



## โครงการ เรื่อง Starter's Journey

### จัดทำโดย

|              |               |            |
|--------------|---------------|------------|
| นายกิตติ์รวี | ผาสุขโรจน์สิน | (60070005) |
| นายไชยพงษ์   | นิธิพีรวัฒน์  | (60070016) |
| นางสาวอิรดา  | ธีร์ธรรม      | (60070034) |

### เสนอ

ผศ.ดร.ธนิศา นุ่มนนท์

รายงานฉบับนี้รายงานของนักศึกษาชั้นปีที่ 2  
ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิชา การสร้างโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์  
(Object-Oriented Programming) รหัสวิชา 06016317  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

## บทนำ

สังคมการทำงานที่เร่งรีบในปัจจุบันทำให้เกิดความเครียดสะสมขึ้นได้ ไม่ว่าจะเป็นช่วงอายุใด เราจึงได้จัดทำเกม Starter's Journey ขึ้นมาเพื่อสร้างความสนุกสนาน ให้ผู้ใช้งานได้มีช่วงเวลาที่ได้พักมาผ่อนคลายความเครียดบ้าง อีกทั้งยังพัฒนาไหวพริบหรือความสามารถในการตอบสนองของประสาทสัมผัสต่าง ๆ ของร่างกายผู้เล่น

### วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อสร้างโปรแกรมที่ช่วยผ่อนคลายความเครียด สร้างความสนุกสนานแก่ผู้ใช้งาน
2. พัฒนาความสามารถในการตอบสนอง
3. พัฒนาความสามารถในการควบคุมวัตถุผ่านคอมพิวเตอร์
4. ทำความเข้าใจภาษาเชิงอ็อบเจกต์ เพื่อนำไปพัฒนาในโปรแกรมต่อ ๆ ไป

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับและการนำไปใช้งาน

1. ช่วยให้ผู้ที่ใช้งาน ลดความเครียดลง
2. ผู้ใช้งานมีปฏิกิริยาตอบสนองที่ว่องไวมากขึ้น
3. สามารถควบคุมวัตถุผ่านคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

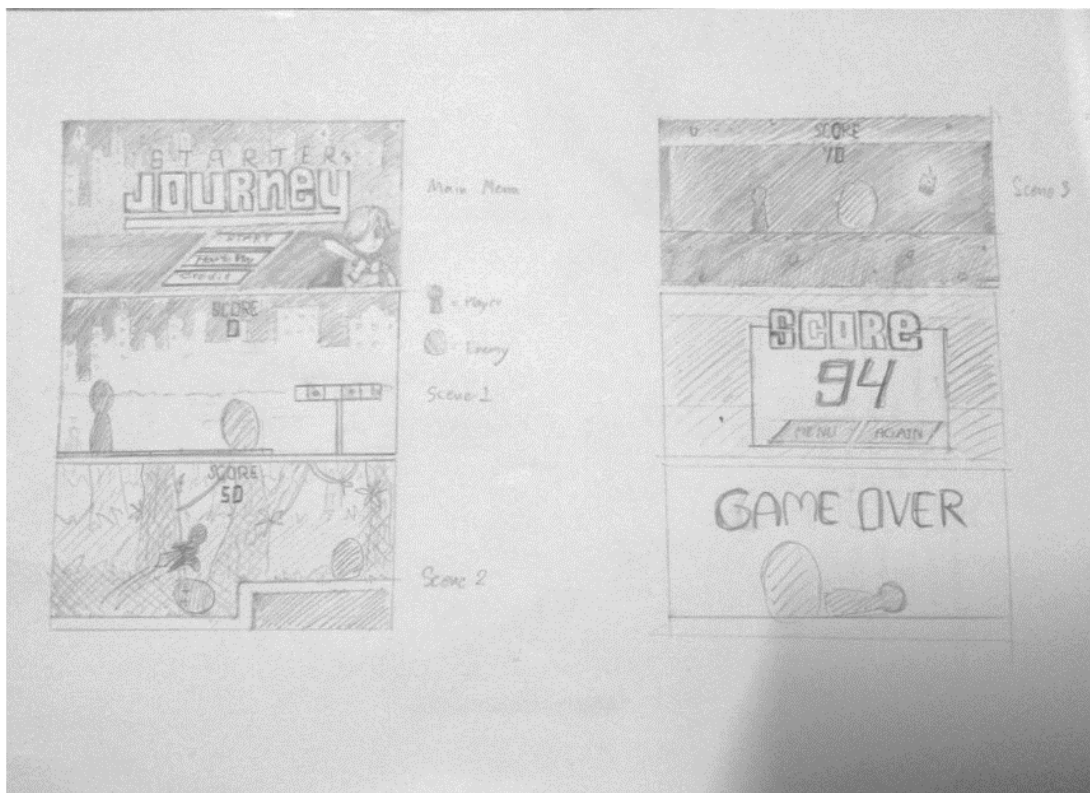
### รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนาในเชิงเทคนิค

