

**My First GShop**

เนื่องด้วยที่ว่าผมสร้างเกมนี้ขึ้นมาเป็นเกมแรกและเป็นเกมขาย ผมเลยตั้งชื่อว่า My First GShop และ ผมได้แรงบันดาลใจมาจาก เกมเถ้าแก่น้อยที่ผมเล่นมาในสมัยเด็ก และ ผมรู้สึกอยากลองทำเกมที่คล้ายกับเกม stardew valley ผมเลยอยากลองทำเกมที่มีกราฟฟิกคล้ายกับเกม stardew valley และมีระบบการเล่นแบบซื้อขายของแบบเกมเถ้าแก่น้อย

รูปเกมส์ stardew valley เกมส์ เถ้าแก่น้อย

วิธีเล่น

สามารถสั่งซื้อสินค้า เพิ่มได้ที่นี้



คะแนนที่ได้รับอยู่ใน ณ ขณะนั้น

จุดรับ Order สินค้า (กด space เพื่อรับ)

เงินที่มีอยู่ในตอนนี้ และสามารถนำไปซื้อของเพิ่มในคลังได้

พลังชีวิต จะลดทุกครั้งเมื่อลูกค้าไม่พอใจ (โปรดอย่าทำให้ลูกไม่พอใจ)

เง

สินค้าที่ลูกค้าต้องการที่จะซื้อ

พิมพ์เพื่อกำหนดราคาที่ต้องการลงไป

กดปุ่ม เพื่อตรวจสอบราคาว่าลูกค้าพอใจหรือไม่ สามารถตรวจสอบได้จากรูปอารมณ์ที่อยู่บนหัวลูกค้า (จะขึ้นมาในระยะเวลาสักพัก โปรดตั้งใจสังเกต)

กดปุ่ม เพื่อยืนยันการขาย หากราคามากเกินกว่าที่ลูกค้าต้องการคุณจะเสียหัวใจไป 1 ดวง หาก เป็นราคาที่ลูกค้าที่ลูกค้าพอใจ เงินจะเพิ่มตามจำนวนที่กำหนดไว้

ตารางบอกราคาสินค้าต่างๆ โดยที่จะมีค่าของกำไรต่อชิ้น ที่ได้อยู่ทางฝังซ้ายของตาราง

เกมส์นี้จะจบเมื่อ

* หัวใจหมด เกมส์จะ OVER ทันที
* เมื่อหาเงินได้ครบจำนวน 1000 G
* เงินเหลือ 0 และ ไม่มีสินค้าเหลืออยู่ในคลัง

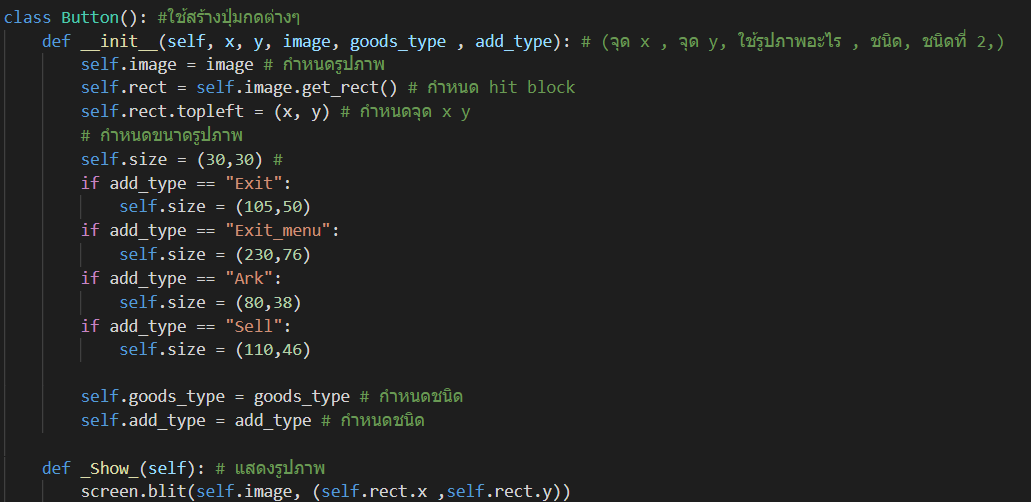
คะแนนสูงสุดขึ้นอยู่กับว่า ใครจบเกมส์โดยที่ขายของให้ลูกค้าน้อยกว่า จะเป็น HIGH SCORE

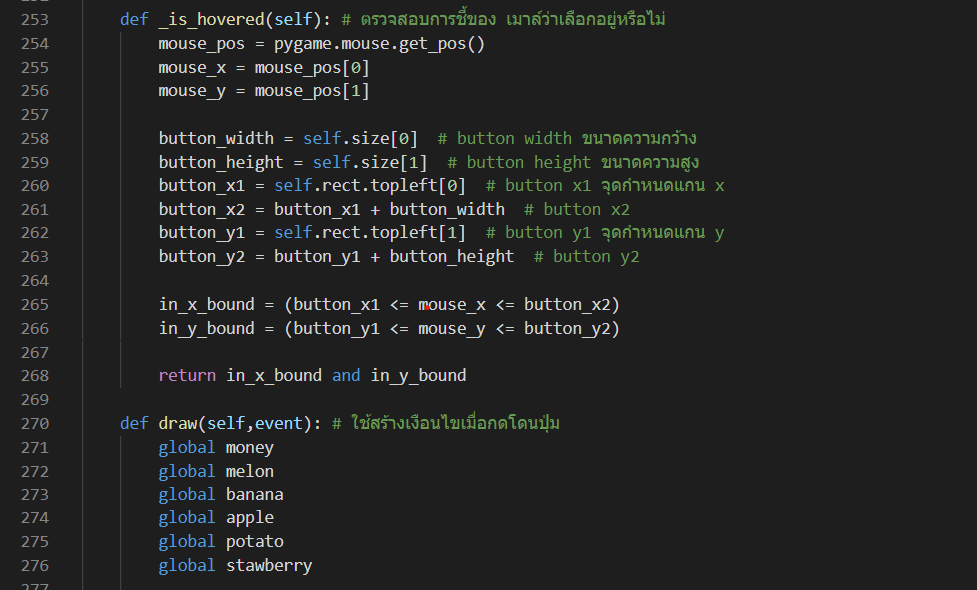
เพราะว่า ผู้เล่นคนนั้นสามารถจบเกมส์ได้เร็วกว่า และยัง แสดงว่าผู้เล่นคนนั้นทำกำไรได้มากกว่าในระเวลาที่สั้นกว่า(โดยวัดจากจำนวนลูกค้า)

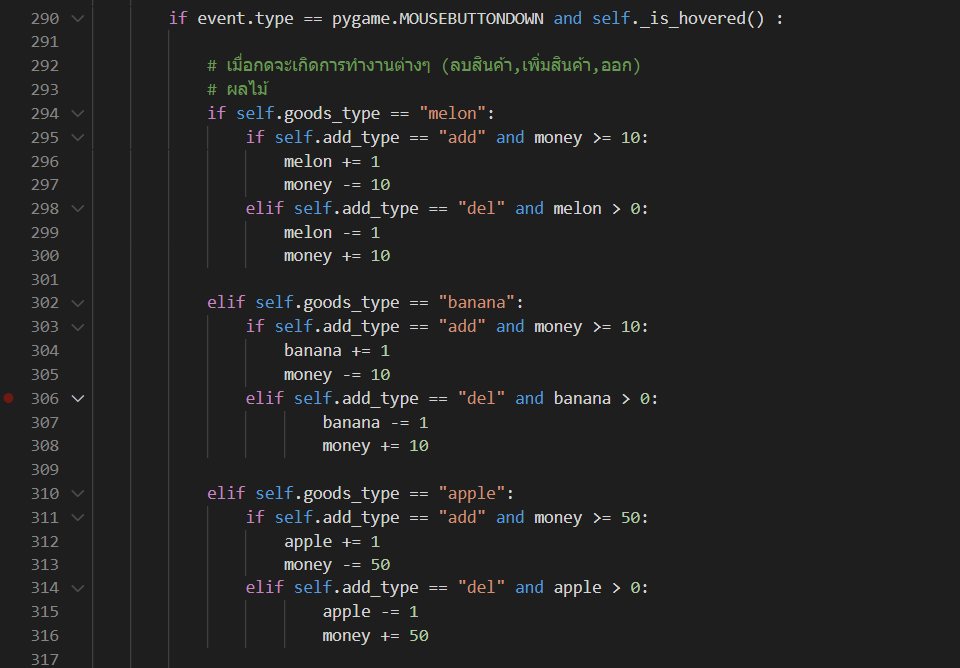
อธิบายโค้ด

โค้ดโดยส่วนใหญ่จะเป็นการเรียกใช้ฟังชั่นซะส่วนใหญ่เนื่องจากมี การเรียกใช้ object Button จำนวนมาก

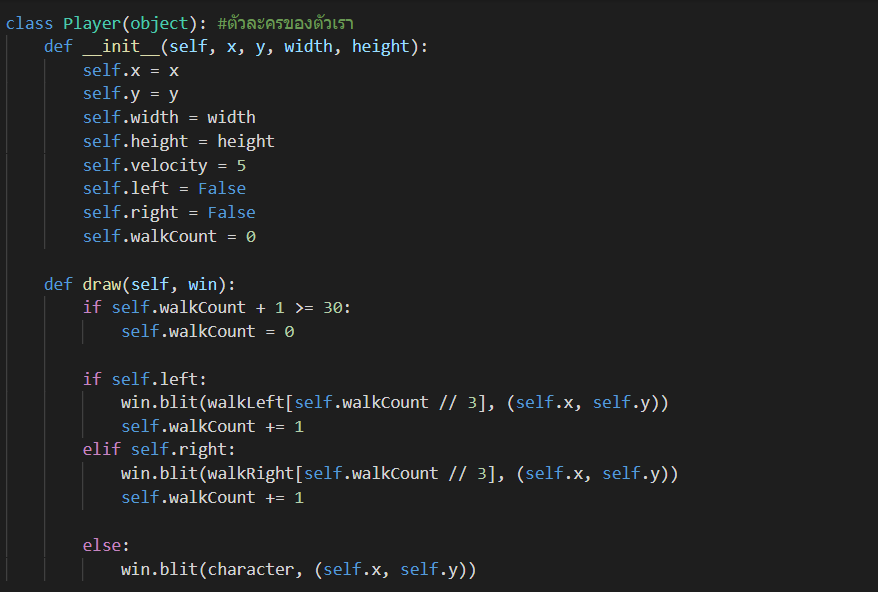
ทำให้มีการเขียนคล้าย ๆ กันเยอะมากและถ้าหากต้องการดูโค้ดให้มากกว่านี้ สามารถดูใน ไฟล์ได้เลยครับ



