

การเขียนรายงานโครงการคอมพิวเตอร์

ตัวอย่างโครงการเรื่อง เกมฝนหลวงออนไลน์

ความเป็นมาของโครงการ

เกม เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในวงการคอมพิวเตอร์ซึ่งเกม ในปัจจุบันมีหลายประเภท เช่น เกมต่อสู้เกมผจญภัย เกมออนไลน์และอื่น ๆ เกมเหล่านี้ล้วนมีเนื้อหาเกมที่รุนแรง เมื่อผู้เล่น เล่นเกมแล้วอาจเกิดความก้าวร้าวในเกมติดตัวมาและอีกอย่างหนึ่งในตัวเกมขาดไปคือการให้ความรู้ระหว่างการเล่นเกม โดยการแทรกเนื้อหาสาระเข้าไปในตัวเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้

เกมฝนหลวงออนไลน์ (Royal Rain Online) เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่ได้นำเทคโนโลยีการสร้าง ภาพกราฟิกที่มีความละเอียดสูงคือ ภาพเวกเตอร์เกิดจากการคำนวณทางด้านคณิตศาสตร์ ซึ่งในเกมฝนหลวงออนไลน์ (Royal Rain Online) นี้ได้นำเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้รวมไปถึงการแทรกเนื้อหาบางส่วน เกี่ยวกับการทำฝนหลวง เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้และความสนุกสนานอย่างเหมาะสม และมีการทำติดต่อ ในลักษณะออนไลน์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างผู้เล่น รวมไปถึงการจัดการระบบ การสมัครสมาชิก และสวนจัดการกับระบบสำหรับผู้ดูแลระบบ

วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อพัฒนาเกมฝนหลวงออนไลน์

ขอบเขตของการดำเนินการ

เนื้อเรื่องของเกมคือผู้เล่นรับบทเป็นเจ้าหน้าที่ทำฝนหลวง คือ ไปทำฝนหลวงในเขตพื้นที่หมู่บ้านนาหว่า โดยมีภารกิจทั้งหมด 5 ภารกิจ ผู้เล่นต้องทำภารกิจให้ครบทั้ง 5 ภารกิจ ถ้าทำไม่สำเร็จแต่ละภารกิจ ภารกิจก็ล้มเหลว ผู้เล่นต้องวนกลับมาเล่นอีกเรื่อยๆจนภารกิจสำเร็จ แต่ถ้าผู้เล่นวางแผนผิดพลาดสามารถรีเซต ข้อมูลได้แล้วเริ่มเล่นใหม่ ดังนั้น ผู้เล่นต้องทำให้ครบทั้ง 5 ภารกิจฝนจึงจะตกลงสู่พื้นที่หมู่บ้านนาหว่า

วิธีดำเนินการ

6.1 เทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้ ใช้การทำ Storyboard ในการออกแบบโครงสร้างของเกม

6.2 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

6.2.1 ภาษาคอมพิวเตอร์ ActionScript เขียนส่วนควบคุมการทำงานต่างๆในเกม XML เขียนข้อมูลระหว่าง client และ Server - PHP ติดต่อกับฐานข้อมูล

6.2.2 ซอฟต์แวร์ ที่พัฒนานั้นจะแบ่งออกเป็น 6 ส่วน คือ ส่วนการออกแบบตัวละคร จาก ส่วน การสร้างภาพเคลื่อนไหว ส่วนเสียงมัลติมีเดีย ส่วนของการควบคุมการทำงาน ส่วนการออกแบบหน้าเว็บ เพื่อจัดการกับตัวเกม และส่วนการติดต่อกับฐานข้อมูล

1. ส่วนของการออกแบบตัวละคร มีเทคนิคและวิธีการดังนี้

- ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS3 ทำการดราฟเสนและ Export ออกเป็น นามสกุล. Swf - ใช้โปรแกรม Macromedia Flash Adobe Photoshop CS3 ตกแต่งและลงสี ชิ้นงาน

