

รายงานโปรเจ็ค  
วิชา Object Oriented Programming(OOP)

เรื่อง  
Nemo Game

จัดทำโดย  
นายฐนกร ปานไทยกุล รหัสนักศึกษา 60070017  
นายธงเงิน แย้มประดิษฐ์ รหัสนักศึกษา 60070030  
นายวริศ การย์บรรจบ รหัสนักศึกษา 60070087

เสนอ  
อาจารย์ธนิศา นุ่มนนท์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

## บทนำ

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนมากขึ้น ทั้งในการแข่งขัน การทำธุรกิจ หรือการศึกษาต่างๆ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดทั้งประโยชน์และโทษมากมาย ถ้าใช้เกมคอมพิวเตอร์ในการศึกษาหรือแบ่งเวลาในการเล่นเกมได้ จะเป็นประโยชน์มากมายสำหรับการเรียนรู้ แต่ถ้าไม่เช่นนั้นแล้วอาจส่งผลเสียให้กับผู้คนได้

การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับการเรียนสมัยใหม่ ดังนั้นทางผู้จัดทำจึงได้นำเสนอการศึกษาผ่านทางเกม เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน และได้รับความรู้ประกอบไปด้วยจึงได้คิดค้น Nemo game ขึ้นมา

ผู้จัดทำ

## วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เล่น
2. เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านการตัดสินใจ
3. เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและได้รับความรู้ไปพร้อมกัน

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เล่นมีทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น
2. ผู้เล่นมีทักษะด้านการตัดสินใจและความมั่นใจเพิ่มขึ้น
3. ผู้เล่นได้รับทั้งความรู้และผ่อนคลายในการเล่นเกม

## การนำไปใช้งาน

เมื่อผู้เล่นเปิดโปรแกรมขึ้นมาแล้ว ก็จะสามารถเริ่มเกมได้ทันที เมื่อผู้เล่นทำการเริ่มเกมแล้ว จะมีการจับเวลา 2 นาที เพื่อให้ผู้เล่นทำกับดกปลาที่เป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง ถ้าผู้เล่นตกปลาที่เป็นคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่จริงจะได้รับคะแนน แต่ถ้าผู้เล่นตกปลาที่เป็นคำศัพท์ที่ไม่มีอยู่จริง จะทำให้ผู้เล่นนั้นโดนลดเวลาลงไปค่าละ 6 วินาที เมื่อหมดเวลาแล้ว โปรแกรมจะทำการโชว์คะแนนขึ้นมาว่าได้คะแนนเท่าไร แล้วจะให้กรอกชื่อผู้เล่น ถ้าคะแนนมากที่สุด 3 อันดับจะถูกนำไปบันทึกและโชว์ในปุ่ม leader board ในหน้าแรก

## รายละเอียดโปรแกรม

### - Input/Output Specification

- ชื่อผู้เล่นหลังจบเกม

### - Functional Specification

- มีการสุ่มคำศัพท์ที่ต้องออกมาปนกับคำศัพท์ที่ไม่มีความหมายอยู่จริง
- มีการคำนวณคะแนนเพื่อหา Top 3 ไปโชว์ใน Leader Board
- มีการจับเวลา ลดและเพิ่มเวลา ตามเงื่อนไขในการจับโดนคำศัพท์ที่ถูกต้องของเกม

### -Design อย่างคร่าวๆ

เป็นเกมตกปลา ที่ในตัวปลา มีคำศัพท์ที่ทั้งมีความและไม่มี ความหมาย โดยจะให้ผู้เล่นเป็นคนตกปลาขึ้นมาและนับคะแนนจากปลาที่ตกได้ โดยจะเป็นคนตกปลาบนเรือที่อยู่ในทะเลและด้านล่างเป็นทะเลลึกมีปลาว่ายน้ำอยู่

## ขอบเขตและข้อจำกัด

โปรแกรมนี้ไม่สามารถที่จะเพิ่มคำศัพท์ใหม่ๆลงไปได้ เพื่อไม่ให้เกิดการใส่คำศัพท์ที่ไม่มีอยู่จริงเข้าไป จึงเลือกใช้คำศัพท์ระดับกลางที่เจอกันทั่วไปในหนังสือหรือในอินเทอร์เน็ต หรือคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

## ตารางระบุ ว่าใครรับผิดชอบส่วนใด และกำหนดระยะเวลาเท่าใด

Design/Layout	นายวิศ การย์บรรจบ นายฐนกร ปานไทยกุล
Coding/debug	นายฐนกร ปานไทยกุล นายธงเงิน แยมประดิษฐ์
Character/รายงาน/present	นายวิศ การย์บรรจบ นายธงเงิน แยมประดิษฐ์

ระยะเวลาทั้งหมด 1 เดือน

## วิธีการใช้งาน



รูปภาพที่ 1 แสดงหน้าต่าง Main menu

1. เมื่อเข้ามาภายในเกมจะแสดง หน้า Main Menu (ดังรูปภาพที่ 1) ซึ่งจะประกอบไปด้วย
  - 1.1 Play : กดเพื่อเข้าเล่นเกม
  - 1.2 High Score : กดเพื่อเข้าไปดูอันดับคะแนนที่ดีที่สุด 3 อันดับ
  - 1.3 Tutorial : บอกวิธีกดบังคับ กดใช้ปุ่มกดต่าง ๆ



