

Quiz Talent



ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันเกมได้เข้ามามีบทบาทต่อสังคมไทย และเยาวชนมากขึ้น เป็นที่ทราบกันดีว่าเมื่อพูดถึงวิชาคณิตศาสตร์นั้น สิ่งแรกที่เราเริ่มเรียนกันก็คือ ตัวเลข การคิดคำนวณนั้นเป็นพื้นฐานอย่างหนึ่งในการใช้ชีวิตประจำวันและวิชาคณิตศาสตร์ที่จำเป็นต้องใช้ในการแก้โจทย์ปัญหาเพราะเป็นกระบวนการขั้นสุดท้ายที่จะได้มาซึ่งคำตอบ ไม่ว่าจะเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับใด ในชั้นใดจะต้องมีการคำนวณ บวกลบ คูณ ทหาร

ฉะนั้น ผู้เล่นเกมที่มีพื้นฐานทักษะการคิดคำนวณที่ดีตั้งแต่ในระดับชั้นพื้นฐาน การคำนวณคณิตศาสตร์ก็จะง่ายขึ้น ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงพยายามหาแนวทางที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีทักษะในการคิดคำนวณที่ดีขึ้นและสามารถนำไปใช้ในการเรียน และใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะแนวคิดทางคณิตศาสตร์
2. เพื่อให้ผู้เล่นสนุกและไม่เบื่อหน่ายในการคำนวณคณิตศาสตร์
3. ให้ผู้เล่นตระหนักถึงความสำคัญและประโยชน์ของการคำนวณ สามารถคำนวณได้เร็วและถูกต้อง ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ขอบเขต

1. สามารถเล่นเกมฝึกทักษะในการคิดเลขเร็วจากโจทย์ที่คำนวณที่ระบบสุ่มมาถาม และใส่คำตอบจากตัวเลขที่อยู่หน้าจอ
2. สามารถเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะได้สูงสุด 3 ระดับดังต่อไปนี้ ง่าย ปานกลาง ยาก

ข้อจำกัดของระบบ

1. ระบบถูกติดตั้งและใช้งานผ่านโปรแกรม Eclipse
2. สามารถทำงานได้เพียงคอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ
2. ค้นคว้า ศึกษาทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาข้อมูลและวิธีการใช้งานเครื่องมือต่างๆ ที่จะใช้ในงานวิจัย
4. กำหนดขอบเขตและเป้าหมายของโครงการ
5. เค้าโครงของโครงการและเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
6. การวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรม
7. เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรม
8. วิธีการใช้งานโปรแกรม
9. การทดสอบโปรแกรม

วิธีการเล่น

1. เปิดโปรแกรม
2. ทำการกรอกระดับที่ต้องการจะทำแบบทดสอบระดับใด
3. โปรแกรมจะแสดงคำถามให้ผู้ใช้กรอกคำตอบ
4. โปรแกรมจะทำการตรวจสอบและแสดงผลพร้อมทั้งคำตอบที่ถูกต้อง แสดงผลการตอบที่ผู้ใช้กรอก
5. ออกจากโปรแกรม

สรุปและอภิปรายผล

การพัฒนาโปรแกรมทำแบบทดสอบวิชา 342222 INTRODUCTION TO COMPUTER NETWORKING เครื่องหมายคอมพิวเตอร์ชั้นแนะนำ เป็นโปรแกรมที่สามารถทำแบบทดสอบผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ทางผู้จัดทำโครงการได้ดำเนินการวางแผนงานที่ได้กำหนดไว้ดังนี้

1. วิเคราะห์ปัญหา
2. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. วิเคราะห์ความต้องการระบบ ขอบเขต จุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์ และภาพรวมของระบบ
4. วิเคราะห์และออกแบบ
5. พัฒนาในส่วนของโปรแกรม

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป

ผู้เล่นสามารถนำผลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปหาแนวทางในการจัด การเรียนวิชาคณิตศาสตร์หรือสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และควรมีการคำนวณคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนในลำดับต่อไป