2. ส่วนการสร้างภาพเคลื่อนไหว Animation - ใช้โปรแกรม Macromedia Flash ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

3. ส่วนเสียงมัลติมีเดีย

- ใช้โปรแกรม Nero Wave Editor ในการตัดต่อเสียงที่มีเสียงสั้นและจำนวนน้อย
- ใช้โปรแกรม Adobe audition 2.0 ใช้ในการตัดต่อเสียงที่มีเสียงขนาดใหญ่และ ขนาดยาว

4. ส่วนของการควบคุมการทำงาน

- ใช้ Action script ที่อยู่ใน Macromedia Flash ควบคุมการทำงานของส่วนต่าง ๆ ในเกม

5. ส่วนการออกแบบหน้าเว็บและเขียน Script ภาษา PHP ใช้โปรแกรม Macromedia Dreamweaver 8 และ Edit plus และ Macromedia Flash ในการออกแบบหน้าเว็บที่ไว้ฝากไฟล์ เกมให้ การอบรมการเขียนเค้าโครงโครงงานวิทยาการคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างเค้าโครงฉบับสมบูรณ์ ผู้ต้องการเล่นดาวน์โหลดและสวนเข้าระบบของผู้ดูแลระบบ

6. ส่วนการติดต่อฐานข้อมูลและการติดต่อระหว่างเกมกับฐานข้อมูลใช้ AppServ 6.2.3 ฮาร์ดแวร์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ใช้ในการเล่นเกม

- หน่วยประมวลผลกลาง (CPU) : Pentium ที่มีความถี่ 800 MHz ขึ้นไป

- หน่วยความจำ (RAM) : 256 MB

- หน่วยความจำสำรอง (Hard disk) : 40 GB

2. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการทำโครงการ

- หน่วยประมวลผลกลาง (CPU) : AMD Athlon(tm) 2.31 MHz - หน่วยความจำ (Ram)

: 1.00 GB

- หน่วยความจำสำรอง (Hard disk) : 250 GB

- การ์ดจอ ATI Radeon Graphics 512 MB 6.3 แผนการดำเนินงาน ตารางที่ 1.1 แสดง

ระยะเวลาในการดำเนินงาน เมษายน พ.ศ. 2551 - ตุลาคม พ.ศ. 2551 แผนงาน เมษายน

พฤษภาคม มิถุนายน กรกฎาคม สิงหาคม กันยายน ตุลาคม 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3

4 1 2 3 4 1 2 3 4

1. เสนอหัวข้อ โครงการ

2. ศึกษาและรวบรวม ข้อมูล

3. ศึกษาถึงความ ต้องการในด้านต่าง ๆ และความเป็นไป ได้ในการจัดทำ โครงการ

4. ออกแบบ ระบบงาน

5. จัดทำโปรแกรม

6. ทดสอบการทำงาน ของโปรแกรม

7. จัดทำเอกสาร ประกอบโครงการ การอบรมการเขียนเค้าโครงโครงการวิชาการ
คอมพิวเตอร์ ตัวอย่างเค้าโครงฉบับสมบูรณ์

ผลการดำเนินการ

- ได้เกมเล่นหลวงออนไลน์

- ผู้เล่นได้รับความรู้บางส่วนเรื่องการทำหลวง

- ผู้เล่นได้รับทักษะทางด้านการมีสมาธิ

- ผู้เล่นได้รับทักษะทางด้านการบริหารจัดการ

- เสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้เล่น

- ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

เอกสารอ้างอิง

กิตติ ภัคดีวัฒนกุล . คัมภีร์ PHP . บริษัทเคทีพีคอมพแอนคอนซัลทจำกัด , กรุงเทพฯ : 2549.

จักรพงษ์ เจือจันทร์ . โฮมเพจ (Home Page) “Web Application”. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก :

<http://www.kradandum.com/thesis/thesis-02-3.htm> (12 มิถุนายน 2551). เทคโนโลยี

คอมพิวเตอร์ในสำนักงานอัตโนมัติสำหรับครูธุรกิจ . การวิเคราะห์และการออกแบบ ระบบ

“Web Application”. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก :

<http://cyberlab.lh1.ku.ac.th/elearn/faculty/educate/edu48/les31.htm> (12 มิถุนายน 2551).

