**Monkey – Trio**

**วิชา Computer Programming**

**จัดทำโดย**

**ธนัญญา ธำรงธัญวงศ์ รหัสนักศึกษา 57070048  
ธนาภา ธำรงธัญวงศ์ รหัสนักศึกษา 57070049  
ธาราทิพย์ มาลัยมาลย์ รหัสนักศึกษา 57070054  
ปวริศา ทองเงิน รหัสนักศึกษา 57070068  
ภฤศ วิบูลฤทธิ์ รหัสนักศึกษา57070085**

**เสนอ**

**ผศ.ดร. กิติ์สุชาต พสุภา**

**โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Computer Programming  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557**

**บทคัดย่อ**

“Monkey-Trio” เป็นเกมประเภทฝึกสมอง การสังเกต และความเร็ว ลักษณะของเกมคือมีลิงอยู่สามตัว ได้แก่ ลิงสีชมพู ลิงสีฟ้า และลิงสีม่วง แต่ละตัวจะทำท่าทางไม่เหมือนกันคือ ปิดหู ปิดตา และปิดปาก ตามลำดับ โดยจะมีรูปลิงต้นแบบมาให้ และให้เลือก ลิงหนึ่งตัวจากทั้งหมดสามตัว ทั้งนี้ ทั้งรูปร่างของลิงและสีของลิงจะต้องเหมือนกับรูปลิงต้นแบบที่ให้มา ถ้าไม่มีตัวใดเหมือน ให้เลือกลิงตัวที่ทั้งรูปร่างและสีไม่ตรงกับลิงต้นแบบที่ให้มา ระยะเวลาในการเล่นเกมคือ 30 วินาที โดยหน้าต่างเกมจะแสดงผล ทั้งเวลาที่เหลืออยู่และคะแนนรวมจะแสดงขณะที่เล่นเกมอยู่และเมื่อเกมจบลง ก็จะแสดงคะแนนรวมทั้งหมดอีกครั้งหนึ่ง

**สารบัญ**

**หน้า**

**บทคัดย่อ (...)**

**สารบัญ (...)**

**บทที่ 1 : บทนำ** 1.1 ที่มาและความสำคัญ  
 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน  
 1.3 ขอบเขตของโครงงาน

**บทที่ 2 : โครงสร้างของโปรแกรม** 2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเขียน  
 2.2 โครงสร้างของโปรแกรม  
 2.2.1 การเขียนผังงาน  
 2.2.2 ฟังก์ชั่นที่ใช้เป็นส่วนประกอบ  
 2.3 วิธีการใช้โปรแกรม

**บทที่ 3 : บทสรุป** 3.1 ผลที่ได้รับ  
 3.2 ข้อดีและข้อเสีย  
 3.3 ความน่าสนใจของโครงงาน

**ภาคผนวก**

**บทที่ 1**

**บทนำ**

**1.1 ที่มาและความสำคัญ**

ในปัจจุบันเกมต่างๆถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความบันเทิงหลากหลายรูปแบบ มีทั้งเกมที่ให้ความรู้ ให้ความสนุกสนาน เกมที่ให้การวางแผน หรือเกมเพื่อพัฒนาความคิดด้วย ผู้จัดทำจึงพัฒนาเกม monkey trio ขึ้นมา เพื่อฝึกสมอง และ ความตื่นเต้นที่ต้องแข่งกับเวลา

**1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน**

เพื่อพัฒนาสมอง ฝึกการสังเกต และความเร็ว และได้ความสนุกสนาน

**1.3 ขอบเขตของโครงงาน**

พัฒนาเกมเพื่อฝึกสมอง การสังเกต และความเร็ว และต้องมีรูปแบบเกมที่น่าเล่นด้วย โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาเกมได้แก่ โปรแกรม CodeBlocks version 13.12 โปรแกรม Raptor โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2014 โปรแกรม Adobe Photoshop CC 2014

**บทที่ 2**

**โครงสร้างของโปรแกรม**

**2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเขียน**

โปรแกรม CodeBlocks version 13.12

รูปภาพพพพพ+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++

**2.2 โครงสร้างของโปรแกรม**

2.2.1 การเขียนผังงาน อธิบาย++++++++++++++++++++++++++++

2.2.2 ฟังก์ชันที่ใช้เป็นส่วนประกอบ อธิยาย++++++++++++++++++++

**2.3 วิธีการใช้โปรแกรม**

อธิบาย+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++

**บทที่ 3**

**บทสรุป**

**3.1 ผลที่ได้รับ**

**3.2 ข้อดีและข้อเสีย**

ข้อดี คือ หน้าเกมเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน

ข้อเสีย คือ

**3.3** **ความน่าสนใจของงาน**

**ภาคผนวก**