



# JUDO RUN

Information Technology  
Computer Science  
Khon Kaen University

## หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน เกมมีบทบาทสำคัญกับคนเราเป็นอย่างมาก คนส่วนมากมักเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจาก เข้าถึงได้ง่ายและสะดวกในการติดตั้งซึ่ง เกมเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนาน

และเกมเหล่านี้ยังสามารถเล่นได้สองคนโดยเล่น เพื่อแข่งกันชนะผู้เล่นจะสามารถเล่นเกมอื่นด้วย กันได้ส่วนใหญ่มักจะมีการเชื่อมต่อคนละเครื่องข่าย

ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงสนใจจะสร้างเกมส์จู่ได้ รับขึ้นมาโดยที่จะเป็นเกมส์ที่เล่นแข่งกันระหว่างผู้เล่นสองคนซึ่งเกมส์มีการเชื่อมต่อระหว่างเครื่องข่ายแบบ server และ client โดยการศึกษารูปแบบ การสร้างเกมส์เบื้องต้นเพื่อสร้างเกมส์นี้ขึ้นมา

## วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาการทำงานการเชื่อมต่อ เครื่องข่าย server client
- เพื่อศึกษาการเขียนโปรแกรม C# ผ่านการทำ เกมส์
- เพื่อศึกษาการสร้างเกม
- เพื่อที่จะสามารถนำไปต่อยอดใช้ในการทำงานใน ภายภาคหน้า

## ขอบเขตการศึกษา

- ศึกษาการทำงานของการเชื่อมต่อ เครื่องข่าย
- ศึกษาการสร้างและพัฒนาเกมให้ใช้งาน ได้ง่าย

## Interface



## เครื่องมือที่ใช้พัฒนา



## อ้างอิง

<http://www.daydev.com/developer/s11-game-development/2d-game-development/2d-platform-action-game-with-unity.html>

## สรุปผลการดำเนินงาน

- สามารถเชื่อมต่อเครื่องข่ายอย่างที่กำหนด
- สามารถใช้งานในระบบออฟไลน์ได้
- รู้วิธีการสร้างเกมส์เบื้องต้น

## สมาชิกกลุ่มที่ 21

1. 623020986-6 นายพีรวิชญ์ แสนคุณท้าว
2. 623020370-3 นายธนวัฒน์ วัฒนาสุชาติ
3. 623020964-4 นางสาววรรธน์ ราชสินธ์