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงการ

- ไม่มีสรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ
- ข้อมูลไม่กระชับ
- ไม่มีอ้างอิงเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ตัวอย่างโครงการเรื่อง เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ

ความเป็นมาของโครงการ

ปัจจุบันเกมได้เข้ามามีบทบาทต่อสังคมไทยและเยาวชนไทยมากขึ้นแต่เกมส่วนใหญ่ถูกสร้างและออกแบบมาในแนวทางของวัฒนธรรมต่างประเทศอีกทั้งรูปแบบเกมที่ปรากฏให้เห็นจะเน้นเรื่องการฆ่าฟันและเอาชนะซึ่งอาจไม่เป็นผลดีต่อวัฒนธรรมและสังคมไทย เนื่องจากเกมสามารถเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาระบบวิธีการคิดวิเคราะห์ สร้างจินตนาการ หรือแม้กระทั่งขัดเกลาคติใจ

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาและออกแบบการสร้างเกม 3 มิติออนไลน์
2. เพื่อศึกษาเทคนิคทางด้านปัญญาประดิษฐ์สำหรับการพัฒนาเกม
3. เพื่อศึกษาการสร้างเกมออนไลน์ ท ๑ ให้รองรับผู้เล่นได้จำนวนมาก
4. เพื่อศึกษาการใช้งานและออกแบบโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม 3Ds Max8
5. เพื่อศึกษาการเขียนโปรแกรมสร้างเกมออนไลน์ 3 มิติด้วยภาษาไพธอน (Python)
6. เพื่อสร้างเกมที่มีความบันเทิงและความสนุกสนานเหมาะสมกับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย

ขอบเขตของการดำเนินการ

ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับข้อมูลเกมในหลายๆลักษณะและออกแบบตัวละครและฉากต่างๆเพื่อนำไปเขียนลงซอฟต์แวร์

วิธีดำเนินการ

1. การคัดเลือกหัวข้อโครงการที่สนใจทำ
2. ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล
3. การจัดทำเค้าโครงของโครงการ
4. การลงมือทำโครงการ
5. การเขียนรายงาน
6. การนำเสนอและการแสดงผลงาน

ผลการดำเนินการ

1. เข้าใจและสามารถออกแบบสร้างNPCที่มีความฉลาดสามารถตัดสินใจได้อย่างเป็นธรรมชาติโดยใช้เทคนิคปัญญาประดิษฐ์ได้

2. เข้าใจระบบการท านเน็ตเวิร์ค (Network) ส าหรับเกมออนไลน์ และสามารถสร้างเกมออนไลน์ที่รองรับผู้เล่นได้ครั้งละจ านวนมาก

เอกสารอ้างอิง

<http://ipattapong.wordpress.com/2011/12/28/ขั้นตอนการทำโครงงานคอม/>

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงงาน

- ไม่มีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- ไม่มีสรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ
- มีเอกสารอ้างอิงน้อยเกินไป

ตัวอย่างโครงงานเรื่อง การพัฒนาเกมส์ Be W/Z You

ความเป็นมาของโครงงาน

เนื่องจากวงการเกมในบ้านเรายังไม่เจริญเติบโตเท่าไรนัก ทำให้ประเภทของเกมที่เราได้
ขึ้นมา ส่วนใหญ่เป็นแนวแอคชั่นหรือผจญภัย เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาด ทางเราได้
มองเห็นว่ายังมีเกมประเภทหนึ่งที่ยังไม่ค่อยมีใครทำขึ้นมา นั่นก็คือเกมแนว Visual Novel ซึ่ง
ในปัจจุบันจะหาเกมนี้ได้เฉพาะ ญี่ปุ่นเท่านั้น ทำให้เราเลือกที่จะพัฒนาเกมแนวนี้เพื่อเป็นการ
เปิดทางสู่วงการเกมในบ้านเราให้มีความหลากหลายยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของโครงงาน

