

ชื่อนักศึกษา นาย วรวิษ ตั้งพจน์ทวีพร รหัสนักศึกษา 63010849 เซก 119

เอกสารงานความลับหน้า

ครั้งที่ 5

รายละเอียดการทำงานตามแผนการดำเนินการ

ลำดับที่	รายละเอียดการทำงาน / การทดสอบ Module	สถานะ	
		ตามแผน	ไม่ตามแผน
1	ใส่เสียงเอฟเฟกต์เมื่อยิง และจบเกม - ใช้ SoundBuffer และ Sound ในการนำเข้าเสียง และกำหนดเงื่อนไข ให้เมื่อมีการกดปุ่มยิง จะส่งเสียงเอฟเฟกต์ดังขึ้น และเมื่อเล็ดลอดจะมีเสียงหลังจาก Game Over	●	
2	ใส่เพลงพื้นหลัง - ใช้ Music กำหนดเพื่อนำไฟล์เพลงที่ต้องการมาใส่พื้นหลัง จากนั้นกำหนด loop ให้เล่นเพลงเรื่อยๆจนกว่าจะจบเกม	●	
3	สร้างเมนูก่อนเริ่มเข้าตัวเกม - กำหนดให้ปุ่ม K เป็นปุ่มเริ่มเกม และปุ่ม L เป็นปุ่มออกเกม เมื่อกดปุ่ม K เข้าเกม จะทำให้เริ่มเกมและเปิดเพลงพื้นหลัง หากกด L ออกเกม จะกลับไปหน้าเมนูทันทีและรีเซ็ตเล็ด คะแนนใหม่ทั้งหมด	●	
4	<เพิ่มเติม> สร้างไอคอนของเกม - ทำให้ตัวเกมมีไอคอนแสดงโดยใช้ Image icon; ในการกำหนด		●

ปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ปัญหา

1.เสียงเอฟเฟกต์ดังขึ้นแค่ตอนเริ่มเกมแต่เมื่อเริ่มเกมแล้วยังกลับไม่มีเสียง

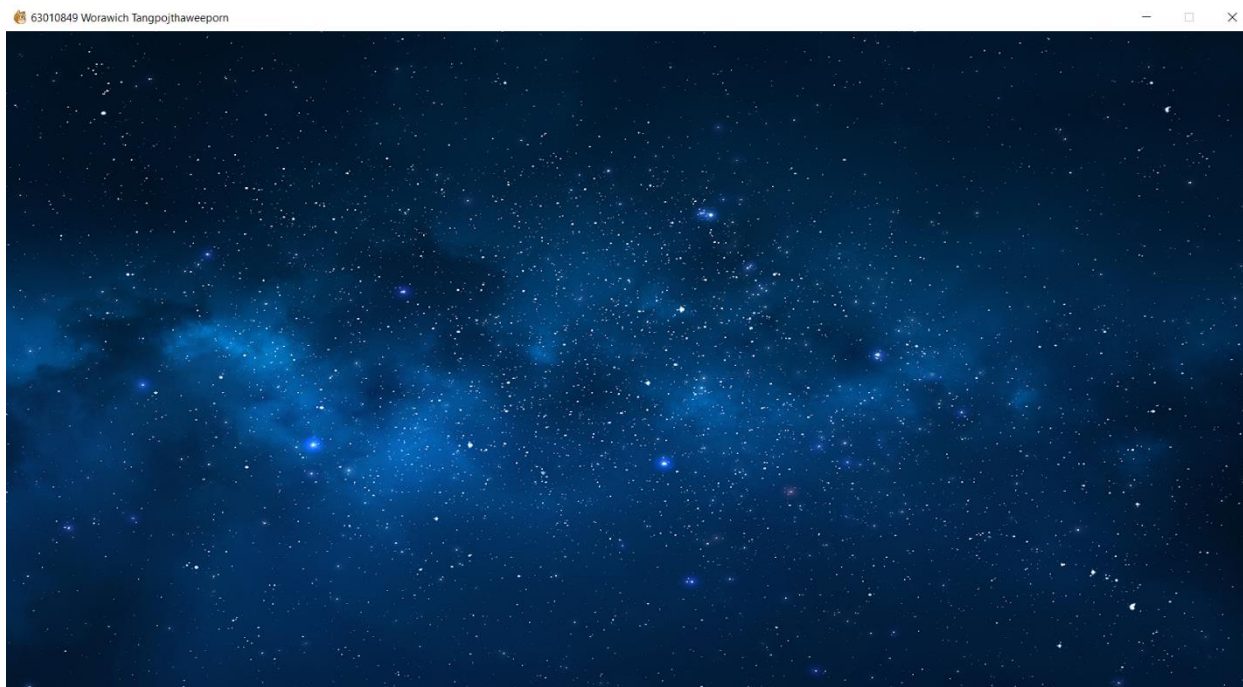
-> แก้ปัญหาโดยการใส่เงื่อนไขไปพร้อมๆกับการโจมตี ให้การกดปุ่มโจมตีทำหน้าที่ปล่อยกระสุน และทำหน้าที่ปล่อยเสียงเอฟเฟกต์การยิงด้วย จึงทำให้สามารถมีเสียงออกมาเมื่อกดยิงในทุกๆครั้ง