1. Input Specification
  - โปรแกรมจะทำการรับผ่านในทางคีย์บอร์ด และเมาส์
    - การใช้เมาส์ในการคลิกเพื่อเข้าสู่ภายในด่าน
    - ใช้คีย์บอร์ดในการกดปุ่ม เพื่อบังคับตัวละครภายในเกม
    - ปุ่ม Z ใช้สำหรับฟัน เมื่อมีดาบอยู่ในตัวของผู้เล่น
    - ปุ่ม X ใช้สำหรับปล่อยพลัง เมื่อเก็บขวดเพิ่มพลังเวทย์ครบ 3 ขวด และจำเป็นต้องมีดาบ
    - ปุ่ม C ใช้สำหรับต่ออายุปกติ เมื่อผู้เล่นไม่ได้ถือดาบ
    - ปุ่ม F5 ใช้สำหรับรีเฟรชด่านนั้น เมื่อภายในมีปัญหาเกิดขึ้น
2. Output Specification
  - หน้าต่างของเกม

### 3. Functional Specification

1. ตัวเกมมีด่านทั้งหมด 3 ด่าน ซึ่งผู้เล่น ทำการเล่นให้จบด่าน เพื่อปลดล็อกด่านถัดไป
2. ตัวเกมมีการบันทึกด่านที่ผู้เล่น พังเล่นจบไป เพื่อที่จะไม่ต้องเริ่มใหม่ตั้งแต่ต้น ซึ่งไฟล์บันทึกข้อมูลจะอยู่ในโฟลเดอร์เดียวกับไฟล์เกม มีชื่อว่า "mapunlock.sav"
3. แต่ละด่านมีมอนเตอร์ตัวเล็ก 1 ชนิด และบอส 1 ชนิด ซึ่งบอสของด่านนั้นจะไปเป็นมอนเตอร์ตัวเล็กของด่านถัดไป
4. ด่านที่ 1 มอนเตอร์ มีเลือด 3 หน่วย บอสมีเลือด 10 หน่วย ด่านที่ 2 มอนเตอร์ มีเลือด 5 หน่วย บอสมีเลือด 15 หน่วย และด่านที่ 3 มอนเตอร์ มีเลือด 10 หน่วย บอสมีเลือด 20 หน่วย
5. เมื่อฆ่ามอนเตอร์ ตัวเล็กจะได้รับ คะแนน 500 คะแนน ส่วนบอส จะได้รับ 200 คะแนน และเมื่อมอนเตอร์ตัวเล็กตายจะทำการดรอปไอเทมออกมา ซึ่งสุ่ม 4 อย่าง คือ ขวดเลือด, ขวดพลังเวทย์, ดาบ และไม้ครอบปลาย
6. ระหว่างทางจะมีคริสตัลให้เก็บซึ่งเพิ่มคะแนน 200 คะแนน
7. ผู้เล่นมีเลือดสูงสุด 3 หน่วย
8. เมื่อผู้เล่นใช้สกิล ดาบ หรือ ต่อย ปกติ มอนเตอร์ และบอส เลือดจะลด 1 หน่วย ส่วนสกิลปล่ายพลัง เลือดจะลด 3 หน่วย
9. แต่ละด่านมีเวลาจำกัด 300 วินาที

### 4. Design อย่างคร่าว ๆ



ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่จะพัฒนา

- 1. ปัจจุบันตัวเกมสามารถเล่นได้เพียงแค่คนเดียว
- 2. มีด่านให้เล่นได้ทั้งหมด 3 ระดับ

