บทที่ 1

บทนำ

ในบทนี้อธิบายถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ของโครงงาน ขอบเขตของโครงงาน เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา วิธีการดำเนินงาน และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

* 1. **ความสำคัญและที่มาของปัญหา**

การเรียนรู้ของเด็กวัย 6–9 ปี ลักษณะพัฒนาการของเด็กวัยนี้จะเป็นการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก คือ การประสานกันระหว่างมือกับสายตา [1]เด็กวัยเรียนเป็นวัยแห่งการเตรียมพร้อมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ถ้าเด็กได้รับสิ่งแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทุก ๆ ด้าน เด็กก็จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่หรือสิ่งแวดล้อมใหม่ได้อย่างราบรื่น เด็กในวัยนี้จะมีการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากโรงเรียน ซึ่งได้จัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็ก โดยปล่อยให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหว และเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ อยู่เสมอ ซึ่งจะเป็นการเสริมพัฒนาการทางปัญญาของเด็กเป็นอย่างมาก เด็กจะเริ่มอยากรู้ อยากเห็น อยากทดลอง ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการของเด็กในด้านอารมณ์ ด้านภาษา และด้านสติปัญญา ทำให้เด็กกล้าคิดที่จะแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตัวเอง [2] นอกจากสื่อการเรียนที่อยู่ในบทเรียนแล้ว เกมยังเป็นสื่ออีกตัวหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมความคิดให้กับเด็ก ซึ่งเด็กในช่วงอายุ 6 – 9 ปี จะช่างสังเกต การสังเกตโดยใช้ประสาทรับรู้ทุกด้านเด็กจะมีพัฒนาการได้อย่างดีและเกมยังเป็นสิ่งเร้าที่ดี สังเกตได้จากการเนื้อหาบทเรียน ถ้าเป็นเกม เด็กจะมีความสนใจและเกิดความน่าตื่นเต้นมากกว่าสื่อที่เป็นหนังสือ เพราะเด็กจะจำภาพเคลื่อนไหวได้ดีกว่าภาพนิ่งหรือตัวอักษรในเนื้อหาบทเรียน

จากความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะสร้างเกมผจญภัยสัตว์ป่า ซึ่งเกมจะเป็นตัวช่วยสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยลักษณะและเนื้อหาภายในเกม จะเกี่ยวกับการแยกแยะสัตว์ป่าแต่ล่ะประเภทที่แบ่งตามเกณฑ์การกินอาหาร ซึ่งผู้เล่นต้องอาศัย การสังเกต ไหวพริบการตัดสินใจ และความจำ เพื่อจะผ่านอุปสรรคในด่านต่างๆ ไปได้ โดยมีภาพเคลื่อนไหว ตัวละครที่เป็นสัตว์ มีเสียงดนตรี ความน่าสนใจ ซึ่งจะช่วยให้เด็กจดจำได้ง่ายและเด็กได้เรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่นเกมและยังสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลา

**1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน**

เพื่อพัฒนาเกมสองมิติเรื่องผจญภัยสัตว์ป่าบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

* 1. **ขอบเขตของโครงงาน**

พัฒนาเกมสองมิติสอดแทรกการเรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์เรื่อง การผจญภัยสัตว์ป่า โดยใช้โปรแกรม Unityพัฒนาด้วยภาษา C# ประเภทเกมผจญภัย (Adventure Game) ทำงานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เวอร์ชัน 4.0 ขึ้นไป โดยนำเนื้อหามาจากหนังสือเรียนวิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยเกมมีรายละเอียดดังนี้

**1.3.1 ขอบเขตการพัฒนา**

เกมที่พัฒนาเป็นเกมแอนิเมชันในรูปแบบสองมิติ โดยฉากหลังมีการแบ่งออกเป็นเลเยอร์ (layer) ซึ่งแต่ละเลเยอร์จะเป็นอิสระต่อกัน ทำให้การเคลื่อนที่ของฉากในแต่ละเลเยอร์สามารถเคลื่อนที่ด้วยความเร็วที่แตกต่างกันได้ เรียกเทคนิคนี้ว่า Parallax scrolling ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นรับรู้ถึงความลึกของแต่ละส่วนในฉากได้มากขึ้น [3]

* มีการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือวัตถุภายในเกม
* รองรับผู้เล่น 1 คน
* สามารถบันทึกชื่อผู้เล่นที่คะแนนสูงสุดได้
* ภายในเกมมีด่านทั้งหมด 5 ด่าน
* เกมที่พัฒนาสามารถทำงานบนแท็บเล็ตที่มีระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 4.0 ขึ้นไป