- เพื่อพัฒนาเกม “Be w/z you”

ขอบเขตของการดำเนินการ

- Platform: PSP
- Player: 1
- Genre: Visual Novel
- Software:
 - o Microsoft Visual C++
 - o Adobe Photoshop
 - o Adobe After Effect

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กว่าจะเป็น Playstation Portable (PSP)

เทคโนโลยีต่างๆในปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาอยู่ตลอดเวลาอย่างไม่สิ้นสุด
สิ่งต่างๆที่ สร้างขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกสบายและความบันเทิงก็ได้ถูกคิดค้นและพัฒนา
ปรับเปลี่ยนอย่างสูงขึ้นไป ตามกาลเวลา ผลิตภัณฑ์ หลากๆอย่างที่ได้ถูกผลิตออกมาเพื่อตอบ
สนองความต้องการของผู้บริโภคและเพื่อความบันเทิงนั้น ทำให้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลก ซึ่งได้ถูก
คิดค้นและพัฒนามาจาก "เทคโนโลยี" และ "มันสมอง" ของมนุษย์ นั้นเอง ซึ่งหนึ่งในนั้น ก็คือ
PlayStation ที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก อากิโอะ โมริตะ(ชาย)และ มาซารูอิกะ(ขวา) ต้นกำเนิด

ในปี 1948 อากิโอะโมริตะและ มาซารุอุบูกะได้อำานร่วมกัน เป็นเวลานานหลายปีในการพัฒนา อาวุธ ตรวจจับความร้อนสำหรับกองทัพญี่ปุ่นก่อนสงครามโลกครั้งที่สองจะจบลงได้ช่วยให้เขาได้ใช้ประสบการณ์นี้มาสร้างบริษัท Tokyo Telecommunications Engineering Corporation (TTEC) โดยมุ่งเป้าไปที่การพัฒนาเทคโนโลยีโทรคมนาคมสำหรับการสื่อสารวิทยุ และในปี 1958 ก็เปลี่ยนชื่อของบริษัท มาเป็น Sony อย่างที่ทุกคนรู้จักเครื่องเกมสตั๊ดแรก MSX ของ Sony ยุคเริ่มต้น ความโด่งดังโดยด้านการผลิตคิดค้นและพัฒนาวิทยุ, โทรทัศน์และเครื่องเล่นวีดีโอโซนี่ยังพยายามพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆขึ้นมามากมาย ไม่หยุดยั้งและทำการสร้างรูปแบบเครื่องขายเกมที่เรียกว่า System G ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในช่วงปี70ในช่วงกลางปี80 พวกเขาได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้าง