

GAME Glowing pong

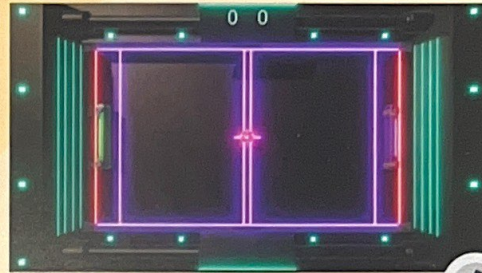
Group19 SC362003

Introduction to Computer Networking



หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของเราในหลายหลายด้านทั้งด้านการงานด้านการศึกษาและสื่อบันเทิงต่างๆ และเกมนั้นเป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่ทำให้นักเล่นเกมทั้งหลายให้ความสนใจเป็นอย่างมากซึ่งคณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะสร้างและพัฒนาเกมที่สามารถเล่นด้วยกันได้ เพื่อความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น



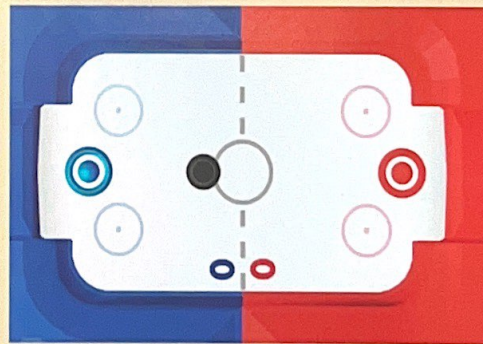
วิธีการเล่น

1. กด **spacebar** เพื่อเริ่มเล่น
2. ควบคุม **racket** ด้วยปุ่ม **Up down** และ **ws**
3. เมื่อลูกบอลโดน **racket** ลูกบอลจะเร็วขึ้น
4. เมื่อฝั่งผู้เล่นฝั่งไหนรับไม่ได้อีกฝั่งจะได้คะแนน



วัตถุประสงค์

1. เพื่อที่จะเป็นให้ผู้ที่สนใจได้พัฒนากทักษะในการแก้ปัญหาต่างๆ
2. เพื่อเป็นฐานข้อมูลให้กับผู้พัฒนาคนอื่นๆที่สนใจพัฒนาเกมได้ศึกษาต่อไป
3. เพื่อการศึกษาการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายคอมพิวเตอร์
4. เพื่อคลายเครียดและความบันเทิงในยามว่าง
5. เพื่อความสนุกสนานและสร้างความสัมพันธ์แก่ฝ่ายตรงข้าม



ต้นแบบมาจาก game hokgy ของ 2player



เครื่องมือที่ใช้



C#



UNITY



PHOTON

แบบเดิม

- เล่นได้ 2 คน แต่เล่นได้ในเครื่องเดียว
- ไม่มีดนตรีประกอบ
- ไม่มีฟังก์ชันในการเล่นเพิ่มเติม

สิ่งที่เราจะทำเพิ่ม

- สามารถเล่นได้ 2 คนแบบคนละเครื่อง
- มีดนตรีประกอบเพื่อความเพลิดเพลิน
- มีฟังก์ชันเสริมอื่นๆเพื่อความสนุกเพิ่มขึ้น

สมาชิก

- 643020372-1 ณิชภัทร ศิริบุตร sec.3
643021097-2 ภัญญริชต์ เนตะเทศ sec.3
643021098-0 ภัญฐิมา เจริญ sec.3
643021123-7 อริษา ชิวะลักษณา ลิขิต sec.3
643020417-5 ศุจิกรณ ฝาสา sec.3
643020558-7 ภัญญภัก อนุสรรมย์ sec.5

อาจารย์ที่ปรึกษา

รศ.ดร. จักรชัย ไสอินทร์
ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์การคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น