

Complie

1. Run cmd ใน Folder 5730300913-831
2. `javac Mygame.java`
3. `java Mygame`

Build

Class	หน้าที่
Bgmove, Bgmove2	เป็นการทำฉากหลัง ให้เคลื่อนไหว
Bgstatic	เป็นการทำฉากหลังให้อยู่กับที่สำหรับฉากบอส ฉากเริ่มต้น ฉากตาย และฉากจบ
Boss1 , Boss2 , Boss3	สำหรับสร้างบอสสำหรับ stage1, stage2, stage3
Bullet	เป็นการสร้างให้ศัตรูและบอสบางตัว สามารถยิงกระสุนได้
GameObject	เป็น abstract Class มี abstract method หลายๆ method ไว้ให้คลาสอื่นสืบทอด Class
Lasor	สร้าง Lasor สำหรับ superman
Minibat, Minibat2, Minibat3	สำหรับสร้าง ศัตรู ซึ่งมี 3 รูปแบบศัตรู
Mychar	สำหรับสร้าง superman
Startscreen	ฉากหน้าจอเริ่มเกมส์
Mygame	คลาสหลัก มี main อยู่
GameScreen	เป็นฉากหลักอธิบายหน้าต่อไป

Class GameScreen

Method GameScreen เป็น constructor สร้างกำหนด Bg เคลื่อนไหวด้านหลัง สร้าง Superman และ Boss ฉาก 1,2,3

Method spawnsmon1vs1 กำหนดรูปแบบการเกิดของ Object จากคลาส minibat2

Method spawnsmon1vs2 กำหนดรูปแบบการเกิดของ Object จากคลาส minibat2 รูปแบบที่สอง

Method spawnsmon2 กำหนดรูปแบบการเกิดของ Object จากคลาส minibat

Method spawnsmon3 กำหนดรูปแบบการเกิดของ Object จากคลาส minibat3

Method playSound ตั้งรับเสียง โดยการรับ URL

Method stopSound ตั้งหยุดเสียงทุกเสียงที่รับอยู่

Method soundLasor เสียงการยิงเลเซอร์ของ Superman

Method soundcolied เสียงการชน

Method soundcoliedlasor เสียงเมื่อเลเซอร์ยิงโดนแล้ว

Method boss1dead เสียง boss stage 1 ตาย

Method boss3dead เสียง boss stage 3 ตาย

Method spawnbat เสียงตอน minibat เกิด

Method stageclear เสียงเมื่อผ่าน stage (หลังค่าบอสได้)

Method keyPressed , keyReleased รับค่าเหตุการณ์ การกดปุ่ม

Method paintComponent วาดรูปต่างๆ

Method update

บรรทัด 112 – 128 ถ้า start เป็น true และ status เป็น true จะเข้าสู่หน้าเริ่มเกิด (กำหนด start เริ่มต้นเป็น true เพื่อให้เข้าสู่หน้าจอเริ่มเกมส์)

ถ้า start เป็น true แต่ status เป็น false จะเข้าสู่หน้าตาย (superman ตาย)

บรรทัด 135 เมื่อกดปุ่ม enter จะ restart เกมส์ใหม่ โดยการเซตค่าทุกอย่างใหม่หมด (กรณีตาย)

บรรทัด 175 กรณี start เป็น false จะเข้าสู่ตัวเกิด

บรรทัด 184-186 กำหนดการนับกระสุน เพื่อให้ enemy ที่ยิงกระสุนลุ่มยิง

บรรทัด 187-192 ถ้า superman เลือดเป็น 0 กำหนด status เป็น 0 (superman ตาย)

บรรทัด 197-241

ถ้า stage = 1 (ด้านหนึ่ง) :

บรรทัด 198-212 กำหนดสร้างฉากหลัง move และกำหนด state1 เป็น false (ทำครั้งเดียว)

บรรทัด 214-228 เมื่อ score \geq 1500 และ ไม่มี enemy อยู่ในแมพแล้ว จะ add boss เข้าสู่แมพ

