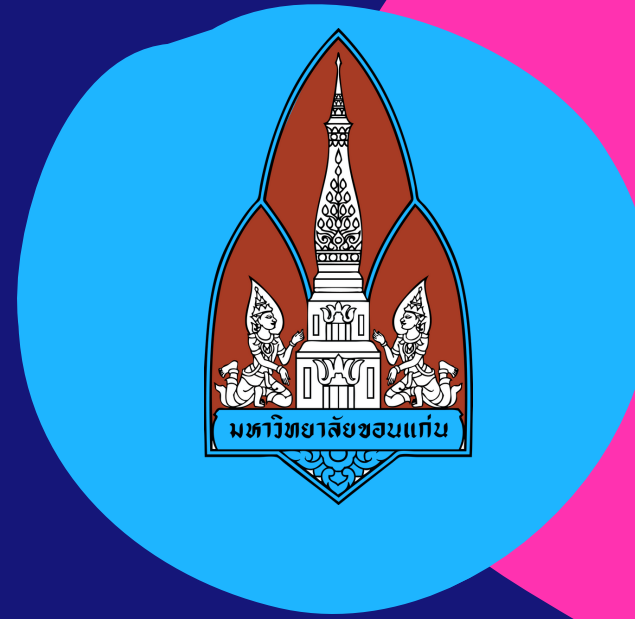


# Tank Battle



## หลักการและเหตุผล

เนื่องจากปัจจุบันเกมส์ได้มีบทบาทต่อชีวิตประจำวันมากขึ้นและยังเป็นส่วนหนึ่งในธุรกิจที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ผู้จัดทำได้เห็นความสำคัญและปัญหาในจุดนี้จึงได้คิดที่จะสร้างเกมส์ที่เล่นได้หลายคนที่ไม่ต้องเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แต่จะใช้การติดต่อกันระหว่าง IP

## หลักการทำงาน

1. เข้าโปรแกรม
2. ให้เครื่อง SERVER กดที่ HOST AND PLAY
3. ให้เครื่อง Client ใส่ IP Address ให้ตรง IP Address ของเครื่อง Server
4. ให้เครื่อง Client ตั้งชื่อผู้เล่นและเลือกสีของตัวรถถัง และกด Join เพื่อรอเครื่องอื่น ๆ
5. เริ่มเกมส์

## เครื่องมือ

1. โน้ตบุ๊ค 2 เครื่อง
2. สาย LAN

## วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาการเชื่อมต่อเครือข่ายระหว่างคอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง
- เพื่อศึกษาและพัฒนาการจัดทำเกมส์ด้วย Visual studio
- เพื่อศึกษาและพัฒนาการจัดทำเกมส์ด้วย Unity

## ขอบเขตการศึกษา

- ทดสอบการเชื่อมต่อเครือข่ายระหว่างคอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง โดยการใช้ IP Address ในการเล่นเกมส์

## รายละเอียดผู้จัดทำ

342 222 INTRODUCTION TO COMPUTER NETWORKING  
G.37 Sec.2

อาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ดร.จักรชัย โสอินทร์  
ผู้จัดทำ

1. 633020285-5 นายกิตติศักดิ์ สุริยวงศ์
2. 633020314-4 นายพิพัฒน์พล พรเสนา
3. 633020324-1 นายสิทธิ์พล สายเสมา

