



รายงานโครงงาน
เรื่อง Fighting Plane

จัดทำโดย

นายติณณภพ	ไชยเขตต์	รหัสนักศึกษา 59070058
นายไตรภพ	มนนิมิต	รหัสนักศึกษา 59070059
นางสาวบุษยรังสี	กักส้ม	รหัสนักศึกษา 59070092

เสนอ

ผศ.ดร. ธนิตา นุ่มนนท์

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 06016317

OBJECT ORIENTED PROGRAMMING

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

หลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

หัวข้อโครงการ: Fighting Plane
ประเภท: Game
วิชา: Object Oriented Programming
จัดทำโดย: นายดิณณภพ ไชยเขตต์ รหัสนักศึกษา 59070058
นายไทรภพ มนนิมิต รหัสนักศึกษา 59070059
นางสาวบุษยรังสี กักส้ม รหัสนักศึกษา 59070092
ปีการศึกษา: 2561
อาจารย์ที่ปรึกษา: ผศ.ดร. ธนิตา นุ่มนนท์

สารบัญ

บทคัดย่อ	1
บทที่ 1 บทนำ	[2
บทที่ 2 วิธีการดำเนินงาน	3
บทที่ 3 ผลการดำเนินงาน	4
บทที่ 4 สรุปและอภิปรายผล	12

บทคัดย่อ

โลกในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันของมนุษย์ และแทบจะเรียกได้ว่า เกมเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในของมนุษย์เราก็คว่าได้ เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน หาเล่นได้ไม่ยาก และในปัจจุบันก็มีเกมให้เลือกเล่นมากมาย ผู้จัดทำจึงพัฒนาเกมที่ชื่อว่า Fighting Plane ขึ้นมา เป็นเกมยิงเครื่องบินเพื่อเก็บสะสมคะแนน โดยตัวเกมที่พัฒนาขึ้นจะทำให้ผู้เล่นมีสมาธิและรู้จักคิดวิเคราะห์ที่จะแก้ปัญหา และยังได้ความสนุกสนาน ผ่อนคลาย อีกด้วย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ผู้จัดทำต้องการสร้างเกมแนวสนุกสนานและให้ความเพลิดเพลิน สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัยจึงสร้างเกมยิงเครื่องบินเพื่อเก็บคะแนนให้ได้สูงสุด และเนื่องจากคณะผู้จัดทำกำลังศึกษาในวิชา Object-Oriented Programming และมีความประสงค์ที่จะศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างของการสร้างเกมและสามารถนำไปประยุกต์สู่การเขียนโปรแกรมอื่น ๆ จึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นมา เพื่อได้ทดลองทำเกม และหวังว่าจะนำไปประยุกต์ใช้ต่อไปได้ในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อศึกษาและออกแบบการสร้างเกม
2. ฝึกการเขียนโปรแกรมให้สามารถเขียนได้จริง
3. เพื่อสร้างเกมที่มีความรู้ให้กับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการสร้างเกมไปใช้ในการศึกษาได้
2. ได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด
3. มีความสามัคคีภายในกลุ่ม
4. รู้จักการแบ่งหน้าที่
5. ฝึกการเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Java จนสำเร็จ

บทที่ 2

วิธีการดำเนินงาน

2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้

- 2.1.1 Eclipse
- 2.1.2 Adobe Photoshop
- 2.1.3 Adobe Illustrator

2.2 วิธีการดำเนินงาน 3.2.1

- 2.2.1 คิดหัวข้อและรายละเอียดโครงงาน เพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน
- 2.2.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงงาน
- 2.2.3 ออกแบบหน้าตาและฟังก์ชันต่าง ๆ ของเกม
- 2.2.4 เริ่มเขียนโปรแกรมจากส่วนหลักก่อน ก็คือตัวเกม
- 2.2.5 ทำกราฟฟิก ตัวละคร ภาพพื้นหลัง วัตถุต่าง ๆ
- 2.2.6 เขียนโปรแกรมหน้าต่าง ๆ ของเกม เช่น หน้าแรก หน้าจบเกม เป็นต้น
- 2.2.7 ทดสอบ และปรับปรุงข้อผิดพลาดต่าง ๆ
- 2.2.8 จัดทำรูปเล่มโครงงาน