บรรทัด 229-240 ถ้า boss stage 1 ยังไม่เกิด จะลุ่มเกิด enemy ที่มีแค่ minibat2 เรื่อยๆ

ถ้า stage = 2 (ด้านสอง) :

บรรทัด 246-263 กำหนดสร้างฉากหลัง move และกำหนด state2 เป็น false (ทำครั้งเดียว)

บรรทัด 264-279 เมื่อ score \geq 3 และ ไม่มี enemy อยู่ในแมพแล้ว จะ add boss เข้าสู่แมพ

บรรทัด 280-300 ถ้า boss stage 2 ยังไม่เกิด จะลุ่มเกิด enemy ที่มี minibat กับ minibat2 เรื่อยๆ

ถ้า stage = 3 (ด้านสาม) :

บรรทัด 303-322 กำหนดสร้างฉากหลัง move และกำหนด state3 เป็น false (ทำครั้งเดียว)

บรรทัด 323-337 เมื่อ score \geq 6000 และ ไม่มี enemy อยู่ในแมพแล้ว จะ add boss เข้าสู่แมพ

บรรทัด 338-367 ถ้า boss stage 3 ยังไม่เกิด จะสุ่มเกิด enemy ที่มี minibat , minibat2, minibat3 เรื่อยๆ

บรรทัด 376-390 เช็คว่า boss stage 1 ตายหรือยัง ถ้าตายแล้ว กำหนด stage เป็น 2

บรรทัด 392-406 เช็คว่า boss stage 2 ตายหรือยัง ถ้าตายแล้ว กำหนด stage เป็น 3

บรรทัด 407-430 เช็คว่า boss stage 3 ตายหรือยัง ถ้าตายแล้ว กำหนดให้จบเกมส์

บรรทัด 446-454 เช็คการชนระหว่าง lasor กับ enemy และ lasor กับ boss

บรรทัด 466-474 เช็คการชนระหว่างกระสุนที่ศัตรูปล่อยออกมา ว่าโดน superman หรือไม่

บรรทัด 476-480 เช็คการชนระหว่าง บอสกับ superman ถ้า super man ชน boss superman จะตายเลย

บรรทัด 487-498 เช็คว่า enemy ที่ตายมาจาก มาจาก class ไหน และกำหนดคะแนนต่างกัน

บรรทัด 502-506 เช็คการชนระหว่าง enemy กับ superman ถ้าชนกัน enemy จะตายและ superman เลือดลดหนึ่ง

