การเขียนรายงานโครงงานคอมพิวเตอร์

ตัวอย่างโครงงานเรื่อง เกมฝนหลวงออนไลน์

ความเป็นมาของโครงงาน

เกม เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมเป็นอยางมากในวงการคอมพิวเตอร์ซึ่งเกม ในปัจจุบันมีหลายประเภท เช่น เกมต่อสู้เกมผจญภัย เกมออนไลน์และอื่น ๆ เกมเหล่านี้ล้วนมีเนื้อหาเกมที่รุนแรง เมื่อผู้เล่น เล่นเกมแล้วอาจเกิดความก้าวร้าวในเกมติดตัวมาและอีกอย่างที่ในตัวเกมขาดไปคือการให้ความรู้ระหว่างการเล่นเกม โดยการแทรกเนื้อหาสาระเข้าไปในตัวเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้

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

วัตถุประสงค์ของโครงงาน

เพื่อพัฒนาเกมฝนหลวงออนไลน์

ขอบเขตของการดำเนินการ

เนื้อเรื่องของเกมคือผู้เล่นรับบทเป็นเจ้าหน้าที่ทำฝนหลวง คือ ไปทำฝนหลวงในเขตพื้นที่หมู่บ้านนาหว้า โดยมีภารกิจทั้งหมด 5 ภารกิจ ผู้เล่นต้องทำภารกิจใหครบทั้ง 5 ภารกิจ ถ้าทำไมสำเร็จแต่ละภารกิจ ภารกิจก็ล้มเหลว ผู้เล่นต้องวนกลับมาเล่นอีกเรื่อยๆจนภารกิจสำเร็จ แต่ถ้าผู้เล่นวางแผนผิดสามารถรีเซต ข้อมูลได้แล้วเริ่มเล่นใหม่ ดังนั้น ผู้เล่นต้องทำให้ครบทั้ง 5 ภารกิจฝนจงจะตกลงสู่พื้นที่หมู่บ้านนาหว้า

วิธีดำเนินการ

6.1 เทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้ ใช้การทำ Storyboard ในการออกแบบโครงสร้างของเกม

6.2 เครื่องมือที ใชในการพัฒนา

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

6.2.2 ซอฟต์แวร์ ที่พัฒนานั้นจะแบ่งออกเป็น 6 ส่วน คือ ส่วนการออกแบบตัวละคร ฉาก 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 ใช้ในการตัดต่อเสียงที่มีเสียงขนาดใหญและ ขนาดยาว

4. ส่วนของการควบคุมการทำงาน

- ใช้ Action script ที่อยู่ใน Macromedia Flash ควบคุมการทำงานของส่วนต่าง ๆ ในเกม

5. ส่วนการออกแบบหนาเว็บและเขียน Script ภาษา PHP ใชโปรแกรม Macromedia Dreamweaver 8 และ Edit plus และ Macromedia Flash ในการออกแบบหนาเว็บที่ไว้ฝากไฟล์เกมให้ 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. เครื่องคอมพิวเตอรที่ใช้ในการทำโครงงาน

- 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 แผนการดาเนินงาน ตารางที่ 1.1 แสดงระยะเวลาในการดำเนินงาน 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 โครงงาน

2. ศึกษาและรวบรวม ข้อมูล

3. ศึกษาถึงความ ต้องการในด้านต่าง ๆ และความเป็นไป ได้ในการจัดทำ โครงงาน

4. ออกแบบ ระบบงาน

5. จัดทำโปรแกรม

6. ทดสอบการทำงาน ของโปรแกรม

7. จัดทำเอกสาร ประกอบโครงงาน การอบรมการเขียนเค้าโครงโครงงานวิทยาการคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างเค้าโครงฉบับสมบูรณ์

ผลการดำเนินการ

- ได้เกมฝนหลวงออนไลน์

- ผู้เล่นได้รับความรู้บางส่วนเรื่องการทำฝนหลวง

- ผู้เล่นได้รับทักษะทางด้านการมีสมาธิ

- ผู้เล่นได้รับทักษะทางด้านบริหารจัดการ

- เสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้เล่น

- ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

เอกสารอ้างอิง

กิตติ ภักดีวัฒนะกุล . คัมภีร์ PHP . บริษัทเคทีพีคอมพแอนดคอนซัลทจำกัด , 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”. [ออนไลน]. เข้าถึงจาก : http://cyberlab.lh1.ku.ac.th/elearn/faculty/educate/edu48/les31.htm (12 มิถุนายน 2551).