ตารางระบุว่า ใครจะรับผิดชอบส่วนใด และกำหนดระยะเวลาเท่าใด

| ลำดับที่ | ส่วนที่รับผิดชอบ       | ระยะเวลาในการดำเนินการ(สัปดาห์) |      |      | ผู้รับผิดชอบ |  |  |
|----------|------------------------|---------------------------------|------|------|--------------|--|--|
|          |                        | ต.ค.                            | พ.ย. | ธ.ค. |              |  |  |
| 1        | ปรึกษา และวางแผน       | 1                               |      |      |              |  |  |
| 2        | ตัวละคร และฉากภายในเกม | 2                               |      |      |              |  |  |
| 3        | ฟังก์ชันของเกม         | 2                               | 3    |      |              |  |  |
| 4        | ทดสอบเกม               |                                 | 1    | 1    |              |  |  |
| 5        | ปรับปรุง และแก้ไข      |                                 | 1    | 1    |              |  |  |
| 6        | ทดสอบ และรายงาน        |                                 |      | 1    |              |  |  |

สมาชิก

- 1. นายกิตติ์วี ผาสุขโรจน์สิน (60070005)
- 2. นายไชยพงษ์ นิธิพิรวัดน์ (60070016)
- 3. นางสาวธิดา อีร์ธรรม (60070034)

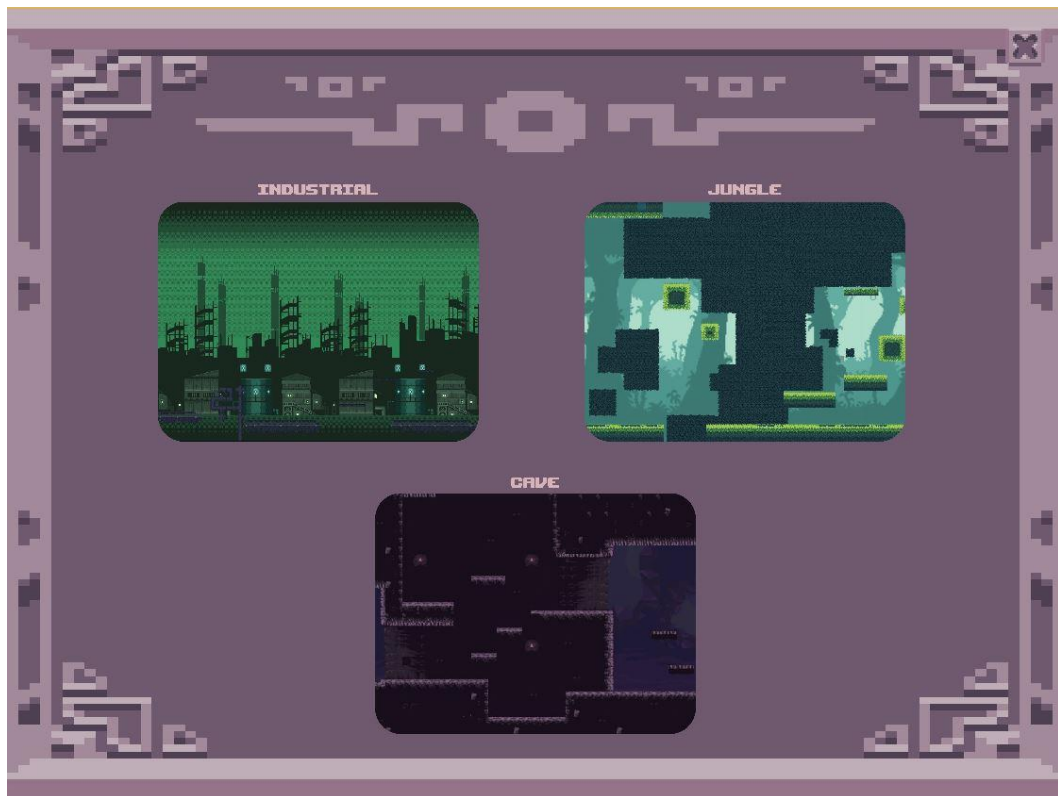
## ความก้าวหน้าของโครงการ ครั้งที่ 2

- หน้าแรก
- หน้าเลือกด่าน ได้แก่ ด่าน Industrial, Jungle และ Cave
- ภายในหน้าเกมจะแสดงคะแนน ชื่อด่าน และเวลา ไว้ด้านบนของหน้าจอ
- ตัวละครสามารถวิ่ง กระโดด เก็บคะแนนโบนัส/อาวุธ และต่อสู้กับศัตรูได้
- ศัตรูมีหลายแบบ แต่ยังเหมือนกันทุกด่านอยู่
- หน้า Game Over จะแสดงคะแนนที่เล่นล่าสุด มีปุ่มกลับไปเล่นใหม่ และปุ่มไปยังหน้าเลือกด่าน
- แต่ละหน้าได้ใส่มีเพลง และเสียงประกอบต่าง ๆ เข้าไปด้วย