บรรทัด 511-537 สุ่มการยิงกระสุนของ minibat2

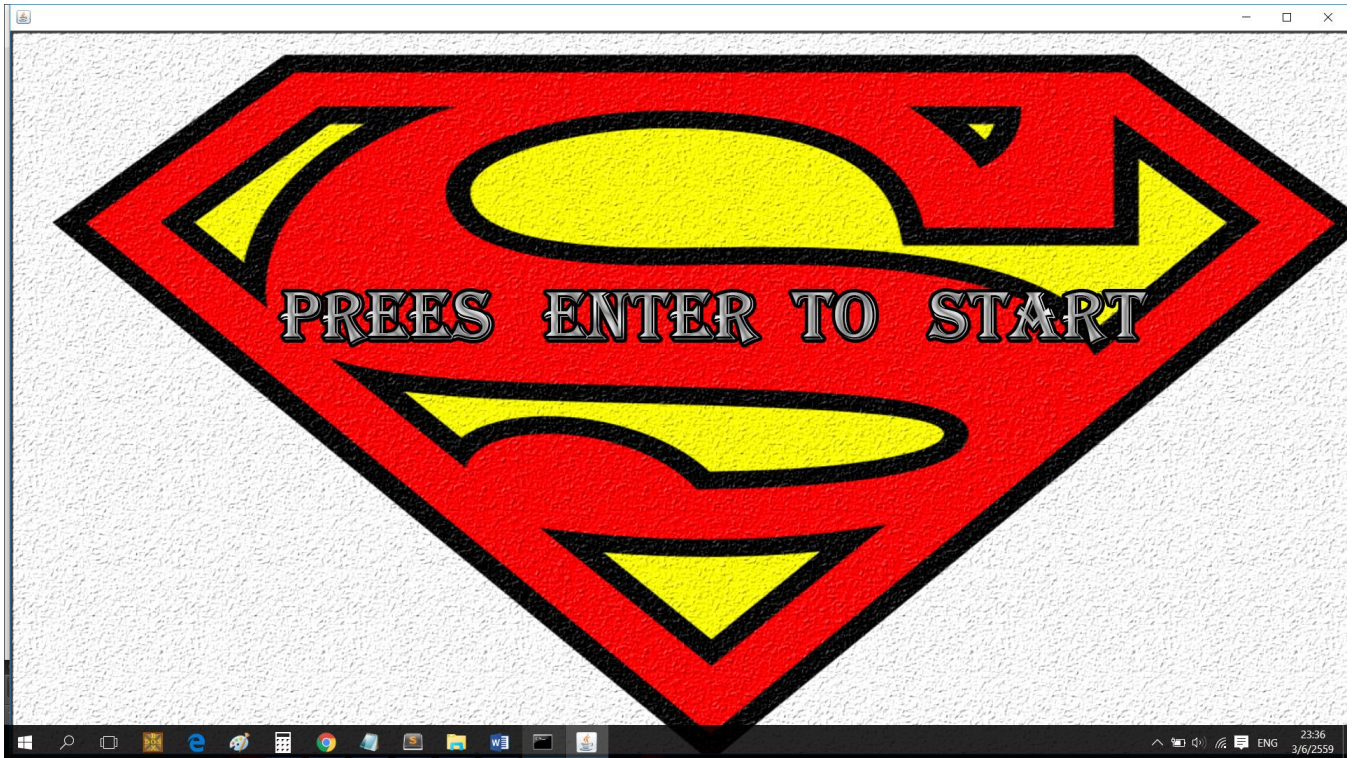
บรรทัด 538-555 สุ่มการยิงกระสุนของ boss stage2 (กรณีบอสเกิด)

บรรทัด 558-587 สุ่มการยิงกระสุนของ boss stage3 (กรณีบอสเกิด)

