

**รายงาน**

**เรื่อง** **Running Dino!**

**สมาชิกกลุ่ม**

**นายกิตติวัชร เอี่ยมกิจการ รหัสนักศึกษา 61070017**

**นางสาวชญานี คำเจริญ รหัสนักศึกษา 61070030**

**นางสาวชรินรัตน์ บูรณะพิสิฐ รหัสนักศึกษา 61070037**

**นายภัทรนันท์ เรืองชนา รหัสนักศึกษา 61070156**

**นางสาวภาวินี ทองบ่อ รหัสนักศึกษา 61070163**

**นักศึกษาชั้นปีที่ 2**

**เสนอ**

**ดร. สุพัณณดา โชติพันธ์**

**ดร. ธราวิเชษฐ์ ธิติจรูญโรจน์**

**รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Object Oriented Programming รหัสวิชา 06016317**

**ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562**

**คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (ภาคปกติ)**

**สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง**

**คำนำ**

รายงานเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา object oriented programming รหัสวิชา 06016317 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (ภาคปกติ) โดยมีจุดประสงค์เพื่อบอกรายละเอียดของเกม Running Dino! ที่พัฒนามาจากภาษา Java ในรูปแบบของ object oriented programming โดยในรายงานนั้นประกอบด้วยบทคัดย่อ, วัตถุประสงค์และประโยชน์ที่ได้รับ, ไดอะแกรมทั้งหมดของเกม และรายละเอียดเกี่ยวกับการทำงานใน Class ต่าง ๆ

คณะผู้จัดทำหวังว่ารายงานเล่มนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้อ่าน หากมีข้อแนะนำหรือข้อผิดพลาดประการใด คณะผู้จัดทำขอน้อมรับไว้และขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

22 พฤศจิกายน 2562

**สารบัญ**

**เรื่อง หน้า**

คำนำ ก

สารบัญ ข

บทคัดย่อ 1

วัตถุประสงค์ 1

ประโยชน์ที่ได้รับ 2

คลาสไดอาแกรม 3

**คำอธิบาย Attribute และ Method**

หน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่ม

บรรณานุกรม ค

**บทคัดย่อ**

ในปัจจุบันนั้นมีเกมเพิ่มขึ้นมากมายหลากหลายประเภท ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ตามความต้องการ ทั้งเกมในรูปแบบออนไลน์ที่สามารถเล่นร่วมกับผู้อื่น และเกมในรูปแบบออฟไลน์ที่ไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ เกมนั้นเริ่มมีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น เกมไดโนเสาร์กระโดดผ่านสิ่งกีดขวาง ที่มักปรากฏขึ้นบนเบราว์เซอร์เมื่อไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต แต่เมื่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตกลับมาใช้งานได้ปกติแล้ว ผู้ใช้งานก็ยังคงเล่นเกมนี้อยู่ เพราะเกมไดโนเสาร์กระโดดผ่านสิ่งกีดขวางนั้นเป็นเกมที่ให้ความเพลิดเพลินและฝึกสมาธิได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นกลุ่มของพวกเราจึงมีแนวคิดที่อยากจะพัฒนาเกมไดโนเสาร์กระโดดนี้ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยมีชื่อเกมว่า “Running Dino!” ซึ่งตัวเกมนั้นพัฒนาด้วยภาษา Java ในรูปแบบของ Object Oriented Programming และตัวเกมอยู่ในรูปแบบของ Endless Game หรือเกมที่ไม่มีจุดสิ้นสุดในการเล่น นอกจากนี้ยังมีดีไซน์ที่น่ารักสดใส มีฟังก์ชั่นที่ใช้งานง่าย สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย ให้ความเพลิดเพลินในการเล่น และเป็นเกมในแบบออฟไลน์ โดยในตัวเกมจะให้เราสวมบทบาทเป็นไดโนเสาร์ที่กำลังวิ่งหนีอุกกาบาตจากนอกโลกและหลบสิ่งกีดขวางข้างหน้าไปด้วย มีฉากที่เปลี่ยนไปตามคะแนนที่กำหนด มี HP ที่เมื่อโดนสิ่งกีดขวางก็จะลดลงไปเรื่อย ๆ และมี Score ไว้เก็บคะแนนของผู้เล่นที่เล่นได้มากที่สุด ดังนั้นผู้เล่นจึงสามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นเพื่อแข่งกันว่าใครมีคะแนนมากกว่ากันได้ และเป็นเกมที่ฝึกสมาธิได้เป็นอย่างดี

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อสร้างความสนุกสนานและความเพลิดเพลินให้แก่ผู้เล่น
2. เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์สูงสุด
3. เพื่อฝึกหลักการเขียน Object Oriented Programming
4. เพื่อฝึกพื้นฐานการเขียนภาษา Java

**ประโยชน์ที่ได้รับ**

1. ได้รับความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน
2. ได้ฝึกสมาธิมากยิ่งขึ้น ทำให้มีความจดจ่อกับสิ่งที่ทำอยู่ได้มากยิ่งขึ้น
3. ได้เรียนรู้วิธีการสร้างและพัฒนาเกมโดยใช้ Object Oriented Programming ด้วยภาษา Java
4. ได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น
5. ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์สูงสุด

**คลาสไดอาแกรม**

(รูปอยู่ในไฟล์ชื่อ ไดอาแกรมค้าบ แนะนำว่าทำแต่ละคลาสให้เสร็จก่อนแล้วครอปเป็นรูปไป เพราะถ้าเอาตารางมาใส่เลยมันจะทับกันแล้วจะมีปัญหามาก ๆ)

**คำอธิบาย Attribute และ Method**

**Class : StartWindow**

**Attribute :**

* **SCREEN\_WIDTH : ตัวแปรเก็บขนาดความกว้างหน้าจอของหน้าใส่ชื่อ**
* **name : ตัวแปรเก็บชื่อที่กรอกเข้ามา**
* **gameWindow : Object ของ JFrame ของเกม**
* **sp : JPanel สำหรับรองรับปุ่มบนหน้าจอ**
* **lb : JLabel ใส่ข้อความให้ user รู้ว่าต้องใส่ชื่อ**
* **n : JTextField ช่องใส่ชื่อ**
* **start : JButton ปุ่มเข้าหน้าเริ่มเกม**
* **screenSize : ตัวแปรสำหรับเรียกดูขนาดของหน้าจอ (ความสูง ความกว้าง หน้าจอcomputer)**

**Method :**

* **StartWindow() :**

สร้างหน้าจอJFrame ของหน้าใส่ชื่อ หลังจากนั้น add ActionListener ให้ปุ่ม start และ add KeyListener ให้ JTextField เพื่อรับการกด spacebar , enter ให้ปิดหน้าจอนี้ และ เปิดหน้าจอเริ่มเกม

* **startPage() :**

เปิดการมองเห็นของหน้าจอนี้

* **main(String ares[]) :**

สร้าง Object ของclass นี้และสั่งใช้ startPage()

* **actionPerformed(ActionEvent e) :**

รับการทำงานจากปุ่ม start เพื่อปิดหน้านี้ แล เปิดหน้าเริ่มเกม