

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อโครงการ

พัฒนาเกม “ คีคชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่)

"Attractions Hunter Game " on the Android operating system

: Case study of Chiang Mai

1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โดยปกติแล้วในปัจจุบันนี้คนไทยมีความสนใจการท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น แต่การท่องเที่ยวภายในประเทศกลับน้อยลงเพราะคนไทยสนใจการท่องเที่ยวต่างประเทศมากกว่า จึงทำให้เงินรั่วไหลออกไปภายนอกเพิ่มมากขึ้นเป็นเหตุทำให้เศรษฐกิจภายในประเทศซบเซาลง เพราะการท่องเที่ยวต่างประเทศมีการประชาสัมพันธ์ที่ดี ทำให้นักท่องเที่ยวมีความสนใจที่จะไปท่องเที่ยวต่างประเทศมากกว่าภายในประเทศ และการท่องเที่ยวต่างประเทศมีการแนะนำสถานที่ที่น่าเที่ยวในแก่นักท่องเที่ยวได้รู้จักมากขึ้น จึงทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจที่จะไปท่องเที่ยวในสถานที่ ที่แนะนำ

เนื่องจากการส่งเสริมภายในประเทศยังไม่เป็นที่น่าสนใจมากพอ จึงเกิดความต้องการในการสร้างเกมนี้ขึ้นมา เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศ โดยมีการทดลองใช้ในกลุ่มของผู้ใช้แอนดรอยด์และใช้เชียงใหม่เป็นสถานที่ในจัดทำเป็นสถานที่แรก ซึ่งเกมนี้จะมีรูปแบบของการแข่งขันที่เป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวไปในตัว ง่ายต่อการใช้งานเหมาะสมกับทุกวัยที่มีความสนใจในการท่องเที่ยว

1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.3.1. เพื่อพัฒนาเกม “ คีคชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่)

1.3.2 เพื่อศึกษากระบวนการสร้างซอฟต์แวร์ด้วยรูปแบบเอ็มวีซี

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 ผู้ใช้งาน

- 1.4.1.1 สามารถเข้าสู่ระบบได้
- 1.4.1.2 สามารถเช็คอินได้ตามพื้นที่ที่เรากำหนดไว้ได้
- 1.4.1.3 สามารถเก็บแต้มเพื่อนำมาเลื่อนยศ
- 1.4.1.4 สามารถดูตำแหน่งปัจจุบันของเราได้
- 1.4.1.5 สามารถดูตำแหน่งสถานที่ท่องเที่ยวที่เรากำหนดไว้
- 1.4.1.6 สามารถดูอันดับคะแนนสูงสุดภายใน 1 สัปดาห์ได้

1.4.2 ผู้ดูแล

- 1.4.2.1 สามารถจัดการข้อมูลสถานที่ได้

1.5 ตารางการดำเนินงาน

- 1.5.1 ศึกษาการจัดทำโครงการ
- 1.5.2 เก็บแบบสอบถามของผู้ใช้งาน
- 1.5.3 จัดทำเอกสารอนุมัติโครงการ “ ศักขิงพิภพ ”
- 1.5.4 นำเสนอหัวข้อ
- 1.5.5 วิเคราะห์แบบสอบถามที่ผู้ใช้ให้ข้อมูล
- 1.5.6 จัดทำเอกสารประกอบโครงการ “ ศักขิงพิภพ ”
- 1.5.7 ลงมือปฏิบัติการ
- 1.5.8 ทดสอบการทำงานของระบบ
- 1.5.9 จัดทำคู่มือ
- 1.5.10 สรุปการทำโครงการ
- 1.5.11 ปิดโครงการ

ตารางการดำเนินงาน

ขั้นตอนการทำงาน	ระยะเวลา																			
	2556																			
	ม.ย.				ก.ค.				ส.ค.				ก.ย.				ต.ค.			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. ศึกษาการจัดทำโครงการ	↔																			
2. เก็บแบบสอบถามของ ผู้ใช้งาน		↔																		
3. จัดทำเอกสารอนุมัติโครงการ “ศึกษิงพิภพ ”			↔																	
4. นำเสนอหัวข้อ					↔															
5. วิเคราะห์แบบสอบถามที่ ผู้ใช้ให้ข้อมูล						↔														
6. จัดทำเอกสารโครงการ “ศึกษิงพิภพ ”									↔											
7. ลงมือปฏิบัติการ									↔											
8. ทดสอบการทำงานของระบบ									↔											
9. จัดทำคู่มือ																↔				
10. สรุปการทำโครงการ																	↔			
11. ปิดโครงการ																			↔	

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1. ได้รับความรู้จากการพัฒนาเกม “ศึกษิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
- 1.6.2. มีความรู้ในด้านการนำเอาเอ็มวีซีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างซอฟต์แวร์มากขึ้น
- 1.6.3. สามารถเขียนโปรแกรมแอนดรอยด์ได้
- 1.6.4. เกมที่ออกมานั้นเป็นที่ชื่นชอบของผู้ใช้งาน
- 1.6.5. ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยว
- 1.6.6. ช่วยแนะนำความเป็นมาของสถานที่

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา\

1.7.1. ซอฟต์แวร์ (Software)

- Eclipse Classic 4.2
- Java JDK 1.7.0_03
- โปรแกรมช่วยตกแต่งภาพ
- โปรแกรมช่วยสร้างแผนภาพ

1.7.2. ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

Smart Phone/ Tablet

- Minimum resolution of 480x800 pixels
- ARMv6+ processor
- GPU that supports OpenGL ES 2.0
- Strong Wi-Fi or network connection
- GPS
- Android 2.3+

Server

- Intel® Xeon® E5620 2.40GHz
- 4GB(2x2GB) ECC DDR3, 1333MHz