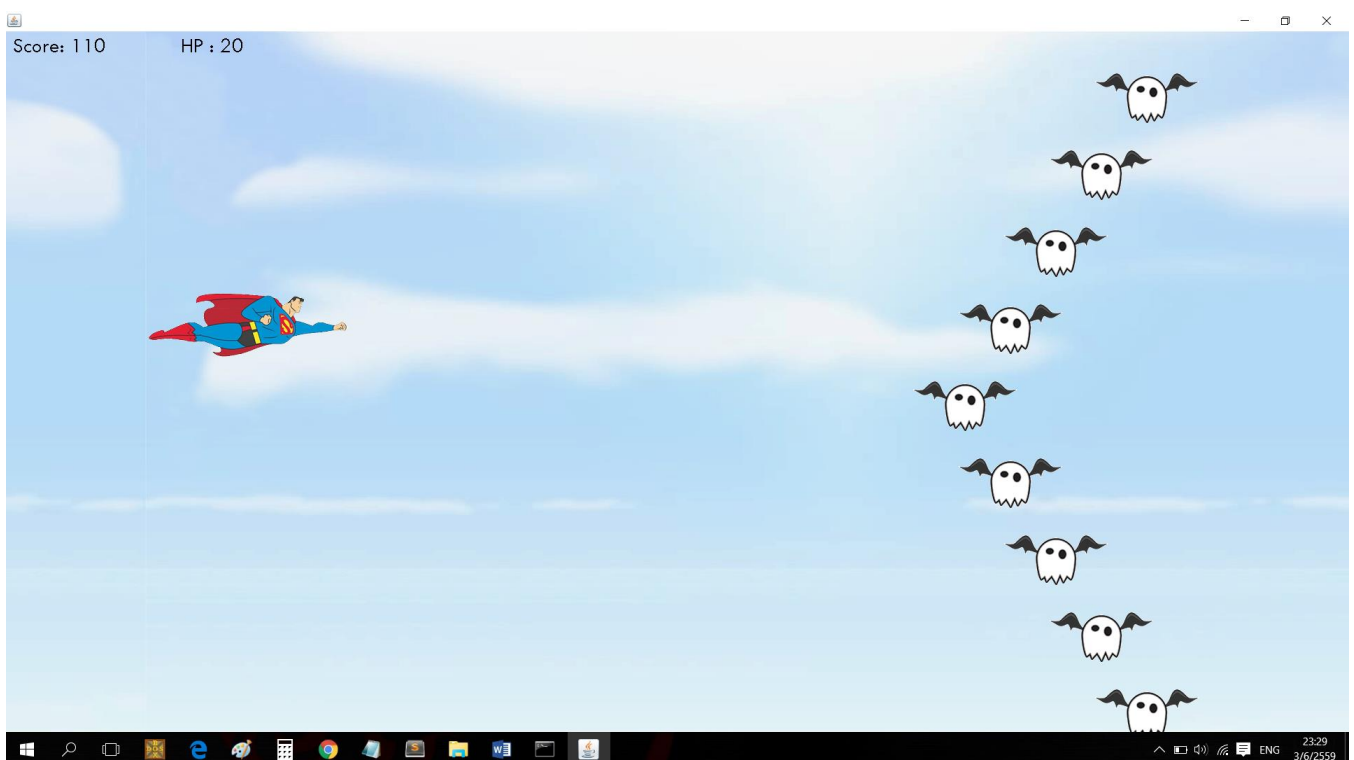
บรรทัด 594-611 ลบ object ที่ ถูก add เข้า deadList

Run

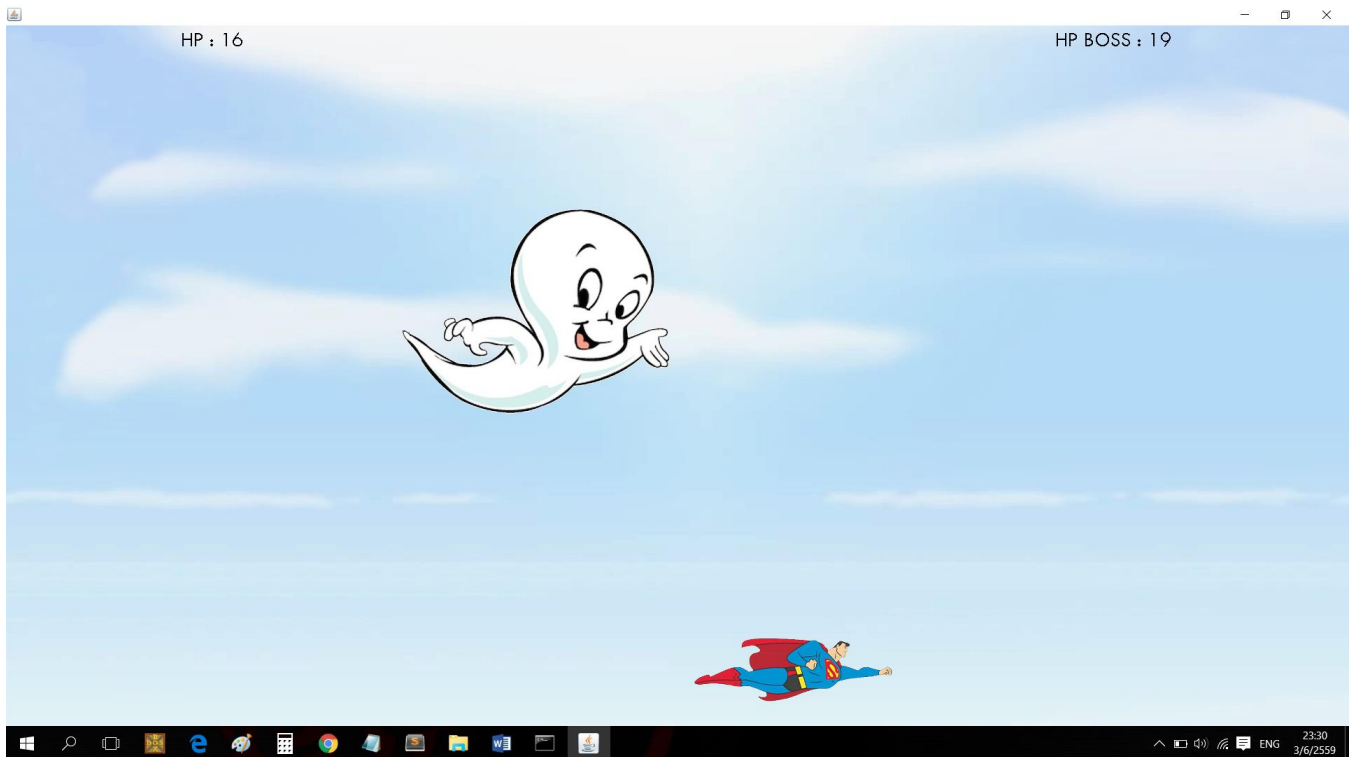
หน้าจอเริ่มเกมส์ เมื่อกด ENTER จะเข้าสู่หน้าถัดไป



