Project

"Game Development : Super Snakes And Ladders"

Subject: 040223102 Object Oriented Programming

Academic Year: 1/2565

Group1

Member of Group:

1.) 64 – 040226 – 1615 – 1	Chanisara	Thippan	No. 16	(Leader)
2.) 64 – 040226 – 1605 – 4	Naphatsorn	Chuepan	No. 10	
3.) 64 - 040226 - 1612 - 7	Wipawee	Sujarakittikul	No. 15	

รายละเอียดหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม

สมาชิก	Visual Studio	Visio	Word	ลายเซ็น
ชนิสรา ทิพย์พันธุ์	70%	-	100%	ซฉิสถา ท็พอ็พันธุ์
นภัสสร เชื้อปาน	15%	50%	-	ของหลัง เชิงใน
วิภาวี สุจารกิตติกุล	15%	50%	-	วิภาวี สุจารกิศติกุล

แผนภาพ UML Class

1. Class Snake

classSnake -_pox:int + <<pre>roperty>> pox:int -_poy:int + <<pre>roperty>> poy:int -_pod:int + <<pre>roperty>> pod:int -_poox:int + <<pre>roperty>> poox:int -_pooy:int + <<pre>roperty>> pooy:int + <<pre>ro

+ qmove(): void

2. Class Ladder

ClassLadder - _pox : int + <<pre>+ <<pre>property>> pox : int - _poy : int + <<pre>+ <<pre>property>> poy : int - _pod : int + <<pre>+ <<pre>property>> pod : int - _poox : int + <<pre>+ <<pre>property>> poox : int - _pooy: int + <<pre>+ <<pre>property>> pooy : int + <<constructor>> Ladder() + <<constructor>> Ladder(ipoox : int, ipooy : int) + podice2(y:int):void + podiceL2(y:int):void + qmove(): void

3. Class Board

ClassBoard

- _posX : int
- + << property>> PositionX : int
- _posY : int
- + << property>> PositionY : int
- _posX2 : int
- + << property>> PositionX2 : int
- _posY2 : int
- + << property>> PositionY2 : int
- _nDice : int
- + << property>> NumDice : int
- _nMap : int
- + << property>> nMap : int
- + << constructor>> Board()
- + << constructor>> Board(posX : int, posY : int)
- +ndice(dic:int):void
- + n2dice(dic2 : int) : void
- + MoveX(px : Picturebox)
- + playerMove()
- + Dicemove(DiceMove : int)

4. Class Dice

ClassDice

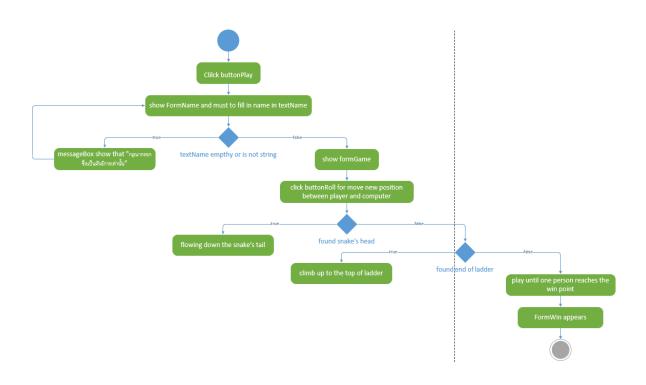
- _nDice : int
- + << property>> PointDice : int
- + <<construtor>> Dice()
- + << constructor>> Dice(nDice : int)
- + rolldic2 (px : Picturebox) : static
- + rolldic (px : Picturebox) : static

6. Class GameController

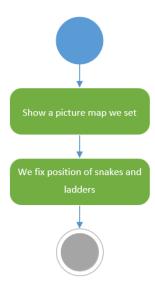
- _posX : int + << property>> PositionX : int - _posY : int + <<pre>+ <<pre>property>> PositionY : int - _posX2 : int + << property>> PositionX2 : int - _posY2 : int + << property>> PositionY2 : int - _nDice : int + <<pre>+ <<pre>property>> NumDice : int - _nMap : int + << property>> nMap : int + <<constructor>> GameController() + << constructor>> GameController(posX : int, posY : int) + ndice(dic : int) : void + n2dice(dic2: int): void + MoveX(px : PictureBox) : int + playerMove() : void + Dicemove(DiceMove: int): int

UML Activity

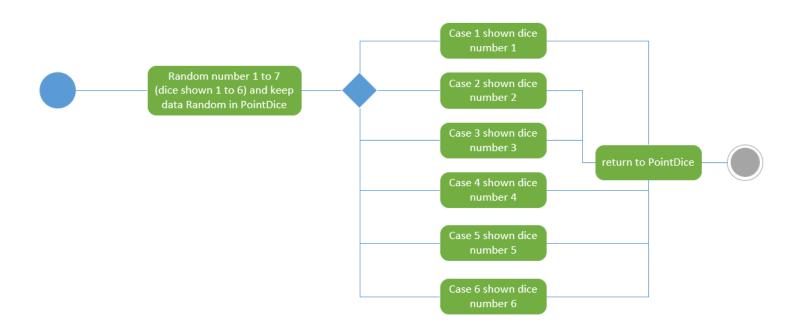
1. Overviwe



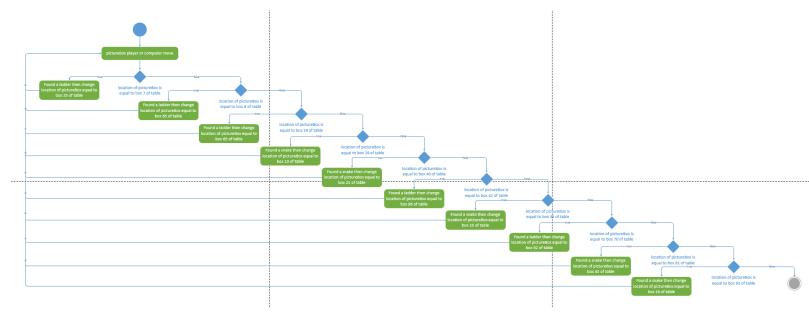
2. Random to create snakes and ladders follow by 3 height level at each position



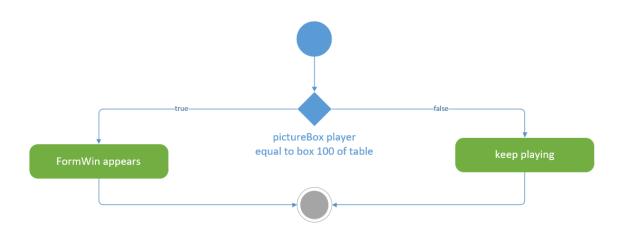
3. Random point of dice



4. Check position player and computer



5. Check winner



ตัวอย่างหน้าจอ ที่แสดงภาพเกมในสถานะต่างๆ (อย่างน้อย 6 ภาพ)

