**Story board**

จะมีตัวละครหลักเป็นเด็กผู้ชายคนหนึ่งชื่อว่า ไมค์ ที่ถูกแม่สั่งให้นำขยะในกล่องไปทิ้ง เขาจึงเดินไปทิ้งที่ทิ้งขยะใกล้ๆบ้าน แต่ประตูรั้วกลับปิดแล้ว เขาจึงคิดสนุกโดยการจะโยนขยะต่างๆในกล่องให้ลงถังโดยจะโยนให้ลงถูกประเภท และต้องให้ทันก่อนที่เจ้าหน้าที่จะมาพบ

1. ระบุหน้าจอทั้งหมด

* หน้าหลัก
* หน้าเลือก Level
* หน้า game play
* หน้า setting
* หน้าพักเกม
* หน้าจบเกม
* หน้า game over

2. ระบบ Character และ Sprite ที่ต้องสร้าง

Character

* เด็กผู้ชาย
* เจ้าหน้าที่

Sprite

3. ระบบ Game Context ว่าจะมีการเก็บค่าอะไรบ้างของตัวเกม

* มีการเก็บคะแนนจากการโยนขยะให้ลงถัง

เกม Over

* เวลาหมดและยังทำคะแนนไม่ถึงที่กำหนดไว้ในแต่ละ Level

4. จะใช้ระบบ Physic อย่างไร

จะใช้หลักโพรเจกไทล์ในการโยนขยะให้ลงถัง ซึ่งแต่ละประเภทก็จะมีน้ำหนักไม่เท่ากัน จึงต้องใช้แรงไม่เท่ากันในการโยนและเราสามารถเคลื่อนที่ไปข้างหน้าหรือถอยหลังได้เพื่อให้สมารถกำหนดทิศทางได้หลากหลายขึ้น

5. จะใช้การ Click / Touch และ Swipe อย่างไร

* ใช้เมาส์ในการเลื่อนขึ้นหรือลงเพื่อกำหนดมุมในการโยน
* คลิก1ครั้งเพื่อให้เกจของแรงที่จะโยนวิ่ง และคลิกอีก1ครั้งเพื่อหยุด
* ใช้ปุ่มลูกศร 🡨 และ 🡪 เพื่อเดินไปข้างหน้า และ ถอยหลัง

6. ออกแบบ step การเปลี่ยนหน้าจอ

7. ออกแบบเงื่อนไขการเปลี่ยนสถานะของเกม (เปลี่ยนค่าใน Game Context)

* ให้คะแนน โดยหากโยนขยะลงถังละถูกประเภทก็จะได้คะแนน และขยะแต่ละประเภทก็จะได้คะแนนไม่เท่ากัน แต่หากโยนลงถังผิดประเภทก็จะเสียคะแนน และขยะแต่ละประเภทก็จะเสียคะแนนไม่เท่ากัน
* เกมจบ หากทำคะแนนได้ไม่ถึงเป้าหมายภายในเวลาที่กำหนดเกมก็จะ Over
* การเคลียร์แต่ละ stage หากทำคะแนนได้มากกว่าหรือเท่ากับคะแนนที่กำหนดไว้ภายเวลาที่กำหนดก็จะได้เล่นใน level ต่อไป และในแต่ละ level ก็จะมีประเภทของขยะเพิ่มขึ้นมาแล้วคะแนนที่ต้องทำให้ครบก็จะเพิ่มขึ้นมา

8. แนวทางธุรกิจ จะทำ In-App Purchase อะไรในเกมบ้าง มีเงื่อนไขอย่างไร

* จะมีไอเทมให้เลือกซื้อที่จะช่วยในการมองเห็นวิถีตกของขยะที่โยน
* ปลดล็อคด่านพิเศษ