

CATCH FISH

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันมีเกมเกิดขึ้นหลากหลาย โดยมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างออกไป คณะผู้จัดทำจึงเลือกพัฒนาเกมที่ทำให้ความสนุกสนาน คลายเครียดและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยการเล่นด้วยกันได้พร้อมกัน

วัตถุประสงค์

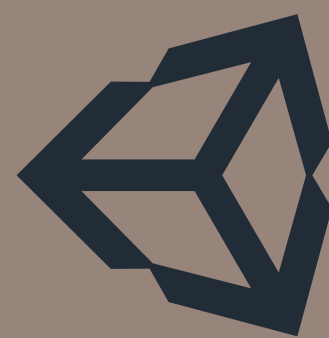
เพื่อศึกษาและพัฒนาการจัดทำเกมส์ด้วย Unity โดยใช้ภาษา C#

เพื่อศึกษาการเขียนโปรแกรมในตัวของ Unity และ Visual studio code

ตัวอย่างหน้า



ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา



วิธีการเล่น

A,D

ขยับซ้ายขวา

SPACE
BAR

เหยียดเบ็ด,
ดึงเบ็ดกลับ

GROUP 5

นายไววิทย์ เหล่านิยมไทย 633020279-0 Sec.3
นายธีรพงศ์ สังกะ 633020298-6 Sec.3
นางสาวอรอินทร์ ฝ่องแผ้ว 633020338-0 Sec.3
นาย พิรภานต์ กวภูตานนท์ 633020316-0 Sec.3