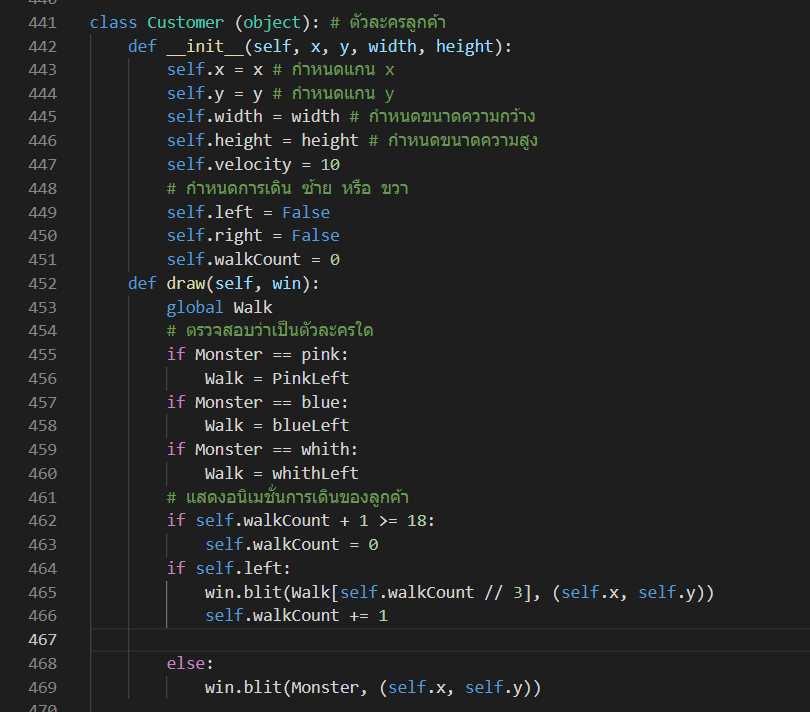


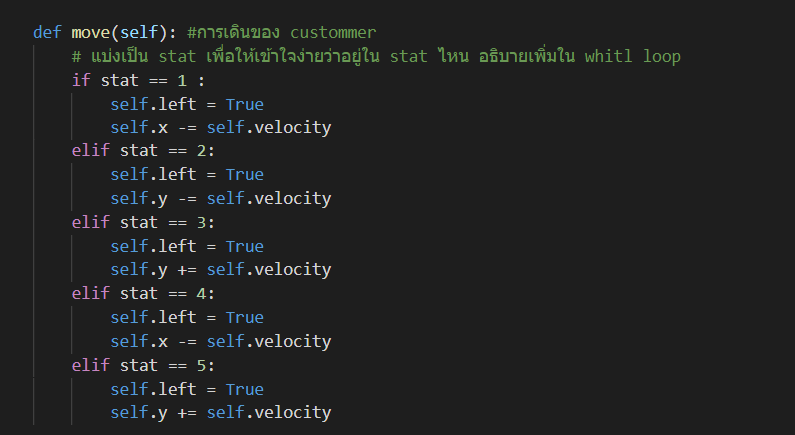


Object Player(): ไว้สร้างตัวละครและแสดงการเคลือนไหวต่างๆ

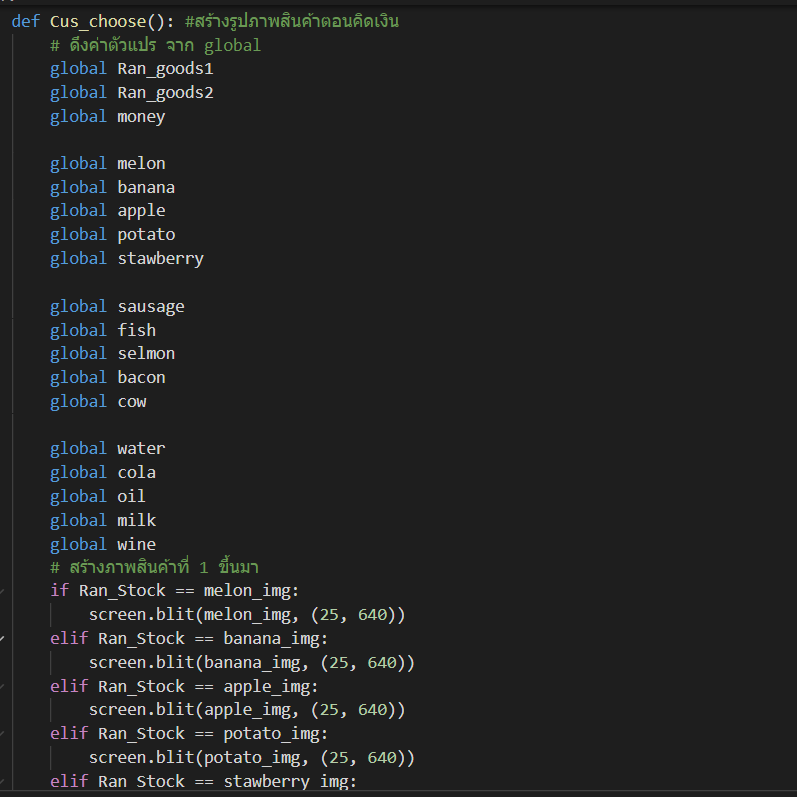


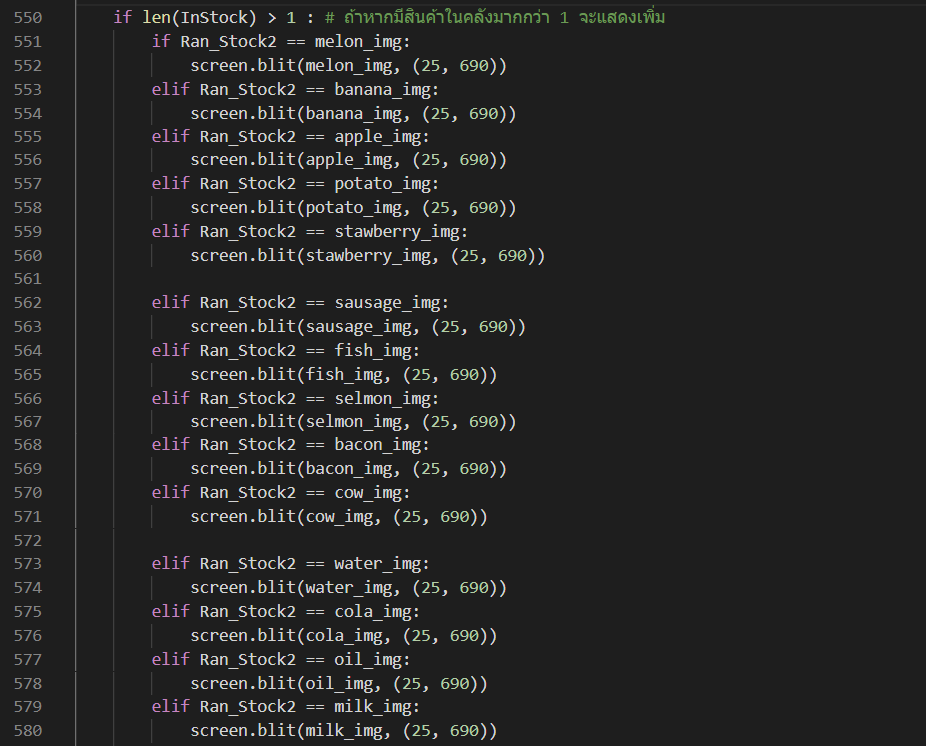
Object Customer(): ไว้สร้างตัวละครลูกค้า และแสดงการเคลือนไหวต่างๆ รวมถึงกำหนดการเดินของลูกค้าด้วย



