



รายงาน Marioxx

โดย

60070045 นาย นิติพล สิริวัฒนโรตม

60070054 นางสาว ผกายมาศ ตั่งตรงใจสกุล

60070060 นาย พลธิษฐ์ พรมราช

เสนอ

อาจารย์ ธนิตา นุ่มนนท์

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา การสร้างโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์

รหัส 06016317 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ

เนื่องจากกลุ่มของเรามีความสนใจในด้านการสร้างเกม และรวมถึงต้องการที่จะศึกษาจึงทำการสร้างเกมส์โดยใช้ภาษาจาวา และการสร้างโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์ จึงเกิดเป็นโครงการขึ้นนี้ขึ้นมา ผู้ทำโครงการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การทำโครงการครั้งนี้จะเป็น ประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทางด้านใช้ภาษาจาวา และการสร้างโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์ให้มีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อพัฒนาทางการเขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์และภาษาจาวา
2. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการเขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์และภาษาจาวา
3. เพื่อพัฒนาการวาดและออกแบบ
4. เพื่อให้ได้เกมส์ที่สามารถใช้งานได้จริง
5. เพื่อพัฒนาการทำงานเป็นทีมและ การทำงานร่วมกัน

ประโยชน์ ที่คาดว่าจะได้รับ และการนำไปใช้งาน

- 1.ได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่อง การสร้างและพัฒนาเกม
- 2.ได้รับความรู้ในการเขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์และภาษาจาวา
- 3.ได้ซอฟต์แวร์เกมที่สามารถใช้งานได้จริง
- 4.ได้พัฒนาการออกแบบตัวละครในเกมและการวาดฉาก
- 5.ได้รู้จักการทำงานเป็นทีม การออกแบบการทำงานร่วมกัน

รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนาในเชิงเทคนิค

Input

Input ที่โปรแกรมได้รับจะเป็นการกดkeyboardของผู้ใช้ เพื่อใช้ในการเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมส์

Output

Output ของโปรแกรมจะส่งออกมาในรูปแบบการแสดงผลทางจอคอมพิวเตอร์ คือการเคลื่อนไหวของตัวละครและฉากต่างๆ

Design

การออกแบบเกมนี้นี้จะอ้างอิงจากเกมส์ Mario ทำให้วิธีเล่น และฉากต่างๆมีความคล้ายคลึงกับเกม Mario และมีการวาดภาพตัวละคร และฉากใหม่ในบางส่วน

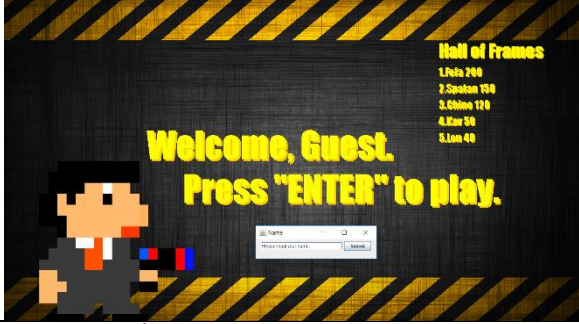

ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่จะพัฒนา









1. โปรแกรมจะถูกพัฒนาภายใต้ภาษา java ที่เราเรียน
2. เป็นเกม 2 มิติ อ้างอิงจากเกม Mario มีการโต้ตอบกับผู้เล่นผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์

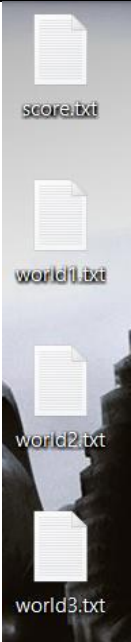
การรับผิดชอบ

ชื่อ	หน้าที่
นิติพล สิริวัฒนโรดม	Coding
ผกายมาศ ตั้งตรงใจสกุล	Reference / Artwork
พลีษฐ์ พรมราช	Coding

Story board

	
<p>เริ่มมาจะต้องใส่ชื่อผู้เล่น ถ้าไม่ใส่จะขึ้นเป็นguest</p>	<p>เมื่อใส่ชื่อจะขึ้นชื่อที่ใส่ลงไปแทน จะเก็บค่าชื่อและสกอร์สูงสุดไว้เพื่อแสดงในHall of frames</p>
	
<p>บังคับโดยการใช้ปุ่มw a s d และปุ่ม space bar</p>	<p>Npc ตัวแรกเป็นนินจาจะสามารถกระโดดทับหัวได้</p>
	
<p>กล่องที่มีเครื่องหมายเมื่อกระโดดชนจะเป็นการเก็บคะแนน โดยแต่ละกล่องมีค่า100คะแนน</p>	<p>ตัวละครจะมีป็นเพื่อไวยิงnpc โดยการกดปุ่ม space bar</p>
	
<p>มีแถบสถานะ บอกชีวิตที่เหลือ คะแนนของผู้เล่น และชื่อของผู้เล่น</p>	<p>เมื่อเข้าด่าน 2 จะเจอ Npc ตัวที่สองเป็นการ์ดและวิ่งเร็วกว่าตัวแรก</p>

	
<p>ด่านที่3 มี npc ผสมกันทั้ง การ์ดและนิสิต</p>	<p>ด่านที่3 จะเป็นด่านสุดท้ายของเกม</p>
	
<p>ถ้าตกลงไปในช่องว่าง หรือวิ่งชนnpc แต้้มชีวิตจะลด</p>	<p>แต่้มชีวิตจะลดทีละแต่้ม</p>
	
<p>ถ้าแต่้มชีวิตลดจนหมดจะ game over เกมจะเริ่มต้นใหม่</p>	<p>ด่าน 3จะมีnpcคือOver Boss โดยจะวิ่งตามผู้เล่นซึ่งผู้เล่นไม่สามารถกระโดดเหยียบหัวบอสได้</p>
	
<p>Over Bossจะมีบอกลสถานะเลือดที่หัว</p>	<p>ถ้าสามารถชนะOver Bossได้จะถือว่าจบเกม</p>

	<p>หลังจากเข้าเกม เกมจะสร้างไฟล์ คะแนน กับ ไฟล์ ด้านมาให้ เราสามารถแก้ไขตัวเองได้ โดยการแก้ไข 0 คือช่องว่าง 1 บล็อกปูน 2 คือบล็อกF 3 คือบล็อกA แต่ไม่สามารถเพิ่มเลขได้</p>
--	---

อ้างอิง

<https://stackoverflow.com>

<https://www.sprisers-resource.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=3gr8-kHXO34>

<https://www.sounds-resource.com>