



590510530 น.ส.กวิสรา ทอมดีเลิศ 2. 590510559 นายประหยัด ปวมจักร์ทา 3. 590510565 นายพมษ์สิทธิ์ ยะย่าเป้า 5. 590510575 นายรัฐพล นันทวงศ์ 4. 590510571 น.ส.กาวินี ทอมเมา



โจหย์/ปัญหา



สร้างและพัฒนาเกมที่สร้างสรรค์และเป็น ประโยชน์แก่ทุกวัยในการฝึกสมาธิและใหวพริบ

วัตถุประสมค์/เป้าหมาย

- 1. เพื่อนำความรู้ที่ได้ศึกษามาปรับใช้ในการ พัฒนาการแก้ไข และสร้างโปรแกรมให้เกิด ประโยชน์
- 2. เพื่อให้ผู้เล่นสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับเกม

แนวหางการแก้ปัญหา

คือการบังคับตัว mangster ให้อยู่บนบล็อก และ หลีกเลี่ยงอุปสรรคต่างๆ ได้แก่ ปีศาจ และหนามแล้ว กระโดดขึ้นไปโดยจะมีแครอท และเหรียญซึ่งแครอท ทำให้กระโดดได้สูงขึ้น เหรียญทำให้คะแนนเพิ่มขึ้น เป็นจำนวนเท่าของเหรียญ เพื่อทำคะแนนให้ได้มาก ที่สุด แต่เมื่อกระโดดเหยียบหัวปีศาจจะเหมือนเก็บ แครอทเพิ่ม

วุสเล่น/ข้อจำกัสของโปรแกรม

<u>จุดเด่น</u>:

เป็นโปรแกรมเกมที่เล่นง่าย เหมาะสำหรับทุก วัย อีกทั้งยังฝึกสมาธิและความอดทนในการเล่น เกม

ข้อจำกัด:

- 1. ไม่สามารถขยายหน้าจอเกมได้
- 2. ใช้เมาส์ในการกดเริ่มเกม และกดเริ่มเกมอีก

โปรแกรมศีพัฒนา

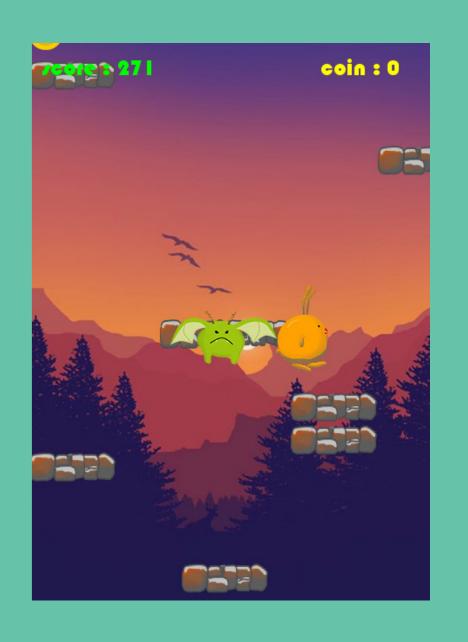
ฐปแบบข้อมูลนำเข้า

มีการรับค่ามีสองแบบ คือ คีย์บอร์ด และเมาส์ โดยใช้เมาส์ในการคลิกเริ่มเกม และคีย์บอร์ด ใช้ ในการบังคับตัวผู้เล่นในการเล่นเกม

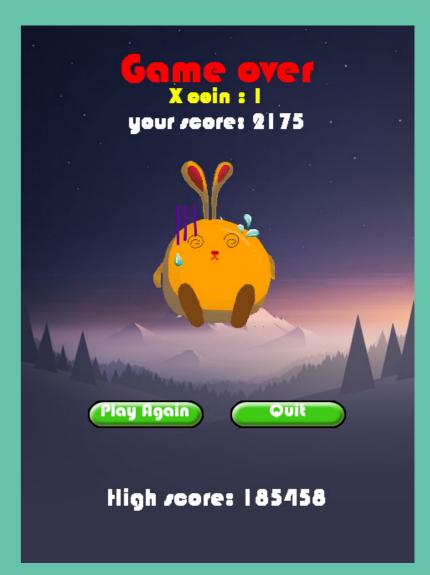
ฐปแบบข้อมูลส่งออก

แสดงผลเป็นดังภาพตัวอย่าง









โครงสร้างของโปรแกรม

- 1. Pygame : ใช้ในการทำเกม
- 2. Random : ใช้ในการแรนดอมสุ่ม object (หนาม ปีศาจ บล็อก แครอท รูปพื้นหลัง)
- 3. Time : สุ่มเวลาที่จะให้ object ต่างๆ เกิด
- 4. OS : ใช้ในการเปิดไฟล์ หรือสร้าง text file