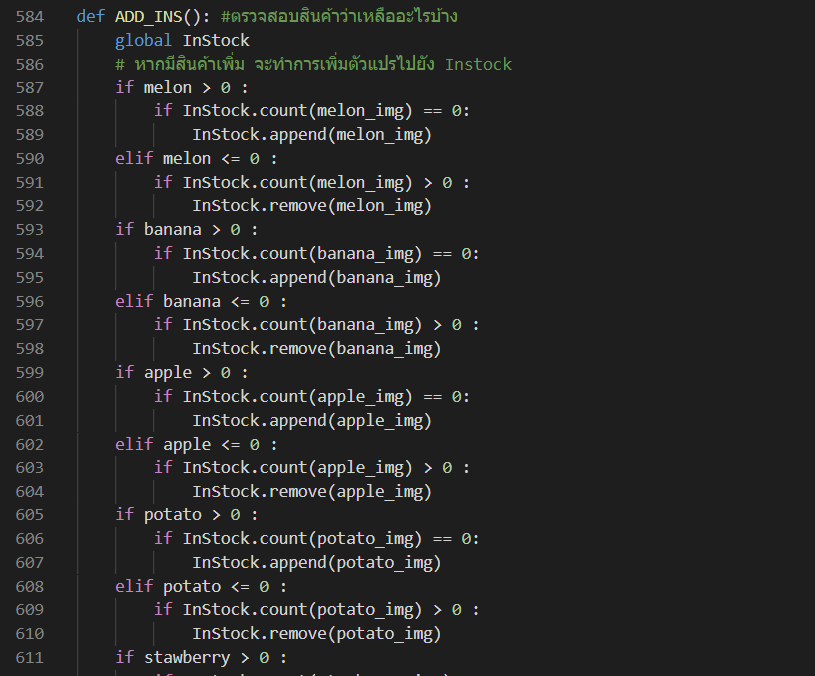


ฟังชันนี้ไว้แสดงรูปภาพสินค้าต่างๆ ขณะเรารับ Order ลูกค้า



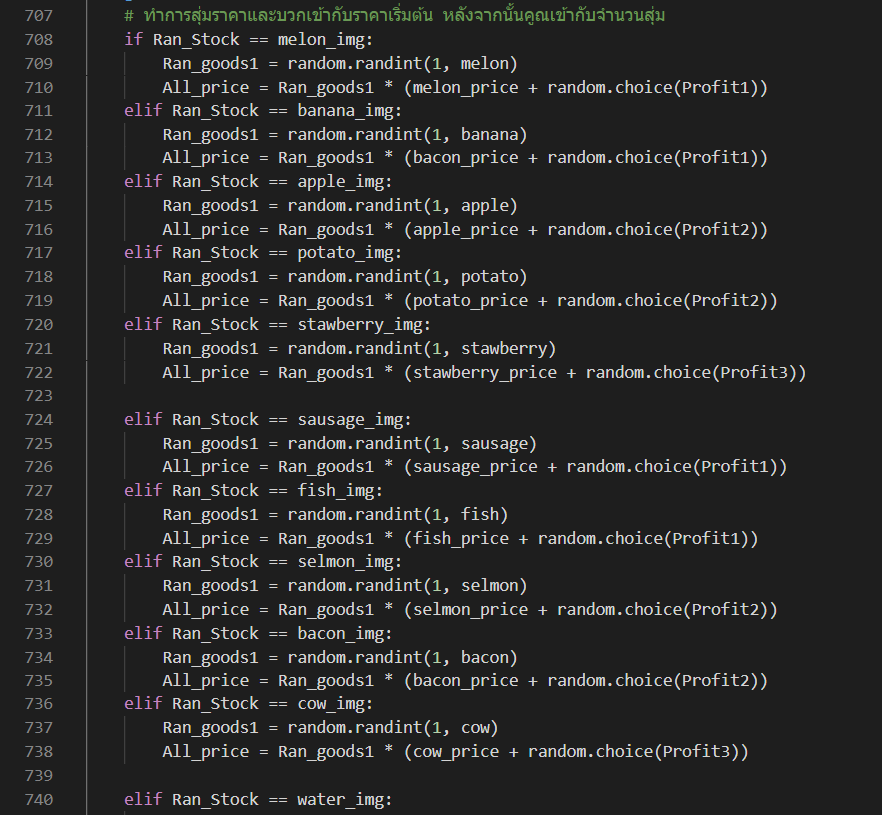


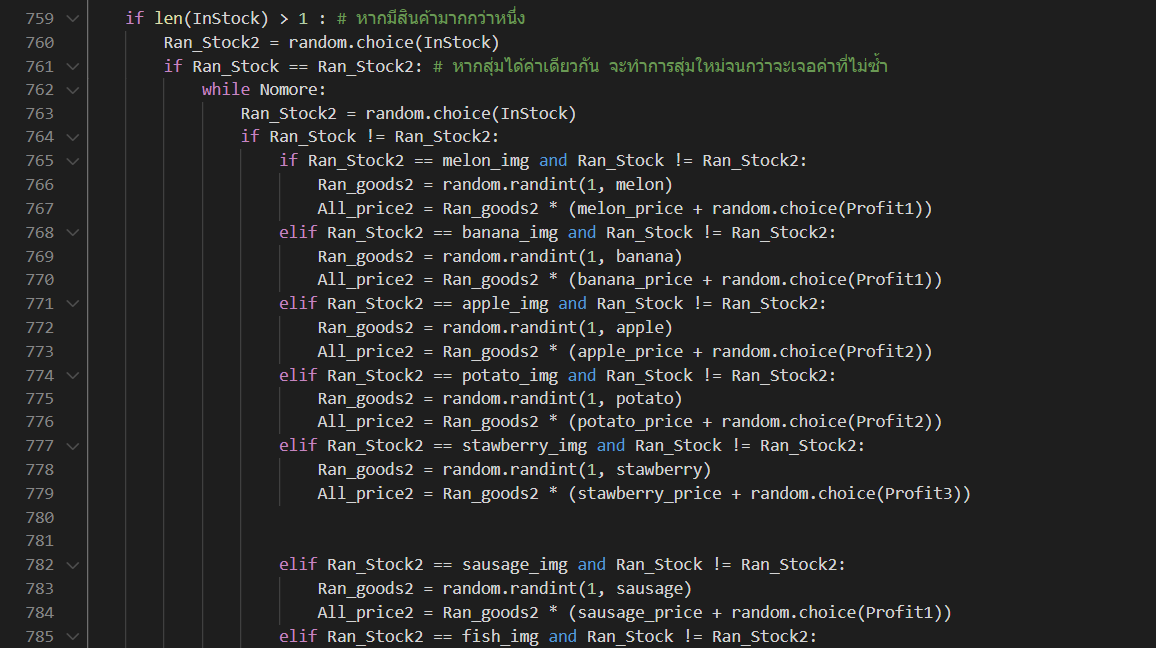
ฟังชั่นนี้ไว้ทำการเพิ่มค่าเข้าไปใน list Instock เพื่อเพิ่มและลบ สินค้า ถ้าหากมีสินค้าจะเพิ่ม หากไม่มีจะทำการลบ

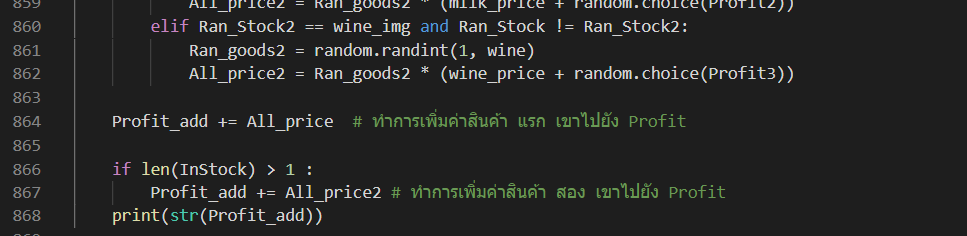


ใช้สำหรับการคำนวณ โดยที่ Ran\_Stock เป็นค่าที่สุ่มมาแล้ว และถ้าหากตรงกับสินค้าใดจะทำการ สุ่มค่าจากจำนวนทั้งหมดของสินค้านั้นๆ แล้วนำมาคูณเข้ากับ ราคาสินค้า+สุ่มจำนวนจาก Profit ต่างๆขึ้นอยู่กับProfitอะไร แล้วนำมาเก็บค่าในตัวแปร All\_price เพื่อนำไปใช้ในการคำนวณใน main loop

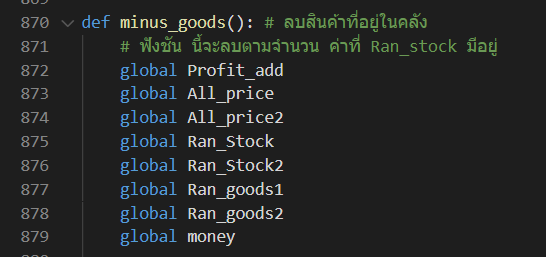


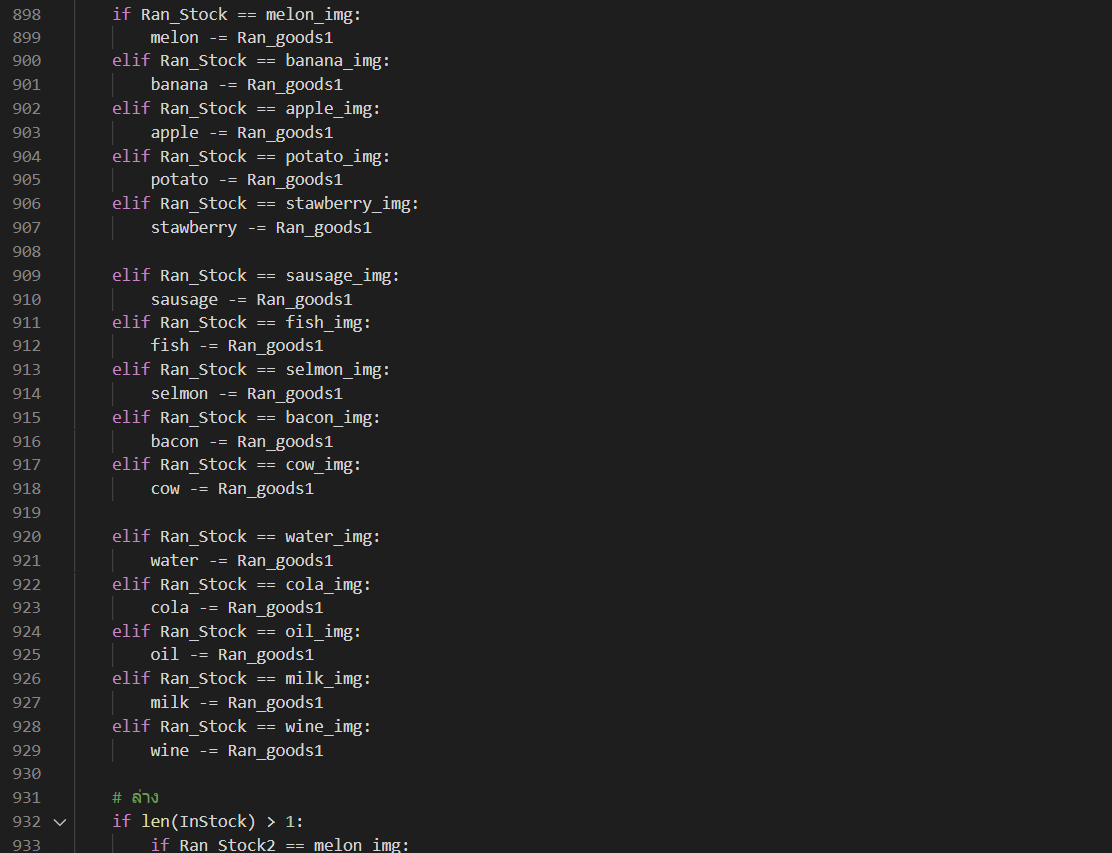




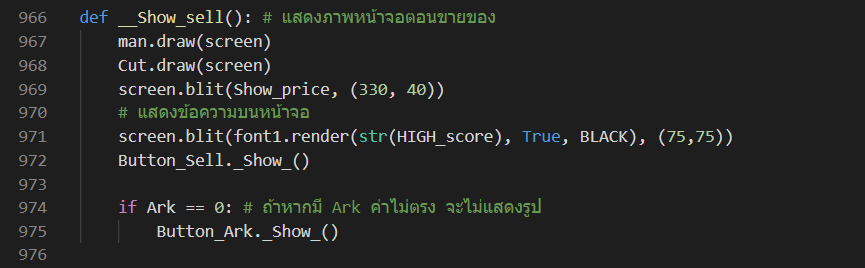


Def minus\_goods() ฟังชั่นนี้จะทำการลบสินค้า ตามจำนวนที่ขายไป โดยการ ลบออกตามตัวแปร Ran\_goods

