

## 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

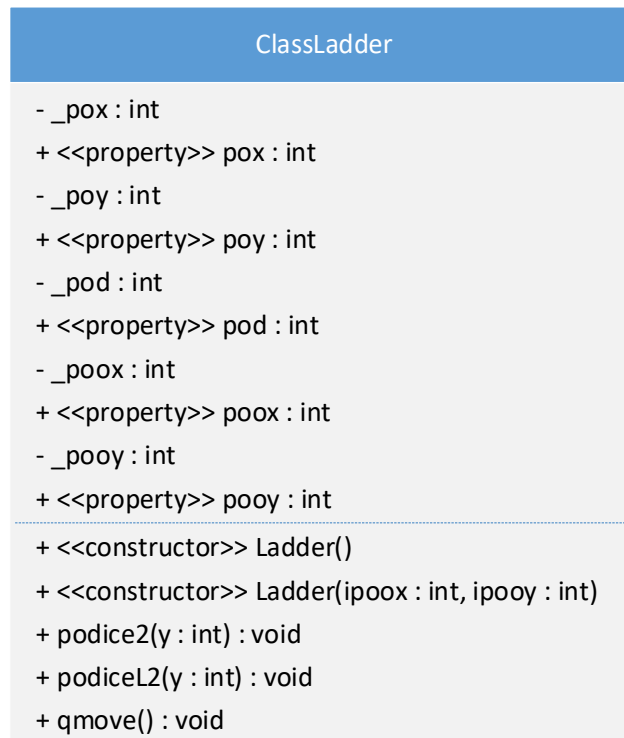
สมาชิก	Visual Studio	Visio	Word	ลายเซ็น
ชนิสรา ทิพย์พันธุ์	70%	-	100%	ชนิสรา ทิพย์พันธุ์
นภัสสร เชื้อปาน	15%	50%	-	นภัสสร เชื้อปาน
วิภาวี สุจาริทธิกุล	15%	50%	-	วิภาวี สุจาริทธิกุล