เครื่องเกมสตั๊ด MSX ที่ได้รับการสนับสนุนจากบริษัทเครื่องใช้ไฟฟ้าของญี่ปุ่นเจ้าอื่น ๆ อย่าง Toshiba, Panasonic(National) และ Sharp แต่MSX ก็ล้มเหลวอย่างไม่เป็นท่า มันไม่สามารถที่จะแข่งกับเครื่องอื่น ๆ อย่างSinclair Spectrum และ Commodore 64 ได้เลย พวกเขาจึงรู้ข้อผิดพลาดของตัวเองนั่น ก็มองข้าม Nintendo ไปนั่นเอง เครื่อง Familycom-Nintendo ยุคแรก วิฤตพลิกผัน ในปี 1990 โซนี่จับมือกับ Nintendo ซึ่งในขณะนั้น เครื่อง NES ได้ถูกแซงหน้าไปโดย Mega Drive ทั้งกราฟิกและเกมที่ดูน่าสนใจออกมาอย่างเหนือกว่า นินเทนโดจึงเปิดตัวเครื่องSNES หรือ ซุปเปอร์แฟมิ คอม แต่SEGA ก็ได้มีแผนที่จะทำเครื่องเล่น CD ที่สามารถประกอบเข้ากับ เครื่องเดิมในชื่อ Mega CD เนื่องจากกลัวเสียการตลาดนินเทนโดได้ปรึกษากับโซนี่ในการพัฒนาตัวเล่น CD ด้วยการพัฒนาร่วมกับนัก Philips นินเทนโดก็ประกาศยกเลิกสัญญากับโซนี่และจับมือร่วมกับ Philips ในการพัฒนา CD drive แทน และแน่นอนว่า โปรเจกต์นี้ล้มเหลวในขณะเดียวกัน เมื่อโซนี่ไม่มีนินเทนโดแล้ว โซนี่ได้โครงการSuper Disc Project และพัฒนากลับ มาใหม่อีกครั้งและกลับไปใช้ชื่อPlaystation ชื่อเดิมของโปรเจกต์ที่ใช้ก่อนการ จับมือกับ nintendo ยุคการเปลี่ยนแปลง ภายหลังโซนี่ได้ร่วมมือกับแนมโคแสน โดยการปลัดกันRidge Racer และเกมในคลังอื่นๆ นอกจากนี้โซนี่ยังได้เซ็นสัญญากับ บริษัทPsygnosis ก่อนที่จะซื้อครอบครองภายหลังและผลิตเกมดัง ๆ อย่าง wipeout และ Destruction Derby และไม่นานหลังจากนั้น บรรดาผู้พัฒนาชื่อดังทั้งหลายก็เข้ามาสมทบ กับเครื่องของPlayStation Playstation-1 เครื่องแรก Playstation ถล่มตลาด เครื่องชุดแรกของโซนี่วางตลาดญี่ปุ่นในวันที่ 3 ธันวาคม 1994 และในเดือนมีนาปีต่อไป เครื่องกว่า 1,000,000 เครื่องได้ถูกจำหน่ายออกไป ในอีก 4 ปีต่อมายอดขายก็สูงถึง30 ล้านเครื่องทั่วโลก Playstation-2 Gen1สู่ Gen2 ยุค ต่อมาSony ยึดตำแหน่งครองตลาดเกมสตั๊ดอย่าง ต่อเนื่องจนมาถึงเครื่อง "Play Station 2"

