

งานมอบหมายที่ 2+3

วิชา 01076235 Computer Programming 2 ภาคเรียนที่ 2/2559

1. ให้นักศึกษาจับกลุ่มกันเอง โดย 1 กลุ่มมีสมาชิก 4 คน แจกชื่อกลุ่มและให้ระบุรหัสนักศึกษา ชื่อ-นามสกุล ของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ผ่านทาง Facebook ของรายวิชา **ภายในวันจันทร์ที่ 21 มี.ค. 60**
2. ข้อกำหนดพื้นฐานให้เป็นโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ (กำหนดเอง) ที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
3. การออกแบบและพัฒนาให้เป็นไปตามหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-Oriented Programming Concepts)
4. ส่งรายงาน 2 ฉบับ และนำเสนอ (Presentation) 2 ครั้ง ดังนี้
 - 4.1. รายงานฉบับที่ 1 ประกอบด้วย คุณลักษณะของโปรแกรม (Program Specification) และแผนภาพการออกแบบในรูปแบบ UML ให้ส่ง**ในวันจันทร์ที่ 27 มี.ค. 60** ท้ายชั่วโมงเรียนภาคทฤษฎี
 - 4.2. การนำเสนอครั้งที่ 1 ให้นำเสนอสิ่งที่ส่งในข้อ 4.1 โดยจัดทำเป็น PowerPoint Presentation แต่ละกลุ่มใช้เวลาบรรยายไม่เกิน 10 นาที ตอบคำถามไม่เกิน 10 นาที **ในวันพุธที่ 29 มี.ค. 60** ในชั่วโมงปฏิบัติการของแต่ละกลุ่มเรียน
 - 4.3. การนำเสนอครั้งที่ 2 แสดงผลการทำงานของโปรแกรม (Program Demonstration) แต่ละกลุ่มแสดงผลงานไม่เกิน 10 นาที ตอบคำถามไม่เกิน 10 นาที **ในวันพุธที่ 19 เม.ย. 60** ในชั่วโมงปฏิบัติการของแต่ละกลุ่มเรียน
 - 4.4. รายงานฉบับที่ 2 เป็นรายงานฉบับสมบูรณ์ ประกอบด้วย คุณลักษณะของเกม UML วิธีการเล่น กฎกติกาการเล่น และอื่นๆ ส่งภายใน**วันนำเสนอครั้งที่ 2 (พุธที่ 19 เม.ย. 60)**
 - 4.5. Upload ไฟล์ ภายใน**วันศุกร์ที่ 21 เม.ย. 60** ไปที่ Google Drive โดยจะแจ้งลิงค์ให้ทราบภายหลัง ผ่านทาง Facebook ของรายวิชา โดยให้ upload สิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้
 - 4.5.1. โค้ดโปรแกรมทั้งหมด
 - 4.5.2. ไฟล์นำเสนอทั้ง 2 ครั้ง
 - 4.5.3. ไฟล์รายงานฉบับสมบูรณ์ (MS Word หรือ pdf)
5. การคิดคะแนน (Grading) งานมอบหมายที่ 2+3 นี้มีคะแนนรวมเท่ากับ 100 คะแนน
 - 5.1. งานในหัวข้อที่ 4.1 และ 4.2 มีสัดส่วนของคะแนนเท่ากับ 30%
 - 5.2. งานในหัวข้อที่ 4.3, 4.4 และ 4.5 มีสัดส่วนของคะแนนเท่ากับ 70%
 - 5.3. คะแนนรวม 100 คะแนน มีสัดส่วนเป็นคะแนนเก็บเท่ากับ 20% ของคะแนนรวมของวิชา
