

GHOST ROOM



บทคัดย่อ

โครงการในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์จัดทำเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับเด็กในช่วงปีต่อไป

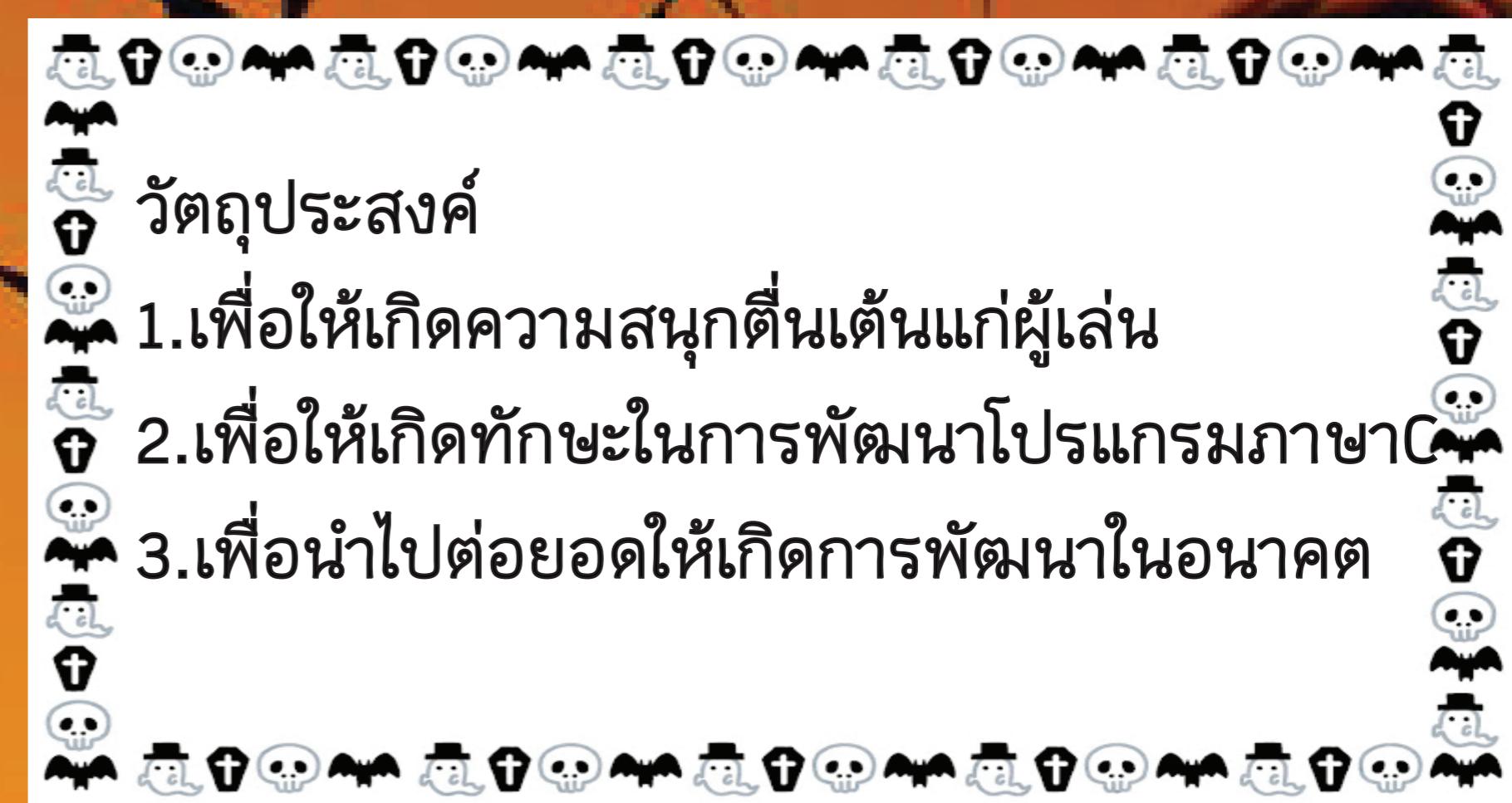
เพื่อนำความรู้ที่ได้รับมาพัฒนาและประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ และเพื่อให้เกิดความสนุกเพลิดเพลินต่อผู้ใช้งานหรือผู้เล่น