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงงาน

-ไม่มีสรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

-ข้อมูลไม่กระชับ

-ไม่มีอ้างอิงเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ตัวอย่างโครงงานเรื่อง เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ

ความเป็นมาของโครงงาน

ปัจจุบันเกมได้เข้ามามีบทบาทต่อสังคมไทยและเยาวชนไทยมากขึ้นแต่เกมส่วนใหญ่ถูกสร้างและออกแบบมาในแนวทางของวัฒนธรรมต่างประเทศอีกทั้งรูปแบบเกมที่ปรากฏให้เห็นจะเน้นเรื่องการฆ่าฟันและเอาชนะซึ่งอาจไม่เป็นผลดีต่อวัฒนธรรมและสังคมไทย เนื่องจากเกมสามารถเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาระบบวิธีการคิดวิเคราะห์ สร้างจินตนาการ หรือแม้กระทั่งขัดเกลาจิตใจ

วัตถุประสงค์ของโครงงาน

1. เพื่อศึกษาและออกแบบการสร้างเกม 3 มิติออนไลน์
2. เพื่อศึกษาเทคนิคทางด้านปัญญาประดิษฐ์ส าหรับการพัฒนาเกม
3. เพื่อศึกษาการสร้างเกมออนไลน์ ท าให้รองรับผู้เล่นได้จำนวนมาก
4. เพื่อศึกษาการใช้งานและออกแบบโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม 3Ds Max8
5. เพื่อศึกษาการเขียนโปรแกรมสร้างเกมออนไลน์ 3 มิติด้วยภาษาไพธอน (Python)
6. เพื่อสร้างเกมที่มีความบันเทิงและความสนุกสนานเหมาะสมกับผู้เล่นทุกเพศทุกวั

ขอบเขตของการดำเนินการ

ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับข้อมูลเกมในหลายๆลักษณะและออกแบบตัวละครและฉากต่างๆเพื่อนนำไปเขียนลงซอฟแวร์

วิธีดำเนินการ

1. การคัดเลือกหัวข้อโครงงานที่สนใจทำ
2. ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล
3. การจัดทำเค้าโครงของโครงงา
4. การลงมือทำโครงงาน
5. การเขียนรายงาน
6. การนำเสนอและการแสดงผลงาน

ผลการดำเนินการ

1.เข้าใจและสามารถออกแบบสร้างNPCที่มีความฉลาดสามารถตัดสินใจได้อย่างเป็นธรรมชาติโดยใช้เทคนิคปัญญาประดิษฐ์ได้

2. เข้าใจระบบการท าเน็ตเวิร์ค (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

เนื่องจากวงการเกมในบ้านเรายังไม่เจริญเติบโตเท่าไหร่นัก ทำให้ประเภทของเกมที่สร้างขึ้นมา ส่วนใหญ่เป็นแนวแอคชั่นหรือผจญภัย เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาด ทางเราได้มองเห็นว่ายังมีเกมประเภทหนึ่งที่ยังไม่ค่อยมีใครทำขึ้นมา นั่นก็คือเกมแนว Visual Novel ซึ่งในปัจจุบันจะหาเกมนี้ได้ในเฉพาะ ญี่ปุ่นเท่านั้น ทำให้เราเลือกที่จะพัฒนาเกมแนวนี้เพื่อเป็นการเปิดทางสู่วงการเกมในบ้านเราให้มีความหลากหลายยิ่งขึ้น

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

กว่าจะเป็ น Playstation Portable (PSP)

เทคโนโลยีต่างๆในปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาอยู่ตลอดเวลาอย่างไม่สิ้นสุด สิ่งต่างๆที่ สร้างขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกสบายและความบัน เทิงก็ได้ถูกคิดค้นและพัฒนาปรับเปลี่ยนอย่างสูงขึ้นไป ตามกาลเวลา ผลิตภัณฑ์ หลายๆอย่างที่ได้ถูกผลิตออกมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและเพื่อความบัน เทิงนั้น ทำให้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลก ซึ่งได้ถูกคิดค้นและพัฒนามาจาก "เทคโนโลยี" และ "มันสมอง" ของมนุษย์ นั่น เอง ซึ่งหนึ่งในนั้น ก็คือ PlayStation ที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก อากิโอะ โมริตะ(ซ้าย)และ มาซารุอบุิกะ(ขวา) ต้นกำเนิด