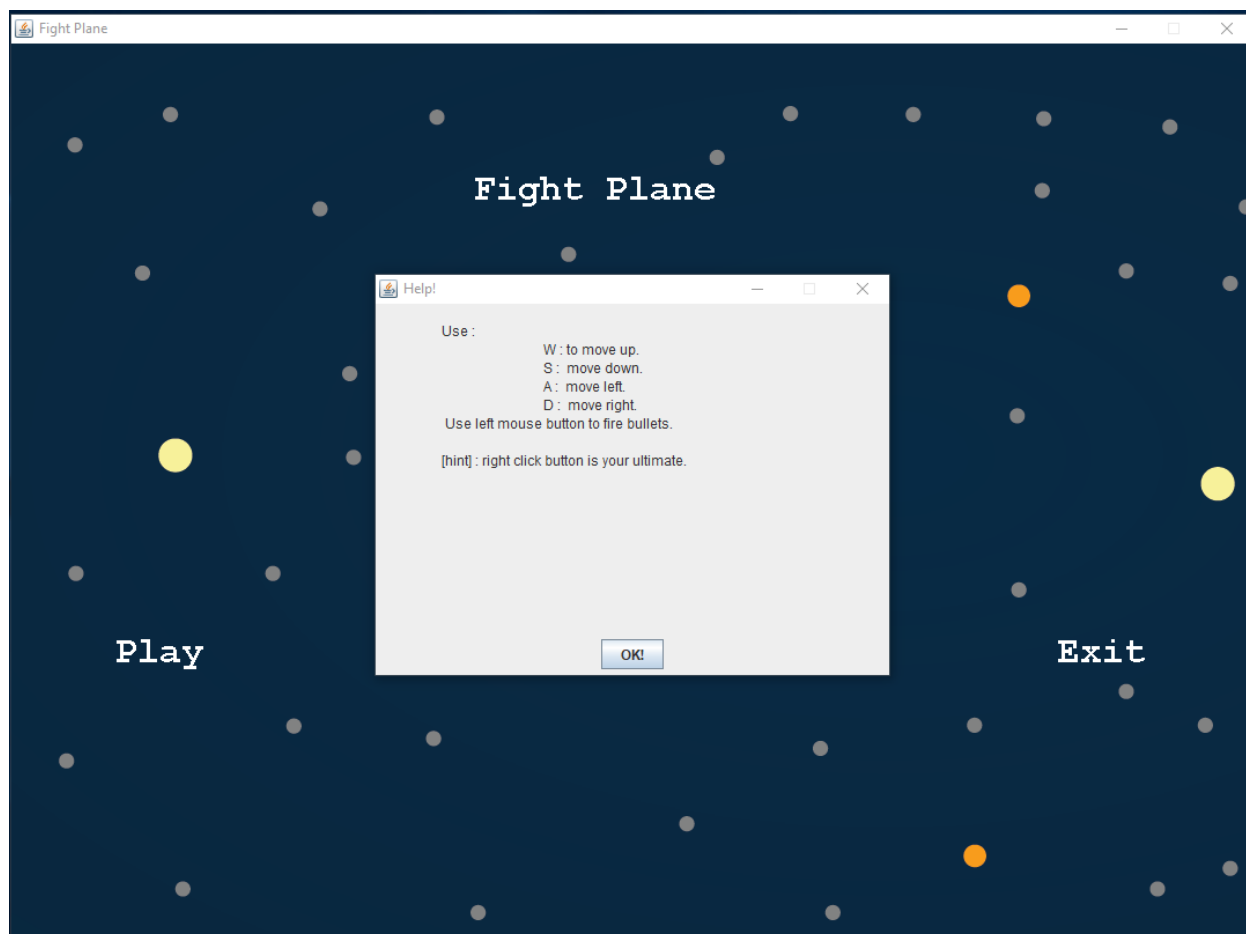
บทที่ 3

ผลการดำเนินงาน

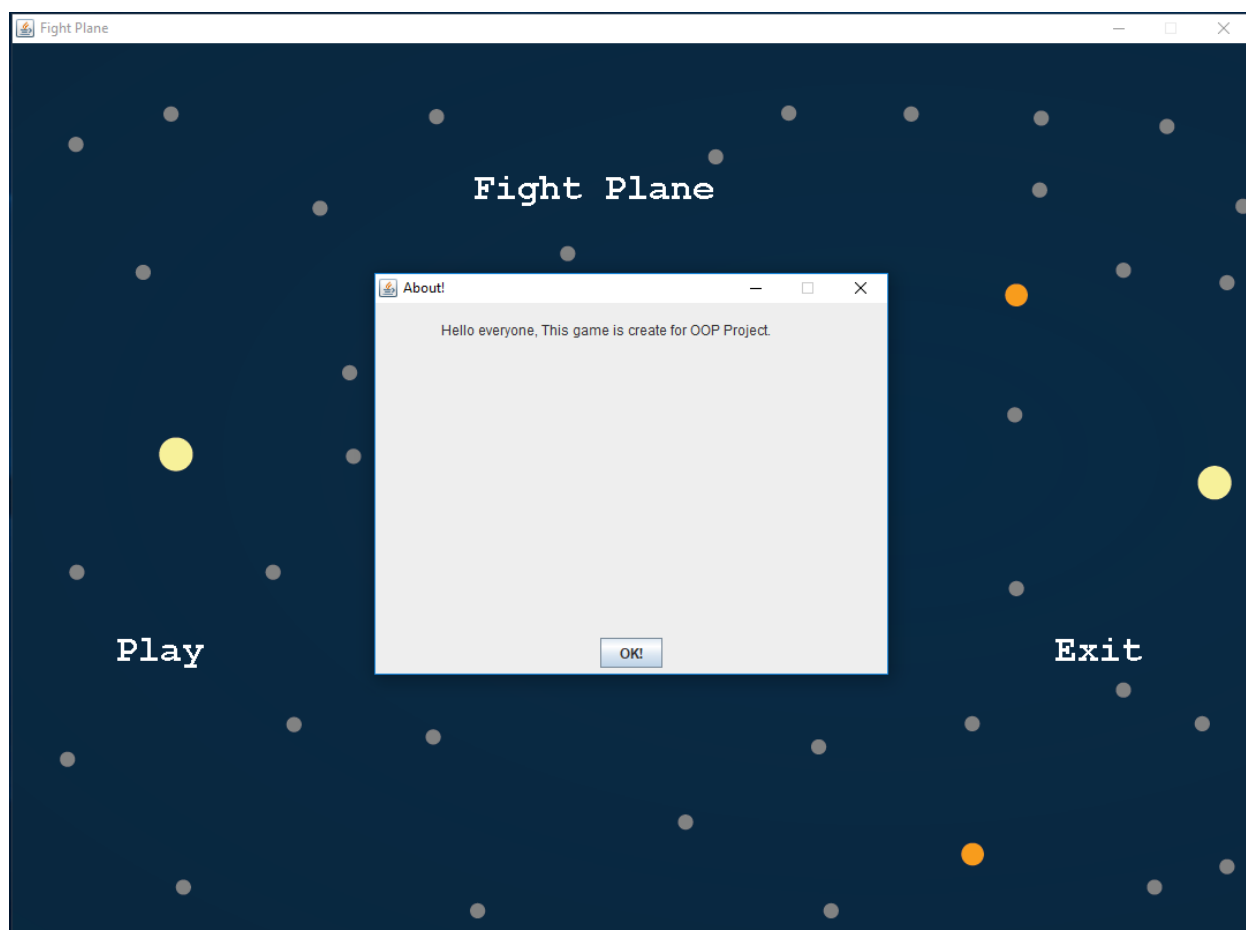
3.1 วิธีการเล่น