## แผนภาพ UML Class

### 1. Class Snake



### 2. Class Ladder



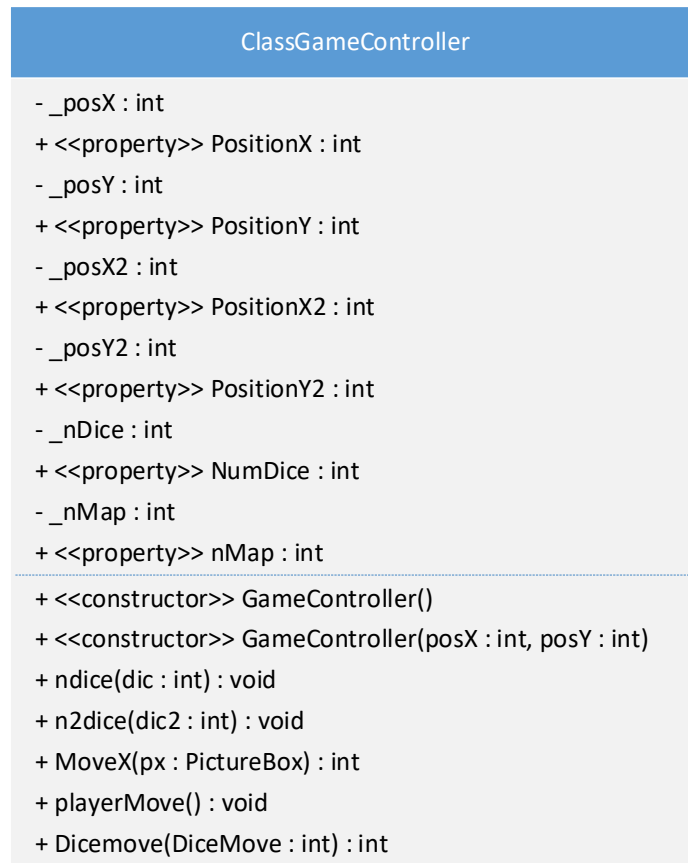
### 3. Class Board

ClassBoard
<ul style="list-style-type: none"><li>- _posX : int</li><li>+ &lt;&lt;property&gt;&gt; PositionX : int</li><li>- _posY : int</li><li>+ &lt;&lt;property&gt;&gt; PositionY : int</li><li>- _posX2 : int</li><li>+ &lt;&lt;property&gt;&gt; PositionX2 : int</li><li>- _posY2 : int</li><li>+ &lt;&lt;property&gt;&gt; PositionY2 : int</li><li>- _nDice : int</li><li>+ &lt;&lt;property&gt;&gt; NumDice : int</li><li>- _nMap : int</li><li>+ &lt;&lt;property&gt;&gt; nMap : int</li></ul> <hr/>
<ul style="list-style-type: none"><li>+ &lt;&lt;constructor&gt;&gt; Board()</li><li>+ &lt;&lt;constructor&gt;&gt; Board(posX : int, posY : int)</li><li>+ ndice(dic : int) : void</li><li>+ n2dice(dic2 : int) : void</li><li>+ MoveX(px : PictureBox)</li><li>+ playerMove()</li><li>+ Dicemove(DiceMove : int)</li></ul>

### 4. Class Dice

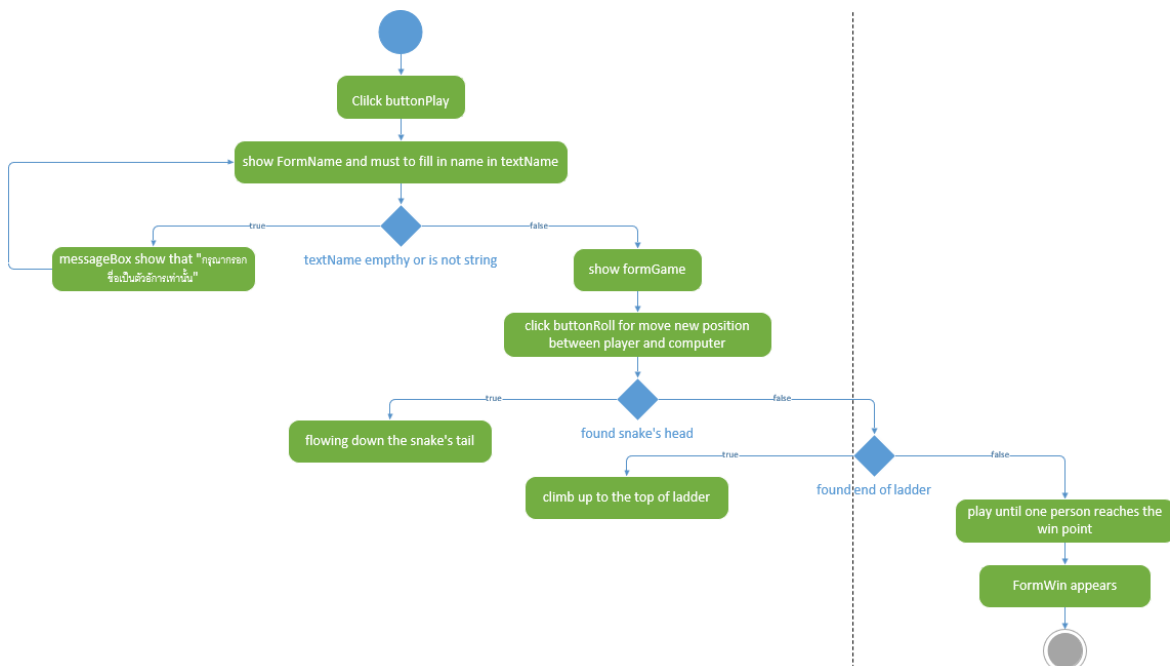
ClassDice
<ul style="list-style-type: none"><li>- _nDice : int</li><li>+ &lt;&lt;property&gt;&gt; PointDice : int</li></ul> <hr/>
<ul style="list-style-type: none"><li>+ &lt;&lt;construtor&gt;&gt; Dice()</li><li>+ &lt;&lt;constructor&gt;&gt; Dice(nDice : int)</li><li>+ rolldic2 (px : PictureBox) : static</li><li>+ rolldic (px : PictureBox) : static</li></ul>

