เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : The Snake

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : ยศพัทธ์ ปุณยวรพันธ์

รหัสนักศึกษา : 65010895

รายละเอียดของเกม :

เนื้อหาของเกม

- เกมนี้เป็นเกม 2 มิติ ที่ผู้เล่นจะต้องคอยกินแอปเปิ้ลเพื่อขยายขนาดของร่างกาย โดยผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวงูไม่ให้ชนตัวเอง

การทำงานพื้นฐานของเกม

- ระบบเคลื่อนที่ 4 ทิศทางของตัวละครที่จะเคลื่อนที่ตามทิศที่กดไปเรื่อยๆ

- ระบบการสุ่มเกิดของแอปเปิลและไอเทม

- ระบบการชนกันของหัวงูกับตัว

- Scoreboard

- Menu game ตอน pause

- ระบบเกม Game Over

การทำงานพิเศษ

- การเกิดแบบสุ่มของชนิดไอเทมที่มีแอปเปิลเพิ่มแต้มและแอปเปิลเพิ่มความเร็ว

องค์ประกอบของเกม :

ตัวละคร

- การเครื่องที่ 4 ทิศทางที่ไหลไปเรื่อยๆตามทิศทางการกด

Item

- มีการสุ่มเกิด

Item พิเศษ

- แอปเปิลเพิ่มแต้ม

- แอปเปิลเพิ่มความเร็ว

ระบบเสียง

- เสียงกินแอปเปิล

- เสียงหลังจาก pause

- เสียง Game Over

การควบคุมภายในเกม :

|  |  |
| --- | --- |
| A | ไหลไปทางด้านซ้ายของหน้าจอ |
| W | ไหลไปทางด้านบนของหน้าจอ |
| S | ไหลไปทางด้านล่างของหน้าจอ |
| D | ไหลไปทางด้านขวาของหน้าจอ |

การคิดคะแนนในเกม :

ถ้ากินได้ 1 ผลจะได้คะแนนผลละ 100

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ:

- การสุ่มเกิดของ Item และ Item พิเศษ

แผนการพัฒนาเกม:

|  |  |
| --- | --- |
| สัปดาห์ที่ | เป้าหมายการทํางานในเกมส์ที่คาดว่าจะทําได้ |
| 1 | วางโครงสร้างของเกม ว่าจะทำเกมออกมาเป็นลักษณะไหน |
| 2 | ศึกษา Pygame Libaray |
| 3 | ศึกษา Pygame Libaray |
| 4 | เลือก Asset ที่จะใช้ในการสร้างเกม |
| 5 | ทำหน้าต่างของเกม |
| 6 | ระบบการเคลื่อนที่ของตัวละคร |
| 7 | ระบบเพิ่มขนาดตัว |
| 8 | ระบบการชน |
| 9 | ระบบ Item พิเศษ |
| 10 | ระบบ Score และ Game Over |
| 11 | เพิ่มระบบเสียงต่างๆของเกม |
| 12 | ตรวจสอบบัคของเกมและเก็บรายละเอียดต่างๆของเกม |

แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

1. หน้าต่างของเกม, ตัวละคร

2. ระบบการเคลื่อนที่ของตัวละคร

3.ระบบการชนกันของหัวงูและตัว

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

1.ระบบเพิ่มขนาดตัว

2.. ระบบ Item

3. ระบบ Item พิเศษ

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

1. ระบบ Score และ Game Over

2. ระบบเสียงต่างๆของเกม

3. หน้าหลักของเกม