ในปี 1948 อากิโอะโมริตะและ มาซารุอิบุกะไดท้ า งานร่วมกนั เป็นเวลานานหลายปีในการพัฒนา อาวธุ ตรวจจับความร้อนสำหรับกองทัพญี่ปุ่นก่อนสงครามโลกครั้งที่สองจะจบลงได ช่วยให้เขาได้ใช้ ประสบการณ์นี้มาสร้างบริษัท Tokyo Telecommunications Engineering Corporation (TTEC) โดยมุ่งเป้าไป ที่การพัฒนาเทคโนโลยีโทรคมนาคมสำหรับการสื่อสารวิทยุ และในปี 1958 ก็เปลี่ยนชื่อของบริษทั มาเป็น Sony อย่างที่ทุกคนรู้จักเครื่องเกมส์ยุคแรก MSX ของ Sony ยุคเริ่มต้น ความโด่งดังโดยด้านการผลิตคิดค้นและพัฒ นาวิทยุ,โทรทัศน์และเครื่องเล่นวีดีโอโซนี่ยังพยายามพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆขึ้นมาอยา่ งไม่หยุด ยั้งและทำ การสร้างรูปแบบเครือข่ายเกมส์ที่เรียกวา่ System G ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในช่วงปี70ในช่วงกลางปี80 พวกเขาได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้าง เครื่องเกมส์ MSX ที่ได้รับการสนับสนุนจากบริษัทเครื่องใช้ไฟฟ้าของญี่ปุ่นเจ้าอื่น ๆอยา่ ง Toshiba, Panasonic(National) และ Sharp แต่MSX ก็ล้มเหลวอย่างไม่เป็นท่า มันไม่สามารถที่จะแข่งกับเครื่องอื่น ๆ อย่างSinclair Spectrum และ Commodore 64 ได้เลย พวกเขาจึงรู้ข้อผิดพลาดของตัวเองนั่น คือมองข้าม Nintendo ไปนั่น เองเครื่อง Familycom-Nintendo ยุคแรก วิกฤตพลิกผัน ในปี 1990 โซนี่จับมือกับ Nintendo ซึ่งในขณะนั้น เครื่อง NES ได้ถูกแซงหน้าไปโดย Mega Drive ทั้งกราฟิคและเกมที่ถูกนำเสนอออกมาอย่างเหนือกว่า นินเทนโดจึงเปิดตัวเครื่องSNES หรือ ซุปเปอร์แฟมิ คอม แต่SEGA ก็ได้มีแผนที่จะทำเครื่องเล่น CD ที่สามารถประกอบเข้ากับ เครื่องเดิมในชื่อ Mega CD เนื่องจากกลัวเสียการตลาดนินเทนโดได้ปรึกษากับโซนี่ในการพัฒนาตัวเล่น CD ด้วยการพัฒนาร่วมกับนัก Philips นินเทนโดก็ประกาศยกเลิกสัญญากับโซนีและจับมือร่วมกับ Philips ในการพัฒนา CD drive แทน และแน่นอนวา่ โปรเจคนี้ล้มเหลวในขณะเดียวกัน เมื่อโซนี่ไม่มีนินเทนโดแล้ว โซนี่ได้โครงการSuper Disc Project และพัฒนากลับ มาใหม่อีกครั้งและกลับไปใช้ชื่อPlaystation ชื่อเดิมของโปรเจคที่ใช้ก่อนการ จับมือกับ nintendo ยุคการเปลี่ยนแปลง ภายหลังโซนี่ได้ร่วมมือกับแนมโคแสน โดยการพลัดกันRidge Racer และเกมในคลังอื่นๆ นอกจากนี้โซนี่ยังได้เซ็นสัญญากับ บริษัทPsygnosis ก่อนที่จะซื้อครอบครองภายหลังและผลิตเกมดัง ๆ อย่าง wipeout และ Destruction Derby และไม่นานหลังจากนั้น บรรดาผู้พัฒนาชื่อดังทั้งหลายก็เข้ามาสมทบ กับเครื่องของPlayStation Playstation-1 เครื่องแรก Playstation ถล่มตลาด เครื่องชุดแรกของโซนี่วางตลาดญี่ปุ่ นในวันที่ 3 ธันวาคม 1994 และในเดือนมีนาปีต่อไป เครื่องกวา่ 1,000,000 เครื่องไดถู้กจา หน่ายออกไป ในอีก 4 ปีต่อมายอดกสู็งถึง30 ลา้นเครื่องทวั่ โลก Playstation-2 Gen1สู่ Gen2 ยคุ ต่อมาSony ยดึตา แหน่งครองตลาดเกมส์อยา่ งต่อเนื่องจนมาถึงเครื่อง "Play Station 2"

