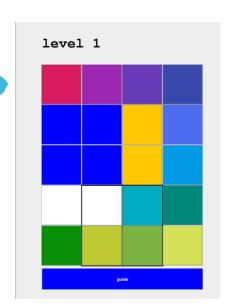




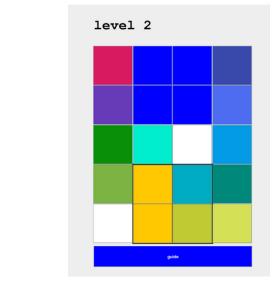




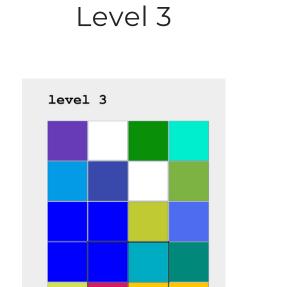
เลือก Level

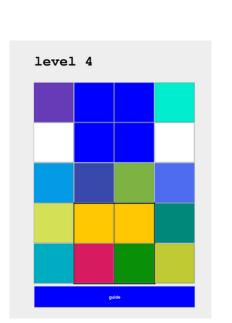


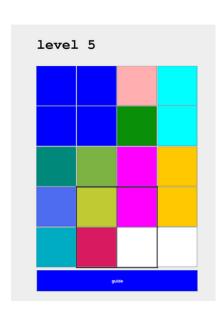
Level 1



Level 2







Level 4 Level 5

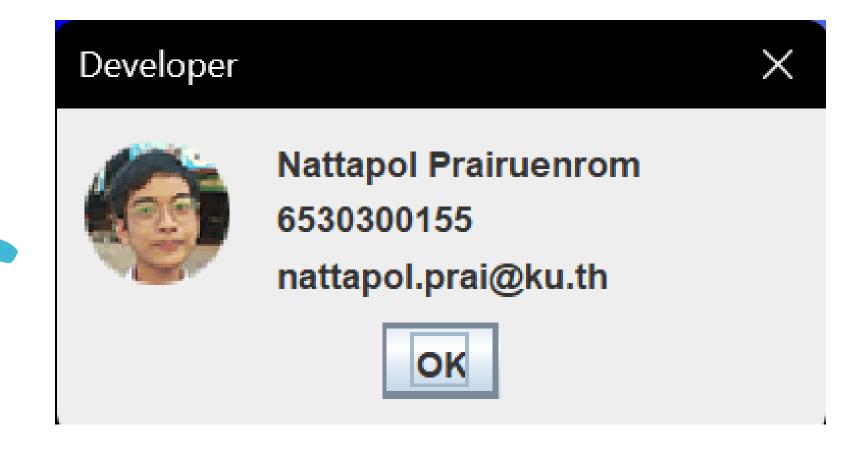






แสดงคนสร้าง

Developer



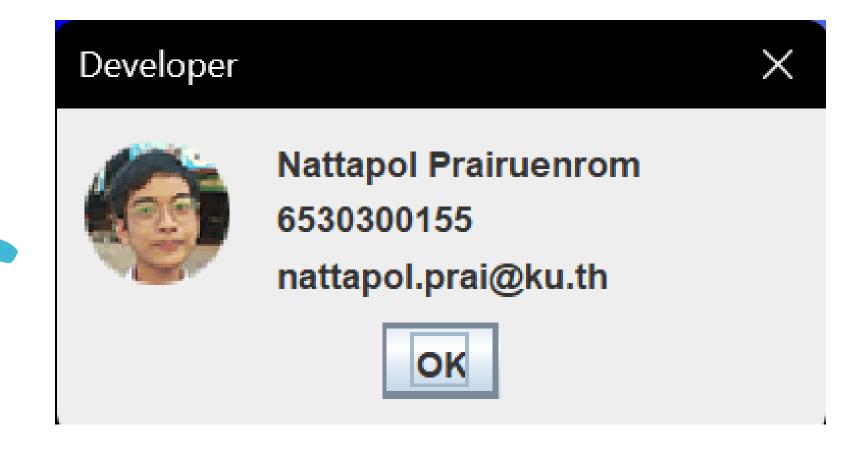






แสดงคนสร้าง

Developer



Themes Levels About level 1

ปุ่มแสดงวิธีการเล่น

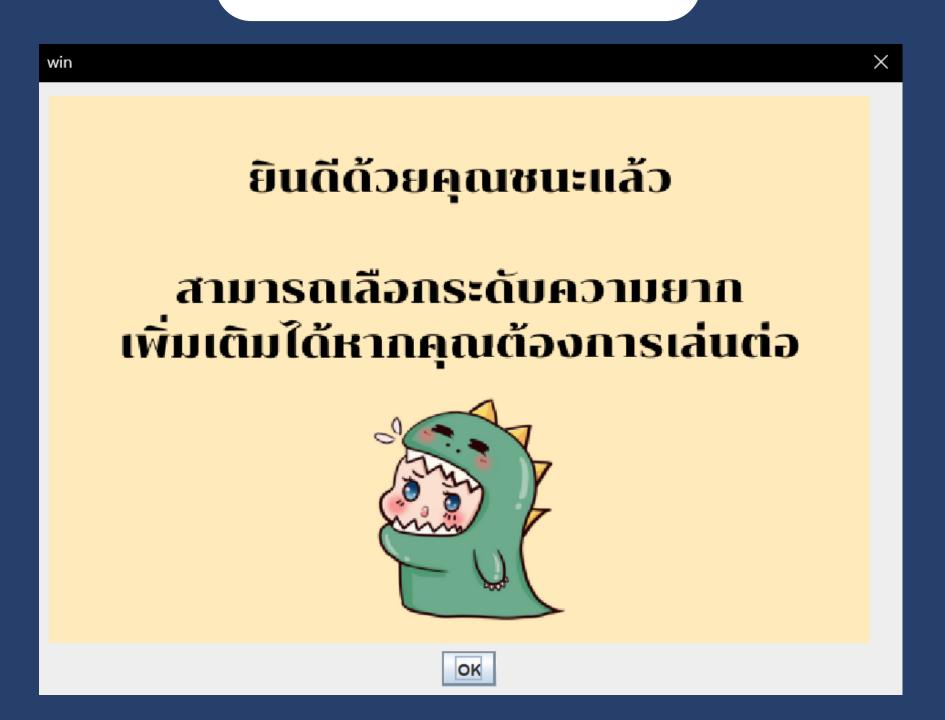
วิธีการเล่น Giiker Super Slide:

