**แบบฟอร์มเสนอหัวข้อโครงงานวิชา Computer Programming**

1. ให้นักศึกษารวมกลุ่ม กลุ่มละ 5 คนเพื่อเสนอหัวข้อโครงงานภายใน 13/03/2016 23:59 (ส่งช้าจะโดนหักคะแนนวันละ 1 คะแนน) ถ้าหาไม่ได้ 5 คน ให้เข้ามาแจ้งผมเป็นรายกลุ่ม  
2. ส่งไฟล์งานและรายงานภายใน 17/04/2016 23:59 ที่ระบบ e-learning (ส่งช้าจะโดนหักคะแนนวันละ 1 คะแนน)  
3. นำเสนอผลงานในวันที่ 21,28/04/2016 (13:00-16:00) และ 22,29/04/2016 (09:00-16:00 ตาม Section ที่ลงใน Lab)  
4. สมาชิกในกลุ่มจะต้องเป็น Lab Section เดียวกัน เนื่องมาจากวันศุกร์ นักศึกษาจะต้องเรียนวิชาอื่นด้วยซึ่งลงเรียน Lab ไม่พร้อมกัน แต่ถ้าอยากจะจับกลุ่มนอก Section จริง ๆ สามารถทำได้ แต่ในการนำเสนอผลงานจะต้องมานำเสนอผลงานตามที่อาจารย์จัดตารางไว้ให้ ไม่ว่ากรณีใด ๆ ถ้าติดเรียนวิชาอื่นในเวลาที่นำเสนอ และไม่สามารถร่วมการนำเสนอได้ จะถือว่าขาดการสอบ

\*จำเป็น

**ชื่อโครงงาน (Project Title) \***

Keep The Color

**ชนิดของโครงงาน (Project Type) \***

เกม

**บทคัดย่อ (Abstract) \***

Keep The Color เป็นเกมฝึกไหวพริบ การสังเกตและทักษะเกี่ยวกับสี ลักษณะเกมจะกำหนดว่าผู้เล่นจะต้องเก็บสีใด โดยสีต่างๆ จะหล่นลงมาจากด้านบนโดยการสุ่ม มีทั้งแบบสีเดียวและแบบสองสี ถ้ามีสองสีจะต้องผสมออกมาให้เป็นสีเดียว เช่น สีน้ำเงินและขาว ผู้เล่นจะต้องรู้เองว่าสีนั่นคือสีฟ้า เริ่มต้นเกมจะมีชีวิตให้ 5 ชีวิต ถ้าจานรองรับสีที่อยู่ด้านล่างไม่สามารถรับสีที่ตรงกับที่กำหนดไว้ได้ ผู้เล่นจะโดนหัก 1 ชีวิต เกมจะจบเมื่อผู้เล่นเหลือ 0 ชีวิต

**คำสำคัญ (Keywords) 3-5 คำ \***

โดยใช้เครื่องหมาย ; (Semi-colon) คั่นระหว่างคำ

สี; Color; Code Block; SDL; Keep The Color

**ประโยชน์ที่จะได้รับ \***

ฝึกไหวพริบ การสังเกต ความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับทักษะสี

**สมาชิก**

นางสาวแพรวา กลับกังวาล 58070105

นายวิรุฬพงศ์ ใจงามเลิศวงศ์ 58070126

นางสาวศรีสกุล จรรยาลิขิต 58070130

นางสาวสุวัจนี จัตตมโล 58070156

นางสาวอภิญญา ข้องตระกูล 58070163