## 6. Class GameController

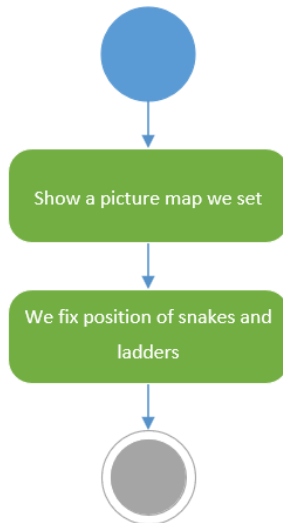


## UML Activity

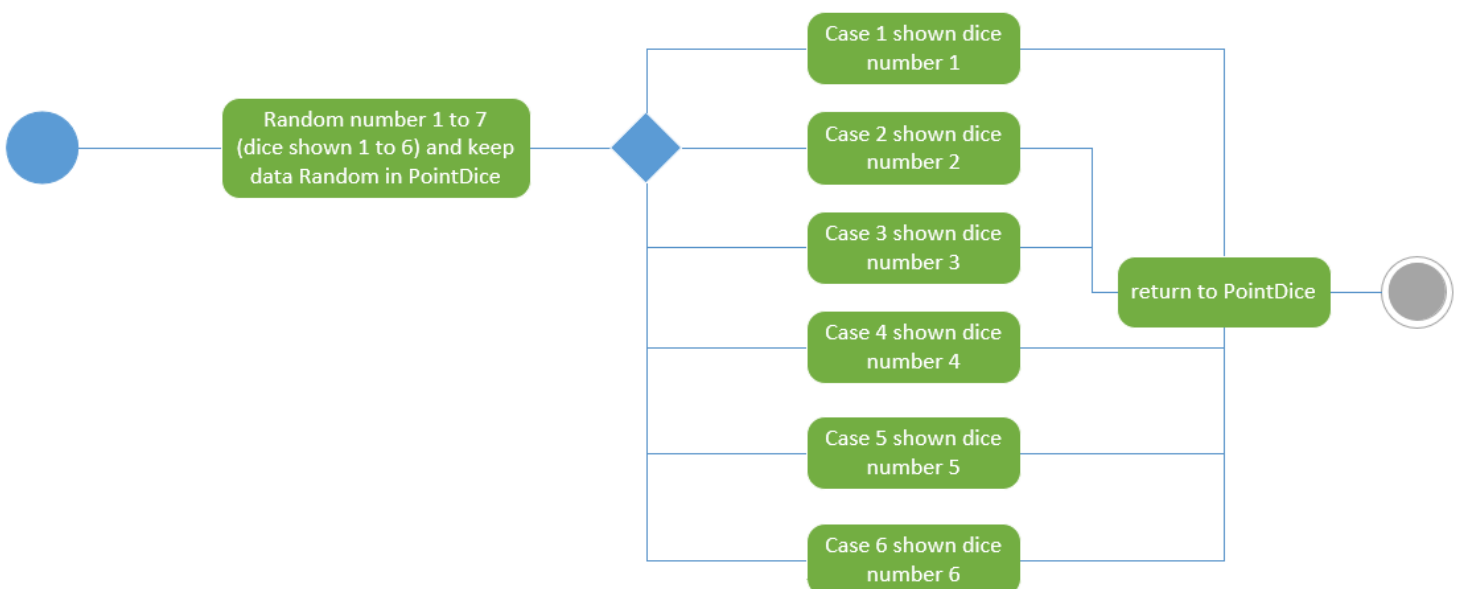
### 1. Overview



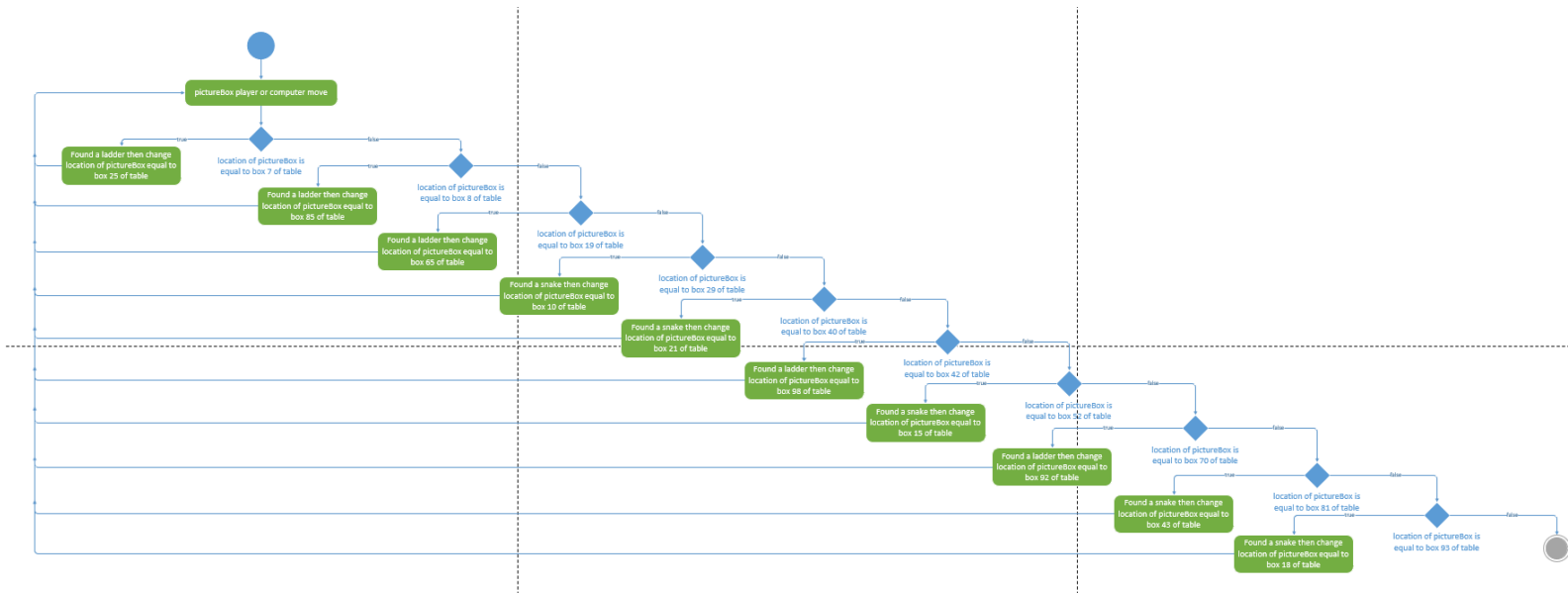
2. Random to create snakes and ladders follow