

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : Shooter Rainjerr

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นางสาวภัทราภรณ์ จันเดชา

รหัสนักศึกษา : 64010659

รายละเอียดของเกม

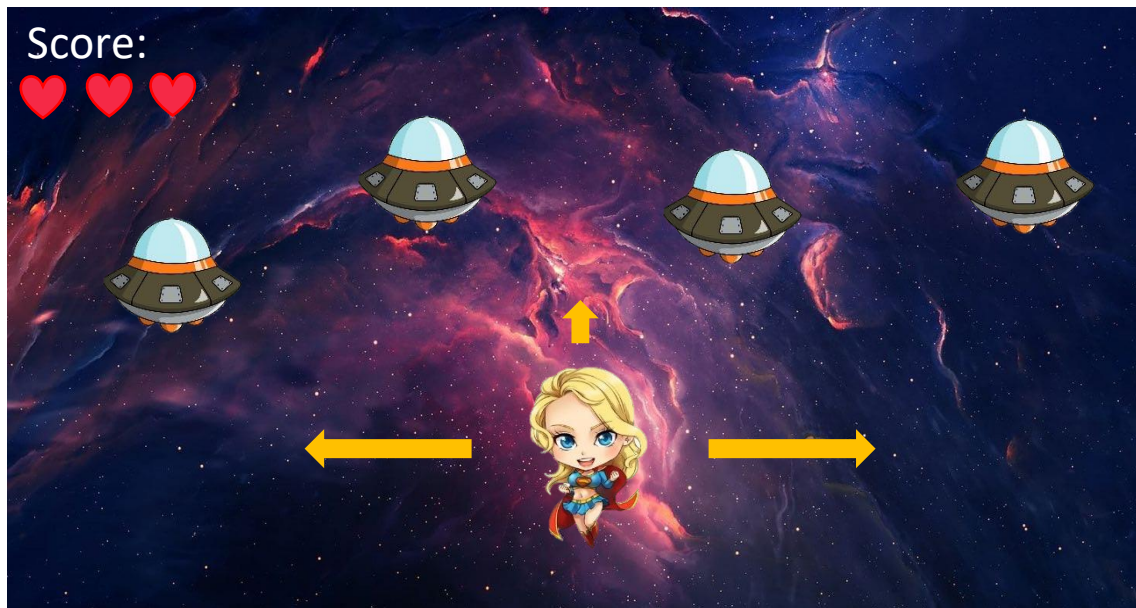
เนื้อหาเกม เป็นเกมเกี่ยวกับการต่อสู้กันในอวกาศ โดยมีตัวละครในเกม 2 ตัว คือ **Super Rainjerr** และ **Spaceship** โดย **Spaceship** นั้นมีจำนวน 4 ตัว เป็นการต่อสู้กันโดยยิงกระสุนใส่กัน ในการต่อสู้กันทุกๆ ครั้ง **Spaceship** แต่ละตัวจะมีชีวิตเพียงครั้งเดียวเท่านั้น และจะกลับมาเกิดใหม่เรื่อยๆ ในระหว่างการต่อสู้ แต่ **Super Rainjerr** จะมีชีวิต 3 ครั้งระหว่างการต่อสู้กัน