เมื่อเปิดเกมขึ้นมาจะหน้าแสดง Menu ต่างๆ



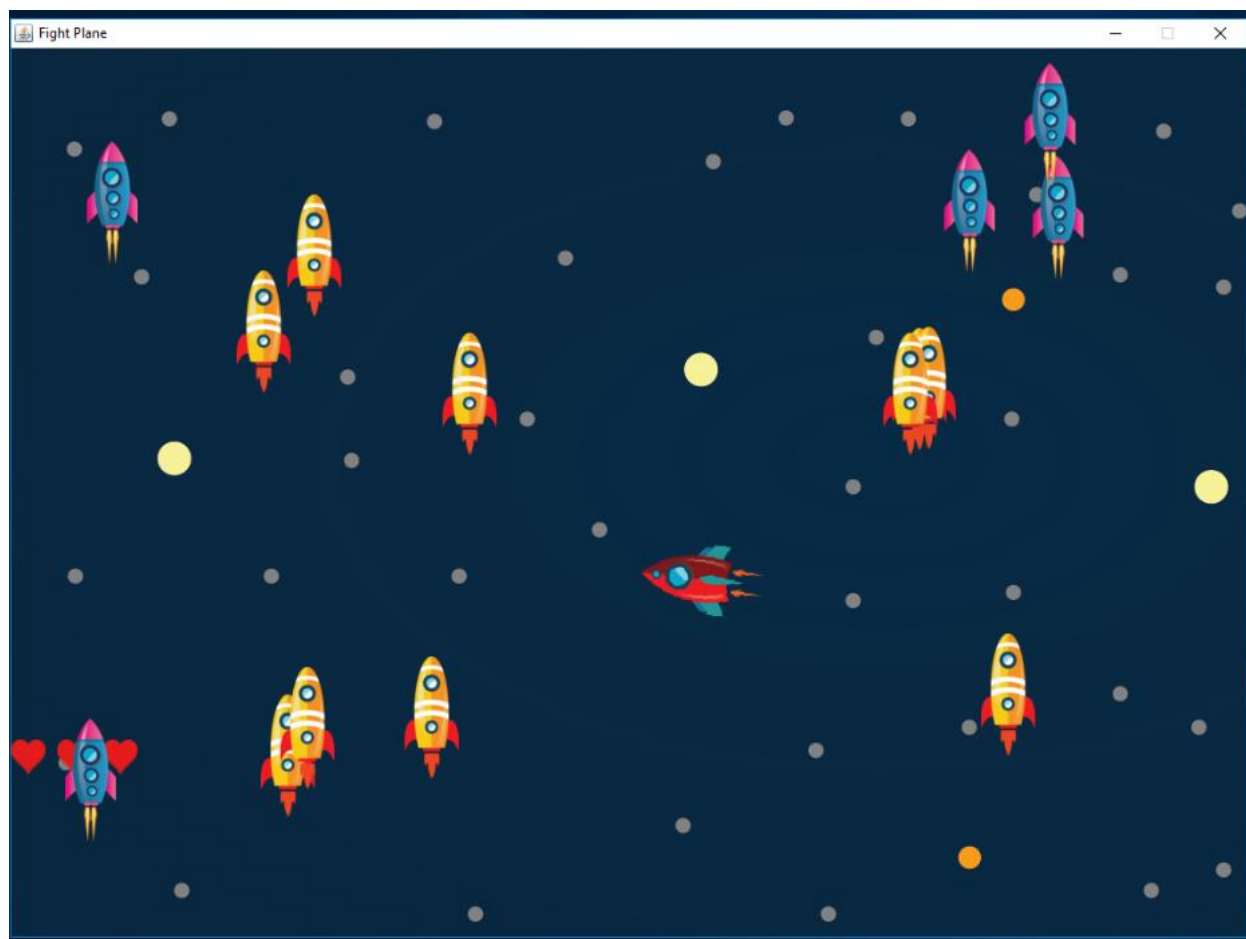
เมื่อกดปุ่มคำว่า Help ขึ้นมาจะแสดงวิธีการเล่นโดยกดปุ่ม W เพื่อเดินหน้า, S เพื่อถอยหลัง, A เพื่อไปทางซ้าย, D เพื่อไปทางขวา, กดคลิกเมา์ด้านซ้ายเพื่อยิงกระสุนทีละนัด กดคลิกเมา์ด้านขวาเพื่อยิงกระสุนแบบ Ultimate