Story Board: ตัวอย่างภาพหน้าจอเกม ของความก้าวหน้าครั้งที่ 2



หน้าเริ่มเกม

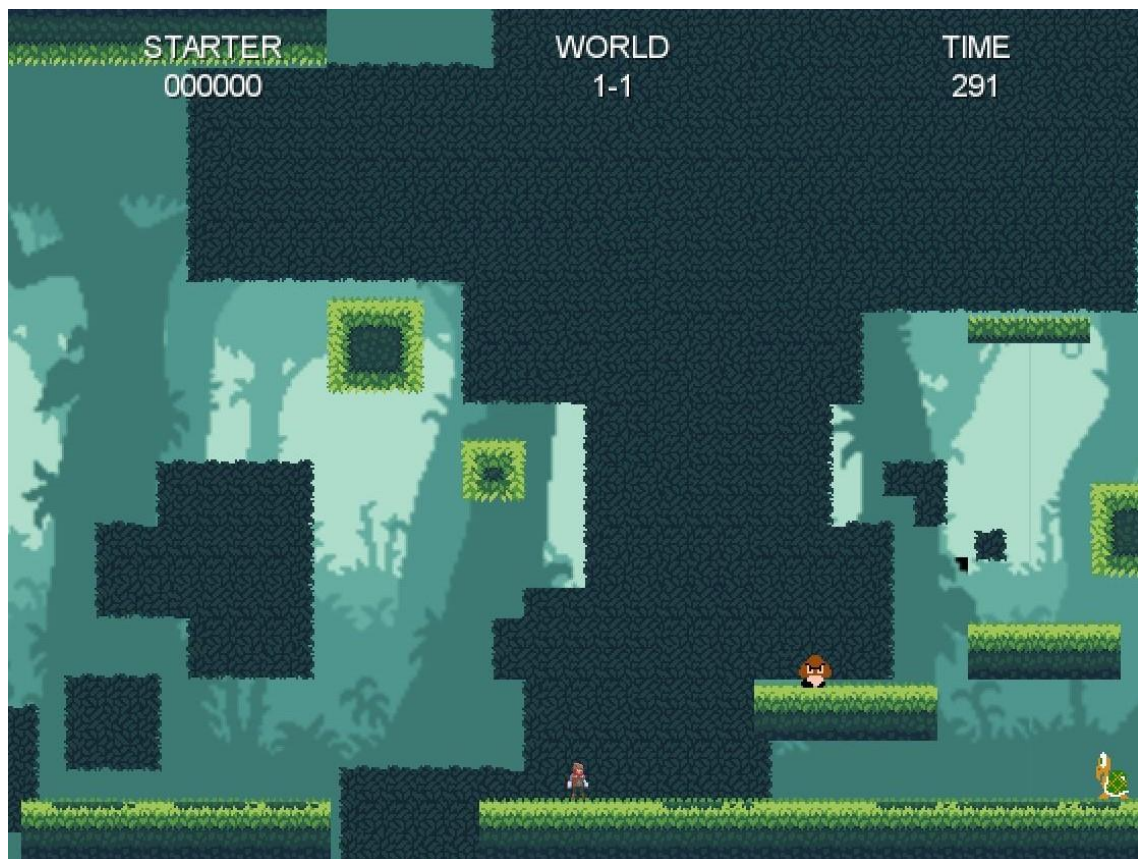


หน้าเลือกด่าน



ภาพตัวอย่างด่าน Industrial และการใช้ท่าต่อสู้ของตัวละคร





ภาพตัวอย่างด่าน Jungle



ภาพตัวอย่างด่าน Cave



ภาพเมื่อ Game Over



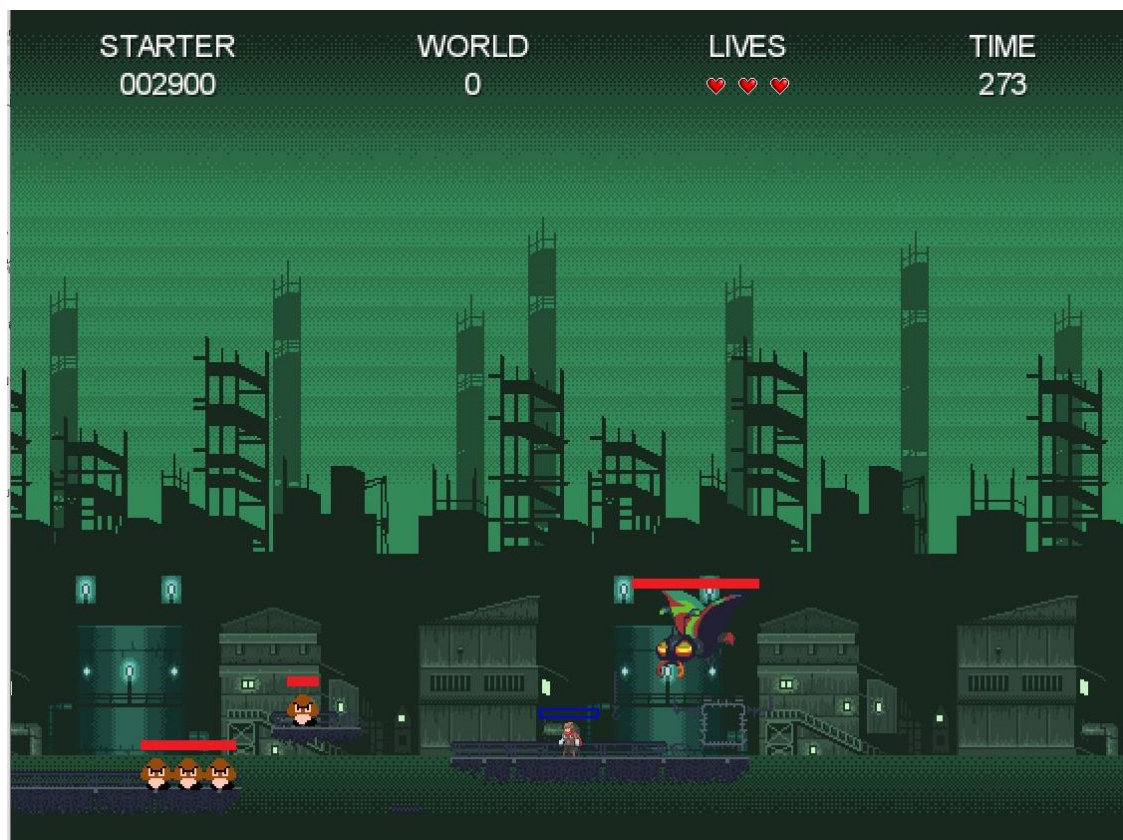
### ความก้าวหน้าของโครงการ ครั้งที่ 3

- ด้านมีด่าน 3 ระดับ
  - แต่ละด่านจะมี ศัตรูทั่วไปแบบเดียว และมีบอส 1 ตัว ซึ่งไม่เหมือนกันในแต่ละด่าน
  - ด่านแรก: ศัตรูทั่วไปมีเลือด 3 หน่วย ส่วนบอสจะมีเลือด 10 หน่วย
  - ด่านสอง: ศัตรูทั่วไปมีเลือด 5 หน่วย ส่วนบอสจะมีเลือด 15 หน่วย
  - ด่านสาม: ศัตรูทั่วไปมีเลือด 10 หน่วย ส่วนบอสจะมีเลือด 20 หน่วย