1.3.2 เนื้อหาภายในเกม

* **เนื้อหาของเกมใช้สำหรับการฝึกการเรียนรู้ของเด็กที่มีช่วงอายุ 6-9 ปี**
* **ภายในเกมจะเป็นสัตว์ป่า ที่กำลังอพยพหนีจากภัยธรรมชาติไปยังป่าที่มันอาศัยอยู่โดยสัตว์ เหล่านั้น โดยผู้เล่นสามารถเลือกสัตว์ที่ต้องการเล่นได้ 6 ชนิด ได้แก่ เสือ สิงโต หมาป่า กวาง กระต่าย ช้าง โดยแต่ละชนิดจะมีความสามารถที่ไม่เหมือนกัน**
* **ไอเท็มภายในเกม ประกอบด้วย มีไอเท็มผัก เนื้อ พลังชีวิต**
* **ก่อนเล่นเกมผู้เล่นจะต้องเลือกเป็นสัตว์แต่ละตัวเพื่อเดินทางไปให้ถึงจุดหมายหรือด่านที่ห้า ซึ่ง จะเป็นป่าที่สัตว์เหล่านั้นอาศัยอยู่**
* **ฉากภายในเกมจะเป็นป่าที่มีการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับสัตว์ป่า โดยมีเนื้อหา ดังนี้**
  + **แบ่งตามเกณฑ์การกินอาหาร ได้แก่ สัตว์กินพืช กินเนื้อ**
  + **แบ่งตามลักษณะภูมิประเทศ เช่น สัตว์ในขั้วโลก ทะเลทราย เขตร้อน**
  + **แบ่งตามรูปร่าง เช่น สัตว์บางชนิดมี 2 ขา 4 ขา**
* **เกมแต่ละด่านจะมีระดับความยากง่ายต่างกัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้**
* **ด่านที่ 1 เป็นฉากป่าที่มีความอุดมสมบรูณ์ ภายในด่านประกอบด้วยไอเท็มที่จะช่วยในการผ่านด่าน 1 ชนิดและมีอุปสรรคคือพื้นต่างระดับ**
* **ด่านที่ 2 เป็นฉากที่มีสภาพอากาศแบบเขตร้อน ภายในด่านประกอบด้วยไอเท็มที่จะช่วยในการผ่านด่าน 3 ชนิดที่และมีไอเท็มเพิ่มลดชีวิต อุปสรรคคือพื้นต่างระดับ**
* **ด่านที่ 3 เป็นฉากที่มีสภาพอากาศหนาว ภายในด่านประกอบด้วยไอเท็มที่ช่วยในการผ่าน**

**ด่าน 4 ชนิดและมีไอเท็มเพิ่มลดชีวิตอุปสรรคคือพื้นต่างระดับและมีสัตว์ชนิดอื่นมาทำร้าย**

* **ด่านที่ 4 เป็นฉากที่มีสภาพอากาศแบบฝนตก ภายในด่านประกอบด้วยไอเท็มที่ช่วยในการผ่านด่าน 5 ชนิดและมีไอเท็มเพิ่มลดชีวิต อุปสรรคคือพื้นต่างระดับ มีสัตว์อื่นมาทำร้ายและมีกิ่งไม้หล่นลงมา หากกิ่งไม้หล่นลงมาโดนตัวจะทำให้ชีวิตลดลงเร็วขึ้น**
* **ด่านที่ 5 เป็นฉากจะเปลี่ยนไปตามป่าที่สัตว์เหล่านั้นอาศัยอยู่ มีเวลาจำกัดในการเก็บคะแนน เพื่อทำคะแนนให้ได้สูงสุด ซึ่งจะมีฉาก ดังนี้**

**- ฉากป่าที่มีความอุดมสมบูรณ์ สัตว์ที่อาศัยอยู่ ได้แก่ กระต่าย กวาง ช้าง**

**- ฉากป่าเขตร้อน สัตว์ที่อาศัยอยู่ ได้แก่ สิงโต เสือ**

**- ฉากป่าดิบชื้น สัตว์ที่อาศัยอยู่ ได้แก่ หมาป่า**

**1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา**

1.4.1 ฮาร์ดแวร์ (Hardware) :

* เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง
* แท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เวอร์ชั่น 4.0 ขึ้นไป 1 เครื่อง

1.4.2 ซอฟต์แวร์ (Software) :

* Windows 8 (UBU License)
* Unity 5 Personal Edition
* Android SDK
* Adobe Flash CS6 (Free trial)
* Adobe Illustrator CS6 (Free trial)
* Adobe Photoshop CS6 (Free trial)
* Adobe Audition CS6 (Free trial)

**1.5 วิธีการดำเนินการ**

**1.5.1 ศึกษารวบรวมข้อมูลที่จำเป็นในการจัดทำเกม**

* **ศึกษาการเขียนโปรแกรมภาษา C#**
* **ศึกษาการทำเกมสองมิติด้วยโปรแกรมยูนิตี้**
* **ศึกษาขั้นตอนการพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์**
* **ศึกษาประเภทของสัตว์ป่าไปใช้ในการออกแบบฉากและตัวละครในเกม**

**1.5.2 วิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำมาสร้างเกม**

* **การวิเคราะห์รูปแบบเนื้อเรื่องและกฎกติกาในเกม**
* **การวางแผนการพัฒนาเนื้อหาของเรื่อง**

**1.5.3 การออกแบบและพัฒนาเกม**

* **การออกแบบตัวละครและฉากสำหรับใช้ในการพัฒนา**
* **พัฒนาเกมในแต่ละด่าน**
* **ทำวิดีโอสำหรับเกริ่นนำเนื้อหาในแต่ละด่าน**
* **เชื่อมโยงเกมแต่ละด่านเข้าด้วยกัน**

**1.5.4 การทดสอบและปรับปรุงเกม**

* **ทดสอบระบบเกม**
* **ปรับปรุงระบบหลังจากทดสอบแล้วนำไปเผยแพร่**

**1.5.5 สรุปผลการดำเนินงานและจัดทำเอกสาร**

**1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

* ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานในการเล่นเกม
* เพื่อให้ผู้เล่นมีไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
* เพื่อให้ผู้เล่นเกิดทักษะการเรียนรู้เกี่ยวกับประเภทของสัตว์ป่าภายในเกม