

ชื่อโครงการ : Online Chess Game

รายวิชา 342222 INTRODUCTION TO COMPUTER NETWORKING
อาจารย์ประจำวิชา ดร. จักรชัย โสอินทร์



หลักการและเหตุผล

เกมเป็นกิจกรรมยามว่างหรือเพื่อผ่อนคลายสำหรับหลายคน โดยเฉพาะเกมหมากระดานเป็นเกมที่นิยมมาอย่างยาวนาน แต่ปัจจุบันได้รับความสนใจลดน้อยลงเนื่องจากต้องใช้ตัวหมากและกระดานที่ยากต่อการพกพา

จากความเป็นมาข้างต้นจึงเป็นที่มาของโครงการเรื่อง Online Chess Game เพื่อเชื่อมต่อกันระหว่างเครือข่ายของผู้เล่น และจัดทำเกมกระดานเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจอีกครั้ง

ขอบเขต

สามารถเชื่อมต่อระหว่างกันได้ 2 ผู้เล่นตามหลัก server และ client และตัวหมากเป็นรูปสัตว์ต่างๆ

โปรแกรมที่ใช้พัฒนา



Python



Pycharm



Pygame

สรุปผล

ใช้ภาษาPythonในการเขียนโค้ดพัฒนาเกมและใช้Pycharmในการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ที่ทำให้เกมสามารถเล่นได้แบบ2ผู้เล่น โดยจะเป็นการจำลองการเชื่อมต่อserverและclientของเกมแบบ 2 ผู้เล่นใน 1 หน้าจอ

อ้างอิง

<https://github.com/techwithtim/Online-Chess-Game>

Presentที่ 3 Group 6 Sec.2

633020280-5 นางสาวกมลชนก หงษ์พิพิธ

633020313-6 นางสาวพิชามล บุญศรี

633020326-7 นางสาววรรณกานต์ มโนมัย

633020924-7 นางสาวเพชรมณี ตีบपालะ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาเกมหมากระดานให้สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ และมีความน่าสนใจ
2. เสริมสร้างให้ผู้เล่นได้ฝึกการคิดอย่างเป็นลำดับในด้านการวางแผนและการวิเคราะห์
3. เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้เล่น

ฟังก์ชันการทำงาน

เชื่อมต่อ server และ client ของเกมแบบ 2 ผู้เล่นใน 1 หน้าจอ โดยใช้เลข ip address และ port

วิธีการใช้งาน

1. ใส่เลข ip address และ port เพื่อเชื่อมต่อ server และ client ของเกม
- 2.คลิก join
- 3.เดินหมากตามที่ต้องการ
- 4.เมื่อจบเกมจะแสดงหน้าจอแพ้-ชนะ

ตัวอย่างโปรแกรม

