



รายงาน

BitBeat

จัดทำโดย

นายพิทวัส	ชูเชื้อ	รหัสนักศึกษา 60070064
นางสาวพิมพ์ภัส	อยู่ทอง	รหัสนักศึกษา 60070066
นางสาวสุธาทิพย์	ศรีโกตะบาล	รหัสนักศึกษา 60070104

เสนอ

ผศ.ดร. ธนิตา นุ่มนนท์

รายงานฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิชา การสร้างโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์

Object-Oriented Programming รหัสวิชา 06016317

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

บทนำ

ในปัจจุบัน

เกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นและได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนไทย เกมคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาอยู่ตลอดทั้งด้าน ความสวยงาม ความสมจริง ในด้านภาพ เสียง หรือฉาก การพัฒนาเนื้อหาของเกมก็มีความรุนแรงมากขึ้น เราจึงมีความสนใจในการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นได้ในชีวิตประจำวัน และเหมาะสมกับทุกเพศ ทุกวัย

เกมคอมพิวเตอร์ที่เราพัฒนา มีแนวเกมเป็นแบบ อาเขต (Arcade) เกมอาเขต คือเกมที่ ถูกสร้างมาให้กับเครื่องเกมตู้ ส่วนมากจะเป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นไม่นาน เน้นความเรียบง่ายของตัวเกม มักมีเวลาจำกัด และไม่มีการบันทึกความก้าวหน้าในการเล่น เกมจะบันทึกเพียงคะแนนสูงสุดเท่านั้น (High Score) เกมประเภทนี้ มักมีความท้าทาย ดึงดูดใจให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำ และใช้หลักจิตวิทยาในการบอกคะแนนสูงสุด (High Score) ที่ผู้เล่นคนก่อนเคยทำได้ ให้ผู้เล่นใหม่หาทางทำลายสถิติ เพราะเหตุผลนี้ เราจึงเลือกที่จะพัฒนาแนวเกมอาเขตขึ้นมา มีการออกแบบภาพ ฉาก ตัวละคร ให้เป็นภาพ 8-bit ทั้งหมด เพื่อให้ถึงเกมอาเขตในตู้เกมสมัยก่อนโดยใช้ชื่อเกมว่า BitBeat

วัตถุประสงค์ และเป้าหมาย

- เพื่อศึกษาการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (OOP) โดยใช้ภาษาจาวา (JAVA) และนำ

ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์

- เพื่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ให้สามารถเล่นได้กับทุกเพศ ทุกวัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และการนำไปใช้งาน

- ได้รับความรู้เกี่ยวกับการเขียนเกม และการออกแบบเกมให้สวยงามเหมาะสมและน่าดึงดูด
- ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน คลายเครียด
- ได้ฝึกสมาธิจากการ ควบคุมตัวละคร

รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนาในเชิงเทคนิค

Input Specification

- การกด ลูกศร บนแป้นพิมพ์
- การกด spacebar บนแป้นพิมพ์

Output Specification

- การเดินของตัวละครตามการกดแป้นพิมพ์
- แสดงค่า คะแนนสูงสุด (High Score)
- แสดงค่า High Score (Rank)
- แสดงค่า หัวใจ (ชีวิต)