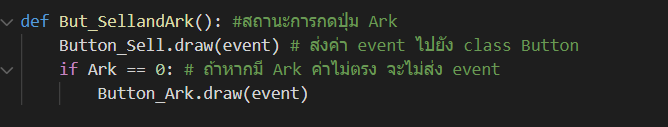




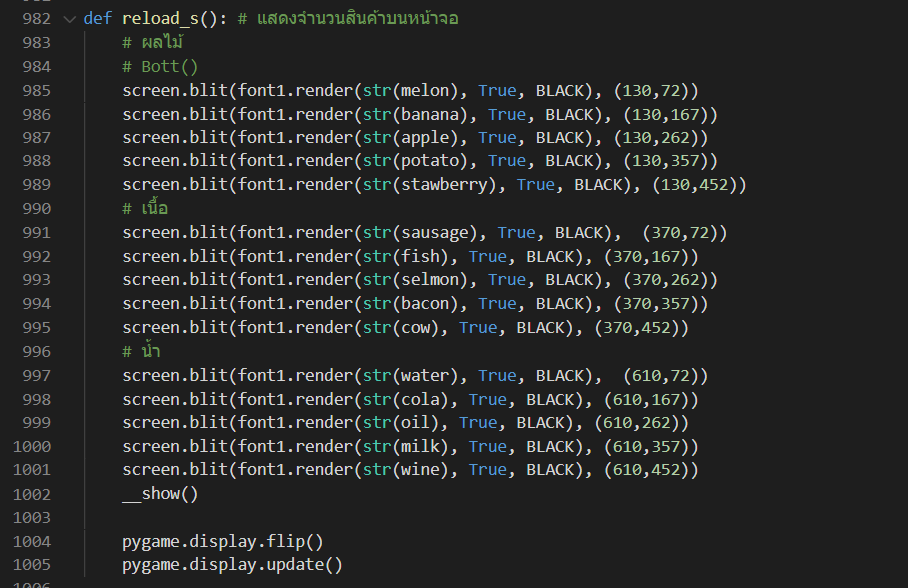
Def \_\_Show\_sell ฟังชั่นนี้ไว้แสดง ตัวละครและภาพต่างๆ ขณะอยู่ใน loop การซื้อขาย



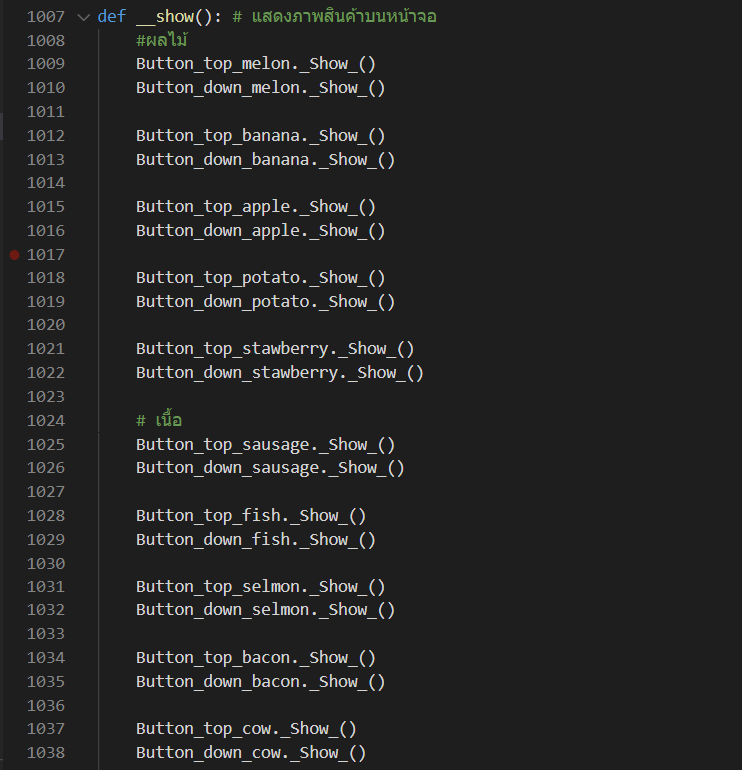
Def But\_sellandArk() ฟังชันตรวจสอบสถานะของ ปุ่ม Ark



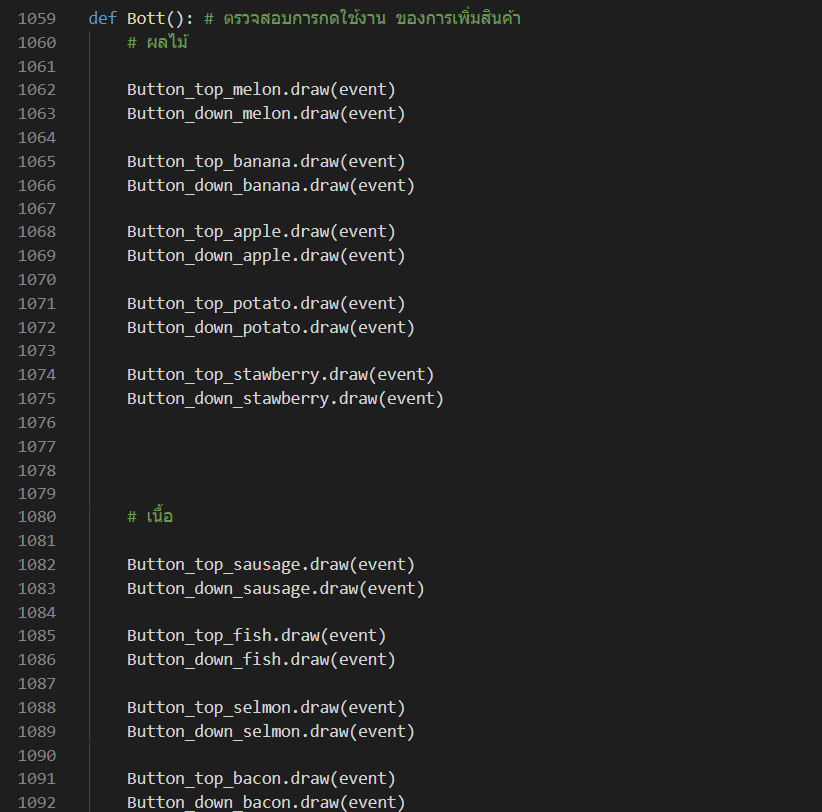
Def reload\_s() ฟังชันนี้ใช้แสดงจำนวนสินค้าว่ามีอยุ่เท่าไรในคลัง และแสดงตอนเพิ่มสินค้า



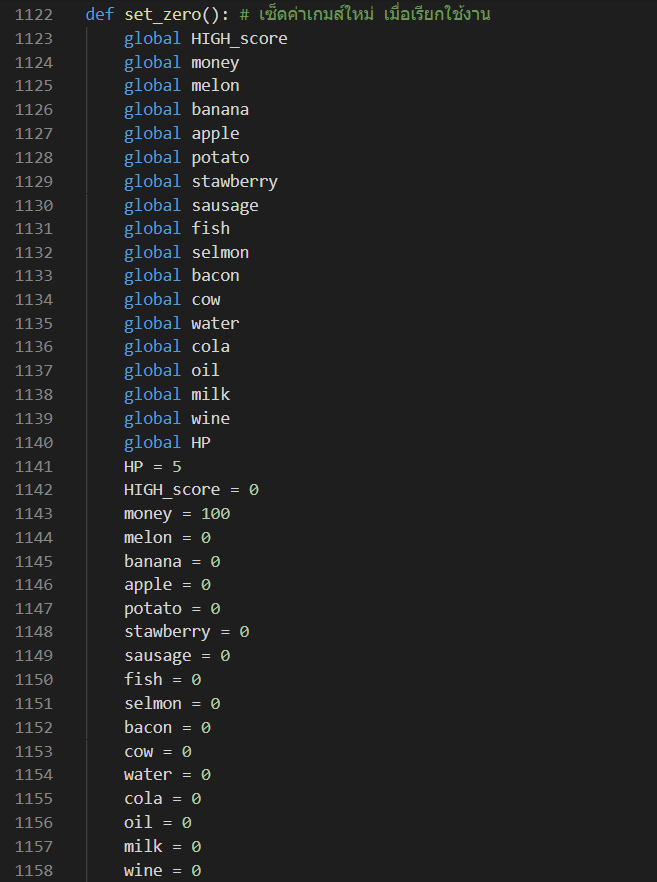
Def \_\_show() ฟังชันนี้เรียกใช้OBJ ของ BUT ในการแสดงรูปภาพออกมา



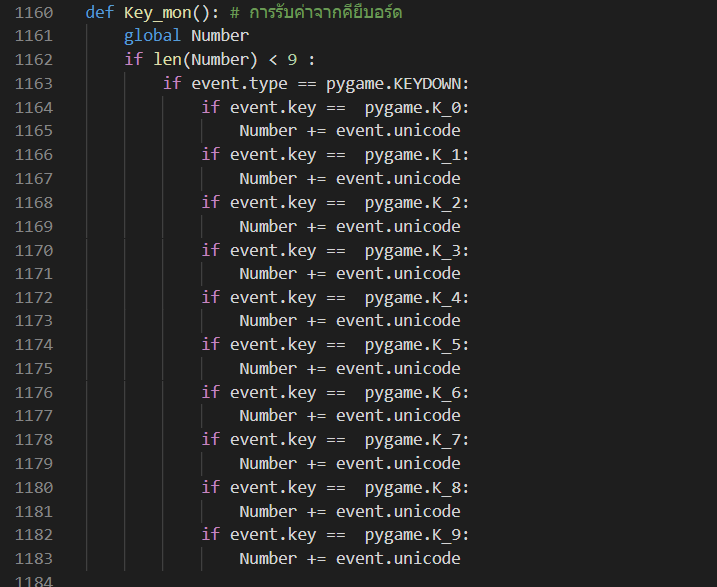
Def bott() ฟังชันนี้จะทำการส่งค่าเข้าไปใน OBJ เพื่อทำการตรวจสอบว่ากดปุ่มใดๆ