ด้วย รูปลักษณ์ดีไซน์แปลกใหม่จากเดิม กราฟฟิคมีความสวยงามยิ่ง เหนือกว่าเดิม และจากการที่"PlayStation" ประสบความส าเร็จ จนเป็นที่รู้จักของเกมเมอร์ทั่วโลก นั่นจึงทำให้โซนี่มี ความคิดที่จะพัฒนาเครื่องเพลสเตชั่นให้มาอยู่ในรูปแบบของ"เครื่องพกพา"จนมากลายเป็นเครื่อง" PSP" เครื่องเล่น Playstation Portable (PSP) PlayStation Portable, เป็นชื่อเครื่องเกมคอนโซลขนาดพกพา มีนิยามใหม่แนวคิดทั้งหมดของการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ผลิตโดยSony Computer ได้เปิดตัวในวันที่ 11 พฤษภาคม 2004 มีการใช้รูปแบบ แผ่นดิสแสงขณะเล่นเกม Sony PSP จะสามารถปฏิบัติหน้าที่ต่างๆนอกจากเล่นเกม ในการพัฒนาการ ออกแบบในแต่ละรุ่นจะมีความเรียบง่ายเอกลักษณ์บางลง น้ำหนักเบาและเน้นการพกพาได้ง่าย สามารถ ใช้ได้ในเฉดสีต่างๆ ระบบ PSP สามารถทำงานอย่างอื่นได้นอกจากเล่นเกมส์ผู้ใช้ยังสามารถดูหนังใน Sony PSP มีเกือบ 460 เรื่องคุณสมบัติ, รายการโทรทัศน์และวิดีโอเพลงที่มีอยู่บนแผน่ UMD ™ที่สามารถเล่นบน Sony PSP และ สามารถสื่อสารกับอุปกรณ์อื่น ๆ ที่รองรับ PSP ท่องอินเทอร์เน็ตและเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Wi-Fi เหมาะสำหรับพกพาในการเดินทางอย่างยิ่งPSP ถล่มตลาดเกมส์คอนโซล แนวใหม่ PSP ได้เริ่มจา หน่ายครั้งแรกเมื่อวนั ที่12 ธันวาคม 2004 ด้วยราคา 19,800 เยน หรือ 185 เหรียญ สหรัฐ (ประมาณ 7,600 บาท) โดยวันแรกที่ PSP วางขายที่ ชินจุกุ โยโดบาชิแคมเมอร่า ซึ่งมีเคน คุตารางิ ประธานบริษัทโซนี่คอมพิวเตอร์เอนเตอร์เทนเมนท์เดินทางมาร่วมจา หน่ายด้วยตั้งแต่เวลา6 โมงเช้า ท่ามกลางการรอคอยของเกมเมอร์มากกว่า1,200 คน เพื่อที่จะได้ PSP ไปครอบครองและขายหมดอย่างรวดเร็ว ปัจจุบัน PSP พัฒนามาแล้ว 3 generation ไดแ้ก่PSP-1000 มาถึง PSP-2000 ที่พัฒนารูปทรงให้เล็ก และบาง เพื่อความเหมาะมือและล่าสุดPSP-3000 ที่เพิ่งเปิดตวัไปเมื่อ20 สิงหาคม 2008 และวางจำหน่ายใน เดือนตุลาคม 2008 ที่พัฒนาหน้าจอ lcd ให้มีสีสัน ที่ดีขึ้นกว่าเดิม PSP จะเป็นเครื่องเกมส์พกพาที่จะพัฒนา ต่อเนื่องไปได้อีกนาน Mahjong fight guardเกมส์แรกใน psp เปิดตัวเกมส์เป็นเวอร์ชั่น 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 เรียกรุ่นนี้ว่า "อ้วนดา " เพราะตอนออกใหม่มีสีเดียวสีดา แบตใช้ได้น านมาก มีน้ำ หนักมาก และตัวเครื่องหนา 2.PSP 2000 เรียกรุ่นนี้ว่า "Slim & Lite" ตัวเครื่องบางจอภาพมีความสว่างมากกว่า รุ่นแรกแต่แบตอยู่ได้น้อย กว่า3.PSP 3000 เรียกรุ่นนี้ว่า"รุ่นสามพัน"รุ่นนี้นิยมมากที่สุดขนาดบางเบา