Stage 1



Boss Stage 1 เมื่อฆ่า Boss Stage1 ได้ก็จะเข้าสู่ ด่านถัดไป



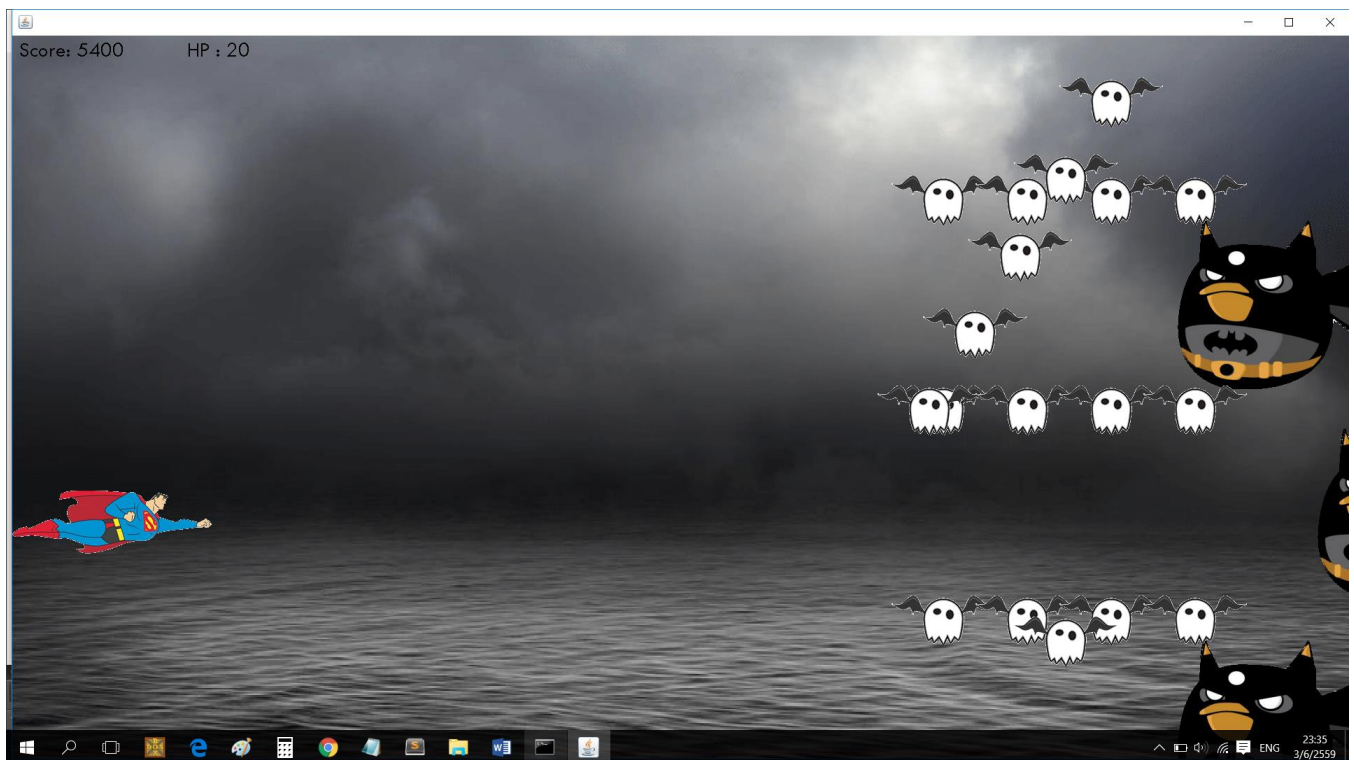
Stage 2 เพิ่ม enemy ที่มาจากคลาส minibat