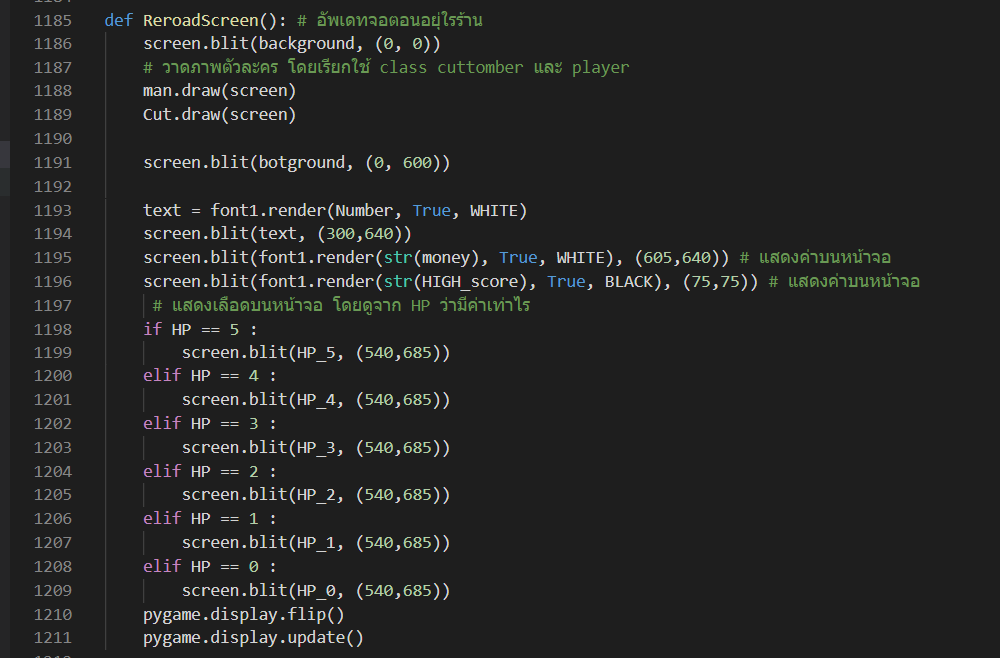
Def set\_zero() ใช้สำหรับเซ็ตเกมส์ใหม่อีกครั้งเมื่อจบเกมส์



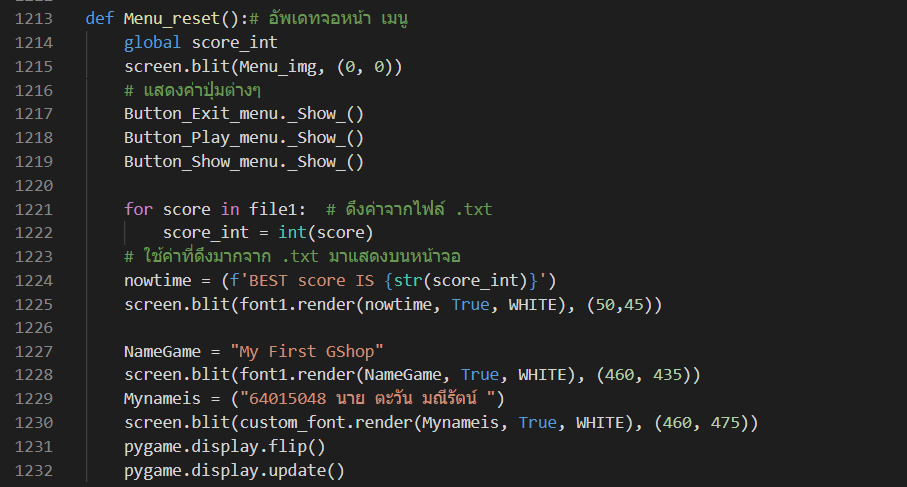
Def Key\_mon() ใช้สำหรับรับค่าจากคีย์และส่งค่าไปให้ Number



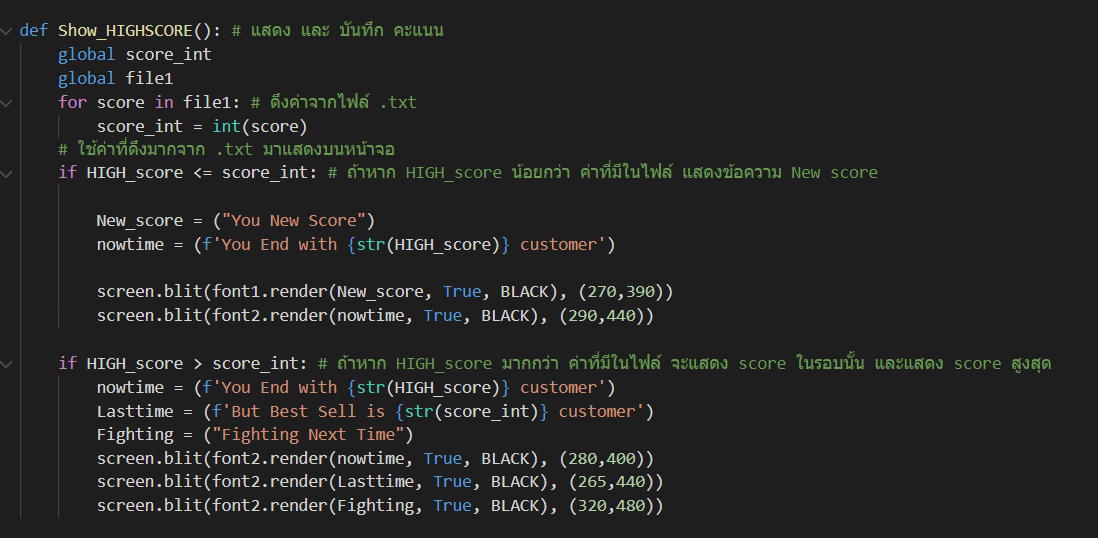
Def ReroadScreen() ฟังชันนี้ใช้แสดงรูปต่าง ๆ ขึ้นมาบนจอ ในขณะเริ่มเกมส์แล้ว



Def Menu\_reset() ฟังชันนี้ใช้แสดงรูปต่าง ๆ ขึ้นมาบนจอ ในขณะอยู่บนจอMenuแล้ว



Def Show\_HIGHSCORE() ฟังชันนี้ใช้ทำการแสดงข้อความของ .txtออกมาเป้นแบบ font บนหน้าจอ



# หลังจากนี้เป็นการกำหนดค่า ของปุ่มต่างๆ

########################################################################################

# กำหนดค่าโดยใช้ Class Button ทั้งหมด

Button\_Sell = Button(650, 725, But\_Sell, "Sell", "Sell")

Button\_Ark = Button(550, 730, But\_Ark, "Ark", "Ark")

Button\_top\_melon = Button(220, 47, But\_top,"melon","add")

Button\_down\_melon = Button(220, 83, But\_down,"melon","del")

Button\_top\_banana = Button(220, 144, But\_top,"banana","add")

Button\_down\_banana = Button(220, 178, But\_down,"banana","del")

Button\_top\_apple = Button(220, 239, But\_top,"apple","add")

Button\_down\_apple = Button(220, 273, But\_down,"apple","del")

Button\_top\_potato = Button(220, 335, But\_top,"potato","add")

Button\_down\_potato = Button(220, 368, But\_down,"potato","del")

Button\_top\_stawberry = Button(220, 431, But\_top,"stawberry","add")

Button\_down\_stawberry = Button(220, 463, But\_down,"stawberry","del")

# เนื้อ

Button\_top\_sausage = Button(460, 47, But\_top,"sausage","add")

Button\_down\_sausage = Button(460, 83, But\_down,"sausage","del")

Button\_top\_fish = Button(460, 144, But\_top,"fish","add")

Button\_down\_fish = Button(460, 178, But\_down,"fish","del")

Button\_top\_selmon = Button(460, 239, But\_top,"selmon","add")

Button\_down\_selmon = Button(460, 273, But\_down,"selmon","del")

Button\_top\_bacon = Button(460, 335, But\_top,"bacon","add")

Button\_down\_bacon = Button(460, 368, But\_down,"bacon","del")

Button\_top\_cow = Button(460, 431, But\_top,"cow","add")

Button\_down\_cow = Button(460, 463, But\_down,"cow","del")

# น้ำ

Button\_top\_water = Button(700, 47, But\_top,"water","add")

Button\_down\_water = Button(700, 83, But\_down,"water","del")

Button\_top\_cola = Button(700, 144, But\_top,"cola","add")

Button\_down\_cola = Button(700, 178, But\_down,"cola","del")

Button\_top\_oil = Button(700, 239, But\_top,"oil","add")

Button\_down\_oil = Button(700, 273, But\_down,"oil","del")

Button\_top\_milk = Button(700, 335, But\_top,"milk","add")

Button\_down\_milk = Button(700, 368, But\_down,"milk","del")

Button\_top\_wine = Button(700, 431, But\_top,"wine","add")

Button\_down\_wine = Button(700, 463, But\_down,"wine","del")

Button\_Exit = Button(350, 515, But\_Exit, "Exit", "Exit")

Button\_Show\_menu = Button(450, 595, But\_Show\_Menu, "Exit\_menu", "Exit\_menu")

Button\_Play\_menu = Button(330, 695, But\_Play\_Menu, "Exit\_menu", "Exit\_menu")

Button\_Exit\_menu = Button(570, 695, But\_Exit\_Menu, "Exit\_menu", "Exit\_menu")

Button\_ReturnToMenu\_menu = Button(290, 300, But\_ReturnToMenu, "Exit\_menu", "Exit\_menu")

Button\_ReturnToMenu\_menu2 = Button(50, 50, But\_ReturnToMenu, "Exit\_menu", "Exit\_menu")

Button\_Over\_menu = Button(200, 150, But\_Over, "Exit\_menu", "Exit\_menu")

Button\_Win\_menu = Button(200, 150, But\_Win, "Exit\_menu", "Exit\_menu")

########################################################################################

# กำหนดค่าของ ตัวละคร

man = Player(150, 111, 64, 64)

Cut = Customer(1000, 400, 64, 64)