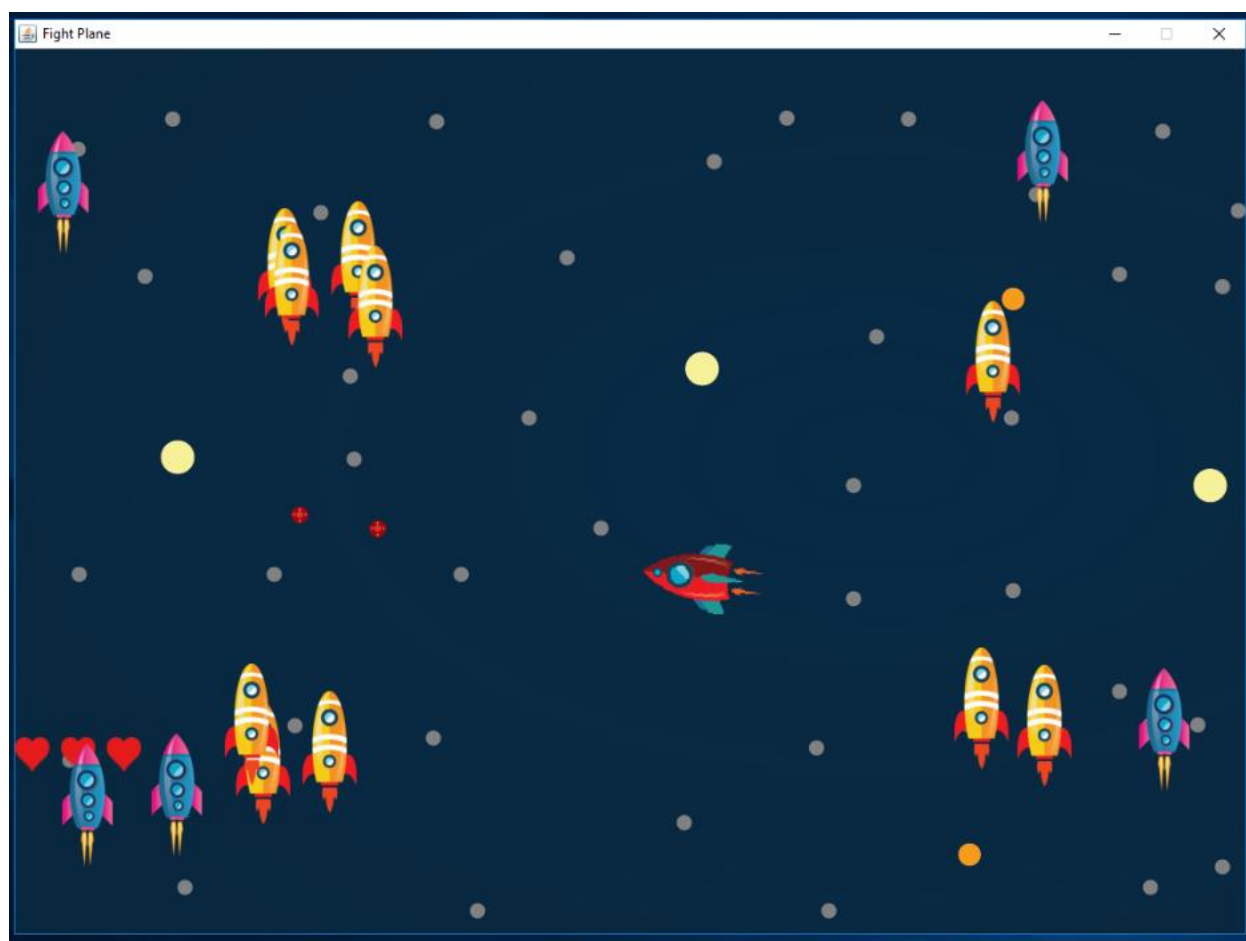
เมื่อกดปุ่มคำว่า About ขึ้นมาจะแสดงจุดประสงค์ของเกม