ในการจัดทำครั้งนี้ทางกลุ่มผู้จัดทำได้ทำเกมแนวสยองขวัญ สีสัน แบบวิชาโนเวล โดยใช้ภาษาอังกฤษในการพัฒนาโครงการนี้ โดยโครงการนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากเกมแนวสยองขวัญแบบวิชาโนเวล หลายเกมเช่น Corpse party และ Danganronpa และอื่นๆ

โครงการนี้จะมีลักษณะเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเลือกรายการทำของหัวละครได้

โดยแต่ละหัวเรื่องของผู้เล่นจะส่งผลถึงตอนจบของเกม

และเปรียบเสมือนกับการซ่านพิษยายน 1 เล่ม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนุก และศึกษาด้วยตนเอง

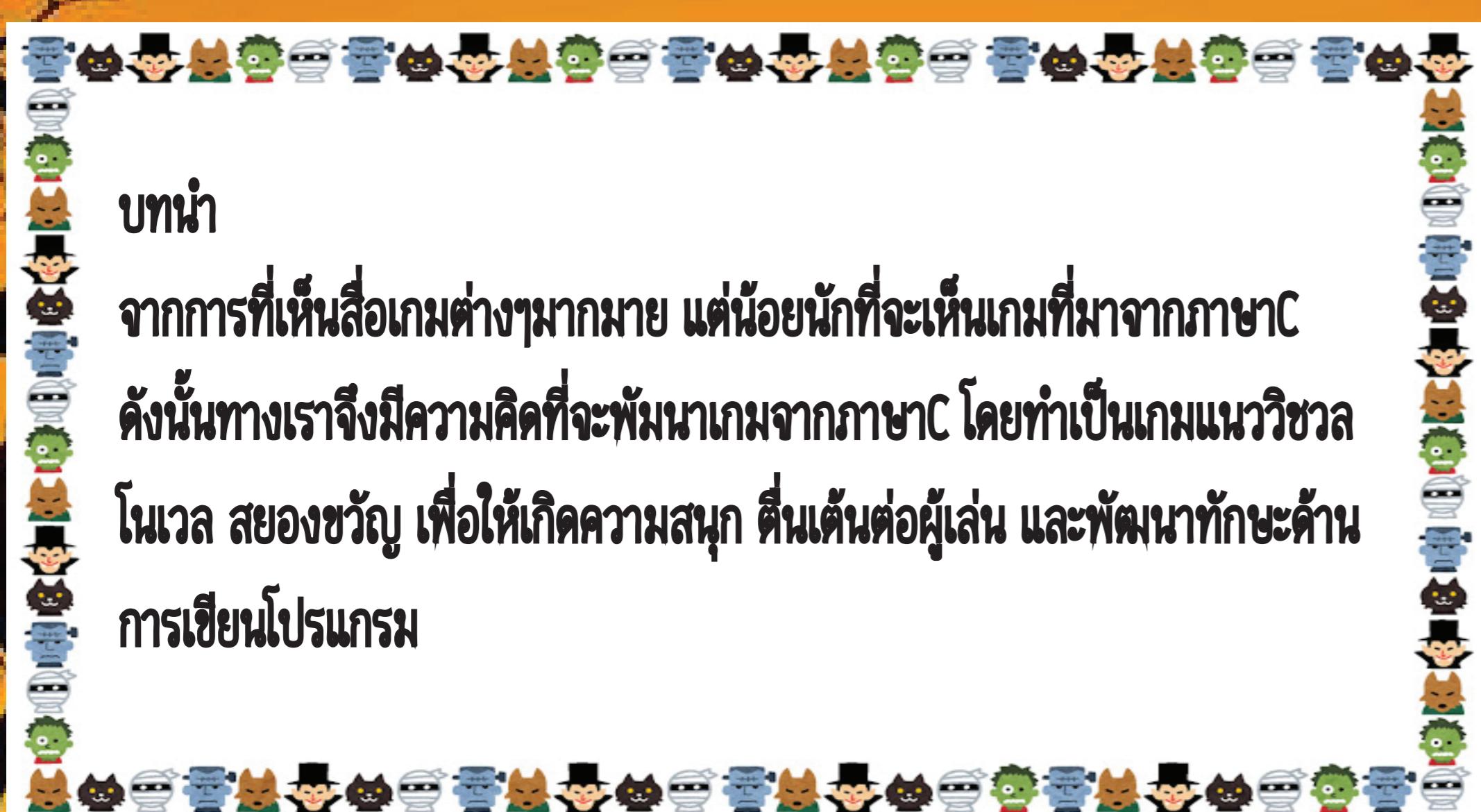


วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เกิดความสนุกตื่นเต้นแก่ผู้เล่น

