

เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่ 3

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน / การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตาม แผน	ไม่ตาม แผน
1.	1. สร้าง Map แบบสุ่มได้ 2. เมื่อยิงกระสุนถูกกำแพงหรือศัตรู กระสุนจะทำ damage และหายไป 3. บันทึกคะแนนและนำมาแสดงในหน้า scoreboard ที่มีคะแนน 5 อันดับสูงสุด 4. สร้างห้อง boss ห้องปกติ และห้อง item, เมื่อผู้เล่นเก็บ item จะทำการบัพให้ผู้เล่นในด้านใดด้านหนึ่ง 5. หากกดปุ่ม esc เกมจะ pause ซึ่งสามารถเลือกได้ว่าอยากกลับไปหน้า main menu หรือ จะเล่นต่อ	✓	
2.	ตอนนี้มีรูปแบบห้องที่ไม่หลากหลายมากนัก (3 แบบหลักๆ), จำนวน item ที่ยังมีไม่มากนัก, ศัตรูที่ยังไม่ค่อยมีความหลากหลายมากนัก		✓

ปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ปัญหา

1. การย้ายผู้เล่นไปห้องอื่น จะเกิดปัญหาในตอนที่ย้ายผู้เล่นไปอยู่ห้องที่สร้างขึ้นใหม่ ซึ่งตอนแรกที่เราเริ่มทำ map generator จะใช้ array ในการเขียนเป็นหลักที่ต้องกำหนดขนาด array ให้เกินก่อน จนกระทั่งได้มาลองใช้ vector ที่ไม่จำเป็นต้องกำหนดขนาดเอาไว้ก่อน แต่สามารถ push back ห้องเข้าไปได้เลย ควบคู่กับการใช้ array ช่วย
2. การสร้าง enemy ในตอนแรกนั้นจะเป็นการกำหนดจำนวนแบบตายตัว เลยทำให้เมื่อเล่นไปผู้เล่นจะสามารถเดาได้ว่าแต่ละห้องจะมี enemy กี่ตัว จึงใช้การสุ่มจำนวน enemy แทน เพื่อเพิ่มความท้าทายและความน่าสนใจของเกม
3. ปกติแล้วเมื่อฆ่า boss ได้จะตั้งค่าไว้ว่าให้มีถ้วยรางวัลโผล่ขึ้นมา และเราจะจบเกม แต่ความคิดที่ว่า ผู้เล่นบางคนอาจจะเคลียร์ห้องทั้งหมด ก่อนที่จะจบเกม จึงเขียนโปรแกรมที่จะรอจนกว่าผู้เล่นจะเก็บถ้วยรางวัล ก่อนถึงจะจบเกมและไปที่หน้า score record ที่จะทำการบันทึกคะแนน และ ชื่อของผู้เล่นเพื่อที่จะนำไปจัดอันดับที่หน้า scoreboard
4. หน้า score record ที่ตอนแรกถูกตั้งค่าขึ้นมาให้เฉพาะตอนที่คะแนนที่ทำได้อาศัยอยู่ใน 5 อันดับแรก แต่ได้ทำการเปลี่ยนให้แสดงหน้านี้ขึ้นมาเมื่อจบเกม (ฆ่า boss และเก็บถ้วยรางวัล หรือ ผู้เล่นตาย) เพื่อที่ผู้เล่นจะสามารถคะแนนที่สะสมในระหว่างการเล่นได้

ชื่อ-นามสกุล : รสริน นิยมสันติสุข รหัสนักศึกษา : 64010720

Link : <https://github.com/Rosemarries/ProjectGame-2>

