

# BLOCK

# POSTERS

Your settings for this Block Poster are:

Pages Wide

2

Orientation

PORTRAIT

Paper Format

A4

Border Setting

Top: 0, Right: 0, Bottom: 0, Left: 0

You can find tips on printing, assembling and putting up your poster at [www.blockposters.com](http://www.blockposters.com)

Enjoy your Block Poster!



**โครงการ กินหัวไผ่หลวง**

นาย อธิวัฒน์ คงสินสุโขทัย 570510706, นางสาว อังศุรา มุลใหม่ 570510709  
นาย ชานูวุฒิ ปิ่นลัด 580510589

**โจทย์หรือปัญหา**

ทุกคนบนโลกใบนี้ล้วนต้องมีความเครียด และทุกคนก็ย่อมต้องหาวิธีจัดการกับความเครียดที่เกิดขึ้น พวกเขาจึงเลือกที่จะพัฒนาเกมขึ้นมา เพราะเกมเป็นสิ่งที่สามารถจัดการกับความเครียดที่มีมากรับหนึ่ง

**วัตถุประสงค์เป้าหมาย**

1. เพื่อสร้างความผ่อนคลายและความเพลิดเพลินให้กับผู้ใช้
2. เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานได้มีเวลาพักผ่อนและคิดหาไอเดียใหม่เพื่อที่จะสามารถคิดค้นเกมใหม่ที่มีประสิทธิภาพต่างได้ดีขึ้น
3. เพื่อเป็นการให้ความรู้ที่เรียนนำมาพัฒนาโปรแกรมเชิงได้

**โปรแกรมที่พัฒนา**

- นำเข้าข้อมูลโดยให้ผู้ใช้กดปุ่มลูกศร ขึ้น, ลง, ซ้าย และขวา เพื่อบังคับให้ตัววิ่งไปยังทิศทางที่ต้องการ เมื่อจบเกมระบบจะให้ผู้ใช้ป้อนชื่อเพื่อเก็บบันทึกผลการเล่นไว้
- แสดงผลโปรแกรมโดยใช้การสร้าง GUI แบบง่าย และออกแบบกราฟฟิคเป็นรูปทรงเรขาคณิต
- เมื่อจบเกม จะแสดงชื่อและคะแนนที่เล่นมาได้
- มีการบันทึกคะแนนลงแฟ้มข้อมูล ประกอบด้วย ชื่อผู้เล่น คะแนนที่ได้ และ เวลาที่ได้เล่น โดยบันทึกลงแฟ้มข้อมูลชนิด Direct structure

**จุดเด่นหรือจุดที่ตรงโปรแกรม**

จุดเด่นของโปรแกรม คือสามารถบันทึกคะแนนและเรียกดูย้อนหลังได้ และมีการเลือกระดับการเล่นได้

**จุดเด่นหรือจุดที่ตรงโปรแกรม**

จุดเด่นของโปรแกรม คือสามารถเล่นได้ทั้ง 1 User เท่านั้น ยังไม่สามารถเล่นแบบ Multi-user ได้ ซึ่งหากมีโอกาสจะพัฒนาต่อไปครับ

**ตัวอย่างการรันโปรแกรม**

หน้าจอขณะรันเกม

หน้าจอขณะเล่นเกม

หน้าจอแสดงผลคะแนนเกม

โครงการกินหัวไผ่หลวง ปีที่ 10



# โครง

นาย อธิวัฒน์ คงสินสุขไพศาล 57

## โจทย์หรือปัญหา

ทุกคนบนโลกใบนี้ล้วนต้องมี  
ความเครียด และทุกคนก็ย่อมต้อง  
หาวิธีจัดการกับความเครียดที่เกิดขึ้น  
พวกเราจึงเลือกที่จะพัฒนาเกมขึ้นมา  
เพราะเกมเป็นสิ่งที่สามารถจัดการ  
กับความเครียดได้ดีมากวิธีหนึ่ง

