



# Cat N Dev

Group 16

— プログラマーと猫 —

SC362003 INTRODUCTION TO COMPUTER NETWORKING

อาจารย์ประจำวิชา รศ.ดร.จักรชัย ไสอินทร์

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจ
2. เพื่อทำเกมวิ่งแข่งขัน
3. เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้เล่น
4. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ให้ผู้เล่นมีเป้าหมายที่จะเอาชนะเพื่อน

## ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา

- Unity
- visual studio code
- mirror assets



## สมาชิกกลุ่ม

- 380-2 นายธีระวุฒิ สังขะกาโร
- 364-0 นายไชยพศ ภัทภูมินทร์
- 384-4 นางสาว นัฐชา บุญธิมา
- 391-7 นางสาวปณิตตา ศากยโรจน์
- 101-7 นายคมเข้ม คำเกษ
- 381-0 นายนรเสฏฐ์ ศรีรัตนตา

## ขอบเขตระบบ

สามารถเชื่อมต่อระหว่างกันได้ 2 ผู้เล่น  
ตามหลัก Server และ Client  
ตัวเกมสามารถเล่นได้จริง มีความสนุก  
เกิดการแข่งขัน

## ฟังก์ชันการทำงาน

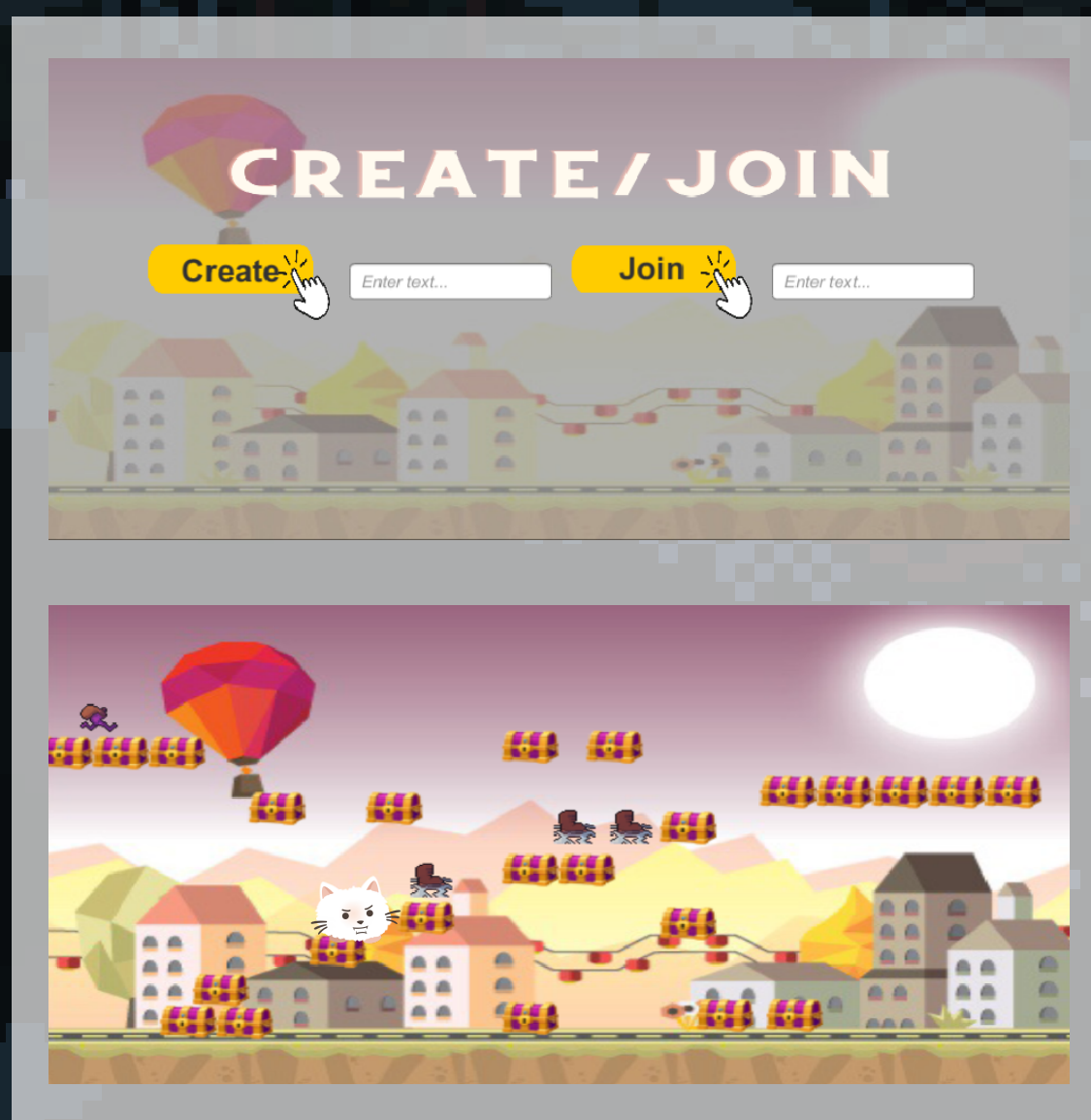
1. เริ่มเกม
2. เลือกสร้างserver (สำหรับโฮสต์)
3. เลือก Client ใส่ IP sever (สำหรับผู้เล่นคนอื่น)
4. ตัวละครเกมส์ สามารถวิ่ง กระโดด  
ข้ามสิ่งกีดขวาง เก็บไอเท็ม
5. จบการแข่งขัน
6. ออกจากเกมส์

## หลักการและเหตุผล

การเล่นเกมนั้นเป็นการทำกิจกรรม  
ยามว่าง และอีกทั้งยังเป็นกิจกรรม  
เพื่อผ่อนคลายสำหรับหลายๆคน  
เพราะในปัจจุบันการเล่นเกมนั้นเป็นที่  
นิยมกันอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเกม  
ออฟไลน์และเกมออนไลน์ที่สามารถ  
เชื่อมผู้เล่นหลายๆคนเข้าด้วยกัน  
ทำให้เกมน่าเล่นมากยิ่งขึ้น

## วิธีการเล่น

ผู้เล่นที่เล่นเกมนี้ จะต้องวิ่ง  
แข่งกัน ให้ไปถึงเส้นชัย เพื่อ  
เป็นผู้ชนะ ระหว่างทางจะต้อง  
กระโดดข้ามอุปสรรค ถ้าข้าม  
อุปสรรคไม่ผ่าน จะทำให้ผู้เล่น  
เสียเลือด



สรุป

เกมส์นี้เป็นเกมส์ฝึกไหวพริบ  
มีความสนุก และมีทักษะแข่งขัน