

ชื่อนักศึกษา นาย วรวิษ ตั้งพจน์ทวีพร รหัสนักศึกษา 63010849 เซก 119

## เอกสารรายงานความคืบหน้า

ครั้งที่.....1.....

### รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน / การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	<p>สร้างตัวละครผู้เล่น และศัตรู</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ประกาศ Class Player.h สำหรับเก็บตัวละคร จากนั้นสร้าง private function เพื่อ เก็บ sprite / texture ตัวละคร จากนั้น ทำการนำภาพเข้าไปใน Player.cpp โดยการใช้ loadFromFile ไปเก็บใน texture และให้ฟังก์ชัน sprite รับภาพโดย <code>this-&gt;sprite.setTexture(this-&gt;texture);</code> .setTexture คือการนำรูป(texture)ไปใส่ใน โครงซึ่งก็คือตัว sprite</li></ul>	●	
2	<p>สร้างพื้นหลัง</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ประกาศ Class Background.h สำหรับเก็บจาก จากนั้น สร้าง private function เพื่อ เก็บ sprite / texture ของจาก จากนั้น ทำการนำภาพเข้าไปใน Background.cpp โดยการใช้ loadFromFile ไปเก็บใน texture และให้ฟังก์ชัน sprite รับภาพโดย <code>this-&gt;sprite.setTexture(this-&gt;texture);</code> .setTexture คือการนำรูป(texture)ไปใส่ใน โครงซึ่งก็คือตัว sprite</li></ul>	●	

## ปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ปัญหา

1. ...หน้าจอแสดงแค่ภาพพื้นหลังเมื่อรันโปรแกรม  
-> แก้ปัญหาโดยการใส่ comment (`/*.....*/`) ให้แสดงทีละอย่างก่อน เนื่องจากเป็นเพียงการสร้าง Class ขึ้นมาเก็บภาพของตัวละครและฉาก แต่ยังไม่ได้นำมารวมกัน
2. ...เมื่อรันตัวเกม เกมสามารถแสดงผลปกติ แต่เมื่อขยายหน้าจอจะทำให้ภาพแบนและแตก  
-> แก้ปัญหาโดยการตั้งไม่ให้มีการขยายหน้าจอโดยกำหนด `sf::Style::Close | sf::Style::Titlebar` เพื่อให้แถบ Titlebar คลิกปิดได้ แต่ไม่มีคำสั่งขยายเต็มหน้าจอ