## วัตถุประสงค์/เป้าหมาย

1. เพื่อสร้างความผ่อนคลายและ  
ความเพลิดเพลินให้กับ  
ผู้ใช้งาน

## โปรแกรม

- นำเข้าข้อมูล  
ปุ่มลูกศร ขึ้น  
ขวา เพื่อบังคับ  
ทิศทางที่ต้อง  
ระบบจะให้ผู้  
เก็บบันทึกสถิติ
- แสดงผลโปร  
สร้าง GUI แ  
ออกแบบกร  
รูปทรงเรขาค

# รายงาน กินหัวโผล่หาง

0510706, นางสาว อังศุวรา มุลใหม่ 570510709

นาย ชาญวุฒิ ปุณลิต 580510589

ที่พัฒนา

จุดเด่น/ข้อจำกัดของโปรแกรม

โดยให้ผู้ใช้กด  
ขึ้น, ลง, ซ้าย และ  
ขวา ให้ตัวงูไปยัง  
อาหาร เมื่อจบเกม  
ผู้ใช้ป้อนชื่อเพื่อ  
บันทึกการเล่นไว้

ข้อจำกัดของโปรแกรม คือ  
สามารถเล่นได้ทีละ 1 User  
เท่านั้น ยังไม่สามารถเล่นแบบ  
Multi-user ได้ ซึ่งหากมีโอกาสจะ  
พัฒนาต่อไปครับ

เกมโดยใช้การ

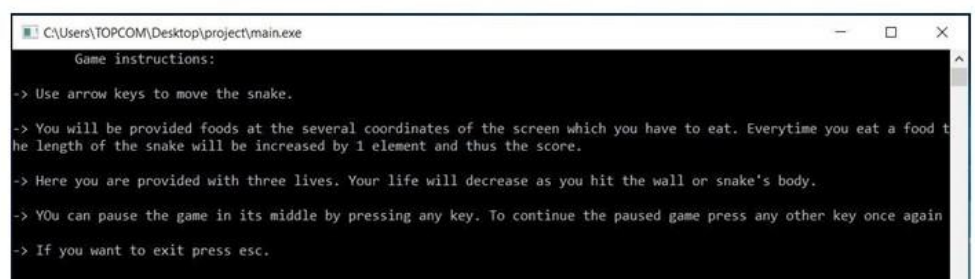
แบบง่าย และ

ภาพฟิคเป็น

าณิต

ตัวอย่างการรันโปรแกรม

หน้าจอคำแนะนำเกม





2. เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานได้มีโอกาส  
ริเริ่มความคิดเก่า ให้  
เปลี่ยนเป็นความคิดใหม่  
เพื่อที่จะสามารถใช้ความคิด  
ใหม่นี้แก้ไขปัญหาด่างๆได้ดี  
ขึ้น
3. เพื่อเป็นการใช้ความรู้ที่เรียน  
นำมาพัฒนาโปรแกรมจริง ๆ ได้

## แนวทางการแก้ปัญหา

โครงงานของพวกเรามีการใช้  
Library เพิ่มเติม คือ windows.h  
ในการแก้ปัญหา เนื่องจากพวก  
เราเลือกที่จะพัฒนาโปรแกรม  
เกม จึงต้องมีการใช้ GUI มา  
ประกอบการพัฒนา

- เมื่อจบเกม จะ  
คะแนนที่เล่น
- มีการบันทึกค  
ข้อมูล ประก  
เล่น คะแนน  
ได้เล่น โดยบ  
แฟ้มข้อมูลช  
structure

