



Increase Area



วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำความรู้ในรายวิชา Network มาประยุกต์ใช้ในการเล่นเกมกับผู้อื่น
2. เพื่อศึกษาการใช้โปรแกรมในการเขียนโค้ดของโปรเจก
3. เพื่อสร้างความสนุกสนาน และฝึกสมาธิแก่ผู้เล่น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้นำความรู้ที่ได้จากวิชา Network มาประยุกต์ใช้ให้ประโยชน์สูงสุด
2. ได้รับความสนุกสนานและความเพลิดเพลินในการเล่นเกมส์

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์มากยิ่งขึ้นและเทคโนโลยียังมีการพัฒนาไปอย่างก้าวกระโดดจึงทำให้มีแอปพลิเคชันต่างๆ เพิ่มขึ้นอย่างมาก เช่น เกมส์ หรือ แอปพลิเคชันอำนวยความสะดวกต่างๆ ดังนั้นกลุ่มเราจึงสนใจในการทำเกมส์ขึ้นมาเพื่อเล่นเวลาว่าง หรือ เล่นเพื่อผ่อนคลายสมองหรือความเครียด เกมส์ที่ทำขึ้นนี้สามารถมีผู้เล่นได้หลายคนโดยเชื่อมต่อผ่าน IP และพอร์ตอินเทอร์เน็ตเล่นเดียวกัน

โปรแกรมที่ใช้พัฒนา

Visual Studio Code



GROUP 10



วิธีเล่น

1. ใส่ชื่อผู้เล่นที่ต้องการ และกดเริ่มเกมส์
2. บังคับตัวละครไปให้กว้างขึ้นแล้ววันกลับมายังพื้นที่ที่มีอยู่โดยที่ ห้ามชนเงาตัวของเราเอง และเมื่อมาถึงยังพื้นที่ที่มีอยู่ จากพื้นที่ที่เราเคลื่อนที่มาก็จะกลายเป็นพื้นที่ของเราหมด
3. เราสามารถรอบไปยังพื้นที่คนอื่นและสามารถวนกลับมายังพื้นที่ตัวเองก็จะยึดพื้นที่ฝ่ายตรงข้ามมาเป็นของเรา
4. ถ้าเราไปชนเงาตัวของเราฝ่ายตรงข้ามจะแพ้ทันที และถ้าฝ่ายตรงข้ามมาโดนเงาตัวเราหรือเราชนเงาตัวเองก็จะแพ้เช่นกัน



อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร. จักรชัย โสอินทร์

วิชา 342 222 : NETWORK I

คณะวิทยาศาสตร์

ภาควิทยาการคอมพิวเตอร์

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

กลุ่ม 10 Sec.02

สมาชิกในกลุ่ม

นายกิตตินันท์ คนสอน 603020334-5

นายจันทโชติ ธรรมสาร 603020337-9

นายฐิติพงศ์ สุริยะไกร, 603020340-0

นายเดโช ไชยโสภ 603020345-0

นายพงษ์ระวี เวียงศรี 603020791-7

นางสาวจุฑาทิพย์ ทับทิมหิน 603021040-7

อ้างอิง

https://csperson.kku.ac.th/chakchai/342222_Fall18/index.html

https://github.com/theKidOfArcrania/BlocklyIO?fbclid=IwAR2AOweosxOIL4SGmBKLJHyV3Ew8VEp0Ni4ob_SL1znltyJ7CKYzQneWI