by 3 height level at each position



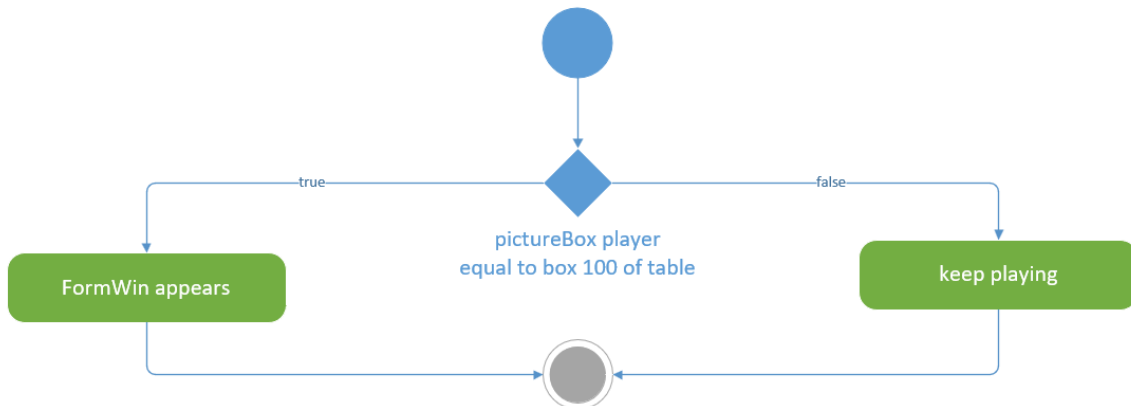
3. Random point of dice



#### 4. Check position player and computer



#### 5. Check winner



ตัวอย่างหน้าจอ ที่แสดงภาพเกมในสถานะต่างๆ (อย่างน้อย 6 ภาพ)

