



รายงาน

เรื่อง game go-fish

เสนอ

ผศ. ธนา หงษ์สุวรรณ

จัดทำโดย

นายเกรียงศักดิ์ ขวลิทธิพากร

รหัส 60010097

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา

01076009 Computer Organization and Assembly Language

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คำนำ

รายงานเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Computer Organization and Assembly Language รหัสวิชา 01076009 มีจุดประสงค์เพื่อการศึกษาความรู้เกี่ยวกับการเขียนภาษา Assembly ซึ่งรายงาน มีเนื้อหาของการเขียนโปรแกรม game go-fish เป็นเกมไพ่รูปแบบหนึ่ง

เอกสารฉบับนี้แบ่งเนื้อหาเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 เป็นแนวคิด และอัลกอริทึมของโปรแกรม, ส่วนที่ 2 เป็น Test Report ประกอบไปด้วย ข้อมูลที่ใช้ในการทดสอบ (test case), และ ผลการทดสอบ

ทางคณะผู้จัดทำหวังว่ารายงานเรื่อง game go-fish เล่มนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษา ไม่มากก็น้อย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ทางคณะผู้จัดทำขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

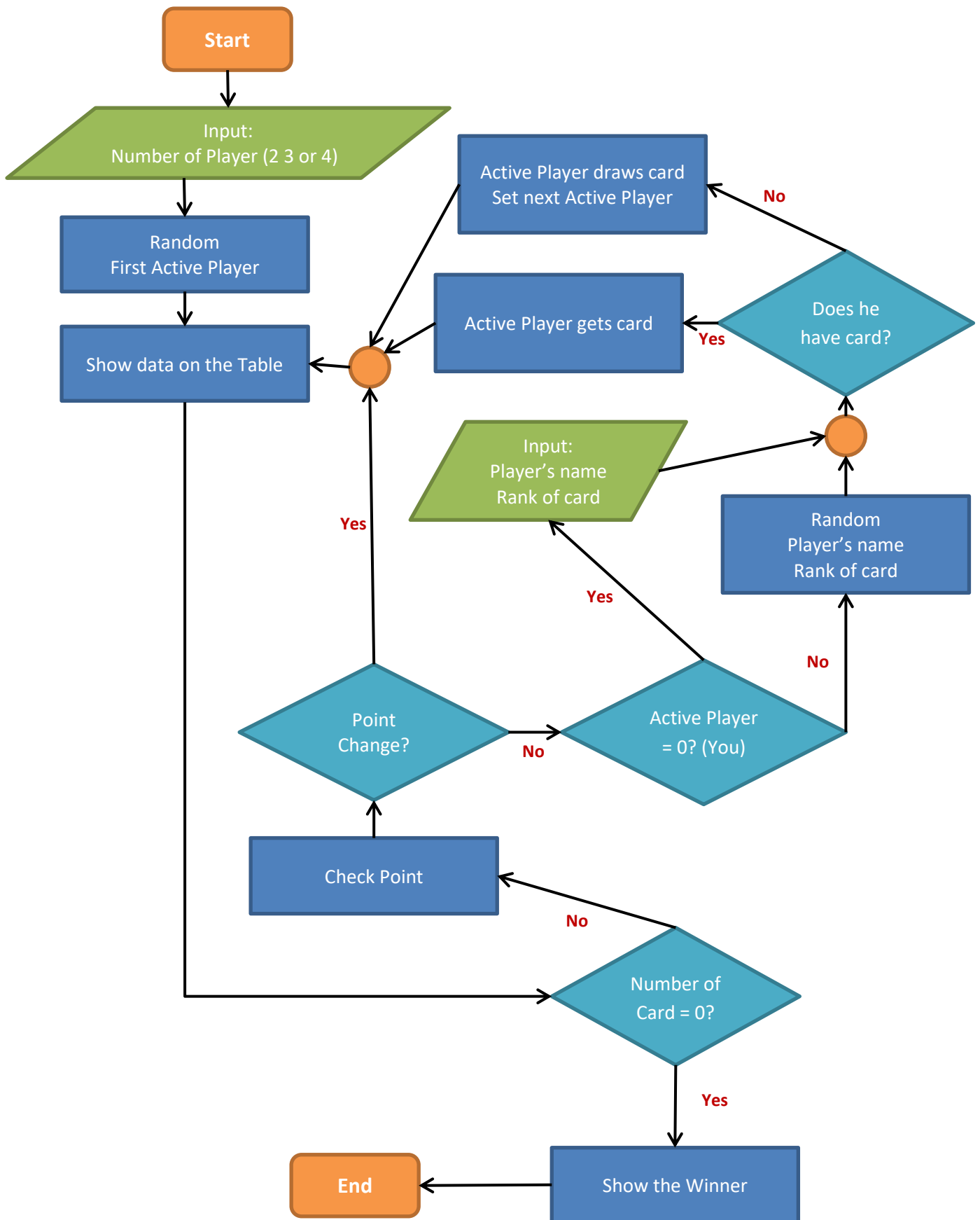
ผู้จัดทำ

แนวคิด และอัลกอริทึมของโปรแกรม

โปรแกรม game go-fish เป็นโปรแกรมเกมไพ่รูปแบบหนึ่ง สามารถเล่นได้ 2 ถึง 4 คน โดยมีกติกาการเล่นดังนี้