Functional Specification

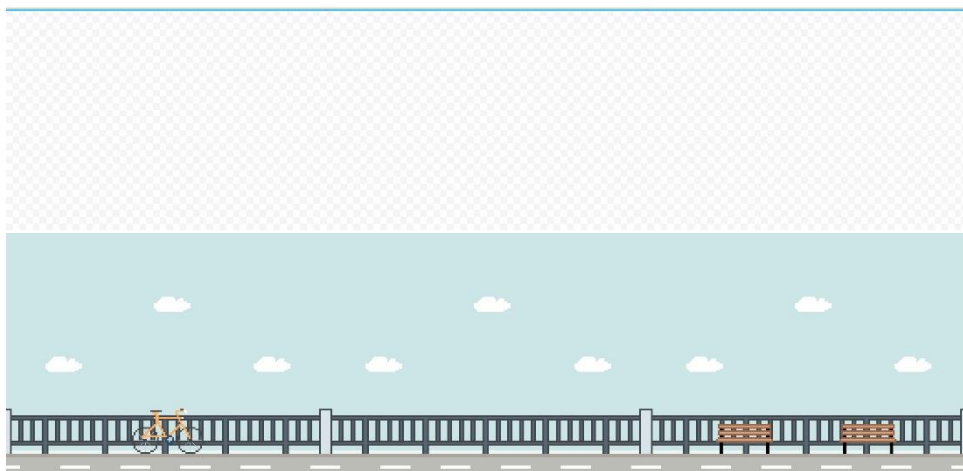
- มีชีวิต 3 ชีวิต
- มีการเก็บ Coin และ Diamond เพื่อนับเป็น High Score
- มีจุด Checkpoint โดยการเก็บ Can
- มี Rank
- มีให้เลือกระดับความยาก
- ในแต่ละระดับความยาก มีหลายด่านให้เลือก

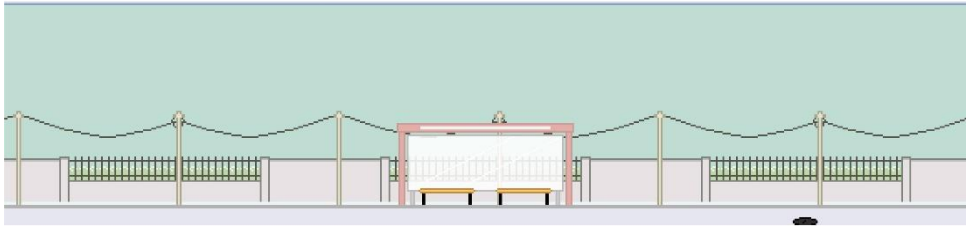
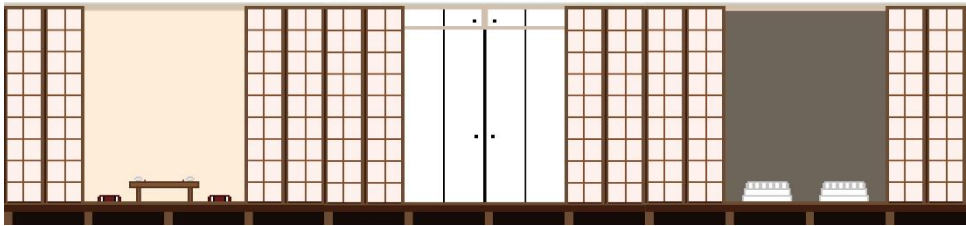
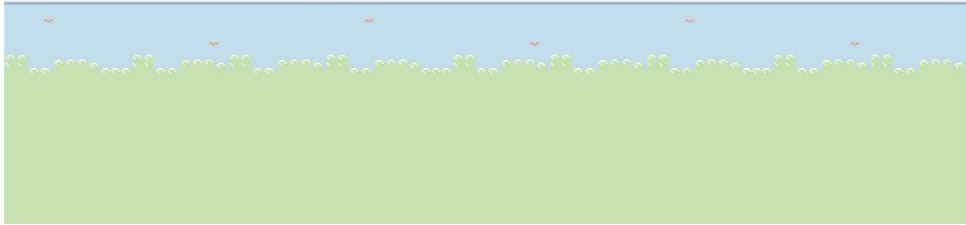
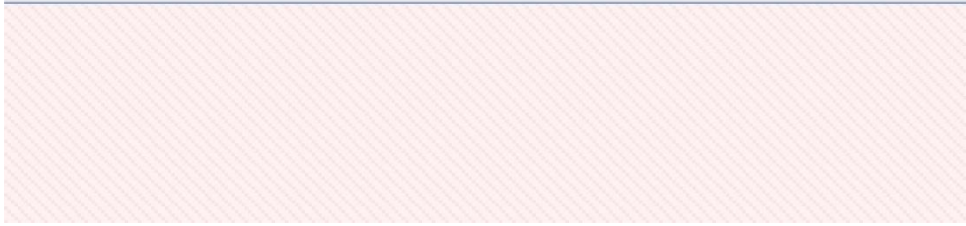
Design