## จุดเด่น/ข้อจำกัด

จุดเด่นของโปรแกรม  
บันทึกคะแนนแล  
ได้ และมีการเลือก  
ได้

โครงการก้าวแห่ง

จะแสดงชื่อ และ

เกมได้

คะแนนลงแฟ้ม

ไปด้วย ชื่อผู้

ที่ได้ และ เวลาที่

บันทึกลง

นิต Direct

ัดของโปรแกรม

ารม คือสามารถ

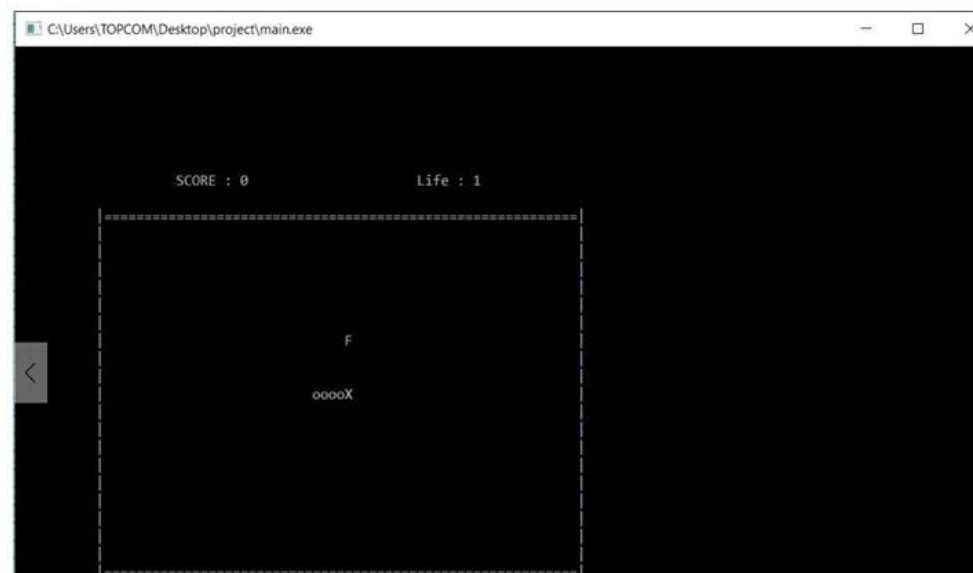
ะเรียกดูย้อนหลัง

ระดับการเล่น

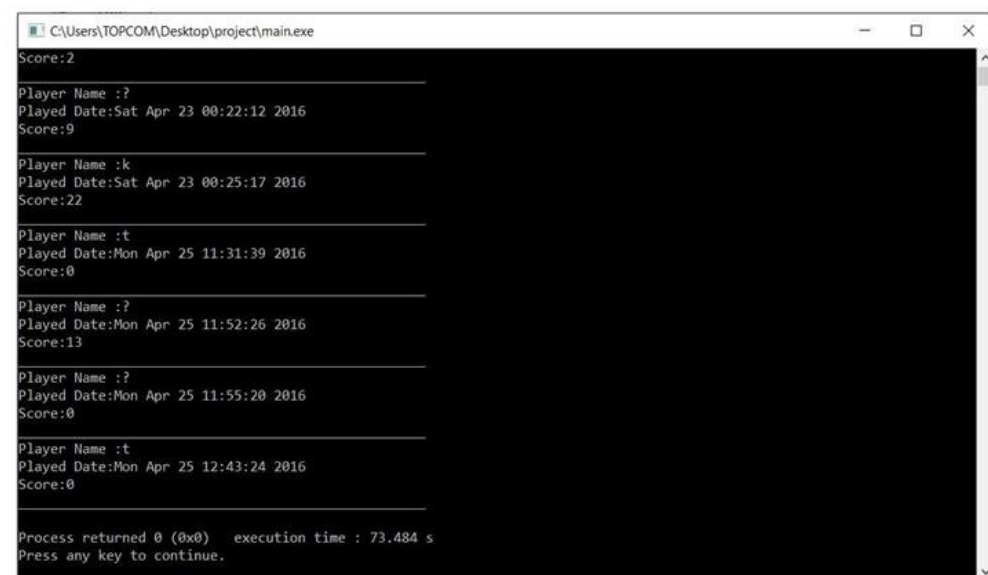
พัฒนาการ

Press any key to play game...

หน้าจอขณะเล่นเกม



หน้าจอแสดงผลคะแนนเกม



created using

BLOCK

POSTERS