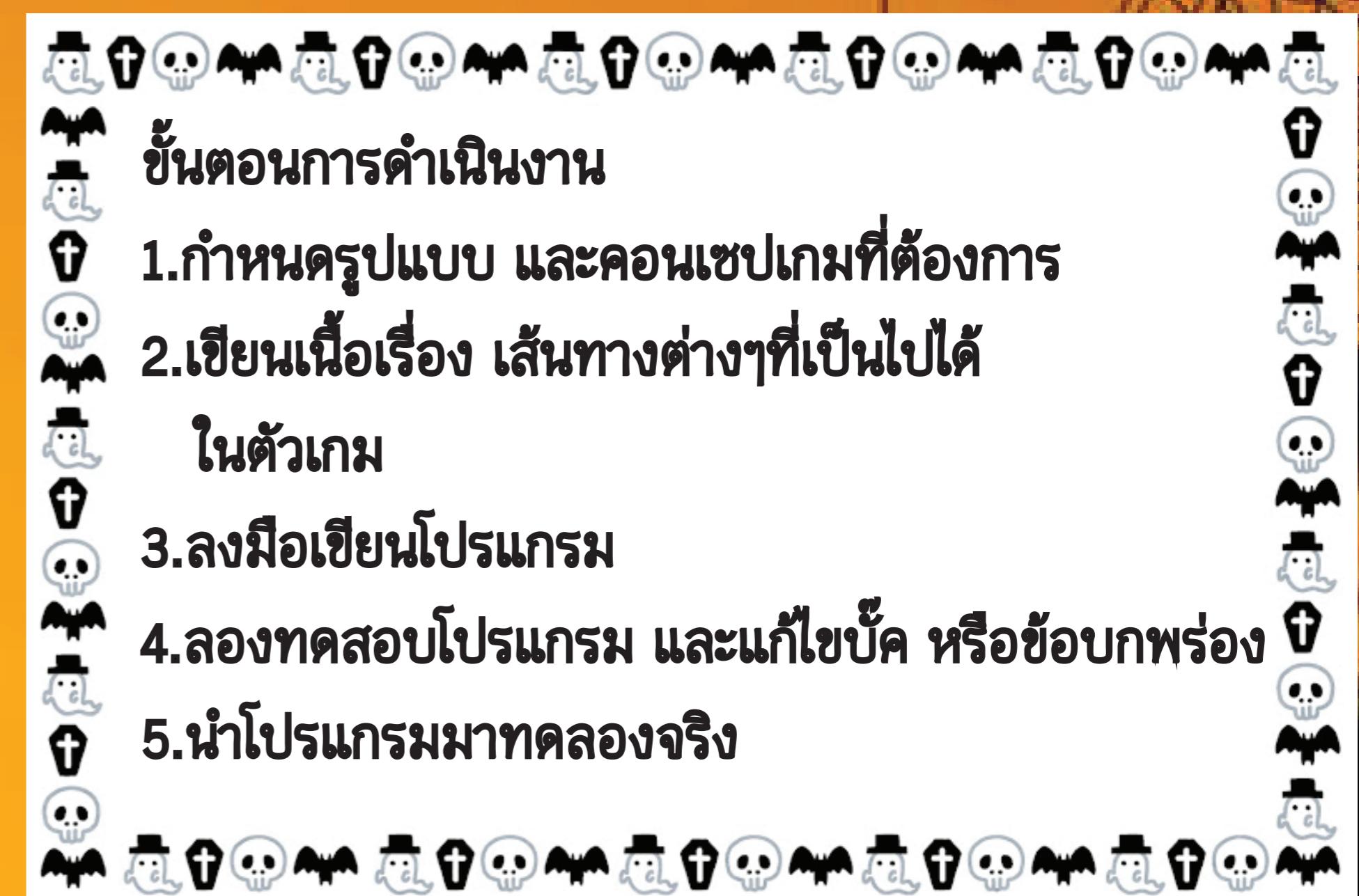
2. เพื่อให้เกิดทักษะในการพัฒนาโปรแกรมภาษาอังกฤษ

3. เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดการพัฒนาในอนาคต



บทนำ

จากการที่เห็นสื่อเกมต่างๆ กันมา แต่น้อยนักที่จะเห็นเกมที่มาจากการเขียนโปรแกรม ดังนั้นทางเรามีความคิดที่จะพัฒนาเกมจากการเขียนโปรแกรม โดยทำเป็นเกมแนววิชาโนเวล สยองขวัญ เพื่อให้เกิดความสนุก ตื่นเต้นต่อผู้เล่น และพัฒนาทักษะด้าน การเขียนโปรแกรม



ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. กำหนดครูปแบบ และคอนเซปเกมที่ต้องการ

2. เขียนเนื้อเรื่อง เส้นทางต่างๆ ที่เป็นไปได้ ในตัวเกม

3. ลงมือเขียนโปรแกรม

4. ลองทดสอบโปรแกรม และแก้ไขบัค หรือข้อบกพร่อง

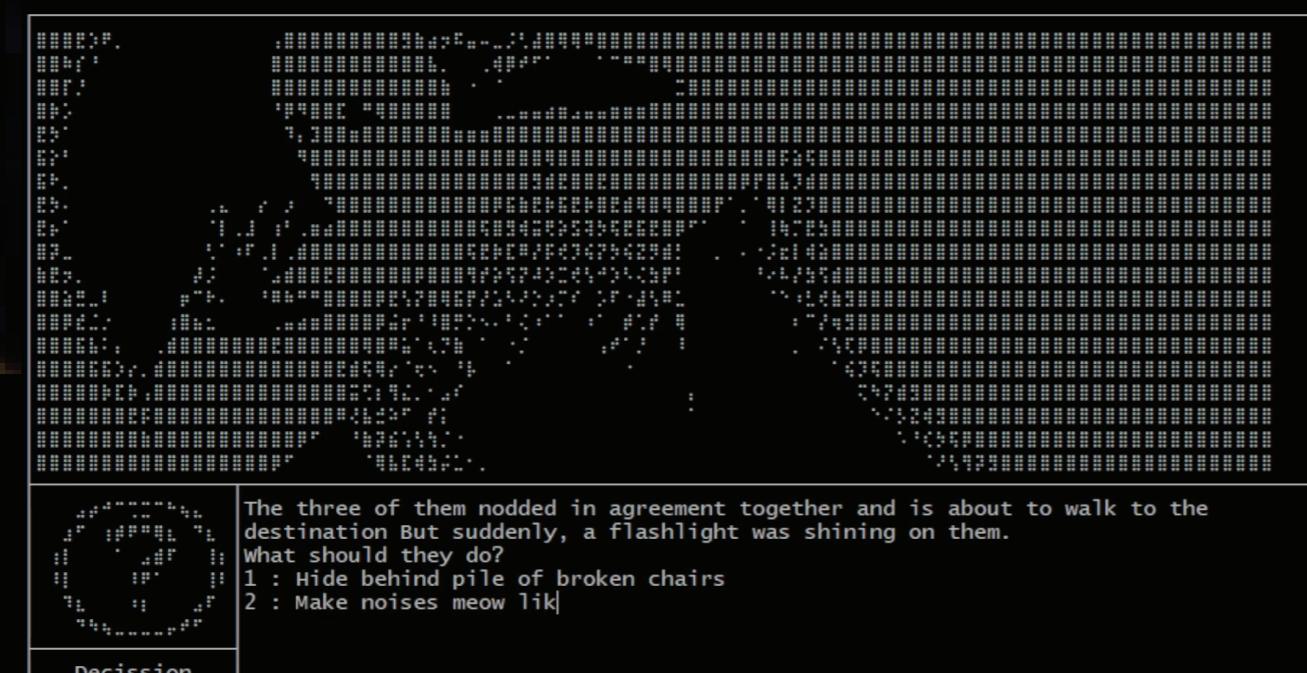
5. นำโปรแกรมมาทดลองจริง

ผลการดำเนินงาน

ghost room

welcome to the game "Ghost Room"
1 : Start game.
2 : Exit.

Decission



Decission

TRICK OR TREAT