# สถานะของ loop ต่างๆ

running = False

stat = 1 # สถานะ ของการเดินลูกค้า

RanDow = True

Nomore = True

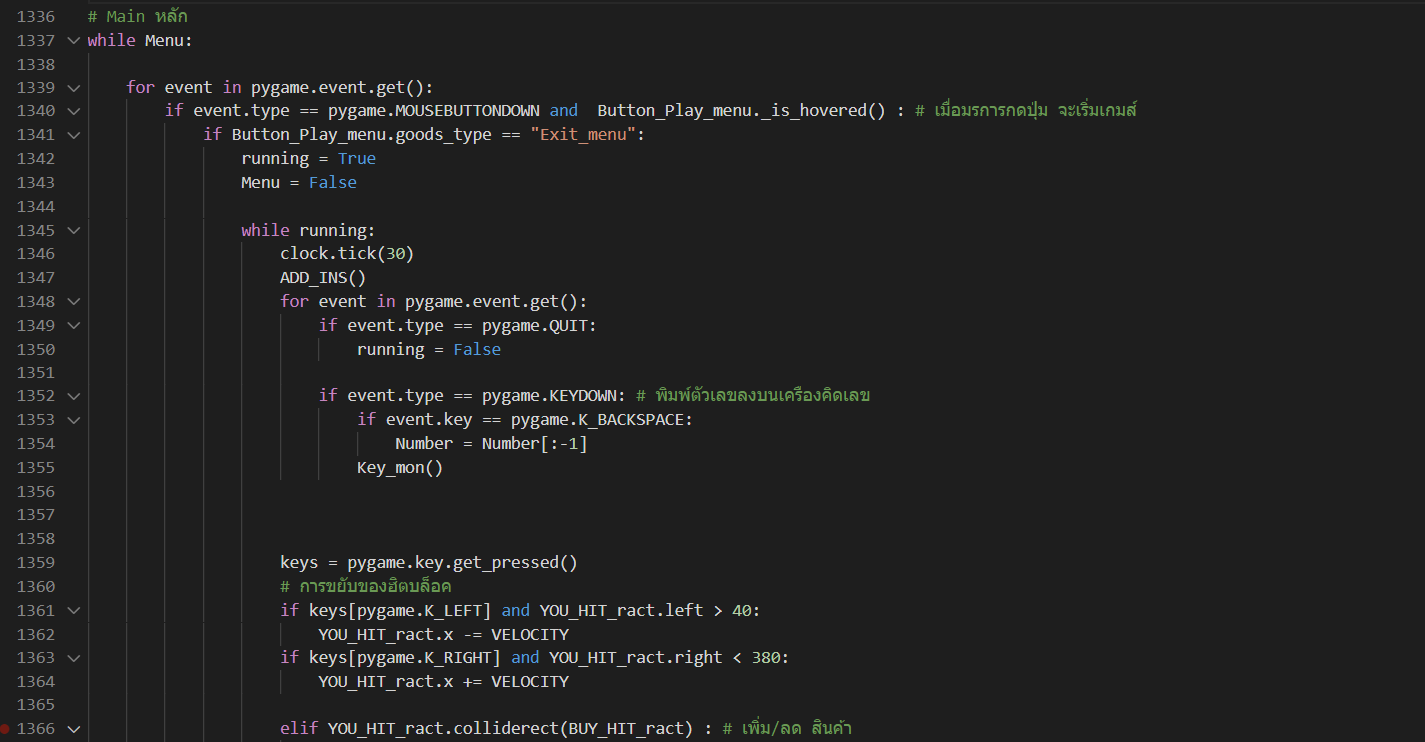
How = True

Menu = True

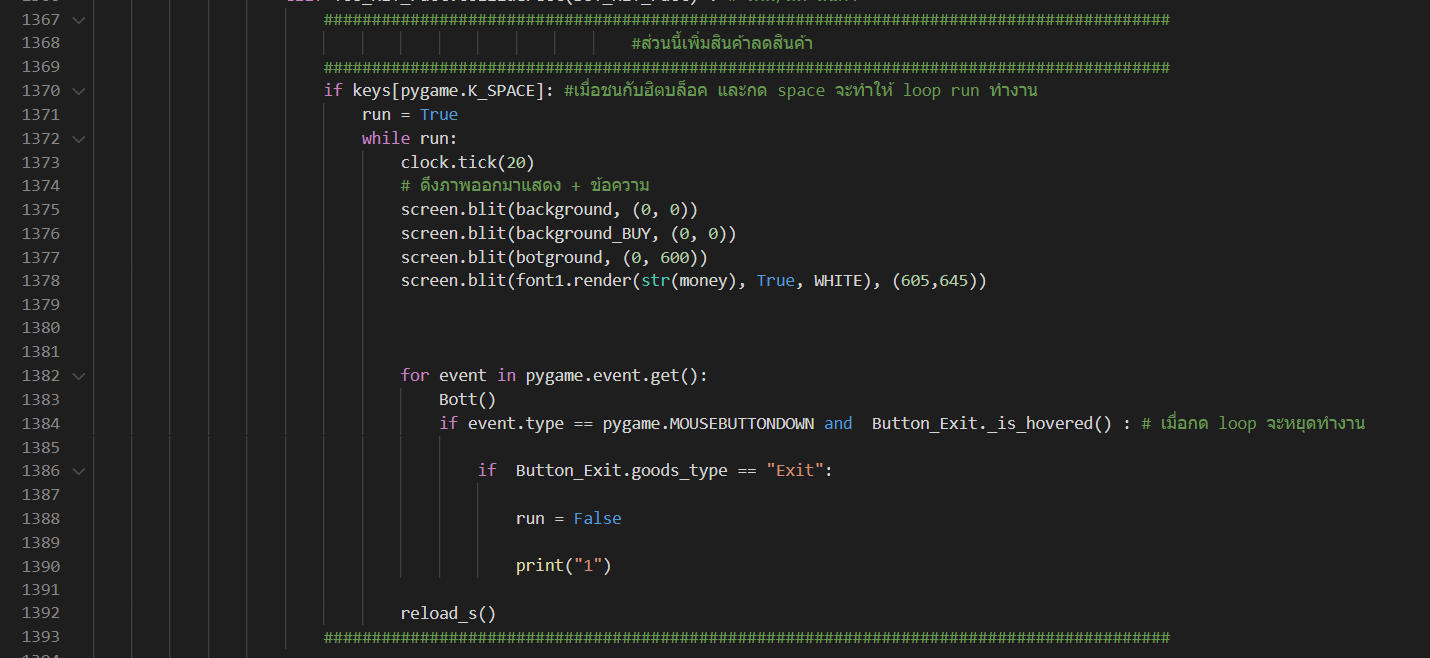
Lose = True

Win = True

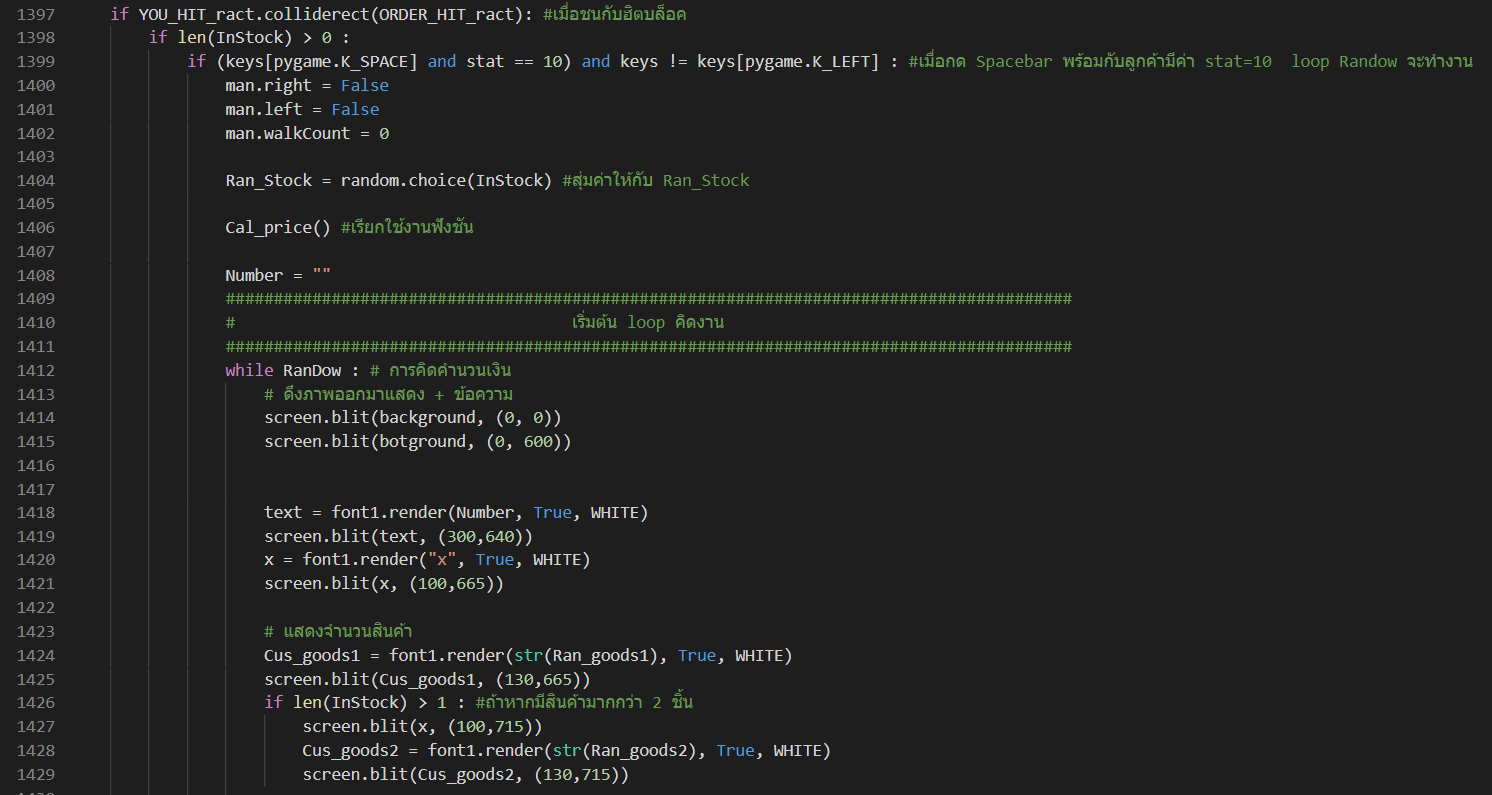
ส่วนของ Menu loop จะเป็นการเรียกใช้ฟังชัน Menu\_reset() เพื่อโหลดภาพแสดงบนหน้าจอและดึงค่าจาก ไฟล์ .txt ออกมาแสดง และมีการใช้ ปุ่ม 3 ปุ่ม คือ ปุ่ม play เพื่อเริ่มเล่น ปุ่ม how เพื่อแสดงวิธีการเล่น ปุ่ม exit เพื่อออกเกมส์