ด้วย รูปลักษณะดีไซน์แปลกใหม่จากเดิม กราฟฟิกมีความสวยงามยิ่ง เหนือกว่าเดิม และจากการ
ที่"PlayStation" ประสบความสำเร็จ จนเป็นที่รู้จักของเกมเมอร์ทั่วโลก นั้นจึงทำให้โซนี่มี ความ
คิดที่จะพัฒนาเครื่องเพลสเทชันให้มาอยู่ในรูปแบบของ"เครื่องพกพา"จนมากลายเป็นเครื่อง"
PSP" เครื่องเล่น Playstation Portable (PSP) PlayStation Portable, เป็นชื่อเครื่องเกมคอนโซลข
ขนาดพกพา มีนิยามใหม่แนวคิดทั้งหมดของการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ผลิตโดยSony Computer ได้
เปิดตัวในวันที่ 11 พฤษภาคม 2004 มีการใช้รูปแบบ แผ่นดิสแสงขณะเล่นเกม Sony PSP จะ
สามารถปฏิบัติหน้าที่ต่างๆนอกจากเล่นเกม ในการพัฒนาการ ออกแบบในแต่ละรุ่นจะมีความ
เรียบง่ายเอกลักษณ์บางลง น้ำหนักเบาและเน้นการพกพาได้ง่าย สามารถ ใช้ได้ในเจดสีต่างๆ
ระบบ PSP สามารถทำงานอย่างอื่นได้นอกจากเล่นเกมส์ผู้ใช้ยังสามารถดูหนังใน Sony PSP มี
เกือบ 460 เรื่องคุณสมบัติ, รายการโทรทัศน์และวิดีโอเพลงที่มีอยู่บนแผ่น UMD™ที่สามารถ
เล่นบน Sony PSP และ สามารถสื่อสารกับอุปกรณ์อื่น ๆ ที่รองรับ PSP ท่องอินเทอร์เน็ตและ
เล่นเกมออนไลน์ผ่าน Wi-Fi เหมาะสำหรับพกพาในการเดินทางอย่างยิ่งPSP ถล่มตลาด
เกมส์คอนโซล แนวใหม่ PSP ได้เริ่มจา หน่ายครั้งแรกเมื่อวันที่12 ธันวาคม 2004 ด้วยราคา
19,800 เยน หรือ 185 เหรียญ สหรัฐ (ประมาณ 7,600 บาท) โดยวันแรกที่ PSP วางขายที่ ซินจูกุ
โยโดบาชิแคมเมอร์่า ซึ่งมีเคน คุดารางิ ประธานบริษัทโซนี่คอมพิวเตอร์เอนเตอร์เทน
เมนต์เดินทางมาร่วมจา หน่ายด้วยตั้งแต่เวลา6 โมงเช้า ท่ามกลางการรอคอยของเกมเมอร์มาก
กว่า1,200 คน เพื่อที่จะได้ PSP ไปครอบครองและขายหมดอย่างรวดเร็ว ปัจจุบัน PSP พัฒนามา
แล้ว 3 generation ได้แก่PSP-1000 มาถึง PSP-2000 ที่พัฒนารูปทรงให้เล็ก และบาง เพื่อความ
เหมาะสมและล่าสุดPSP-3000 ที่เพิ่งเปิดตัวไปเมื่อ20 สิงหาคม 2008 และวางจำหน่ายใน เดือน
ตุลาคม 2008 ที่พัฒนาหน้าจอ lcd ให้มีสีสั่น ที่ดีขึ้นกว่าเดิม PSP จะเป็นเครื่องเกมส์พกพาที่จะ
พัฒนา ต่อเนื่องไปได้อีกนาน Mahjong fight guardเกมส์แรกใน psp เปิดตัวเกมส์เป็นเวอร์ชัน
psp ลงเครื่องก่อนเกมส์ค่ายอื่นคือเกมส์Mahjong Fight Guard จากค่าย Konami ซึ่งวางจำหน่ายปี
2004 วันที่ 12 เดือนธันวาคม วันเดียวกัน ที่วางแผงpsp นั้น เอง Gen1-2-3 PSP-1000, PSP-2000,
PSP-3000 PSP-GO PSP มีด้วยกันทั้งหมด4 รุ่น โดยแยกตามรุ่นดังนี้ 1.PSP 1000 เรียกวันนี้ว่า
"อ้วนดา " เพราะตอนออกใหม่มีสีเดียวสีดำ แบบใช้ได้น นานมาก มีน้ำ หนักมาก และตัวเครื่อง
หนา 2.PSP 2000 เรียกวันนี้ว่า "Slim & Lite" ตัวเครื่องบางจอภาพมีความสว่างมากกว่า รุ่นแรก
แต่แบตเตอรี่ได้น้อย กว่า3.PSP 3000 เรียกวันนี้ว่า"รุ่นสามพัน"รุ่นนี้นิยมมากที่สุดขนาดบางเบา