หน้าจอชัดกว่า รุ่น2000 4.PSP Goเรียกรุ่นนี้ว่า "GO"(โก)รุ่นนี้ดีไซน์แบบสไลท์จอขึ้น และได้มีการผลิต รุ่น limited Edition อย่างเรื่อยๆ

วิธีดำเนินการ

1.ศึกษาค้นคว้าและวางแผนกานทำงาน จาก Reference

2.วางเนื้อเรื่อง เหตุการณ์และบทของตวัละคร

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 วีธีการรับค่าจากปุ่มอะนาล็อก

9.วางแผนจำนวนภาพ อิริยาบทของ Characters, ฉาก

10.มีการเปลี่ยนแผนจากตวัละครการ์ตูน กลายเป็นใช้การถ่ายภาพแทน และคัดเลือกตัวละครต่างๆ วางแผน อิริยาบทต่างๆของตวละคร

11.พัฒนาการเขียน Code ต่างๆ

12.เริ่มถ่ายภาพตัวละครและฉากไปตามบทที่วางไว้

13.ทำการตัดต่อภาพตัวละครต่างๆ

14.นำบทเนื้อเรื่องมาทำ การแปลเป็นภาษาอังกฤษ และนำไปใส่ใน Data ใน google doc ทั้งกำหนดค่าต่างๆ และภาพต่างๆที่ใชในแต่ละบทความ เสียงเพลงประกอบที่นำมาใช้ในแต่ละเหตุการณ์

15.พัฒนาเขียน Code เกม แก้ไขส่วนต่างๆที่บกพร่องจนงานเสร็จสมบูรณ์ บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน จากการพัฒนาเกมโดยใช้โปรแกรมสร้างตัวละคร ฉาก และ Interface ต่างๆ

ผลการดำเนินการ

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

สามารถพัฒนาจนสามารถเป็นเกมจีบสาวได้อย่างตามที่เป้าหมายไว้โดยมีการดำ เนินเรื่องต้นแต่เริ่ม จนจบเกม คะแนนที่ได้ขึ้นอยู่กับการตอบคำถามของแต่ละเหตุการณ์ที่เจอกับ3 ตัวละคร นอกจากนี้ยังสามารถทำให้ผู้เล่นได้เข้าใจง่ายและ ตัวอย่างการเล่นเพื่อให้ ผู้เล่นเกิดความเข้าใจก่อนที่จะเล่น เกมส์อีกด้วย

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาเกม Be W/Z You ทำให้ทาง ZUN Project ทำให้ได้ทราบว่าในการสร้างเกม เกมนึง ต้องมีความสามารถหลายๆด้าน ภายในคณะที่จัดทำต้องมีความสามัคคีและความรับผิดชอบและมี ความสามารถเฉพาะด้าน ทั้งกราฟฟิกการเขียนโปรแกรม การวางเนื้อเรื่อง นอกจากนี้เราต้องมีการ ประยุกต์ใช้ และต้องมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้ได้เกมส์ที่มีความดึงดูดน่าสนใจและแปลกใหม่ ทาง ZUN Projectได้กระทำดังข้างต้นทำให้ เราสามารถพัฒนาเกมออกมาในรูปแบบเกมจีบสาวใน ประเทศไทยเกมหนึ่งโดยเน้น เล่าเรื่องราวของเด็ก หนุ่มที่กำลังเข้ามหาวิทยาลัยปี1 และพบกับรูปแบบความรักที่ไม่เคยได้พบและสาวสวยทั้ง3คนที่ทำให้หลายๆคนตกหลุมรักเธอ เกม Be W/Z Youได้บรรลุเป้าหมายของทีม และสำเร็จได้จากที่ได้รับความรู้จากอาจารย์โดย ARSA Framework เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกมของเราพัฒนาสำเร็จขึ้นมาได้ทาง ZUN Project ได้ขอขอบคุณและขออภัยในจุดข้อผิดพลาดต่างๆและจะทำการแก้ไขต่อไป

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงงาน

- ไม่มีเอกสารอ้างอิงข้อมูล
- ขอบเขตการศึกษาไม่ชัดเจน