Contents

[**การต่อสู่ แบบจับคู่มุม scene angle** 2](#_Toc66973711)

[**คลังข้อสอบ Scene Exam Inventory** 4](#_Toc66973712)

[**1.** **Scene Player** 4](#_Toc66973713)

[**2.** **Script global** 4](#_Toc66973714)

[**3.** **Script Evens** 4](#_Toc66973715)

[**4.** **Scene Battle** 5](#_Toc66973716)

[**5.** **Scene background** 5](#_Toc66973717)

[**6.** **Scene change\_scene** 5](#_Toc66973718)

[**7.** **Scene HUD** 5](#_Toc66973719)

[**8.** **Scene Menu** 5](#_Toc66973720)

[**9.** **Scene Mission\_Inventory** 5](#_Toc66973721)

[**10.** **Scene Overview** 5](#_Toc66973722)

[**11.** **Scene Pause** 5](#_Toc66973723)

[**12.** **Scene Timeout** 5](#_Toc66973724)

[**13.** **Scecne ScoreSummary** 5](#_Toc66973725)

[**14.** **Scene Chapter1** 5](#_Toc66973726)

[**15.** **Scene Correct** 6](#_Toc66973727)

[**16.** **Scene chapter1\_Start** 6](#_Toc66973728)

[**17.** **Scene dialogbox\_all** 6](#_Toc66973729)

[**18.** **Scene Exam\_Inventory** 6](#_Toc66973730)

[**19.** **Scene angle** 6](#_Toc66973731)

[**20.** **Scene Simple** 6](#_Toc66973732)

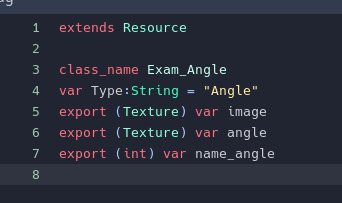
[**21.** **Scene Sort** 6](#_Toc66973733)

[**22.** **Scene Trash** 6](#_Toc66973734)

[**23.** **Scene Tree** 6](#_Toc66973735)

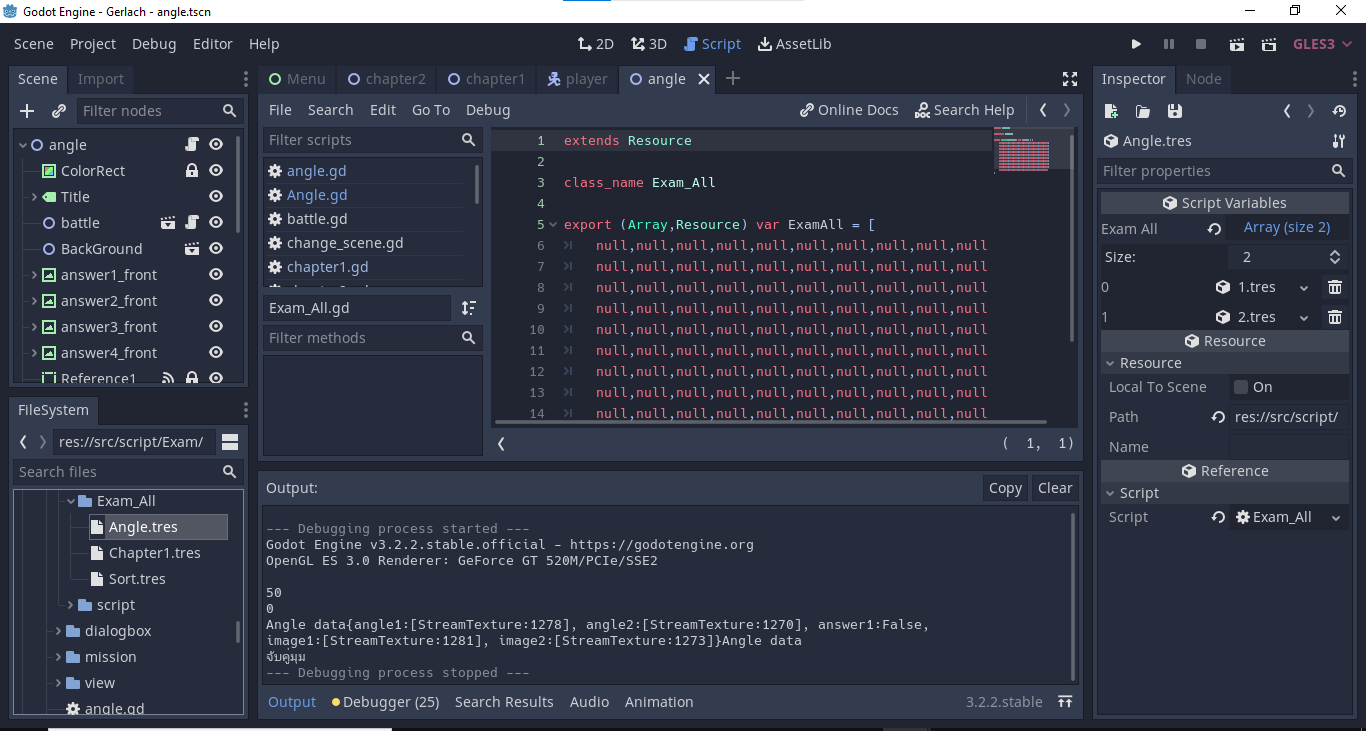
# **การต่อสู่ แบบจับคู่มุม scene angle**