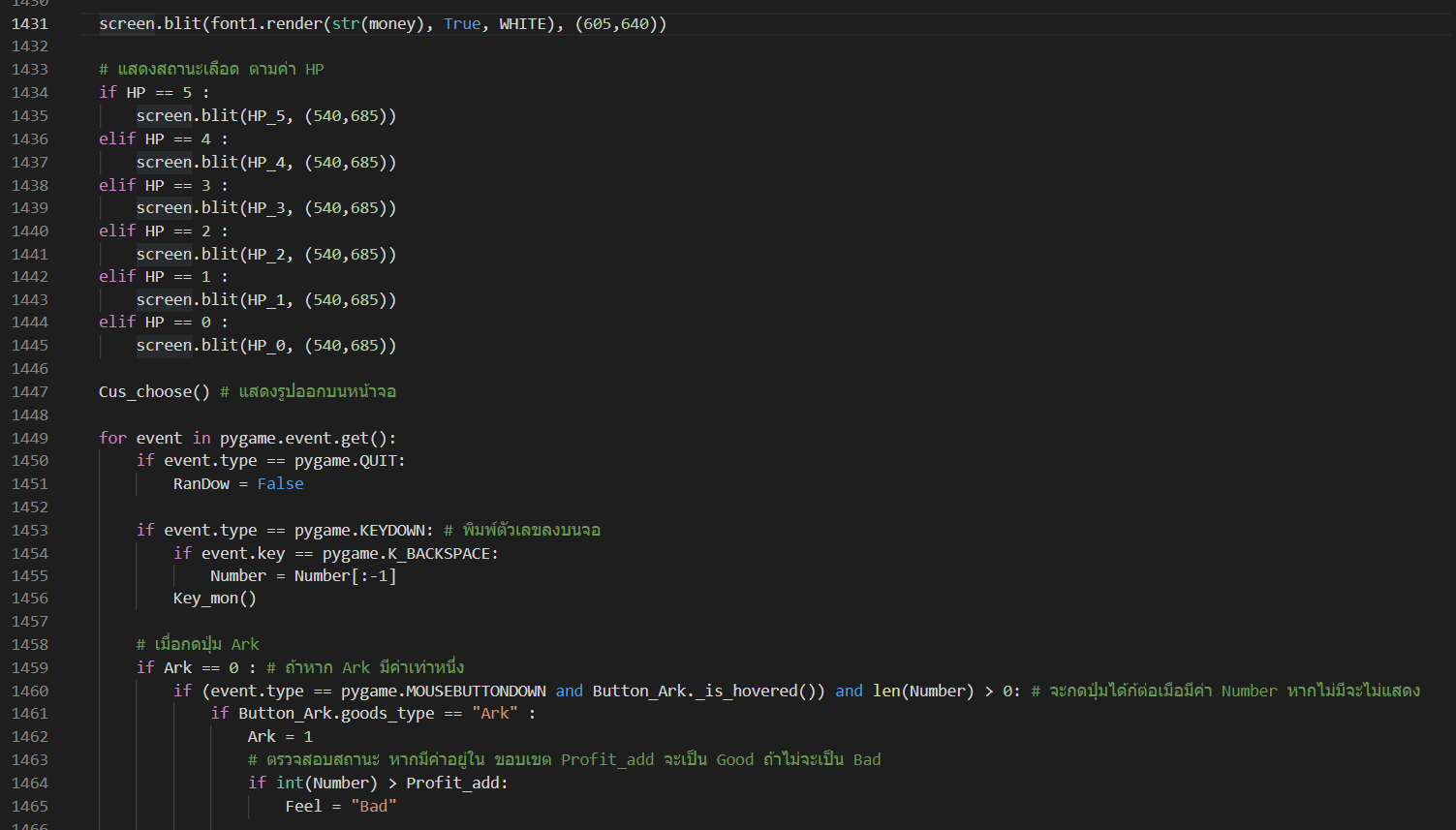
While run เริ่มเมือกด space และโดน hit block โดยใน loopจะใช้ฟังชัน reload\_s() ในการแสดงภาพต่างๆขึ้นมาบนหน้าจอ และฟังชัน Bott() ในการเรียกใช้เพิ่มหรือลดสินค้า



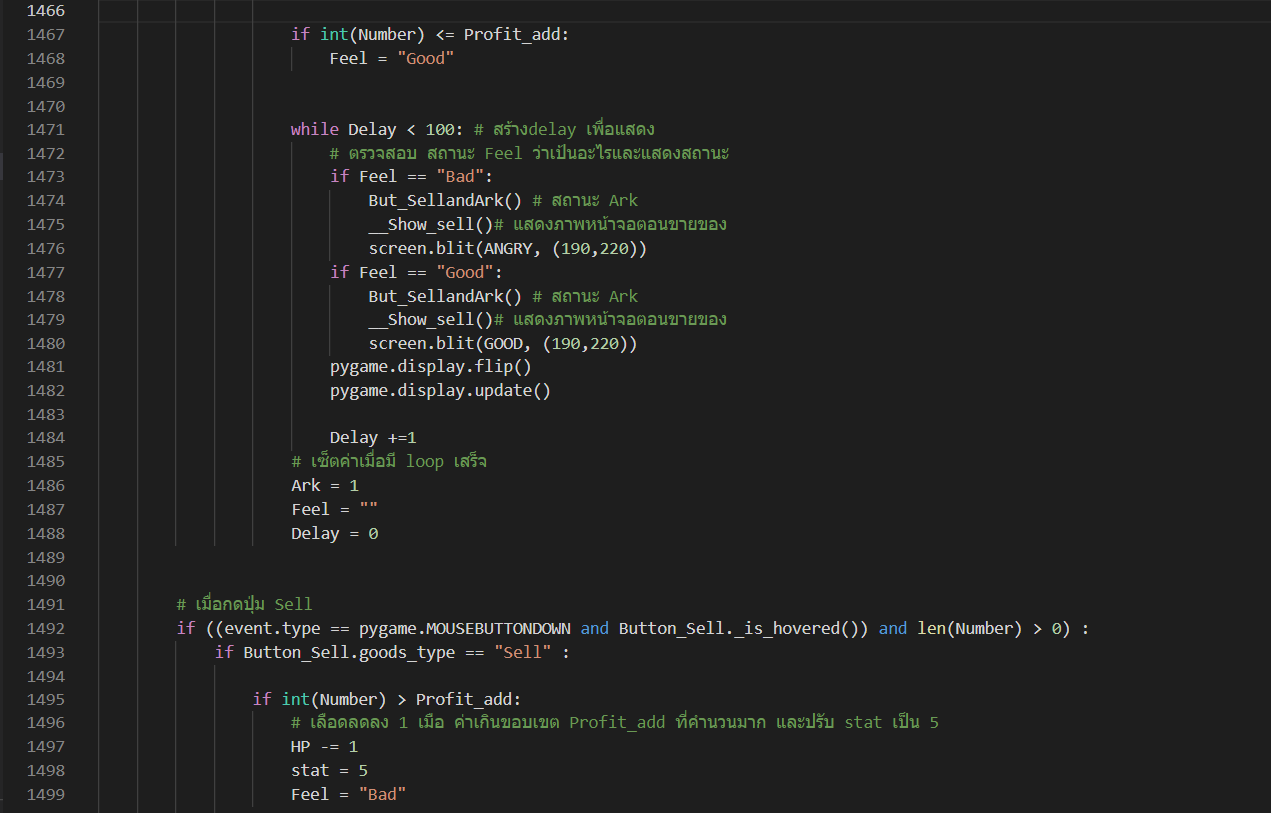
การคำนวณจะเริ่มเมื่อโดนฮิตบล็อคของเครื่องคิดเงิน และลูกค้าอยู่ใน stat = 10 จากนั้นสุ่มค่าจาก InStock ให้ Ran\_stock เก้บไว้ แล้วเรียกใช้งานฟังชัน Cal\_price() ทำงาน เมือเสร็จ RanDow loop จะทำงาน



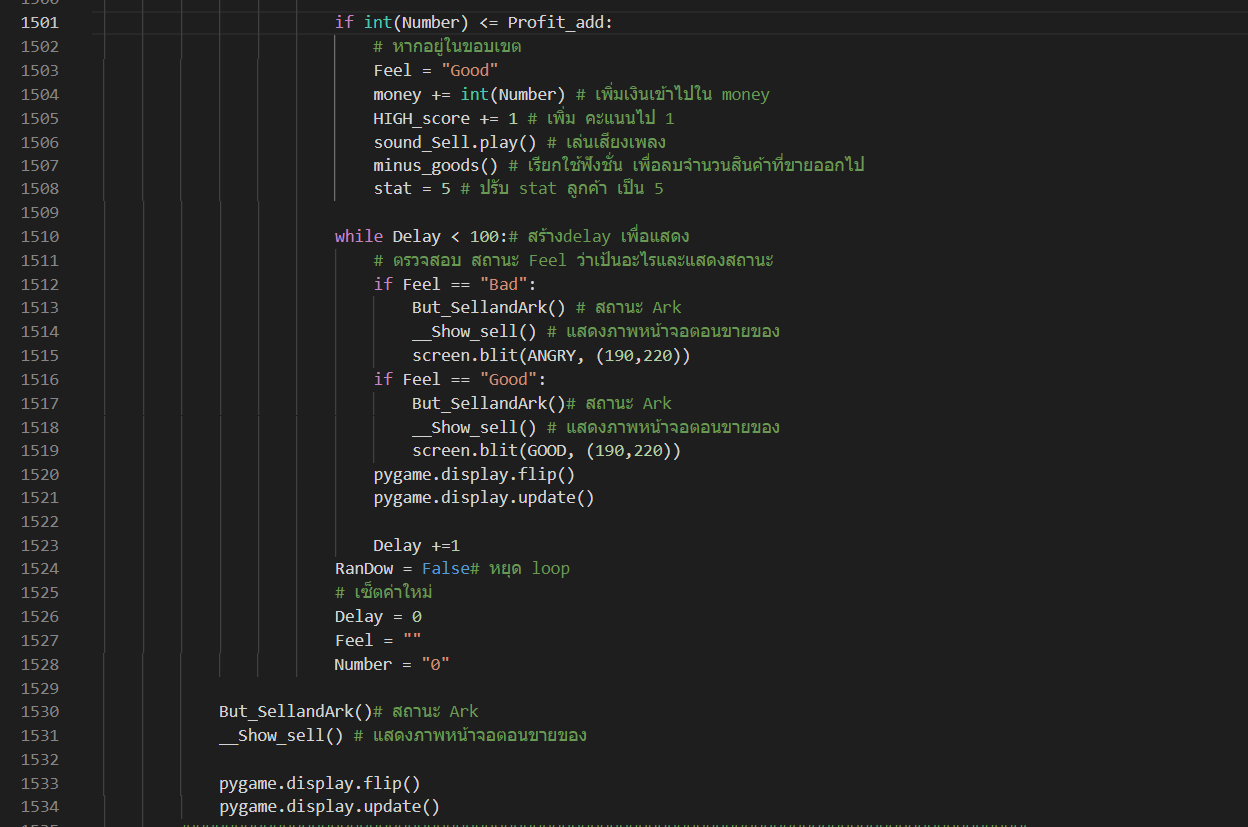
หลังจากเข้า loop จะทำการแสดงค่าต่างๆ ออกมาหน้าจอ เช่น ข้อความ รูปภาพ และใช้ Cus\_choose() แสดงภาพออกมาบนหน้าจอด้วย key\_mon ใช้รับขอมูลจากคียืบอร์ด และกำหนดสถานะของปุ่ม Ark โดยเมื่อกดแล้ว ปุ่ม Ark จะหายไป



