

**รายงาน**

**เรื่อง Project OOP (Slide man)**

**เสนอ**

**สถิตย์ ประสมพันธ์**

**จัดทำโดย**

**นายศักรินทร์ สิมมา**

**เลขประจำตัว 6204062620119 สาขา CS**

**คณะ วิทยาศาสตร์ประยุกต์**

**ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563**

**บทนำ**

**ที่มาและความสำคัญของโปรเจ็ค**

**ประเภทของโครงการ**

**ประโยชน์**

**ขอบเขตของโครงการ**

**ส่วนการพัฒนา**

**เนื้อเรื่องย่อ**

เกมส์นี้มีชื่อว่า “Slide man” ซึ่งเป็นเกมส์เล่นผ่านด่าน โดยเนื้อเรื่องหลัก คือ มีชายหญิงอยู่คู่นึงซึ่งอาศัยอยู่ในเกาะที่ห่างไกลจากโลกภายนอก ซึ่งชายคนนั่นคือ Slide man และหญิงสาวของเขา มีอยู่วันนึงได้มีโจรสลัดแล่นเรือเข้ามาที่เกาะของเขา และได้ลักพาตัวเจ้าหญิงของ Slide man ไป จึงทำให้ Slide man ต้องออกตามหาหญิงสาวของเขาที่ถูกลักพาตัวไป

**วิธีการเล่น**

ใช้ปุ่ม W A S D เพื่อบังคับตัวละครเดินไปซ้ายขวาหรือขึ้นข้างบนและลงข้างล่าง

ใช้ปุ่ม Spacebar ในการใช้ดาบโจมตี

**คลาสไดอะแกรม**

**รูปแบบการพัฒนา**

เป็น Application

**อธิบายส่วนของโปรแกรมที่มี**

Constructor

Encapsulation

Composition

Polymorphism

Abstract

Inheritance

**หน้าจอ GUI อธิบายส่วนประกอบของ GUI โครงสร้างของ GUI ประกอบด้วย Component อะไรบ้าง**

**อธิบาย Event handling ที่มีในหน้าจอ**

**อธิบายอัลกอริทึมที่สำคัญในโปรแกรม**

**สรุป**

**ปัญหาที่พบระหว่างพัฒนา**

**จุดเด่นของโปรแกรมที่ไม่เหมือนใคร**

**คำแนะนำสำหรับผู้สอนที่อยากให้อธิบาย หรือที่เรียนแล้วไม่เข้าใจ หรืออยากให้เพิ่มสำหรับน้อง ๆ รุ่นต่อไป**

**\*\*\*\*\*ทำ jar file+ Source code + document และ Upload code ทั้งหมดขึ้น Github ส่วน document ให้ส่งในคลาสรูมซึ่งจะสร้างลิงค์ให้ต่อไป\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***