

โครงการภาคินิพนธ์

เรื่อง

Top Down Stealth Game

เสนอ

ผศ.ดร. ธนิตา นุ่มนนท์

จัดทำโดย

นาย สุภวัช กลิ่นขจร รหัสนักศึกษา 60070106

นางสาว อภิธิญา เงินแย้ม รหัสนักศึกษา 60070113

นาย กิตติเชษฐ์ ปรีดาชนะพงศ์ รหัสนักศึกษา 60070181

นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นปีที่ 2

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้พัฒนาอย่างก้าวกระโดด ในทุก ๆ วันจะมีสิ่งต่าง ๆ เข้ามาในชีวิตเราไม่เว้นแต่ละวัน ทั้งแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ IOT แม้กระทั่งเกม เทคโนโลยีเหล่านี้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของทุกช่วงวัย

ในตลาดได้มีได้มการพัฒนาเกมส์มาแข่งขันกันมากมาย จึงเกิดการเปรียบเทียบในหลาย ๆ ด้าน ทั้งกราฟฟิกที่น่าดึงดูด โปรโมชัน และความสนุก เราจึงอยากพัฒนาเกมส์ที่ฝึกความคิดในด้านการแก้ปัญหาที่สามารถนำมาเล่นได้ทุกช่วงวัย

สารบัญ

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย.....	1
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และการนำไปใช้.....	1
รายละเอียดโปรแกรมที่พัฒนาเชิงเทคนิค.....	1
ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่จะพัฒนา.....	2
ตารางความรับผิดชอบ.....	2
ความก้าวหน้าของโครงการ.....	3
Story board.....	4

1.วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อเรียนรู้ และฝึกฝนการใช้ ภาษา JAVA ใน eclipse
2. เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มมีความชำนาญในการใช้ภาษา JAVA และสามารถนำมาประยุกต์ใน
อนาคตได้
3. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมด้วย java
4. สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเกม และการประยุกต์ใช้

2. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และการนำไปใช้

1. ความเพลิดเพลิน
2. ฝึกการแก้ไขปัญหา
3. ฝึกความอดทน

3. รายละเอียดโปรแกรมที่พัฒนาเชิงเทคนิค

-Input specification

ส่วนของเมนู

สามารถใช้เมาส์เลือกด้านที่ต้องการเล่นหรือกดออกจากเกม

ส่วนของเกม

ใช้คีย์บอร์ดในการบังคับตัวละคร

-OutPut specification

ส่วนของเมนู

แสดงด้านที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้

ส่วนของเกม

แสดงภาพเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในเกม

-Functional specification

- ระบบเล่นแบบอัตโนมัติสามารถเดินไปตามขอบเขตที่กำหนดได้
- ระบบเล่นแบบอัตโนมัติสามารถมองเห็นผู้เล่น
- ผู้เล่นและระบบเล่นแบบอัตโนมัติสามารถเคลื่อนไปได้ทุกที่ในด้านตรงที่ไม่มีกำแพงขวางอยู่

4. ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่จะพัฒนา

โปรแกรมที่จะพัฒนานี้เป็นเกมstealthมุมมองบุคคลที่3จากด้านบน โดยใช้javaในการพัฒนาสามารถเล่นได้เพียงหนึ่งคน และสามารถเลือกเล่นด้านใดก็ได้ เป้าหมายของแต่ละด้านคือ ผู้เล่นต้องทำการบังคับตัวละครหลบหลีกยามให้ไปถึงเป้าหมายเพื่อกำจัดเป้าหมาย

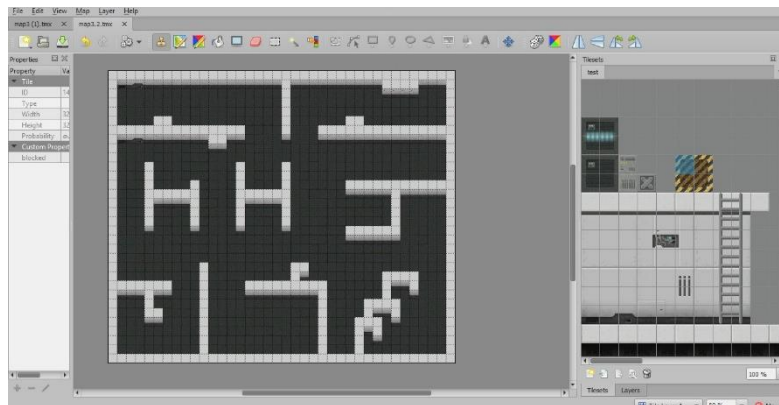
5. ความรับผิดชอบ

งาน	ผู้รับผิดชอบ	ระยะเวลา
Design and Document	นางสาว อภิธิญา เงินแย้ม	30 ต.ค. 61- 18 ธ.ค. 61
Algorithm and Coding	นาย สุภาวิช กลิ่นขจร	30 ต.ค. 61- 18 ธ.ค. 61
Algorithm and Coding	นาย กิตติเชษฐ์ ปรีดาธนะพงศ์	30 ต.ค. 61- 18 ธ.ค. 61