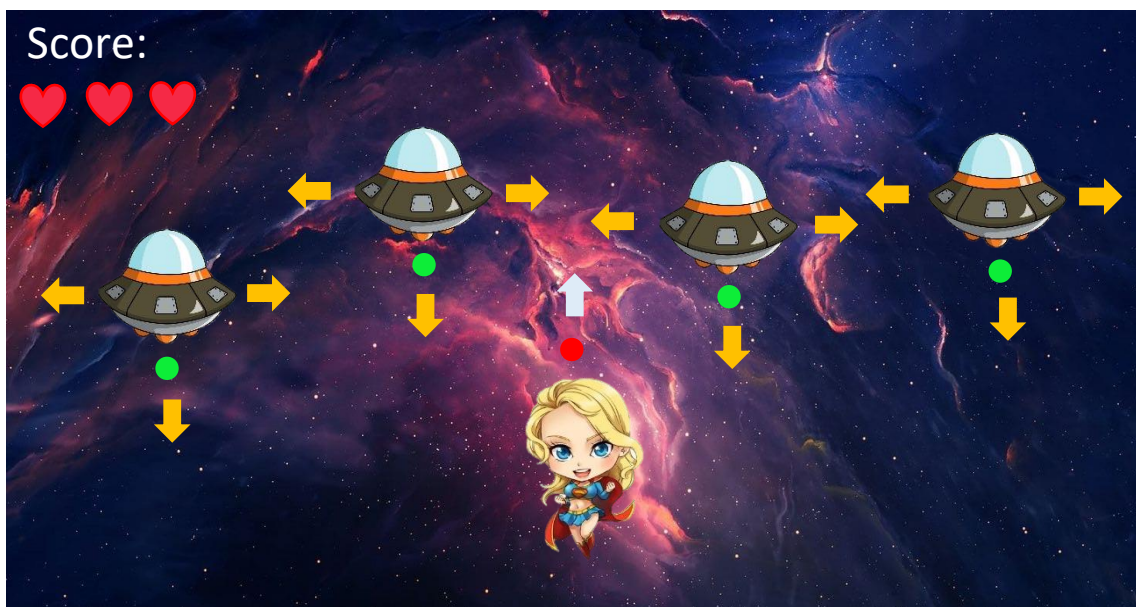
การเล่นเกม

○ การทำงานพื้นฐานของเกม

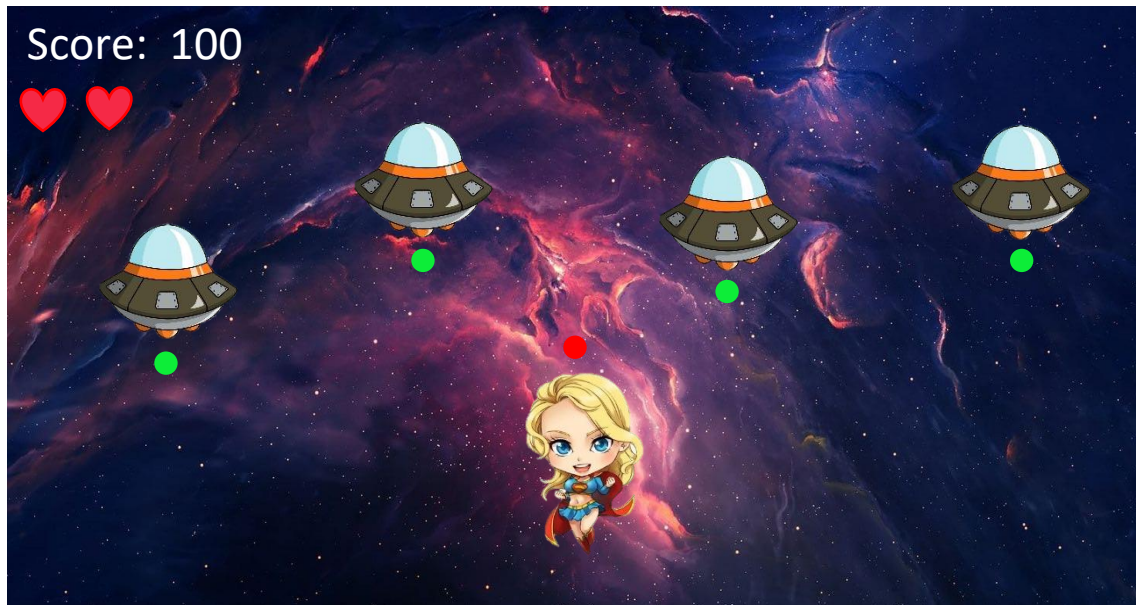
1). เริ่มเกม : มี score นับคะแนนมุมขวาด้านบน และมีหัวใจ 3 ดวง หรือชีวิตให้ **Super Rainjerr** โดยที่ **Spaceship** ทุกๆตัวจะมีชีวิตเพียงครั้งเดียวเท่านั้น ต่อการเล่นเกม 1 ครั้ง และ **Super Rainjerr** สามารถเคลื่อนที่ได้โดยการควบคุมบน Keyboard โดยการใช้ปุ่ม W A S และ D



2). ขณะเล่น : **Super Rainjerr** และ Spaceship จะยิงใส่กันกระสุนใส่กันครั้งละ 1 กระสุนเท่านั้น และ **Super Rainjerr** ใช้ Space Bar สำหรับการยิงกระสุน ในขณะที่ **Spaceship** เคลื่อนที่และยิงกระสุนอัตโนมัติ



3). ถ้า **Super Rainjerr** ยิงกระสุนโดน **Spaceship** 1 ตัว **Spaceship** ตัวนั้นจะหายไป และจะกลับมาเกิดใหม่เรื่อยๆ และ**Super Rainjerr** จะได้รับแต้มบน Score 100 แต้ม แต่ถ้า **Spaceship** ยิงกระสุนโดน **Super Rainjerr** 1 ครั้งหัวใจจะลดลง 1 ดวง



