

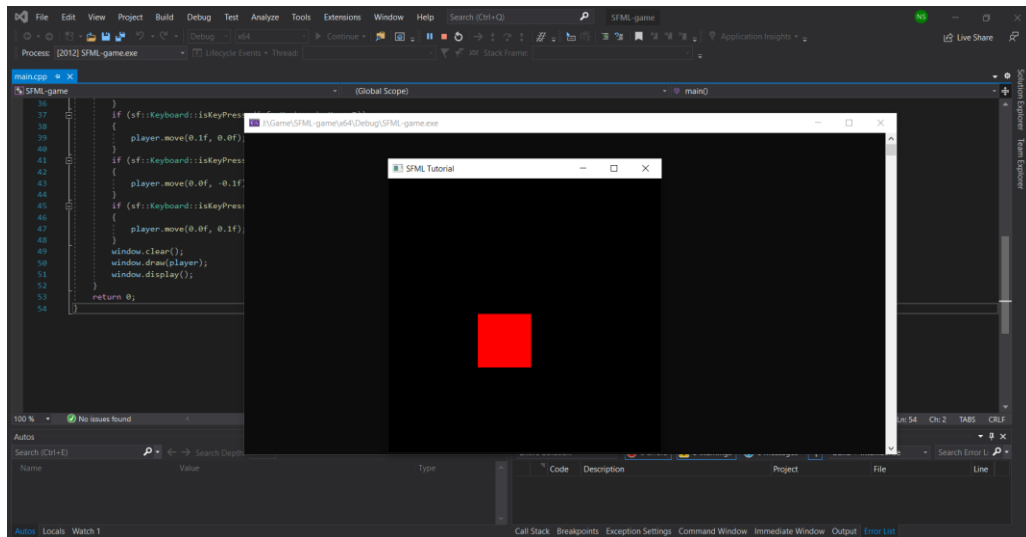
## เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 1

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน/การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม	/	
2	ศึกษาและติดตั้ง SFML	/	
3	ออกแบบตัวละคร (sprites) วัตถุในเกมและฉาก	/	