รูปภาพที่ 2 แสดงหน้าต่าง High Score



รูปภาพที่ 3 แสดงหน้าต่าง Tutorial แสดงวิธีการควบคุม

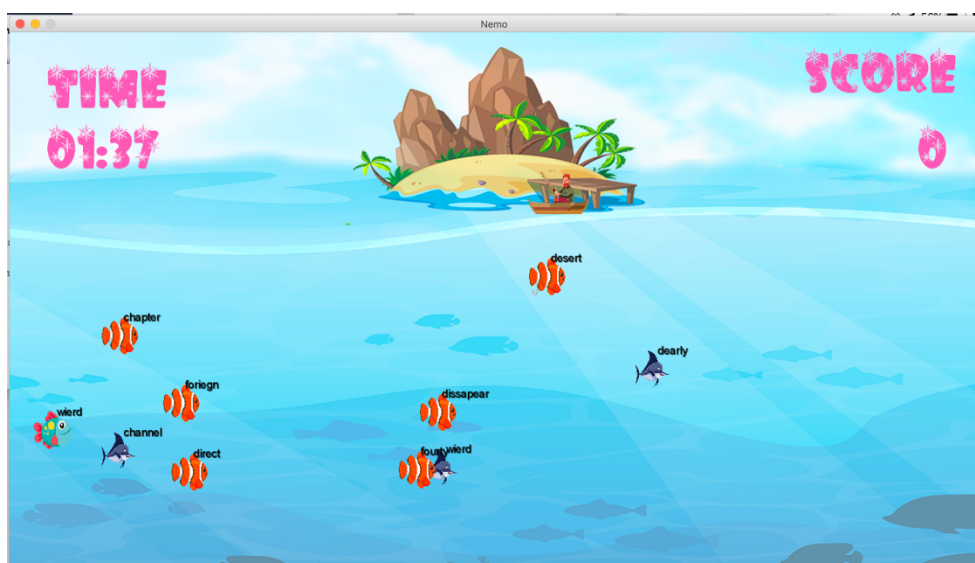
## 2. วิธีการควบคุม

- 2.1 ลูกศร ซ้าย / ขวา ควบคุมทิศทางของเรือตกปลา
- 2.2 Space bar กดเพื่อปล่อยเบ็ดลงไปใต้น้ำเพื่อตกปลา
- 2.3 W A D กดเพื่อควบคุมทิศทางของเบ็ดที่เราปล่อยไป

## 3. กติกาการเล่น

เมื่อเริ่มเกมแล้วจะมีการจับเวลา 2 นาที เล่นจนกว่าเวลาจะหมด ซึ่ง กติกาของเกมคือจะต้องตกปลาตัวที่มีคำศัพท์ที่สะกดถูกต้องติดอยู่จึงจะได้คะแนน

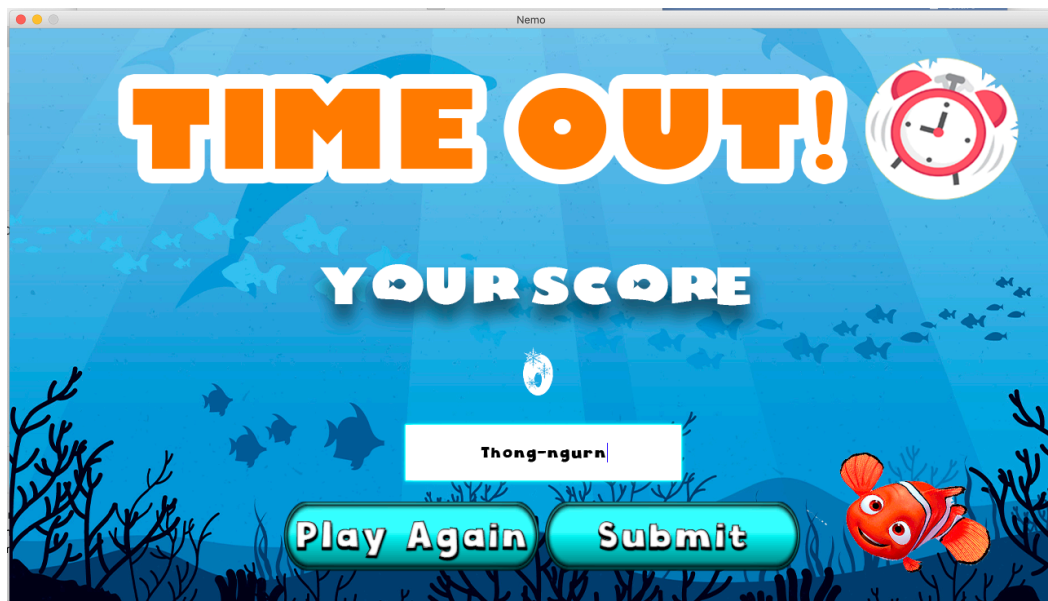
**การตกปลา** ตกโดยการ ใช้ลูกศรเลื่อนเรือไปบริเวณขอบเขตที่ต้องการแล้วกด Spacebar เพื่อนหย่อนเบ็ด จากนั้น ใช้ W A D ในการควบคุมเบ็ด พอตกได้แล้ว ลากปลาขึ้นไปให้พื้นผิวน้ำจึงจะได้คะแนน



รูปภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างภายในเกม เมื่อกดปุ่ม Play

#### 4. จบเกม

เมื่อจบเกมจะมีหน้าต่างแสดงคะแนนของผู้เล่น และ ให้กรอกชื่อ ของผู้เล่นลงไป แล้วกดปุ่ม Submit ซึ่ง ถ้าคะแนนของผู้เล่นติด top 3 ของ Score ทั้งหมด ก็จะถูกนำไปแสดงในส่วนของ Menu High Score



รูปภาพที่ 5 แสดงหน้าต่างของเกม เมื่อเวลาหมด