○ การทำงานพิเศษของเกม

ถ้า **Super Rainjerr** ทำแต้มได้ครบทุกๆ 1,000 แต้มแล้ว **Spaceship** ยิงกระสุนใส่ **Super Rainjerr** จะไม่สามารถทำให้หัวใจ หรือชีวิตของ **Super Rainjerr** ลดลงได้เป็นระยะเวลา 5 วินาที และหลังจากนั้น **Super Rainjerr** ก็จะสามารถทำแต้มเพิ่มขึ้นได้เรื่อยๆ

องค์ประกอบเกม

1. **Super Rainjerr** ยิงกระสุนใส่ **Spaceship** 1 ตัว ได้รับ100 แต้ม
2. **Spaceship** ยิง **Super Rainjerr** 1 ครั้ง หัวใจลด 1 ดวง
3. คู่ต่อสู้ทั้ง 2 ฝ่ายสามารถยิงใส่กระสุนใส่กันได้เพียงครั้งละ 1 กระสุนเท่านั้น

การควบคุมในเกม

กดปุ่ม/Mouse	ผลลัพธ์ที่ได้
Keyboard : W	ควบคุม Super Rainjerr เลื่อนขึ้น
Keyboard : A	ควบคุม Super Rainjerr เลื่อนซ้าย
Keyboard : S	ควบคุม Super Rainjerr เลื่อนลง
Keyboard : D	ควบคุม Super Rainjerr เลื่อนขวา
Space Bar	ควบคุม Super Rainjerr ยิงกระสุนใส่ Spaceship

การคิดคะแนนในเกม

1. **Super Rainjerr** ยิงกระสุนใส่ **Spaceship** 1 ตัว ได้รับ 100 แต้ม
2. **Spaceship** ยิง **Super Rainjerr** 1 ครั้ง หัวใจลด 1 ดวง
3. ถ้า **Super Rainjerr** ทำแต้มได้ครบทุกๆ 1,000 แต้มแล้ว **Spaceship** ยิงกระสุนใส่ **Super Rainjerr** จะไม่สามารถทำให้หัวใจ หรือชีวิตของ **Super Rainjerr** ลดลงได้เป็นระยะเวลา 5 วินาที

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นอัตโนมัติ

1. เมื่อ **Spaceship** ถูกยิงจะหายไปและกลับขึ้นมาใหม่อัตโนมัติ
2. **Super Rainjerr** ยิงกระสุนใส่ **Spaceship** 1 ตัว ได้รับ 100 แต้ม โดยแต้มจะแสดงบน Score การนับคะแนนมุมขวาด้านบนของเกม
3. **Spaceship** จะเคลื่อนที่โดยอัตโนมัติ
4. ถ้า **Super Rainjerr** โดนยิงจนหัวใจหมด เกมจะจบทันที

แผนการพัฒนาเกม

ลำดับที่	เป้าหมายการทำงานในเกมที่จะทำได้
1	ออกแบบตัวละคร ลักษณะการเล่น การเคลื่อนที่ในเกม วิธีการคิดคะแนน และเริ่มศึกษา SFML โดยการใช้ Class ในเขียนโปรแกรมทำ Background ของเกม
2	สร้างตัวละครทั้ง 2 ตัวโดยทำให้ตัวละคร Super Rainjerr และ Spaceship เคลื่อนที่ ยิง กระสุนโต้ตอบกันได้ และรวมถึงแสดงชีวิตของ Super Rainjerr และการนับแต้มบน Score ของ Super Rainjerr ได้
3	นำ Source Code ของ Background และตัวละคร Super Rainjerr และ Spaceship มา รวมกันทำให้สามารถเล่นเกมไปพร้อมๆกันได้

แผนการส่งความคืบหน้าเกม

ครั้งที่ 1 : วันที่ 18-22 ตุลาคม 2564 : เริ่มศึกษา SFML และลงมือเขียนโปรแกรมให้แสดง **Background** ใน เกม โดยการใช้ Class

ครั้งที่ 2 : วันที่ 25-29 ตุลาคม 2564 : สร้างตัวละคร **Super Rainjerr** และ**Spaceship** รวมถึง Item เช่น กระสุน หัวใจ หรือชีวิตของ **Super Rainjerr** และการนับแต้มโดยแสดงบน Score ที่มีในเกม และทำให้ตัวละครทั้งสองตัวสามารถเคลื่อนที่ได้โดยการใช้ปุ่มบน Keyboard และ Space Bar

ครั้งที่ 3 : วันที่ 8-12 พฤศจิกายน 2564 : นำ Source Code ของการสร้าง **Background** ในเกมกับตัวละครมา รวมกันเป็นเกม พร้อมทั้งเช็ครายละเอียดต่างๆในเกมให้เรียบร้อย