## ติดตั้ง SFML



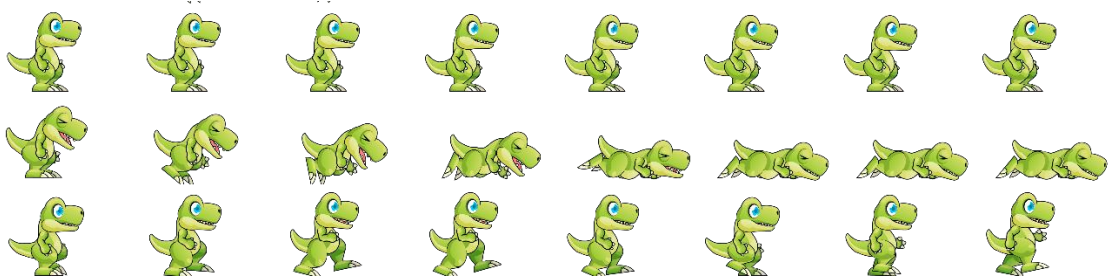
- ในด่านที่ 3



- ในด่านที่ 4



- ในด่านที่ 5 : Boss

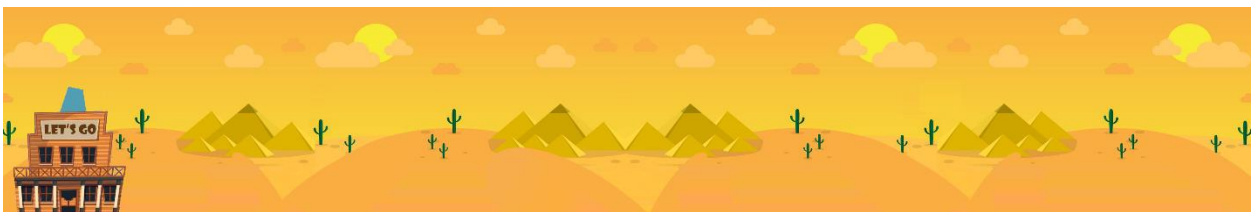


### 3. ฉาก

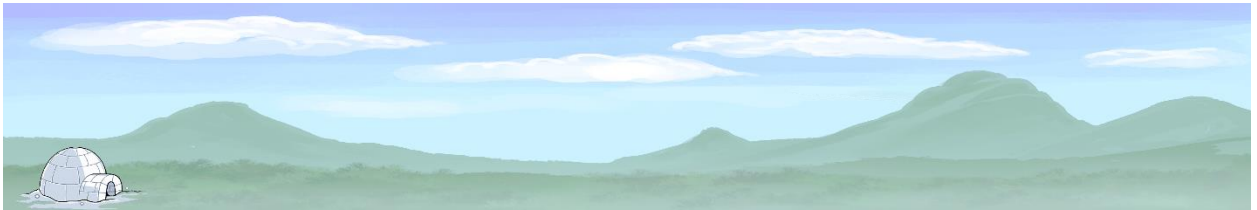
- ฉากที่ 1



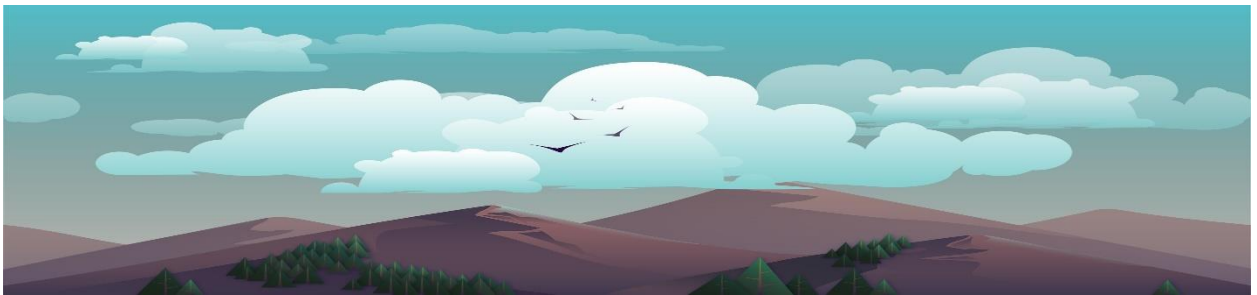
- ฉากที่ 2



- ฉากที่ 3



- ฉากที่ 4



- ฉากที่ 5



ปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ปัญหา

1. ตัวละครอ้วนมีไม่ครบทุกการเคลื่อนไหว

การแก้ไขปัญหา : หา sprite เพิ่ม

## เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 2

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน/การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม	/	
2	ศึกษาและติดตั้ง SFML	/	
3	ออกแบบตัวละคร (sprites) วัตถุในเกมและฉาก	/	
4	สร้าง animation ให้ตัวละคร	/	

## เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 3

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน/การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม	/	
2	ศึกษาและติดตั้ง SFML	/	
3	ออกแบบตัวละคร (sprites) วัตถุในเกมและฉาก	/	
4	สร้าง animation ให้ตัวละคร	/	
5	เช็กระบบ	/	

ปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ปัญหา

1. ตัวละครยังไม่ถึงวัตถุ แต่ชนแล้ว

การแก้ไขปัญหา : สร้าง hitbox มาครอบตัววัตถุที่ต้องการจะชน เพื่อเช็คว่ามีตัวละครถึงไม่ชน