6.ความก้าวหน้าของโครงการ

ทำ map ด้วยโปรแกรม tiled map

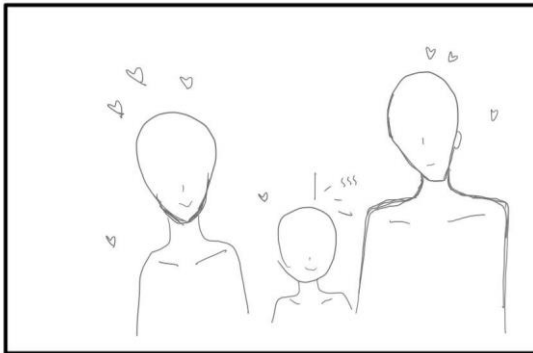
- สร้างmapให้ตัวละครเดินแล้วมีขอบเขต และมีการบล็อกทางให้ดูเป็นเขาวงกต เพื่อให้มีความยากมากขึ้นในแต่ละด่าน



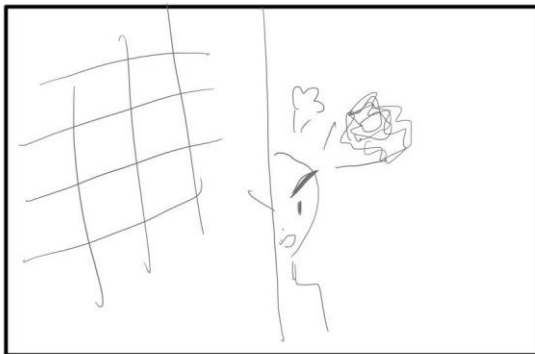
ตัวละคร



Story boards



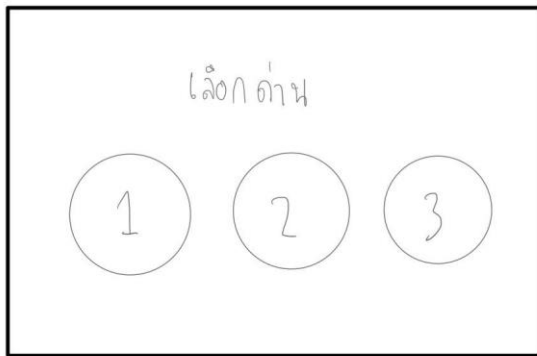
เปิดเกมมาก็จะเล่าถึงครอบครัวที่อยู่กันอย่าง
มีความสุข



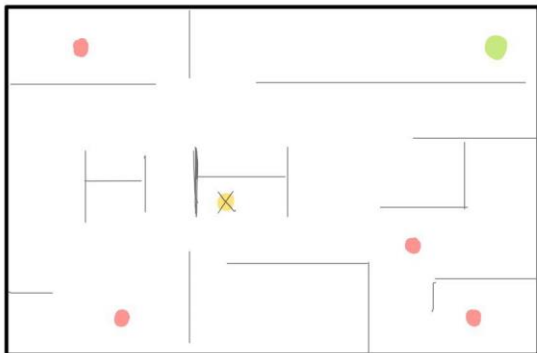
พระราชทานต้องการกำจัดผู้คนที่มีความเห็นไม่ตรง
กับท่าน จึงมีการสังหารหมู่ผู้คนที่ไม่เห็นด้วย
เนื่องจากมีผู้ที่รอดชีวิต และโกรธพระราชทานจึงมี
การแก้แค้นเกิดขึ้น



หน้าเริ่มเกม



ผู้เล่นสามารถเลือกด่านได้

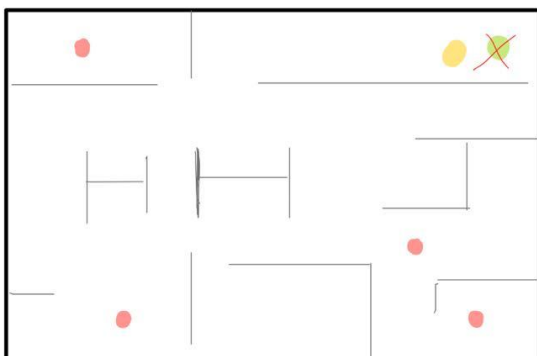


ตัวอย่างmapในเกม

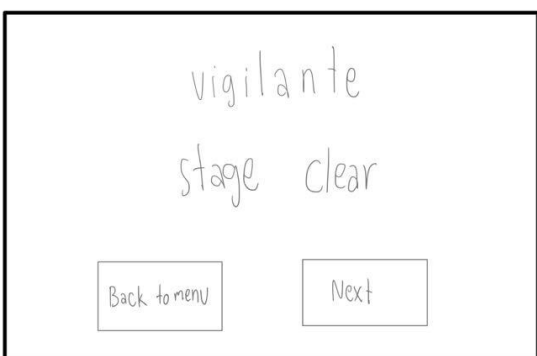
สีเหลืองคือ ตัวละครที่เราควบคุม

สีแดงคือ ทหารยาม

สีเขียวคือ พระราชาที่เราต้องกำจัด



กำจัดพระราชาได้ถือเป็นอันจบด่านนั้น



เมื่อจบแต่ละด่าน ก็จะมีให้เลือกว่าจะเล่นอีกครั้ง

กลับไปหน้าเลือกด่านหรือไปด่านถัดไป



แต่ถ้าถูกทหารยามเจอตัวก็จะแพ้ในด่านนั้นๆทันที