- ตัวละครในเกม (ออกแบบเอง)



- ฉากในเกม (ออกแบบเอง)





ตารางการรับผิดชอบงาน

รายชื่อสมาชิก	ส่วนที่รับผิดชอบ	ระยะเวลา
60070064 นายพิทวัส ชูเชื้อ	ออกแบบฟังก์ชันภายในเกม ฟังก์ชันการทำงานในโปรแกรม - แสดง High Score - แกะไขระบบ - การทำงานของ Object	1 เดือน
60070066 นางสาวพิมพ์ลภัส อยู่ทอง	ออกแบบภาพรวมของโปรแกรม ออกแบบฟังก์ชันภายในเกม ฟังก์ชันการทำงานในโปรแกรม - การเก็บ Gem, Diamond	1 เดือน
60070104 นางสาวสุรธาทิพย์ ศรีโกะสบาล	ออกแบบฟังก์ชันภายในเกม Design gameplay (UI) ฟังก์ชันการทำงานในโปรแกรม - การเดินของตัวละคร - การกระโดดของตัวละคร	1 เดือน

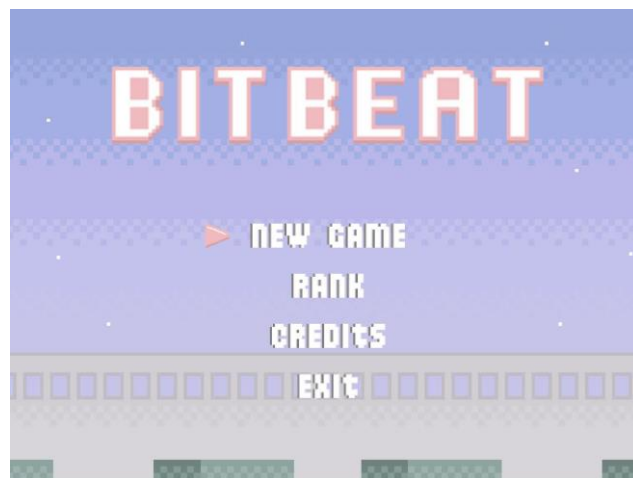
ตัวเกมเป็นเกมอาเขต (Arcade) แบบ Rhythm เล่นแบบกดแป้นพิมพ์ตามจังหวะเพลงประกอบ มีการเก็บ Coin, Diamond เพื่อบันทึกเป็น Score มีแสดง Rank มีเพลงให้เลือก

Storyboard

หน้าแรกของเกม กด space bar เพื่อไปสู่หน้าถัดไป



หน้าถัดไปมี menu ให้เลือก



เมื่อกด new game จะมีระดับความยากให้เลือก ตั้งแต่ระดับความยากจะมีเพลงให้เลือก



TRACKS



F(x) - 4 WALLS

WERNER THOMAS - CHICKEN DANCE

BABA MEN - WHO LET THE DOGS OUT

TRACKS



I.O.I - VERY VERY VERY

VOCALOID - MELANCH

KYARY PAMYU PAMYU - CHERRY BON BON

TRACKS



MARSHMELLO FT. KHALID - SILENCE

KYARY PAMYU PAMYU - NINJA RE BANG BANG

VOCALOID - HAPPY SYNTHESIZER

เมื่อกดหน้า Rank



เมื่อกด credits จะแสดงหน้านี้ เมื่อกด Exit จะออกจากเกม



ภาพตัวอย่างขณะเล่น



ภาพตัวอย่างเมื่อหัวใจหมด หรือ ผ่านด่าน

