**บทที่ 1**

**บทนำ**

* 1. **ชื่อโครงการ**

พัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่)

"Attractions Hunter Game " on the Android operating system

: Case study of Chiang Mai

* 1. **ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา**

โดยปกติแล้วในปัจจุบันนี้คนไทยมีความสนใจการท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น แต่การท่องเที่ยวภายในประเทศกลับน้อยลงเพราะคนไทยสนใจการท่องเที่ยวต่างประเทศมากกว่า จึงทำให้  
เงินรั่วไหลออกไปภายนอกเพิ่มมากขึ้นเป็นเหตุทำให้เศรษฐกิจภายในประเทศซบเซาลง   
เพราะการท่องเที่ยวต่างประเทศมีการประชาสัมพันธ์ที่ดี ทำให้นักท่องเที่ยวมีความสนใจ  
ที่จะไปท่องเที่ยวต่างประเทศมากกว่าภายในประเทศ และการท่องเที่ยวต่างประเทศมีการแนะนำสถานที่น่าเที่ยวในแก่นักท่องเที่ยวได้รู้จักมากขึ้น จึงทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจที่จะไปท่องเที่ยวในสถานที่ ที่แนะนำ

เนื่องจากการส่งเสริมภายในประเทศยังไม่เป็นที่น่าสนใจมากพอ จึงเกิดความต้องการ  
ในการสร้างเกมนี้ขึ้นมา เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศ โดยมีการทดลองใช้  
ในกลุ่มของผู้ใช้แอนดรอยด์และใช้เชียงใหม่เป็นสถานที่ในจัดทำเป็นสถานที่แรก ซึ่งเกมนี้  
จะมีรูปแบบของการแข่งขันที่เป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวไปในตัว ง่ายต่อการใช้งานเหมาะสมกับทุกวัยที่มีความสนใจในการท่องเที่ยว

* 1. **วัตถุประสงค์ของการศึกษา**

1.3.1. เพื่อพัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

(กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่)

1.3.2 เพื่อศึกษากระบวนการสร้างซอฟต์แวร์ด้วยรูปแบบเอ็มวีซี

* 1. **ขอบเขตของโครงงาน**

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. **ตารางการดำเนินงาน**
     1. ศึกษาการจัดทำโครงการ
     2. เก็บแบบสอบถามของผู้ใช้งาน
     3. จัดทำเอกสารอนุมัติโครงการ “ศึกชิงพิภพ ”
     4. นำเสนอหัวข้อ
     5. วิเคราะห์แบบสอบถามที่ผู้ใช้ให้ข้อมูล
     6. จัดทำเอกสารประกอบโครงการ “ ศึกชิงพิภพ ”
     7. ลงมือปฏิบัติการ
     8. ทดสอบการทำงานของระบบ
     9. จัดทำคู่มือ
     10. สรุปการทำโครงการ
     11. ปิดโครงการ

**ตารางการดำเนินงาน**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ขั้นตอนการทำงาน | ระยะเวลา | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2556 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| มิ.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 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. เก็บแบบสอบถามของผู้ใช้งาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. จัดทำเอกสารอนุมัติโครงการ   “ศึกชิงพิภพ ” |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. นำเสนอหัวข้อ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. วิเคราะห์แบบสอบถามที่   ผู้ใช้ให้ข้อมูล |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. จัดทำเอกสารโครงการ   “ศึกชิงพิภพ ” |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. ลงมือปฏิบัติการ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. ทดสอบการทำงานของระบบ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. จัดทำคู่มือ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. สรุปการทำโครงการ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. ปิดโครงการ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* 1. **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1.6.1. ได้รับความรู้จากการพัฒนาเกม “ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

1.62. 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