เมื่อ loop เสร็จจะเซ็ตค่าใหม่

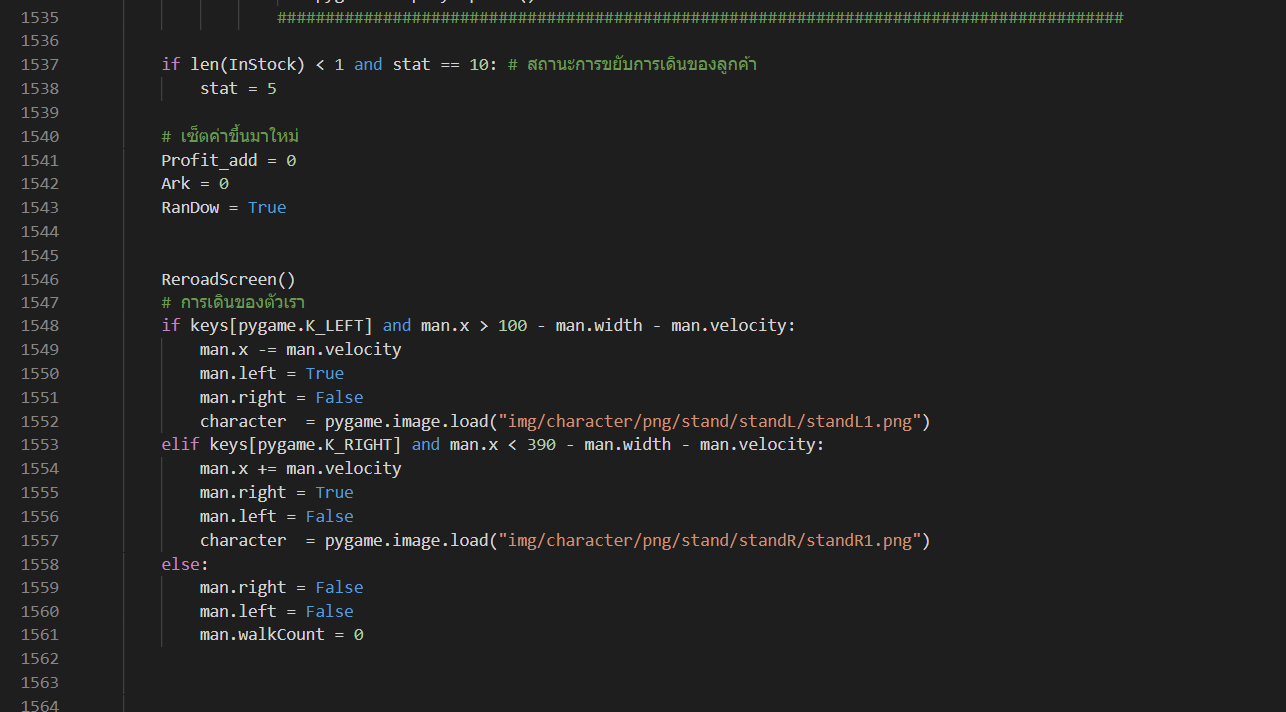


ตรวจสถานะความชอบของลูกค้าโดยใช้ IF ถ้าหาก ถูกใจจะทำการเพิ่มเงินตามจำนวนที่กำหนด และเปิดเสียงเงินดังขึ้นในบรรทักที่ 1506 และลบสินค้าออกโดยใช้ minus\_goods()

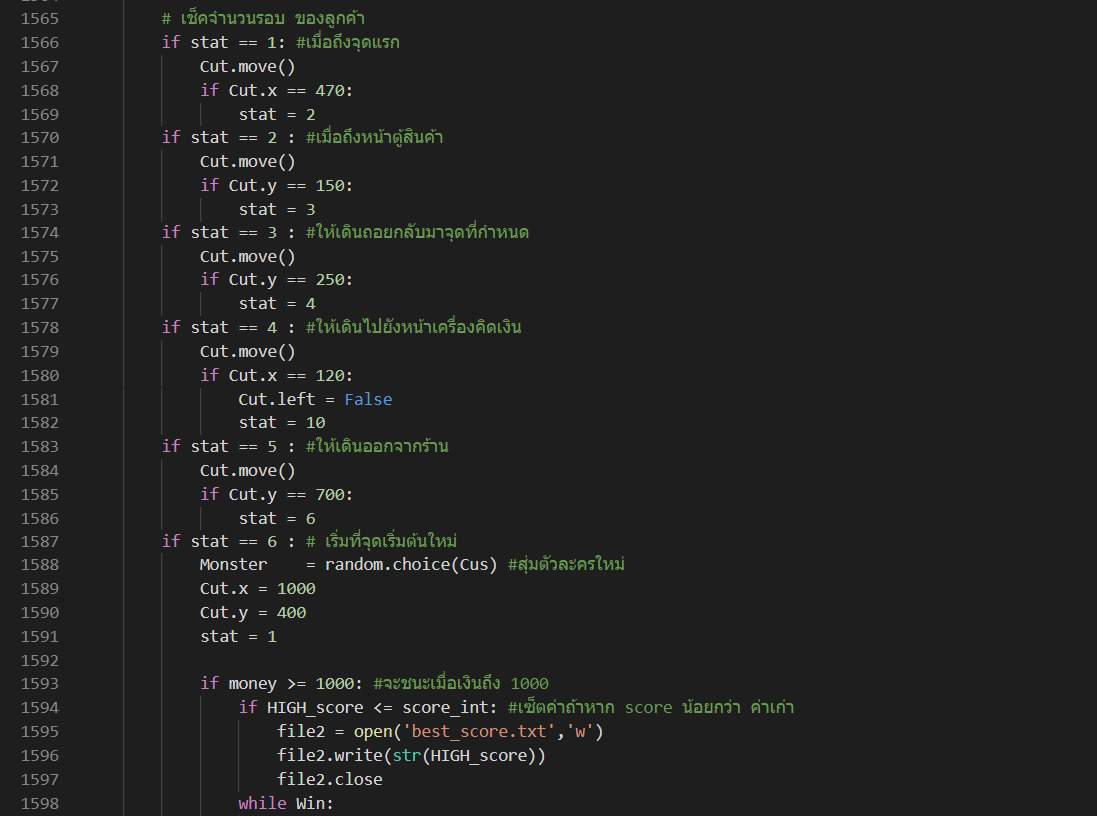


บรรทัดที่ 1537 ถ้าหากไม่มีสินค้าลูกค้าจะเดินออกจากร้านไปเลย

และจะทำการตรวจสอบค่าจากคีย์บอร์ดเพื่อทำการเคลื่อนไหว



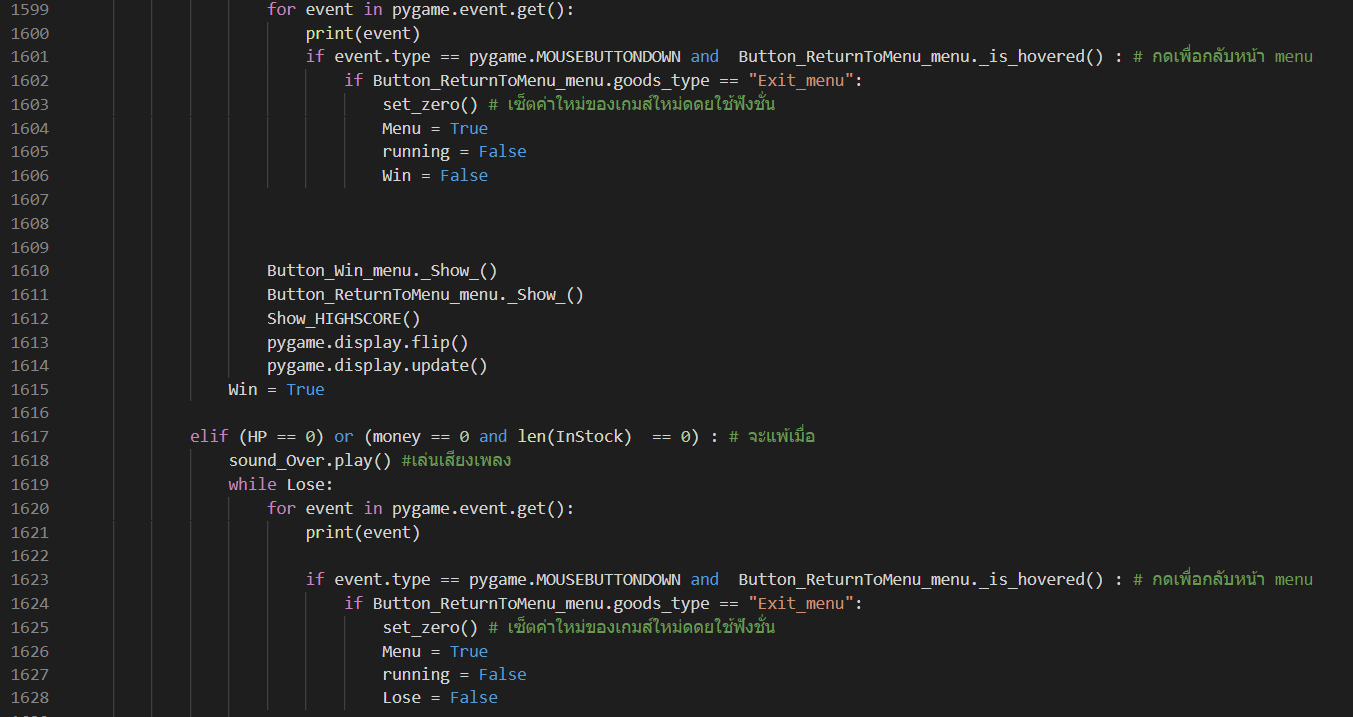
ตรวจสอบและเซ้ตค่าการเดินให้กับ ลูกค้า



ตรวจสอบ จำนวนเงิน ถ้าหากมีค่าถึงหรือเกินจะชนะเกมส์โดยทันที และแสดง score กับปุ่มกดกลับเมนู

และหากตรวจสอบแล้วคะแนนสูงสุดมีค่าที่น้อยกว่าค่าเก่าของ ไฟล์ .txt จะทำการบันทึกค่าใหม่ และทำการเซ็ตค่าใหม่

และถ้าหาก HP = 0 หรือ เงินหมดและสินค้าหมดก็จะแพ้ทันที และ แสดง score ออกมาบนหน้าจอ กับปุ่มกดกลับเมนู



ส่วนล่างนี้จะเป็นลูปสุดท้ายของ Menu ข้างบน

