

# Assignment

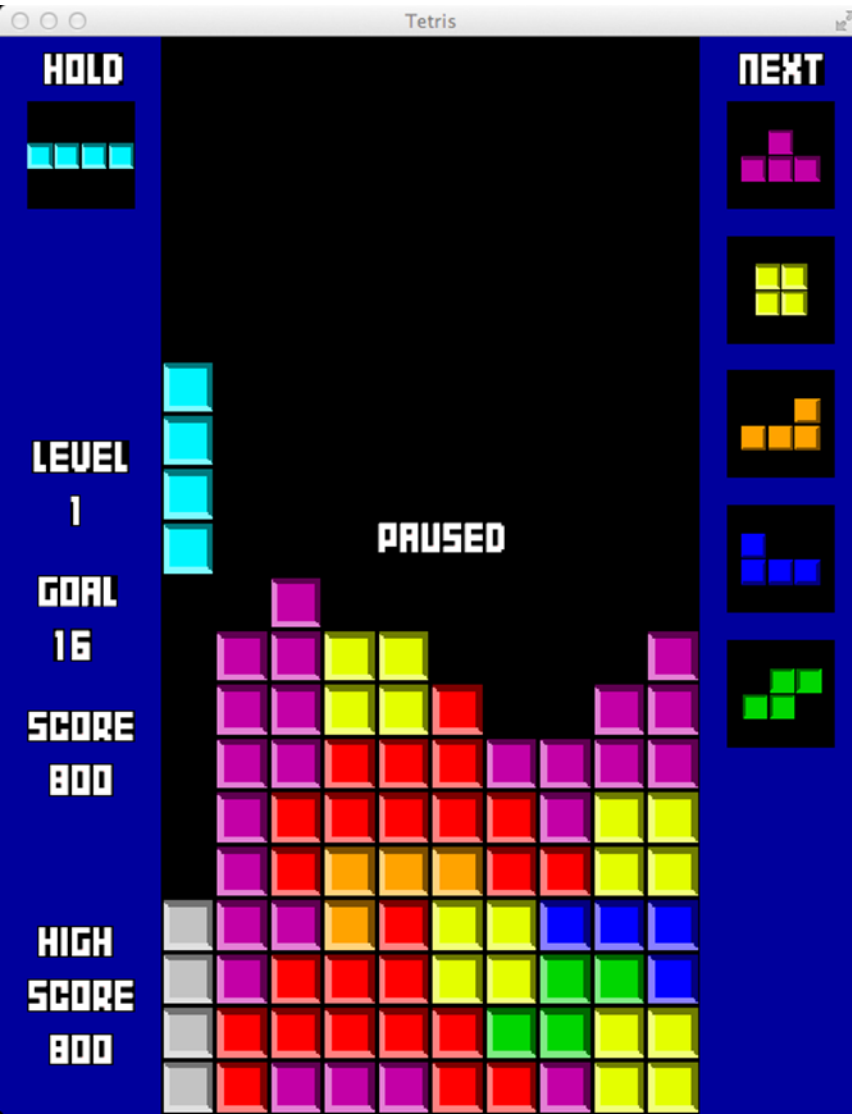
# Object Oriented Programming

Academic Year 2/2560

# Study 2D CG Arcade Game



# Study 2D CG Arcade Game



# การแบ่งกลุ่ม

- กลุ่มเรียนวันจันทร์มี นศ.ทั้งหมด 54 คน
- กลุ่มเรียนวันอังคารมี นศ.ทั้งหมด 51 คน
- ให้จับกลุ่มๆ ละ 3 คน จะได้ 35 กลุ่ม (เลือกจับกลุ่มตามกลุ่มเรียนก่อน)
- TA มีทั้งหมด 7 คน TA แต่ละคนเป็นที่ปรึกษาคนละ 5 กลุ่ม (นศ.เลือก TA เอง)

# ข้อกำหนด

1. เกมที่เลือกต้องพัฒนามาด้วย JavaFX
2. เอา source code มา run ที่เครื่องตัวเองได้
3. เขียน UML ของเกมที่เลือกโดยละเอียด
4. จากข้อ 1-3 คิดคะแนนให้ไม่เกิน 60 คะแนน
5. ให้เพิ่มเติมความสามารถอีก 3 อย่าง (คิดคะแนนอย่างละไม่เกิน 10 คะแนน)
6. คะแนนการนำเสนอไม่เกิน 10 คะแนน
7. การนำเสนออธิบาย UML และ run เกมต้นฉบับ แล้วอธิบาย UML และ run เกมที่เพิ่มเติมความสามารถ
8. รวมคะแนนทั้งสิ้น 100 คะแนน มีสัดส่วนเท่ากับ 15% ของคะแนนรวมของวิชา
9. สัดส่วนคะแนนของวิชานี้  
สอบปฏิบัติ 20% assignment 15% HW 5% Midterm 25% Final 35%

# กำหนดส่ง

- แจ้งรายชื่อสมาชิกกลุ่ม-TA ภายใน พท.5 เม.ย. 61 ทาง FB ของวิชา
- ส่ง UML (ให้แยกส่วน UML แล้วพิมพ์บนกระดาษ A4 หลายนๆ แผ่น) ภายในวันศุกร์ที่ 20 เม.ย. 61
  - ส่งในตู้จดหมาย อ.สมศักดิ์ หน้าลิฟต์ (ด้านหลัง) ชั้น 9
- กลุ่มวันจันทร์ นำเสนอวันที่ 23 เม.ย. 61
- กลุ่มวันอังคาร นำเสนอวันที่ 24 เม.ย. 61
  - เวลาการนำเสนอกลุ่มละ 10 นาที Q&A 5 นาที
  - ทั้งสองกลุ่มเริ่มตั้งแต่วันที่ 13.00 น. เป็นต้นไป