2.เมื่อรันตัวเกมจนจบเกมคือเลือดเหลือ 0 แต่ไม่แสดงเสียงในตอน Game Over

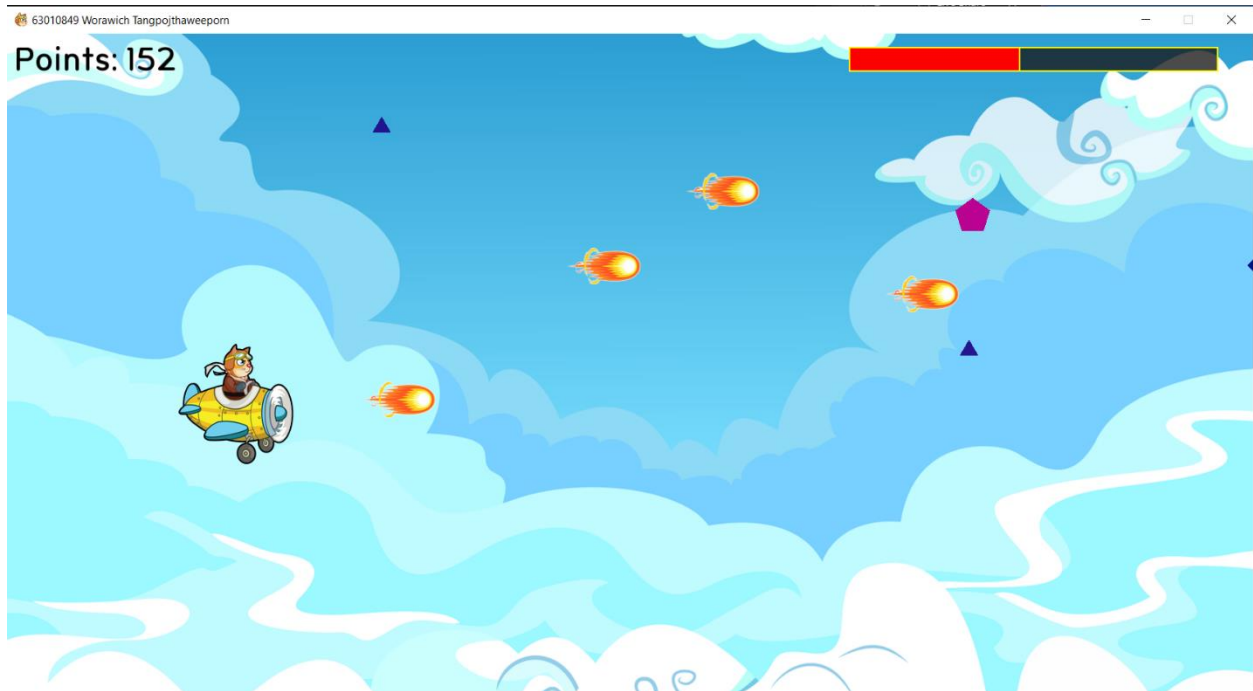
-> แก้ปัญหาโดยการใส่เสียงจบเกมไว้กับเงื่อนไขที่ทำให้เลือดเหลือ 0 เพราะว่าจะได้เกิดเสียงขึ้นทันทีที่จบเกม จะไม่เหมือนกับกรณีที่ยิงแล้วทำให้เกิดเสียง เพราะการจบเกมทำแค่ครั้งเดียว

3.เมื่อเล่นเกมจนเกินความยาวเพลงแล้วเพลงพื้นหลังหยุด ไม่มีเพลงต่อ

-> แก้ปัญหาโดยการใส่ลูปให้กับ Music เพราะตัว Music เอง มีคำสั่งที่ทำให้ loop เพลงไปเรื่อยๆ ได้ เมื่อจบเกมแล้วเราจึงค่อยทำให้หยุดจากการ loop ซึ่งคือการทำให้หยุดทันที ไม่ต้องวนครบความยาวเพลงแล้วค่อยหยุด



ภาพ 1. แสดงหน้าเมนูก่อนที่จะเข้าเกม (จะมีการเพิ่มเติมในส่วนของการอธิบายปุ่มและหน้าตาเมนู)



ภาพ 2. แสดงผลของการดำเนินการเกม(ขณะนี้เสียงของการยิง เพลงพื้นหลัง และเสียงเมื่อจบเกม)



ภาพ 3. สามารถแสดงไอคอนเกมได้แล้ว