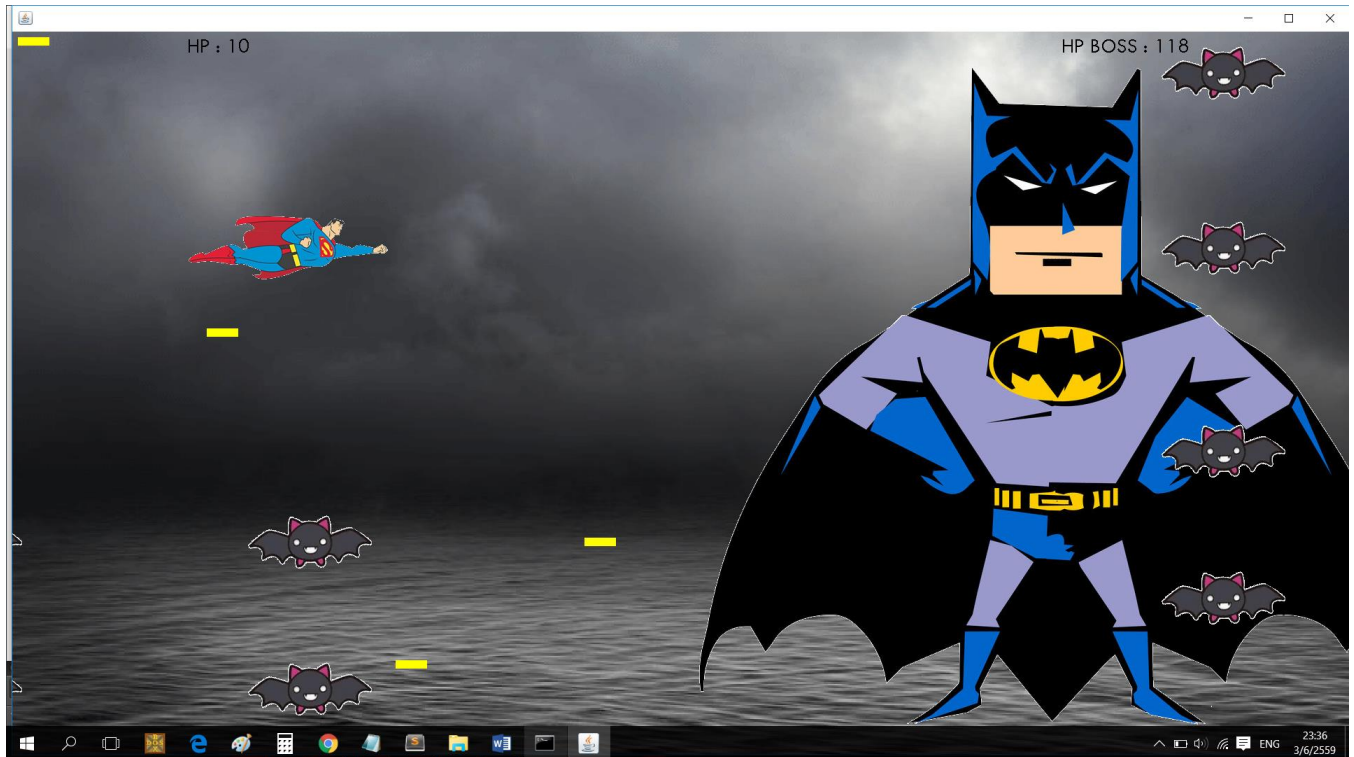
Boss ของ stage 2 เมื่อฆ่า Boss Stage 2 ได้ก็จะเข้าสู่ stage 3