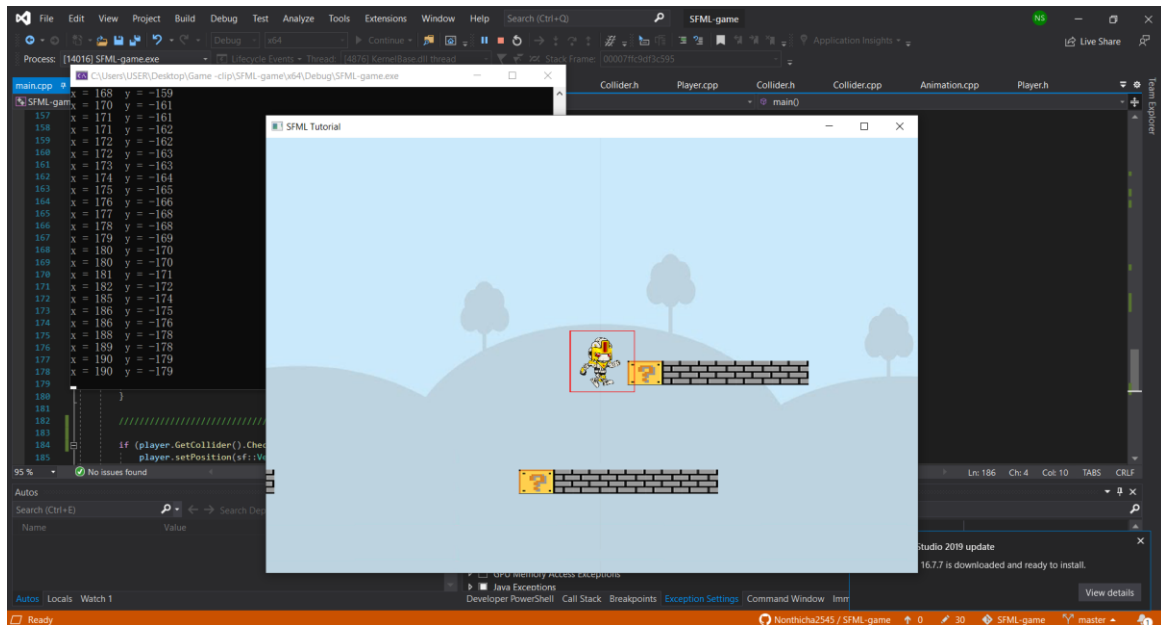
## เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 4

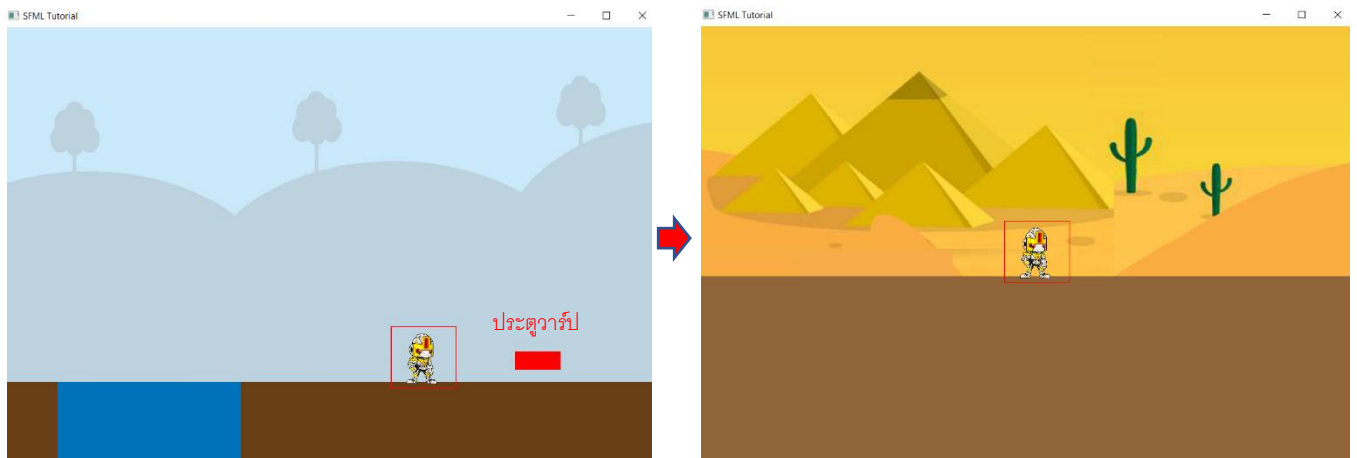
รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน/การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม	/	
2	ศึกษาและติดตั้ง SFML	/	
3	ออกแบบตัวละคร (sprites) วัตถุในเกมและฉาก	/	
4	สร้าง animation ให้ตัวละคร	/	
5	จัดการชนของวัตถุ	/	
6	สร้างฉากและเชื่อมฉากเข้าด้วยกัน	/	

