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)

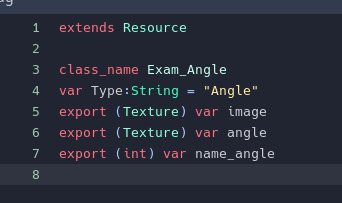
[**21.** **Scene Sort** 6](#_Toc66973733)

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

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

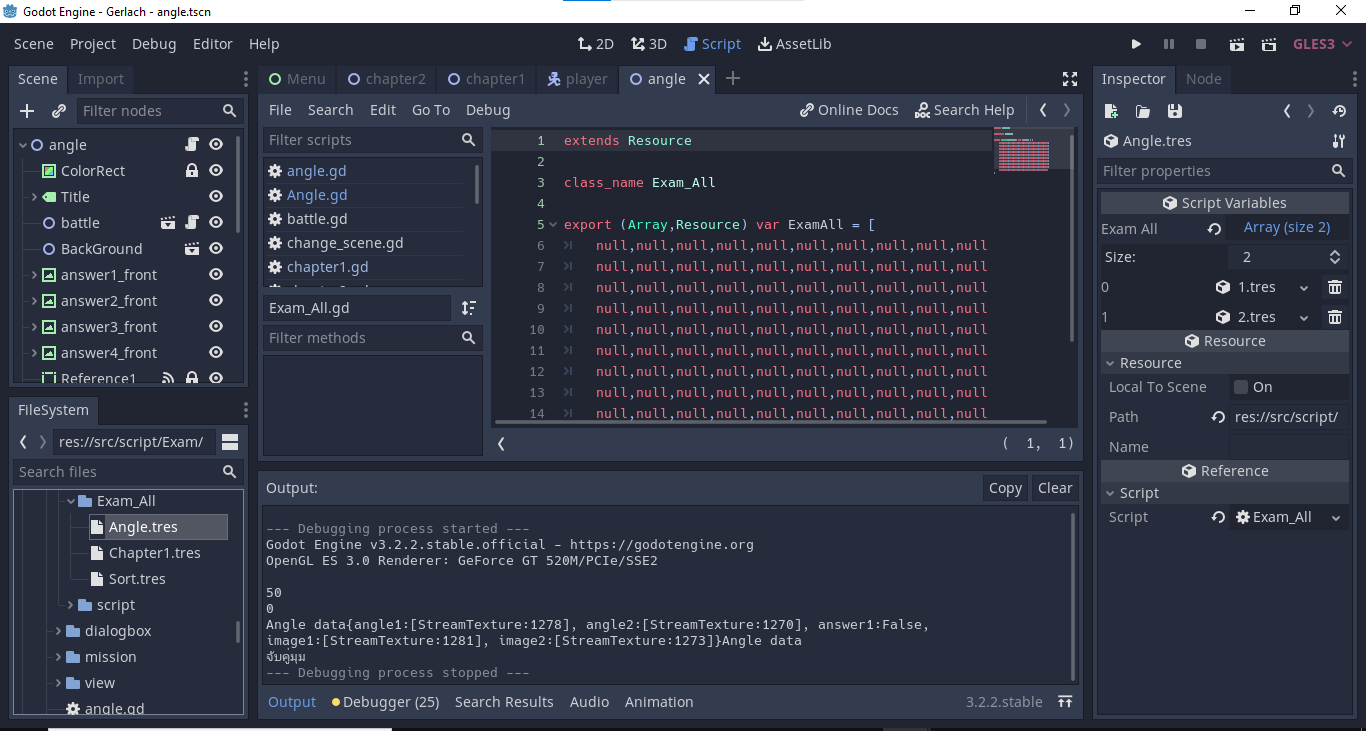
# **การต่อสู่ แบบจับคู่มุม scene angle**

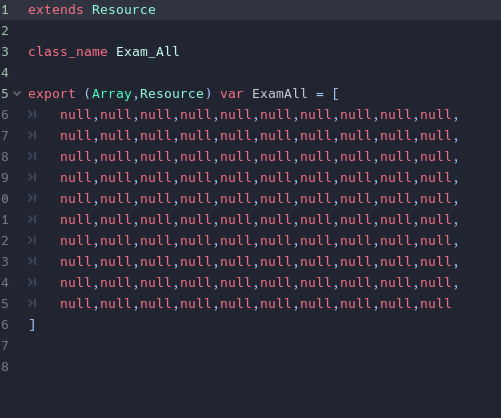
1. ตัวแปรชื่อ Type เก็บข้อมูล ประเภทของเกม
2. เก็บรูปภาพหน้าการ์ดที่ไว้จับคู่
   1. ตัวแปรชื่อ Image เก็บข้อมูลรูปภาพมุม
   2. ตัวแปรชื่อ Angle เก็บข้อมูล รูปภาพบอกเลขมุม
3. ตัวแปรชื่อ name\_angle เก็บตัวเลขของมุม



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**

# **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 Trash**

# **Scene Tree**