หาทางทำให้ปุ่มสี่เหลี่ยมสีน้ำเงินอันใหญ่ มาตรงกับพื้นที่ที่ได้จัดเตรียมไว้ โดยการเลื่อนปุ่มแต่ละปุ่มที่ให้มา และปุ่มที่มีสีเหมือนกันจะไปด้วยกันได้

ОК

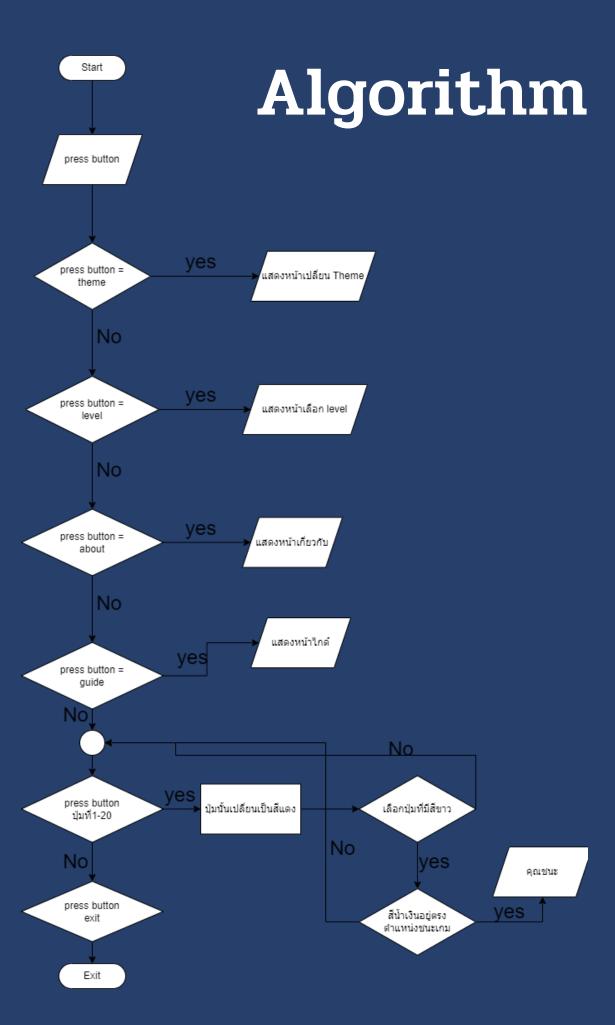


เมื่อชนะแล้ว



class diagram

```
game
~ iconwin : Icon
~ iconguide : Icon
~ Start : JLabel
~ finish2 : JPanel
~ finish : JPanel
~ next : JButton
~ base : JButton
~ ba : JButton
~ b20 : JButton
~ b19 : JButton
~ b18 : JButton
~ b17 : JButton
~ bl6 : JButton
                                                   setlevels
~ bl5 : JButton
~ bl4 : JButton
                                                   ~ hi : game
~ bl3 : JButton
~ bl2 : JButton
                                                   + setlevels()
~ bll : JButton
                                                    + setlevels(a : int, b : boolean)
~ bl0 : JButton
~ b9 : JButton
~ b8 : JButton
~ b7 : JButton
~ b6 : JButton
~ b5 : JButton
~ b4 : JButton
                                                     <<utility>> gameMain
~ b3 : JButton
~ b2 : JButton
                                                     + b : boolean
~ bl : JButton
                                                    <u> † 1v5 : game</u>
~ s : String
                                                    <u> + 1v4 : qame</u>
~ setsize : JLabel
                                                    <u> + 1v3 : game</u>
~ check : int
                                                    + 1v2 : game
~ i : int
                                                    + lvl : game
~ a20 : int
                                                    <u> + theme : boolean</u>
~ al9 : int
                                                    <u> + level_5 : MenuItem</u>
~ al8 : int
                                                    + level_4 : MenuItem
~ al7 : int
                                                    + level_3 : MenuItem
~ al6 : int
                                                    + level_2 : MenuItem
~ al5 : int
                                                    + level_1 : MenuItem
~ al4 : int
~ al3 : int
                                                    + about() : void
                                                    + main(args : String[]) : void
~ all : int
~ al0 : int
~ a9 : int
~ a8 : int
~ a7 : int
~ a6 : int
~ a5 : int
~ a4 : int
~ a3 : int
~ a2 : int
~ al : int
+ actionPerformed(e : ActionEvent) : void
```



นายณัฏฐพล ใพรรื่นรมย์ 6530300155

Github: https://github.com/Fourgame/projectGiikiler.git

Youtube: https://youtu.be/LzirayrFx8M