**เอกสารรายงานความคืบหน้า**

**ครั้งที่ 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| week | รายละเอียดการทำงาน/ การทดสอบ Module | สถานะ | |
| ตามแผน | ไม่ตามแผน |
| 1 | ติดตั้ง C++, SFML, Visual Studio และศึกษาระบบเบื้องต้นของออกแบบเกม | / |  |
| 2 | ศึกษาระบบพื้นฐาน ออกแบบด่าน และระบบ Physics ของเกม | / |  |
| 3 | ออกแบบระบบของขอบเขตด่าน และการเคลื่อนไหวตัวละคร | / |  |
| 4 | ออกแบบระบบการโจมตี ระบบพลังชีวิต เกราะ | / |  |
| 5 | ออกแบบระบบ การเคลื่อนไหว การโจมตีของศัตรู |  | / |
| 6 | ออกแบบระบบความสามารถของตัวละคร และระบบเสียง |  | / |
| 7 | ออกแบบวางระบบการข้ามด่าน และระบบคิดคะแนน |  | / |
| 8 | ออกแบบโมเดลด่านตัวละคร ศัตรู และด่าน | / |  |
| 9 | แก้ไขระบบ Physics และเบ็ดเตล็ด |  | / |

**ปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ไขปัญหา**

1. ปัญหา : หลังกำหนด algorithm ของเกมด้วยสี่เหลี่ยมธรรมดาขึ้นมาก่อน แล้วใส่ตัวแทนของวัตถุด้วย sprite จะทำให้ระบบและฟังก์ชันบ้างส่วนมีปัญหาเกิดขึ้นตามมา

การแก้ไข : ศึกษาเพิ่มเติมและรีบเร่งแก้ไข

1. ปัญหา : การจัดการเวลาที่ไม่ดีพอ ทำส่วนๆหนึ่งนานเกินไป ทำให้การทำงาน อาจจะล่าช้าและไม่ทัน

การแก้ไข : จัดการเวลาใหม่ และมุ่งมั่นตั้งใจทำงานให้เสร็จเรียบร้อย