Stage 3 มีทั้ง enemy ที่มาจาก Class minibat,minibat2,minibat3



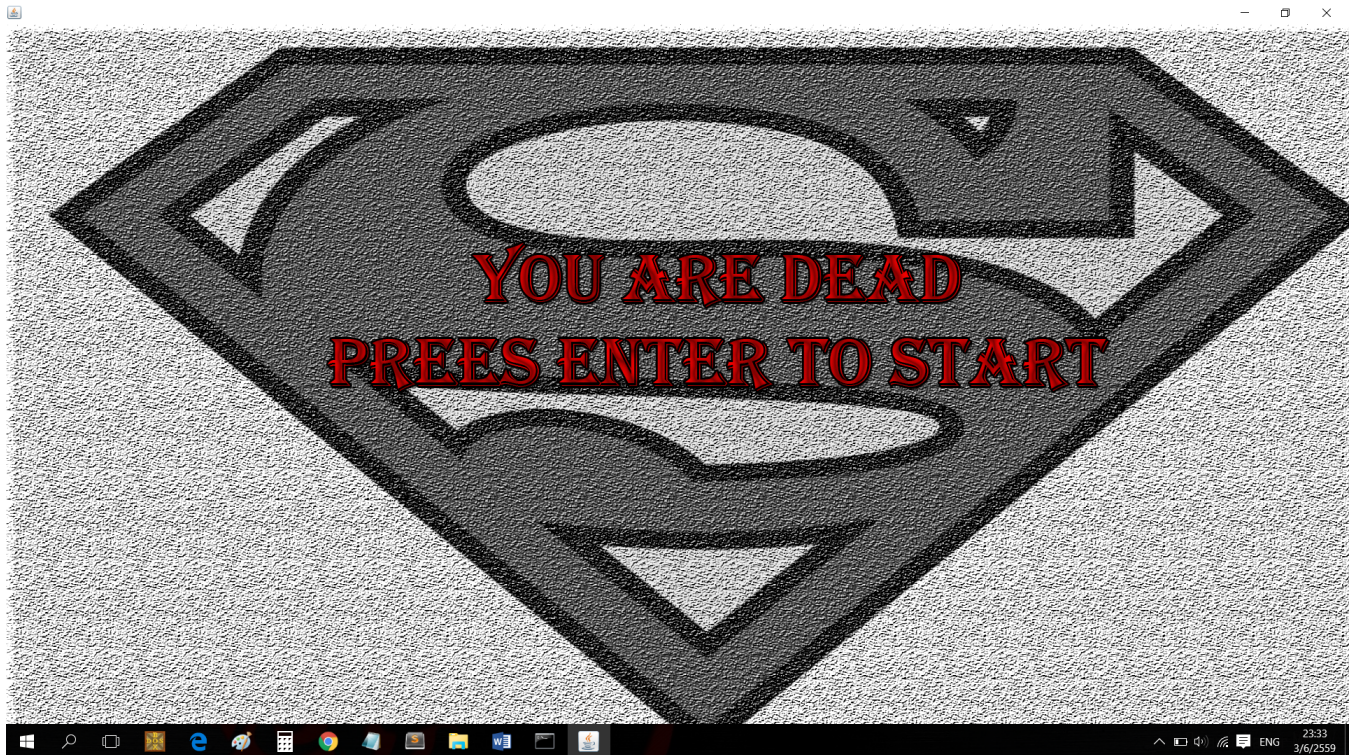
Boss Stage 3 เมื่อฆ่า Boss Stage 3 ได้ก็จะจบเกม