  - เมื่อเริ่มเกมมาแล้วเลือกด่าน ถ้ายังไม่ผ่านด่านถัดไปด่านจะไม่เปิดให้เล่น
  - ระบบเกมมีการเซฟด่านที่เล่นผ่าน
  - พอเล่นจบด่านก็จะไปด่านถัดไป
- ผู้เล่นมี 3 สกิล
  - ตอนไม่มีอาวุธ จะใช้ทำต่อยธรรมดา
  - ตอนมีอาวุธ ก็จะใช้ฟันได้ แต่ต่อยไม่ได้
  - ตอนมีอาวุธ จะสามารถปล่อยพลังได้ ซึ่งต้องเก็บ มานา 3 ขวด ถ้าโดนศัตรู เลือดจะหายไป 3 หน่วย และ쿨ดาวน์ 20 วินาที
- ถ้าศัตรูตายจะสุ่มดรอปไอเทม 4 อย่าง คือ 1. ขวดเลือด 2. ขวดมานา 3. ดาบ 4. ไม่ดรอป
- เลือดผู้เล่นมี 3 หน่วยสูงสุด
- ระหว่างทางจะมีการเก็บคริสตัล เพื่อเพิ่มคะแนน อันละ 200 แต้ม
- ฆ่าศัตรูทั่วไปจะได้ ตัวละ 500 แต้ม
- ฆ่าบอสจะได้ 2000 แต้ม

