



HAPPY VEGETABLE



หลักการและเหตุผล

ในยุคปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตของมนุษย์มากขึ้นเรามักจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อและเข้าถึงสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการดูหนัง ฟังเพลง สิ่งเหล่านี้มักจะต้องออนไลน์อยู่เสมอ รวมถึงเกมที่จะต้องเชื่อมต่อไปกับผู้เล่นคนอื่น ก็ต้องออนไลน์เช่นกัน ทั้งนี้เกมของเราเป็นการเชื่อมต่อระหว่าง Server กับ Client โดยเชื่อมต่อกันผ่าน IP address ของเซิร์ฟเวอร์เดียวกัน

วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายแบบ Server และ Client
- เพื่อศึกษาและจัดทำเกม HAPPY VEGETABLE
- เพื่อให้ผู้เล่นได้พัฒนากทักษะด้านการวิเคราะห์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

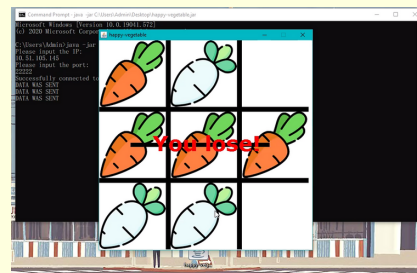
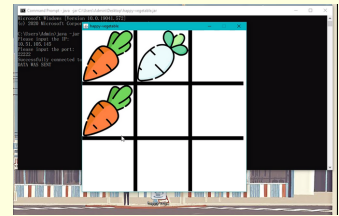
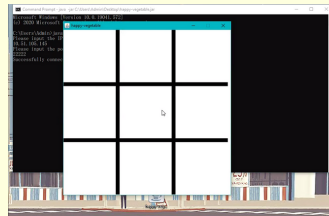
- ผู้เล่นได้พัฒนากทักษะด้านการคิดวิเคราะห์
- ผู้เล่นได้แข่งขันกับเพื่อน เพื่อความสนุกสนาน

ขอบเขตการศึกษา

ผู้เล่นจะต้องแข่งขันกันโดยการเลือกแครอทและหัวไชเท้า จากนั้นให้คลิกที่ช่องว่าง ใครได้ครบสามช่องเรียงกันก่อน จะเป็นฝ่ายชนะเกม



Interface



สรุปผลการดำเนินงาน

- โครงการนี้สามารถทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
- สามารถเชื่อมต่อระหว่าง Server กับ Client โดยเชื่อมต่อกันผ่าน IP address ของเซิร์ฟเวอร์เดียวกันแล้วทำงานพร้อมกันได้

Software ที่ใช้พัฒนา



อ้างอิง

<https://store.line.me/stickershop/product/1025175/th>

<https://www.google.co.th/search?q=java+icon&hl>

<https://www.canva.com/>

เสนอ

รศ.ดร.จักรชัย โสอินทร์

จัดทำโดย

นางสาวปิยะพร กองจันดา 623020382-6 Section 5
นางสาววรรณวิษา ชุ่มอกัย 623020396-5 Section 5

นางสาวณิชากรณิ ลาท่า 623020959-7 Section 5
นางสาวปรีดาพรรณ รสนนภิบาล 623020962-8 Section 5