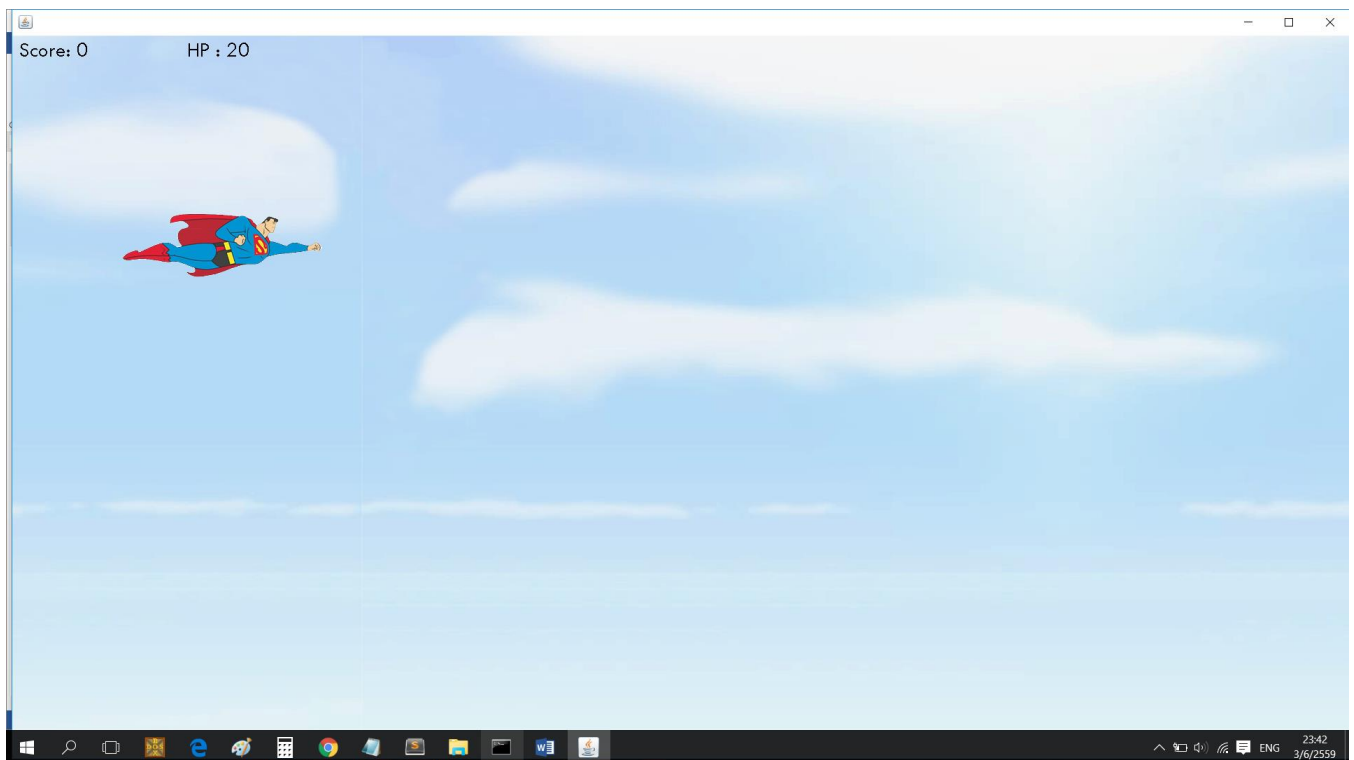
ฉากจบเกม



จาก Superman ตาย เมื่อกดปุ่ม enter จะเริ่มเกมสัใหม่อีกครั้ง



เริ่มเกมสัใหม่ โดยการกดปุ่ม enter



นายอณณพ คงดีได้ 5730300913