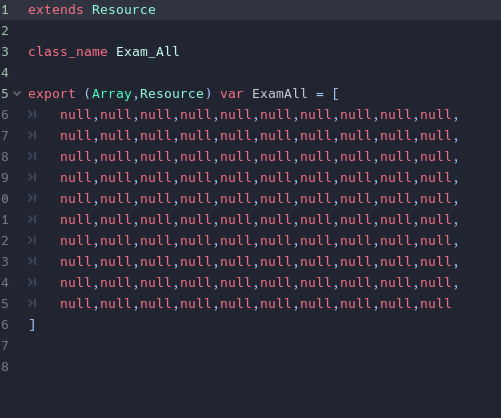
1. ตัวแปรชื่อ Type เก็บข้อมูล ประเภทของเกม
2. เก็บรูปภาพหน้าการ์ดที่ไว้จับคู่
   1. ตัวแปรชื่อ Image เก็บข้อมูลรูปภาพมุม
   2. ตัวแปรชื่อ Angle เก็บข้อมูล รูปภาพบอกเลขมุม
3. ตัวแปรชื่อ name\_angle เก็บตัวเลขของมุม



ข้อมูลข้การต่อสู่ แบบจับคู่มุม 1 ข้อจะถูกเก็บ 1 ไฟล์

หลังจากนั้นทำการรวมข้อมูลไว้ในไฟล์เดียว ชื่อว่า ExamAll





# **คลังข้อสอบ Scene Exam Inventory**

มีฟังก์ชัน get\_exam(type:String,topic:int,name:String) ในการดูข้อสอบ โดยส่งพารามิเตอร์ดังนี้

1. ประเภทของข้อสอบ มีดังนี้ 1. Angle

2. ข้อที่ เช่น 1 ข้อที่ 1, 2 ข้อที่ 2

4. ข้อมูลที่ต้องการดังนี้

# **Scene Player**

# **Script global**

# **Script Evens**

มี Even ต่างๆ ดังนี้

player\_position(position)

signal player\_speed(speed\_player)

signal player\_Collisioion\_mission(Collisioion)

signal HUD(show)

signal HP()

#signal items\_changed(indexes)

signal Enemy\_Name(Name)

signal hit(hit\_mission)

signal MissionEnd()

signal Test()

signal change(scene)

signal heart()

signal score(answer) #แสดงคะแนนตอบถูก ตอบผิด

signal add\_exam(Type0,chapter0)

signal player\_Camera2D(settings)

