

**รายงาน**

**เรื่อง หัวข้อโครงงาน The First Chapter of Love**

Section 227E

**เสนอ**

**อาจารย์ สราวุธ ราษฎร์นิยม**

**จัดทำโดย**

**ณัฐชนนท์ ศิริมลพิวัฒน์      1670700044**

**จิรภัทร วัชรมูล      1670703162**

**อัศวินท์ เสรีบุษกร      1670703311**

**เมฆินทร์ ชันธวิชัย      1670703675**

**รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา**

**CS318 Object-Oriented Programming (For CS.)**

**คณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขา วิทยาการคอมพิวเตอร์**

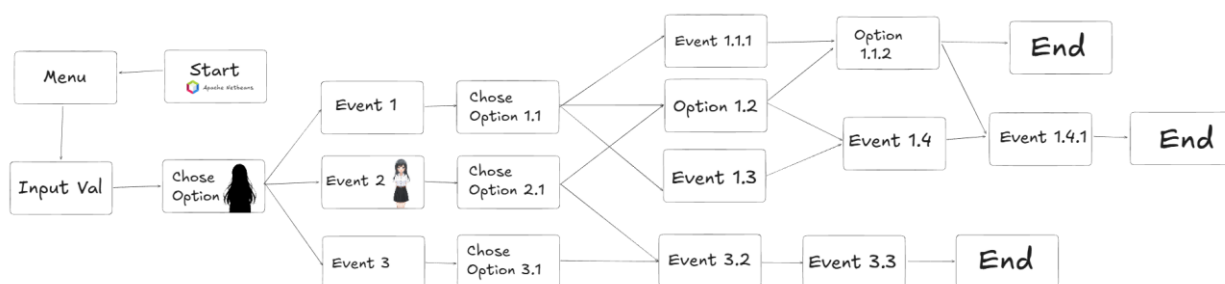
**มหาวิทยาลัย กรุงเทพ**

## เอกสารนำเสนอโครงงาน

### 1. ระบบ : เกมแนว Visual Novel

#### ♥ The First Chapter of love

##### 1.1 แผนผังการทำงานระบบ The First Chapter of love



Beta Visual Novel Concept



## MENU

Setting

Skip

Script

## STATUS

Himiko's

## Relationship

Distrust

Concept

Alpha Test

# Himiko's

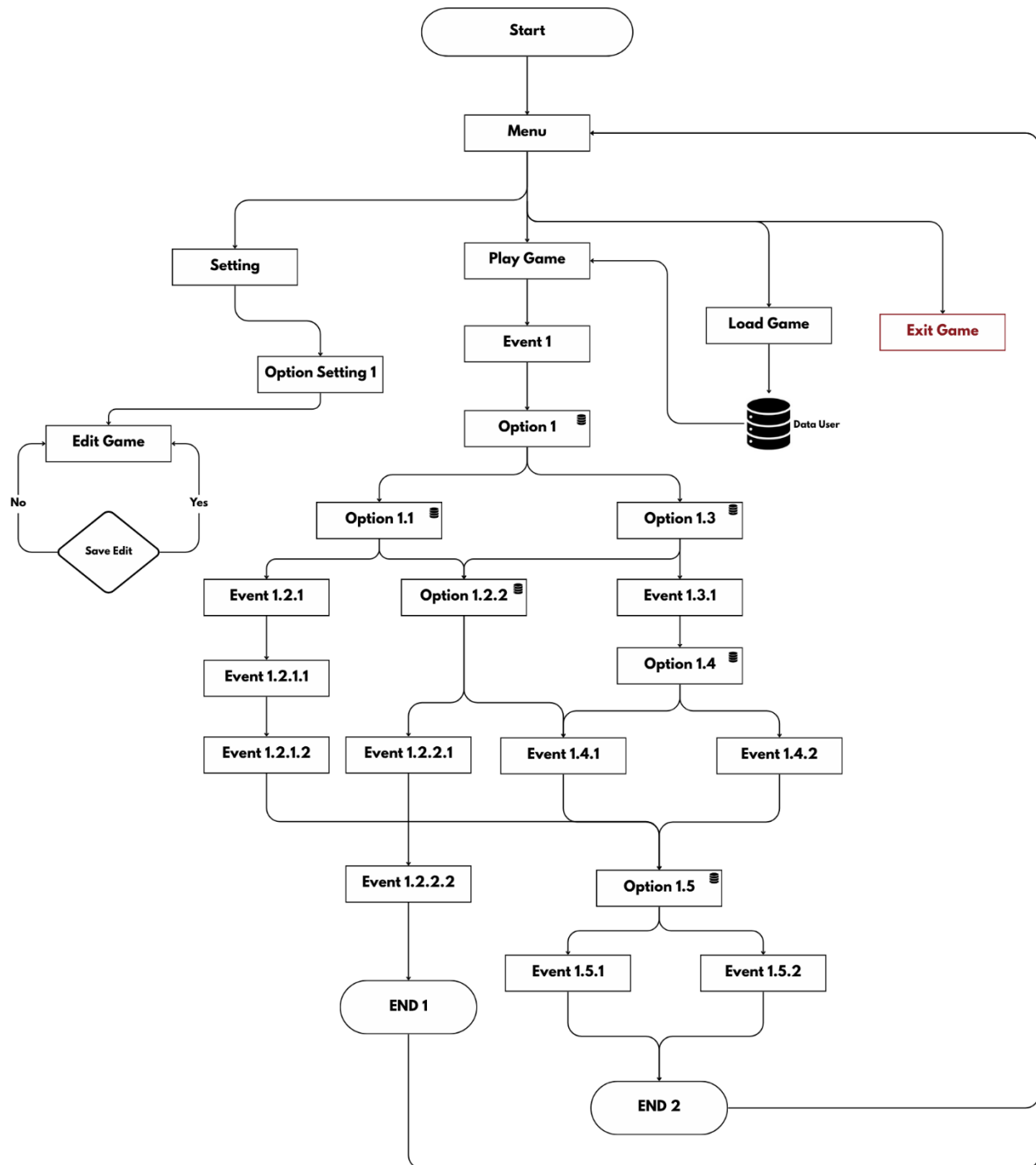
"Um... is this seat... taken?"