ตัวละครกระโดดได้และมีการเช็คนของวัตถุ



สร้างประตูลาร์ปจากฉากที่ 1 ไปยังฉากที่ 2



ปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ปัญหา

1. Sprite ตัวละครเก่ามีทำการเคลื่อนที่ไม่ครบ  
การแก้ไขปัญหา : เปลี่ยน Sprite และวัดขนาดใหม่



## เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 5

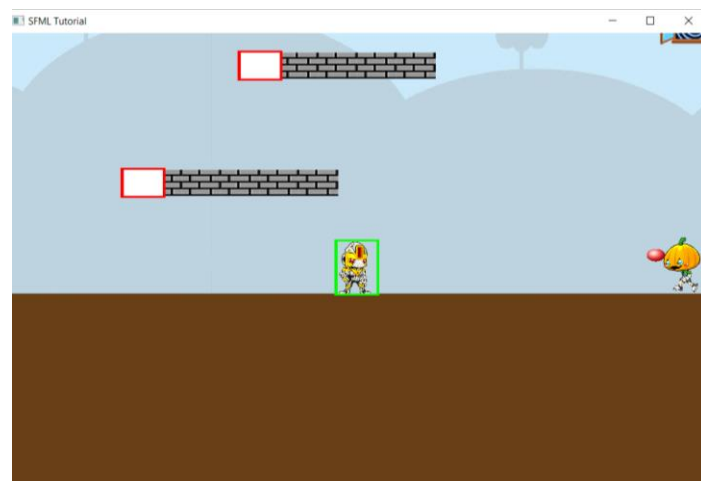
รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน/การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม	/	
2	ศึกษาและติดตั้ง SFML	/	
3	ออกแบบตัวละคร (sprites) วัตถุในเกมและฉาก	/	
4	สร้าง animation ให้ตัวละคร	/	
5	จัดการชนของวัตถุ	/	
6	สร้างฉาก	/	
7	สร้างหน้าจอเมนู	/	
8	ยิงกระสุนใส่ศัตรู	/	

## 1. ทำหน้า Menu



## 2. ตัวละครยิงกระสุนใส่ตัวศัตรู



ปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ปัญหา

1. ทำยิงของตัวละครไม่ออก เนื่องจากตอนยิงกระสุนเวลาไปทับกับทำยิงพอดี  
การแก้ไขปัญหา : ให้เช็คเวลาทำยิงของตัวละครใหม่

## เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 6

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน/การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม	/	
2	ศึกษาและติดตั้ง SFML	/	
3	ออกแบบตัวละคร (sprites) วัตถุในเกมและฉาก	/	
4	สร้าง animation ให้ตัวละคร	/	
5	จัดการชนของวัตถุ	/	
6	สร้างฉาก	/	
7	สร้างหน้าจอเมนู	/	
8	ยิงกระสุนใส่ศัตรู	/	
9	การเก็บเหรียญและเก็บไอเทม	/	
10	เชื่อมโยงแต่ละฉากเข้าด้วยกัน	/	

- การเก็บเหรียญและเก็บไอเทม



## เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 7

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน/การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม	/	
2	ศึกษาและติดตั้ง SFML	/	
3	ออกแบบตัวละคร (sprites) วัตถุในเกมและฉาก	/	
4	สร้าง animation ให้ตัวละคร	/	
5	จัดการชนของวัตถุ	/	
6	สร้างฉาก	/	
7	สร้างหน้าจอเมนู	/	
8	ยิงกระสุนใส่ศัตรู	/	
9	การเก็บเหรียญและเก็บไอเทม	/	
10	การสุ่มไอเทมในแต่ละครั้งของการเริ่มเกม	/	
11	โชว์คะแนนการเก็บไอเทมและจำนวนชีวิต	/	
12	เชื่อมโยงแต่ละฉากเข้าด้วยกัน	/	

- เชื่อมโยงแต่ละฉากเข้าด้วยกัน



## เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 8

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน/การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	ออกแบบและเขียนเอกสารรายละเอียดเกม	/	
2	ศึกษาและติดตั้ง SFML	/	
3	ออกแบบตัวละคร (sprites) วัตถุในเกมและฉาก	/	
4	สร้าง animation ให้ตัวละคร	/	
5	จัดการชนของวัตถุ	/	
6	สร้างฉาก	/	
7	สร้างหน้าจอเมนู	/	
8	ยิงกระสุนใส่ศัตรู	/	
9	การเก็บเหรียญและเก็บไอเทม	/	
10	การสุ่มไอเทมในแต่ละครั้งของการเริ่มเกม	/	
11	โชว์คะแนนการเก็บไอเทมและจำนวนชีวิต	/	
12	เชื่อมโยงแต่ละฉากเข้าด้วยกัน	/	
13	ทำหน้า Highscore	/	
14	ทดลองเล่นและแก้ไขปัญหา	/	
15	เกมเสร็จสมบูรณ์	/	