1. ก่อนเริ่มเกม แจกไพ่ให้ผู้เล่นเกมทุกคน และสุ่มหาผู้เล่นคนแรก (Active player) โดย
 - ถ้าเล่น 2 คน แจกคนละ 7 ใบ
 - ถ้าเล่น 3 คน แจกคนละ 6 ใบ
 - ถ้าเล่น 4 คน แจกคนละ 5 ใบ
2. เมื่อเริ่มเกม ผู้เล่นที่เป็น Active player จะสุ่มถาม (Asking) หมายเลขของไพ่จากในมือของผู้เล่นคนอื่น โดยหมายเลขที่ถามได้ ต้องเป็นหมายเลขที่มีอยู่ในมือเท่านั้น
3. ถ้าผู้เล่นที่ถูกถามมีไพ่นั้น ผู้เล่นคนนั้นต้องให้ไพ่ที่มีหมายเลขนั้นทั้งหมดแก่ Active player และ Active player จะสามารถ Asking ได้อีกครั้ง
4. ถ้าผู้เล่นที่ถูกถามไม่มีไพ่นั้น ผู้เล่นคนนั้นจะพูดว่า “Go Fish” (Fishing) หมายความว่าให้ Active player จั่วไพ่จากกองกลาง และผู้เล่นคนถัดไปจะเป็น Active player แทน
5. ถ้าผู้เล่นสามารถเก็บไพ่หมายเลขเดียวกันได้ครบ 4 ใบ ทั้งไพ่นั้น และจะได้ Point 1 คะแนน
6. ถ้าผู้เล่นไม่มีไพ่เหลือในมือ ให้จั่วไพ่จากกองกลาง 5 ใบ หรือตามจำนวนที่เหลือในกองกลาง ถ้ากองกลางเหลือน้อยกว่า 5 ใบ
7. เกมจะจบเมื่อไพ่ในกองกลาง และในมือของผู้เล่นทุกคนหมด และผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

Flowchart



Test Report

Test ID	Test Case	Expected Result	Actual Result	Test Result
TA-0001	กรอกจำนวนผู้เล่นด้วยเลข 2 3 หรือ 4	เริ่มเกม แสดงข้อมูล Table	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0002	กรอกจำนวนผู้เล่นด้วยค่าอื่นๆ ที่ไม่ใช่ 2 3 หรือ 4	แสดง Error และออกจากโปรแกรม	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0003	เมื่อถึงรอบของผู้เล่น (Your turn) กรอกชื่อผู้เล่นถูกต้อง	แสดงผล ให้กรอก หมายเลขไฟ	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0004	เมื่อถึงรอบของผู้เล่น (Your turn) กรอกชื่อผู้เล่นไม่ถูกต้อง	แสดง Error และให้กรอกชื่อผู้เล่นใหม่	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0005	กรอก หมายเลขไฟไม่ถูกต้อง	แสดง Error และให้กรอก หมายเลขไฟใหม่	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0006	กรอก หมายเลขไฟที่ไม่มีในมือของผู้เล่น	แสดง Error และให้กรอก หมายเลขไฟใหม่	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0007	กรอก หมายเลขไฟถูกต้อง และ ผู้เล่นที่ถูกถามมีไฟเลขนั้น	เพิ่มไฟหมายเลขนั้นในมือ และ ลดไฟของผู้ที่ถูกถาม	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0008	กรอก หมายเลขไฟถูกต้อง และ ผู้เล่นที่ถูกถามไม่มีไฟเลขนั้น	เพิ่มไฟจากการจั่ว และให้ผู้เล่นคนถัดไปเป็น Active Player	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0009	เมื่อถูกถามแล้วมีไฟ	เอาไฟเลขที่ถูกถามออก และเพิ่มในมือของผู้ที่ถูกถาม	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0010	มีไฟหมายเลขเดียวกันในมือ 4 ใบ	เอาไฟเลขนั้นออก และเพิ่ม Point 1 คะแนน	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass
TA-0011	เมื่อไฟในกองกลางและผู้เล่นทุกคนเป็น 0	จบเกม แสดงผลผู้ชนะ	ได้ตามผลลัพธ์ที่คาดหวัง	Pass