Story Board: ตัวอย่างภาพหน้าจอเกม ของความก้าวหน้าครั้งที่ 3



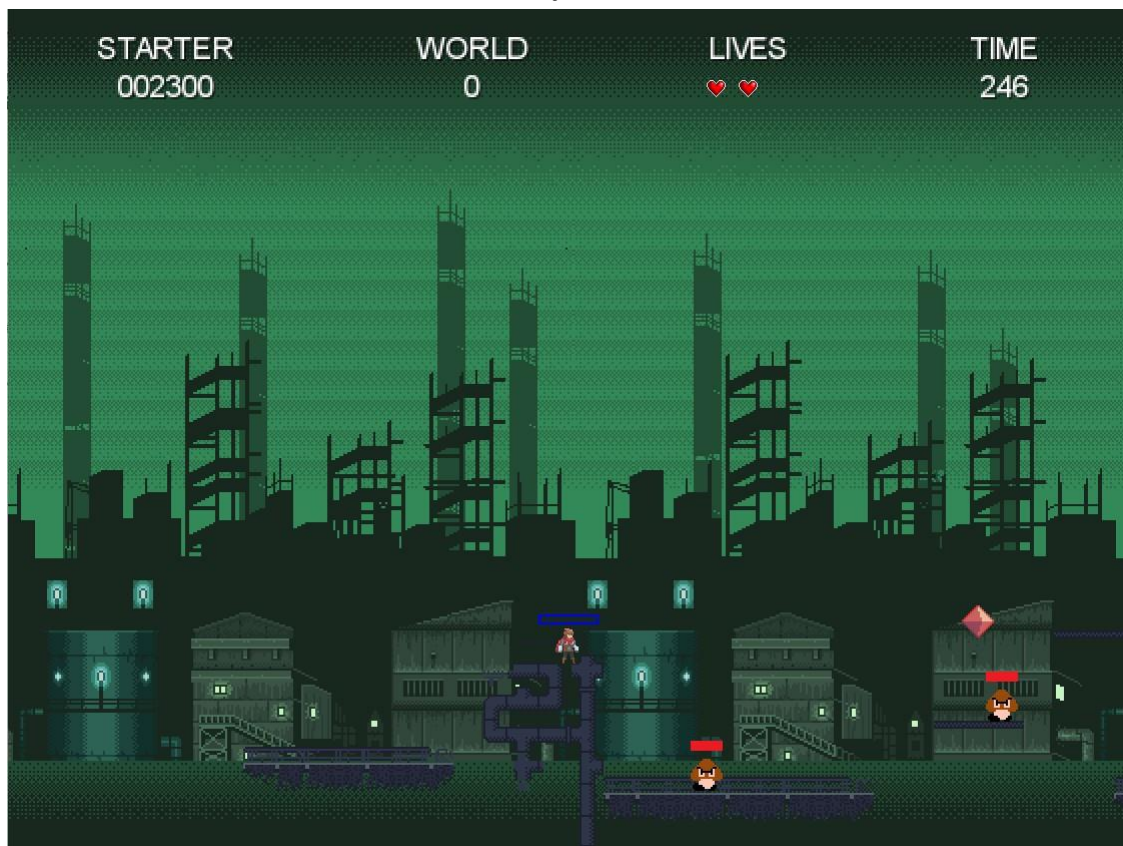
หน้าแนะนำวิธีเล่น



เพิ่มบอสมอสเตอร์



ศัตรูทั่วไป



มีแถบเลือดของผู้เล่น และศัตรู



เมื่อมอสเตอร์ตายแล้วสุ่มดรอปอาวุธ



เมื่อผู้เล่นเก็บอาวุธได้จะเปลี่ยนมาถืออาวุธ



สุ่มดรอปขวดมานา และเลือด  
ระหว่างทางสามารถเก็บคริสตัลเพื่อเพิ่มคะแนนได้



เมื่อเก็บดาบและมานาได้ครบ สามารถปล่อยพลังออกมาได้