

# UFO ADVENTURE

## หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาใช้ใน ชีวิตประจำวันมากมายซึ่งหนึ่งในนั้นคือเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์สถานศึกษาจึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยี เข้ามาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้ก้าวทันเทคโนโลยี ที่ทันสมัย ได้เรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอก ห้องเรียน และบางครั้งอาจจะพบกับปัญหาที่ไม่ สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้คณะผู้จัดทำจึง ได้มีแนวคิดที่จะทำการติดต่อกันผ่านทาง IP โดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต

## วัตถุประสงค์

1.1 เพื่อให้ผู้จัดทำเข้าใจถึงการเขียนโปรแกรมที่ สามารถเชื่อมต่ออุปกรณ์ที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ระหว่างกันได้

1.2 ทำให้ทางผู้จัดทำได้เข้าใจถึงการเขียน โปรแกรมโดยใช้ภาษา C# ได้มากยิ่งขึ้น

## ซอฟต์แวร์ที่ใช้



## Reference

2D UFO Tutorial

## Reference Example



## การรับส่งข้อมูล

การรับส่งข้อมูลระหว่างโทรศัพท์ทั้ง 3 เป็นการที่ client ทั้ง 2 เครื่องจะต้องมี ip ของเครื่อง server เพื่อเชื่อมต่อไปยังหน้าจอของเครื่อง server

## วิธีการเล่นเกมส์

- ในเกมนี้จะต้องมีโทรศัพท์ 3 เครื่อง โดยเป็น server 1 เครื่อง และ client 2 เครื่อง
- ทั้ง 3 เครื่องจะต้องเชื่อมต่อเราเตอร์เครื่องเดียวกัน
- เมื่อเครื่อง server เปิดเกม จะปรากฏ ip
- ให้ client ทั้ง 2 เปิดเกมส์แล้วใส่ ip ของเครื่อง server เข้าไป
- หลัง client ใส่ ip แล้ว connect กับ server เรียบร้อยก็จะให้เลือกปุ่มบังคับทิศทางของ client แต่ละเครื่อง
- ให้ client ทั้ง เครื่องช่วยกันบังคับทิศทางแล้วจะ แสดงผลออกทางหน้าจอของเครื่อง server

## สรุปผลการศึกษา

จากการใช้เครือข่ายเน็ตเวิร์คเข้ามาช่วยในการ เชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์เข้ามาเล่นเกมส์ด้วยกันนั้น ทำให้การเล่นเกมส์สนุกยิ่งขึ้นและเกิดความสามัคคี ระหว่างผู้เล่นเพราะต้องเล่นช่วยกันเพื่อทำคะแนน

## คณะผู้จัดทำ

### กลุ่ม 3 Section 1

นายหัตถุรัฐ ไชยพรมมา	603020373-5
นายธนาวุฒ งามศรีธนาภาค	603020350-7
นางสาวณัฐพร เติมเตียน	603020775-5
นางสาวสุกัญญา อามาตมุลตรี	603020811-7
นางสาวอนรรฆพร กุณาง	603020816-7
นางสาวเพชรชรัตน์ พานิชกุล	603021733-6

## อาจารย์ที่ปรึกษา

รศ.ดร.จักรชัย โสอินทร์

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น