

Java project แบบข้อเสนอโครงการ

Inferno & Tide

สมาชิก

นายพงศกร เกศนาคินทร์ 6730300345

รพีพงศ์ ธนปกรณเกียรติ 6730300507

โครงการนี้เป็นเกม Inferno & Tide เป็นโครงการสร้างเกมแนวป้องกันฐาน(tower defense)

จากศัตรูที่มาจากฐานเราแล้วเราตั้งป้อมกันเพื่อไม่ให้ลูกกลม

รายละเอียดเกมโดยย่อ

จำลองผู้เล่นเป็นพระเจ้าควบคุมไฟเพื่อไม่ให้ลูกกลมเพื่อป้องกันภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นโดยสร้างน้ำในรูปแบบต่างๆเพื่อหยุดไฟแล้วป้องกันฐาน โดยเมื่อผ่านด่านได้จะได้รับสิ่งตอบแทนเพื่อพัฒนาตัวละครน้ำของเรา เพื่อให้ป้องกันให้ได้มากขึ้นเพื่ออนาคตของโลกใบนี้

คุณลักษณะและขอบเขตคุณลักษณะขั้นต่ำ

มีศัตรูเป็นไฟ

มีน้ำเป็นทหารป้องกัน

มีเส้นทางการเดิน

มีฐาน

คุณลักษณะเพิ่มเติม

สามารถพัฒนาตัวละครได้

ด้านพื้นหลังมีการขยับ

มีการอัปเดตสถานะของมอนสเตอร์ตลอดเวลา

หลังจากเล่นจบจะมีเวลาเล่นไปเท่าไร

แผนการดำเนินโครงการ

ช่วงเวลา	ระยะ
สัปดาห์ที่ 1-2	เริ่มต้นโครงการ
สัปดาห์ที่ 3-4	สร้างต้นแบบ
สัปดาห์ที่ 5-6	ทดลองใช้งาน
สัปดาห์ที่ 7-8	พร้อมส่งมอบงาน

การแบ่งงาน

นายพงศกร เกศนาคินทร์

จัดทำเอกสาร

ออกแบบ UX UI

จัดการ *Git Respositary*

เขียนโค้ดส่วนจัดการข้อมูล

รพีพงศ์ ธนปกรณเกียรติ

ทำโมเดล

เขียนโค้ดทดสอบระบบ

เขียนโค้ดส่วนเกม

ความท้าทายและความเสี่ยง

ความท้าทายด้านเทคนิค

ไม่คุ้นชินกับเขียนโค้ดสร้างเกมและการออกแบบ

แนวทางแก้ไข

ศึกษาเพิ่มเติมและเขียนมากขึ้น

ความท้าทายด้านการพัฒนาเกม

เป็นเกมที่ใช้ความแม่นยำสูงทั้งด้านการคำนวณระยะและเวลา

แนวทางแก้ไข

อาศัยความละเอียดอ่อนและหมั่นตรวจสอบข้อบกพร่อง และศึกษาดีๆ

ความเสี่ยงด้านขอบเขตระยะเวลา

ใช้เวลาอาจมากเกินไปที่กำหนดและแก้ไขเพิ่มเติม ทำให้ไม่ทันกำหนดการ

แนวทางแก้

เรียนรู้ศึกษาเขียนโค้ดเพิ่มเติมควบคู่พัฒนาแก้ไขไปเรื่อยๆเพื่อให้ผลงานออกมาทันเวลา

ต้นแบบและเอกสารอ้างอิง

วิธีการจัดการเคลื่อนไหวคน

<https://stackoverflow.com/questions/23553604/how-to-track-an-object-during-animation>

มอนจะขยับยังไง

<https://stackoverflow.com/questions/30044870/tower-defense-game-moving-the-enemies-on-the-screen>

คำนวณวิถีกระสุน

<https://stackoverflow.com/questions/50255929/tower-defense-bullet-math>