## เก็บข้อมูลเป็นรอบ

การเก็บคะแนนจะต้อมแบ่มประเภท หญิม/ชาย รอบที่ 1 / รวม 50 คน ต่อประเภท ช่วม Trial รอบที่ 2 / รวม 150 คน ต่อประเภท ช่วม 50% Data Solid รอบที่ 3 / รวม 500 คน ต่อประเภท ช่วม คำนวณใหม่เป็น Normal standard 100% Solid Data Solid

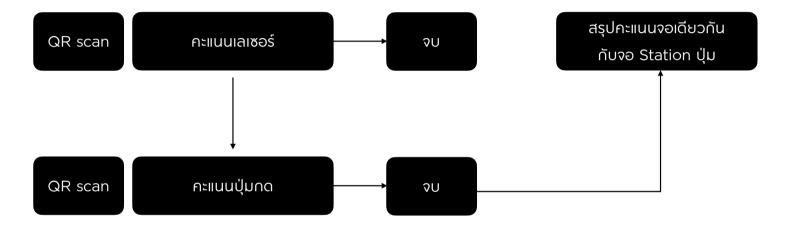
#### เกณฑ์การให้คะแนน

คิดจากคะแนนรวมสถิติขอมกลุ่มตัวอย่ามในแต่ละรอบ เวลามาก = คะแนนน้อย เวลาน้อย = คะแนนมาก โดยนำคะแนนที่ได้มาแบ่ม Ranking เป็นระบบเปอร์เซ็น ใช้คนที่ทำเวลามากสุด และน้อยสุด เป็นค่าระดับการแบ่ม

#### ınu Laser

เก็บสถิติที่เกมโหมดใดโหมดหนึ่มตามจำนวนที่กำหนด คิดจากคะแนนรวมสถิติขอมกลุ่มตัวอย่ามในแต่ละรอบ เวลามาก = คะแนนน้อย เวลาน้อย = คะแนนมาก

# เกมเลเซอร์ คิดเป็นคะแนนรวม 50% vəj Body kinetics



### เกมปุ่มกด คิดเป็นคะแนนรวม 50% vaj Body kinetics

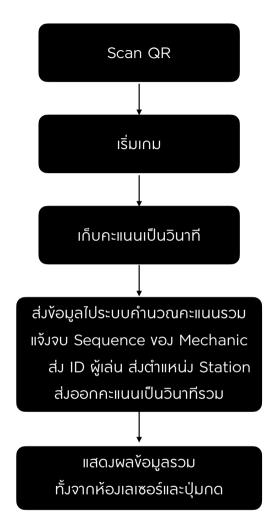
มีระชะเวลาการต้อมกดทั้มหมด 19 ปุ่ม ภายใน 40 วินาที หรือเร็วกว่า ตัวปุ่มจะต้อมทำการ Random ใหม่ทุกครั้มจากครั้มก่อน

โจทย์วินาทีที่ 1-20 ปุ่มเดียว ปุ่มละ 5 วินาที / กดให้ได้ 4 ปุ่ม (กดให้ได้ 1 ปุ่ม ถึงจะเป็น Step ต่อไป) <u>การกดผิด 1 ปุ่ม ให้ปุ่มถัดไปในแต่บะรอบแสดงขึ้นมาเลย</u> ถ้ากดผิด 1 ปุ่ม คะแนนเวลา + 7 วินาที / ถ้ากดไม่ทัน 1 ปุ่ม คะแนนเวลา + 7 วินาที

โจทย์วินาทีที่ 21-35 ปุ่มเดียว ปุ่มละ 3 วินาที / กดให้ได้ 5 ปุ่ม (กดให้ได้ 1 ปุ่ม ถึงจะเป็น Step ต่อไป) การกดผิด 1 ปุ่ม ให้ปุ่มถัดไปในแต่บะรอบแสดงขึ้นมาเลย ถ้ากดผิด 1 ปุ่ม คะแนนเวลา + 5 วินาที / ถ้ากดไม่ทัน 1 ปุ่ม คะแนนเวลา + 5 วินาที

โจทย์วินาทีที่ 35-40 สอมปุ่มขึ้นพร้อมกัน ปุ่มละ 2 วินาที / กดให้ได้ 10 ปุ่ม (กดให้ได้ 2 ปุ่มพร้อมกัน ถึงจะเป็น Step ต่อไป) การกดผิด 1 ปุ่ม ให้ปุ่มถัดไปในแต่บะรอบแสดงขึ้นมาเลย ถ้ากดผิด 1 ปุ่ม คะแนนเวลา + 4 วินาที / ถ้ากดไม่ทัน 1 ปุ่ม คะแนนเวลา + 4 วินาที

เกมจะจบภายใน 40 วินาที หากไม่มีการกดปุ่มเลยภายใน 30 วินาทีให้คิดคะแนนเป็น 0 คะแนนวินาทีมากที่สุดหากกดพิดทุกปุ่มจะได้ 73 วินาที



Trail Process

Wiring / ห้อมเลเซอร์ Capture card HDMI เสร็จ 05/06/68

Ui Program เก็บคะแนน

เก็บข้อมูลแยกชายหญิม เก็บคะแนน 50 คน ต่อประเภท Update Program Manual 50% Data Process

เก็บข้อมูลแยกชายหญิม เก็บคะแนน 150 คน ต่อประเภท Update Program 100% Data Process

เก็บข้อมูลแยกชายหญิม เก็บคะแนน 500 คน ต่อประเภท Update Program