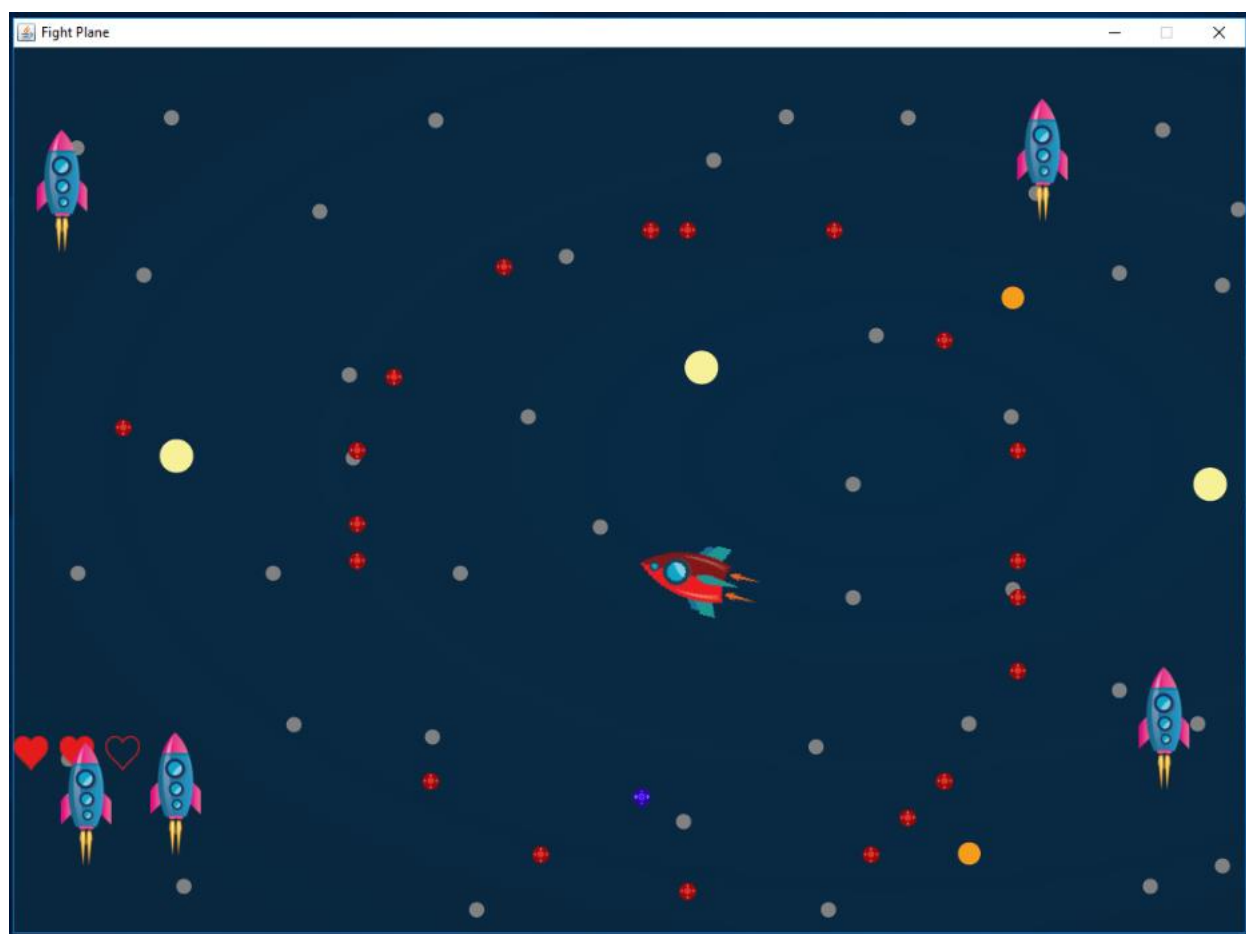
เมื่อกดปุ่มหน้า Play จะแสดงหน้า New Game ขึ้นมา



เมื่อกดปุ่ม New Game เข้ามาแล้ว จะเห็นว่ามียานสีแดงตรงกลางนั่นคือยานของเรา ยานสีเหลืองกับยานสีฟ้า คือ ยานของศัตรู และจะแสดงหัวใจของผู้เล่นทางขวาด้านล่าง โดยยานสีเหลืองจะเคลื่อนที่เข้ามาหาเรา ส่วนยานสีฟ้าจะอยู่เฉยๆ แต่มีการยิงกระสุนมาหาผู้เล่น



เมื่อกดคลิกซ้ายจะเป็นการยิงทีละนัด



เมื่อกดคลิกขวาจะเป็นการยิงแบบ Ultimate เป็นการยิงรอบๆ เครื่องบิน



เมื่อเครื่องบินของผู้เล่นตายจะมีการแสดงคะแนนหลังจบเกม

บทที่ 4

สรุปและอภิปรายผล

4.1 สรุปผลการดำเนินงาน

คณะผู้จัดทำสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ความเข้าใจในการใช้ภาษา Java จากการเรียนวิชา Object Oriented Programming มาสร้างเกมได้อย่างที่ต้องการ รวมถึงการหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ เพื่อนำมาพัฒนาและต่อยอดในโครงงาน ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมและความสามัคคีในกลุ่มจากการแบ่งงานและรับผิดชอบงานในส่วนของตัวเอง รวมถึงทำให้เข้าใจทักษะการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย

4.2 ข้อเสนอแนะ

4.2.1 เพิ่มโหมดให้มีความหลากหลายมากขึ้น

4.2.2 เพิ่มแอนิเมชั่น

4.2.3 เพิ่มไอเท็มต่าง ๆ

4.2.4 ยังมีบั๊กบางส่วนที่ยังแก้ไขไม่ได้