หน้าจอดีกว่า รุ่น2000 4.PSP Goเรียกกันว่า "GO"(โก)รุ่นนี้ดีไซน์แบบสไลด์จอขึ้น และได้มีการผลิต รุ่น limited Edition อย่างเรื่อยๆ

วิธีดำเนินการ

- 1.ศึกษาค้นคว้าและวางแผนการทำงาน จาก Reference
- 2.วางเนื้อเรื่อง เหตุการณ์และบทของตัวละคร
- 3.ศึกษาการออกแบบ Interface แล้วทำการออกแบบ Chat box, Save page, Load page, Decide box, Pause page
- 4.ศึกษาเขียน code เกม
- 5.ออกแบบ Character ทั้ง 3 ตัวละครเป็นการ์ตูน
- 6.ทำการเขียน Code เกม โดยนำ Interface และตัวละคร มาใช้
- 7.พัฒนา Interface ให้มีหน้าอื่นๆ ไฮไลท์และส่วนประกอบอื่นๆ
- 8.ทดลองศึกษา Code วิธีการรับค่าจากปุ่มอะนาล็อก
- 9.วางแผนจำนวนภาพ อิริยาบถของ Characters, ฉาก
- 10.มีการเปลี่ยนแผนจากตัวละครการ์ตูน กลายเป็นใช้การถ่ายภาพแทน และคัดเลือกตัวละครต่างๆ วางแผน อิริยาบถต่างๆของตัวละคร
- 11.พัฒนาการเขียน Code ต่างๆ
- 12.เริ่มถ่ายภาพตัวละครและฉากไปตามบทที่วางไว้
- 13.ทำการตัดต่อภาพตัวละครต่างๆ
- 14.นำบทเนื้อเรื่องมาทำ การแปลเป็นภาษาอังกฤษ และนำไปใส่ใน Data ใน google doc ทั้งกำหนดค่าต่างๆ และภาพต่างๆที่ใช้ในแต่ละบทความ เสียงเพลงประกอบที่นำมาใช้ในแต่ละเหตุการณ์
- 15.พัฒนาเขียน Code เกม แก้ไขส่วนต่างๆที่บกพร่องจนงานเสร็จสมบูรณ์ บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน จากการพัฒนาเกมโดยใช้โปรแกรมสร้างตัวละคร ฉาก และ Interface ต่างๆ

ผลการดำเนินการ

จากการพัฒนาเกมโดยใช้โปรแกรมสร้างตัวละคร ฉาก และ Interface ต่างๆ ประกอบกับการพัฒนาเกมโดยใช้ARSA Framework ทำให้ได้เกม Be W/Z You ตามเป้าหมาย

สามารถพัฒนาจนสามารถเป็นเกมจีบสาวได้อย่างตามที่เป้าหมายไว้โดยมีการดำเนินเรื่องตั้งแต่เริ่ม จนจบเกม คะแนนที่ได้ขึ้นอยู่กับคำตอบของแต่ละเหตุการณ์ที่เจอกับ3 ตัวละคร นอกจากนี้ยังสามารถทำให้ผู้เล่นได้เข้าใจง่ายและ ตัวอย่างการเล่นเพื่อให้ ผู้เล่นเกิดความเข้าใจก่อนที่จะเล่น เกมส์อีกด้วย

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาเกม Be W/Z You ทำให้ทาง ZUN Project ทำให้ได้ทราบว่าในการสร้างเกม เกมหนึ่ง ต้องมีความสามารถหลายๆด้าน ภายในคณะที่จัดทำต้องมีความสามัคคีและความรับผิดชอบและมี ความสามารถเฉพาะด้าน ทั้งกราฟฟิกการเขียนโปรแกรม การวางเนื้อเรื่อง นอกจากนี้เราต้องมีการ ประยุกต์ใช้ และต้องมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้ได้เกมส์ที่มีความดึงดูด น่าสนใจและแปลกใหม่ ทาง ZUN Project ได้กระตือรือร้นทำให้ เราสามารถพัฒนาเกมออกมาในรูปแบบเกมจีบสาวใน ประเทศไทยเกมหนึ่งโดยเน้น เล่าเรื่องราวของเด็กหนุ่มที่กำลังเข้ามหาวิทยาลัยปี1 และพบกับรูปแบบความรักที่ไม่เคยได้พบและสาวสวยทั้ง3คนที่ทำให้หลายๆคนตกหลุมรักเธอ เกม Be W/Z You ได้บรรลุเป้าหมายของทีม และสำเร็จได้จากที่ได้รับความรู้จากอาจารย์โดย ARSA Framework เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกมของเราพัฒนาสำเร็จขึ้นมาได้ทาง ZUN Project ได้ขอขอบคุณและขอภัยในจุดข้อผิดพลาดต่างๆและจะทำการแก้ไขต่อไป

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงการ

- ไม่มีเอกสารอ้างอิงข้อมูล
- ขอบเขตการศึกษาไม่ชัดเจน