"Ah... Oh ! No ! It's empty ! "

" Umm... nope "

" ignore "

## 2. Flowchart : การทำงานของระบบ(เกม)



## 2.1 Flowchart : อธิบายการทำงานของระบบ(เกม)

2.1.1 เริ่มที่หน้า Menu ซึ่งมี 4 ตัวเลือกหลัก: **Setting** (ตั้งค่า), **Load Game** (โหลดเกม), **Exit Game** (ออกเกม), และ **Play Game** (เล่นเกม)

2.1.2 เมื่อเลือก **Play Game** (หรือ **Load Game**) ผู้เล่นจะเข้าสู่เนื้อเรื่อง ซึ่งประกอบด้วย เหตุการณ์ และ ตัวเลือก การตัดสินใจของผู้เล่นจะนำไปสู่เส้นเรื่องที่แตกต่างกัน

2.1.3 เกมนี้มีฉากจบ 2 แบบหลักๆ คือ **END 1** และ **END 2** นอกจากนี้ยังมีเส้นทางหนึ่งที่พาผู้เล่น กลับไปที่ **Menu** (อาจเป็น Game Over)

2.1.4 เมื่อเกมดำเนินไปถึงฉากจบ (END 1 หรือ 2) โปรแกรมจะวนกลับไป **Menu** เสมอ เพื่อให้ผู้เล่น สามารถเริ่มเล่นใหม่ได้

### 3. ความต้องการของระบบ(เกม)

3.1 [ระบบ Main Menu] ผู้เล่นสามารถเริ่มเกมใหม่(New Game) เล่นต่อ(Continue) ตั้งค่า(Setting) และออกจากเกม(Exit) ได้จากเมนูหลัก

3.2 (ระบบ Display) ระบบสามารถแสดงภาพพื้นหลังภาพตัวละครและกล่องข้อความที่มีชื่อตัวละครได้

3.3 (ระบบ Skip) ผู้เล่นสามารถคลิกเพื่ออ่านบทสนทนาถัดไป และสามารถกดปุ่ม เพื่อข้ามเนื้อเรื่องได้

3.4 (ระบบ Choices) เมื่อถึงจุดตัดสินใจ ระบบจะแสดงปุ่มตัวเลือกให้ผู้เล่น และรอให้ผู้เล่นทำการเลือก

3.5 (ระบบ Choice-based) ตัวเลือกที่ผู้เล่นเลือก จะต้องส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของเนื้อเรื่อง หรือค่าความสัมพันธ์

3.6 (ระบบ Status) ระบบสามารถแสดงค่าสถานะของตัวละคร เช่น ค่าความสัมพันธ์ให้ผู้เล่นเห็นได้

3.7 (ระบบ Dialogue) ผู้เล่นสามารถย้อนดูบทสนทนาที่ผ่านมาได้

## 4. มี 5 หน้าจอหลัก ดังนี้

### 4.1 หน้าจอเมนูหลัก (Main Menu)

มีปุ่มสำหรับให้ผู้เล่นเลือก เริ่มเกมใหม่, เล่นต่อ (โหลดเกม), ตั้งค่า, หรือออกจากเกม

### 4.2 หน้าจอเล่นเกม (In-Game)

เป็นหน้าจอหลักที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง ประกอบด้วย ภาพพื้นหลัง, ภาพตัวละคร, กล่องข้อความ และ ปุ่มตัวเลือก (เมื่อถึงฉากตัดสินใจ)

### 4.3 หน้าจอตั้งค่า (Settings)

สำหรับปรับแต่งค่าต่างๆ เช่น ระดับเสียงเพลง (BGM), ระดับเสียงเอฟเฟกต์ (SFX)

### 4.4 หน้าจอบันทึก/โหลดเกม (Save/Load)

แสดงช่อง (Slots) สำหรับให้ผู้เล่นบันทึกความคืบหน้า หรือโหลดเกมจากจุดที่เคยบันทึกไว้

### 4.5 หน้าจอสถานะ (Status)

ใช้แสดงข้อมูลของเกม เช่น ค่าความสัมพันธ์กับตัวละครต่างๆ