# **Scene Battle**

# **Scene background**

# **Scene change\_scene**

# **Scene HUD**

ประกอบด้วย Node ดังนี้

ColorRext

TextureProgresss,

Label

**Script**

**ประกอบด้วยฟังก์ชั่นดังนี้**

ฟังก์ชัน set\_health(hp:int) เป็นฟังก์ชันการตั้งค่าปัจจุบันของหลอดเลือด

ฟังก์ชัน Health\_down(hp:int) เป็นฟังก์ชันการลดลงของหลอดเลือด

ฟังก์ชัน Health\_up(hp:int) เป็นฟังก์ชันการเพิ่มของหลอดเลือด

ฟังก์ชัน \_hide()

ฟังก์ชัน \_show()

# **Scene Menu**

# **Scene Mission\_Inventory**

Mission\_Inventory คือ Scene ที่เรียกดูทรัพยากรของการทำภารกิจในแต่ละชัดเตอร์

การทำงานคือ เริ่มโหลด Resource มาจากไฟล์ chapter1 ปัจจุบันมีเท่านี้ และมี ฟังก์ชัน chapters เป็นฟังก์ชันการเรียกดูข้อมูล โดยการส่งพารามิเตอร์ ดังนี้

1. chapter เป็นตัวแปรประเภท int ซึ่งตัวตัวเลขของชัดเตอร์ เช่น 1,2,3 เป็นต้น
2. index ค่าประจำ Array โดย Array จะเก็บข้อมูล ของ พารกิจไว้
3. value คือค่าของตัวแปรที่ต้องการอ่านใน dic

# **Scene Overview**

# **Scene Pause**

# **Scene Timeout**

# **Scecne ScoreSummary**

# **Scene Chapter1**

# **Scene Correct**

# **Scene chapter1\_Start**

# **Scene dialogbox\_all**

# **Scene Exam\_Inventory**

# **Scene angle**

# **Scene Simple**

# **Scene Sort**

# **Scene Rounding\_number**

Input เป็นการคลิกลูกแอปเปิล เริ่มต้นทำงานที่ ฟังก์ \_ready() ภายในฟังก์ชัน \_ready() จะเริ่มต้นการทำงานที่ ฟังก์ชัน audio จะส่งพารามิเตอร์ loopstop ไป เพื่อ ปิดการเล่นเสียงแบบวนซ้ำ และทำการเก็บค่าตำแหน่งของลูกแอปเปิลเริ่มต้น ของเอปเปิลลูกที่ 1,2 และ 3 จากนั้นมาทำงานที่ฟังก์ชัน set\_question() ภายในฟังก์ชัน ประกอบด้วย การตั้งค่าตัวแปร Ans1, Ans2 และ Ans3 เป็น false ถ้าตอบคำถามค่าของตัวแปรจะเป็น false โดยตัวแปร Ans1 เป็นการตอบคำถามของลูก apple1

ตัวแปร Ans2 เป็นการตอบคำถามของลูก apple2

ตัวแปร Ans3 เป็นการตอบคำถามของลูก apple3

และ ตัวแปร Q1, Q2 และ Q3 เป็นตัวแปรเก็บค่าของ ตัวเลขประเภท float มีทศนิยม 1 ตำแหน่ง โดยสุมมาจากฟังก์ random()

# **23 Scene Tree**

# **24. Scene put\_Enemy\_Chapter1**

เป็น Scene ที่จะวางภารกิจที่ผู้เล่นจะต้องเจอทั้งหมดของ Chapter 1

การทำงานเริ่มต้นที่ตัวแปล count นับว่ามีภารกิจกี่ภารกิจ และตัวแปล ins เป็นตัวแปลในการสร้าง instance ของภารกิจ โดยจพต้อระบุตำแหน่ง ,number index,ประเภทของภารกิจ, และความรุนแรงของการโจมตี