



หมอลำ

เกมเล่นเครื่องดนตรี

หลักการและเหตุผล

เนื่องจากปัจจุบันนี้มีการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันทั้งในด้านการติดต่อสื่อสาร การดาวน์โหลดโปรแกรมต่างๆหรือแม้กระทั่งการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นที่นิยมมากในหมู่เด็กและเยาวชน คณะผู้จัดทำจึงได้เลือกพัฒนาและสร้างสรรค์เกมขึ้นมา นั่นคือเกมออนไลน์ที่สามารถเชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์สองเครื่องขึ้นไปโดยเชื่อมผ่านเว็บไซต์อินเทอร์เน็ตโดยทางคณะผู้จัดทำจะศึกษาพัฒนาต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเชื่อมต่อระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง
2. เพื่อศึกษาและพัฒนาการสร้างเกม
3. เพื่อศึกษาการส่งข้อมูลแบบ Client และ Server



วิธีการเล่น

ให้ผู้เล่น 2 คน เลือกเครื่องดนตรีชนิดใดชนิดหนึ่งและในขณะที่เล่นเครื่องดนตรี ผู้เล่นที่เล่นอีกคนที่เล่นจากเครื่องหนึ่งก็จะสามารถได้ยินเสียงเครื่องดนตรีชนิดนั้นด้วย

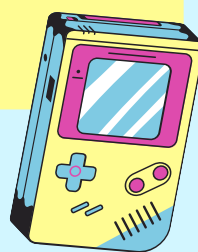
EX: นางสาวหุริรัตน์ เล่นกลอง และนายชาติบังสิ เล่นกีตาร์ นางสาวหุริรัตน์ก็จะได้ยินเสียงกีตาร์จากนายชาติบังสิ เป็นต้น

เครื่องมือที่ใช้



สรุปผลการดำเนินงาน

จากการเชื่อมต่อระหว่าง Server และ Client โดยเชื่อมต่อเครือข่ายเน็ตเวิร์คเดียวกัน และต้องอยู่ในวงแลนเดียวกัน ถึงจะสามารถเล่นได้



GROUP 11

สมาชิก

- น.ส.ชนิกา ไทยะวงษ์ รหัส 633020288-9
- นายวุฒิชัย ชันทะพล รหัส 633020328-3
- น.ส.ศุภิสรา พรพิพัฒน์ รหัส 633020331-4
- น.ส.วิภาดา นีวงษา รหัส 633020928-9

ชั้นปีที่ 2

Group11 sec.3

อาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ดร. จักรชัย โสอินทร์
วิชา 342222 เครือข่ายคอมพิวเตอร์ชั้นนำ
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์
ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

อ้างอิง

Mindphp.(ม.ป.ป.). Client/Server คืออะไรค้นหาเมื่อ 12 ตุลาคม 2564, จาก.<https://mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2052-client-server-คืออะไร.html>.

Mister Nay.(2017).โครงสร้างของHttp Request ค้นหาเมื่อ 12 ตุลาคม 2564, จาก.<https://medium.com/@rithikied/basic-http-request-part-1-4d5dbf62272>