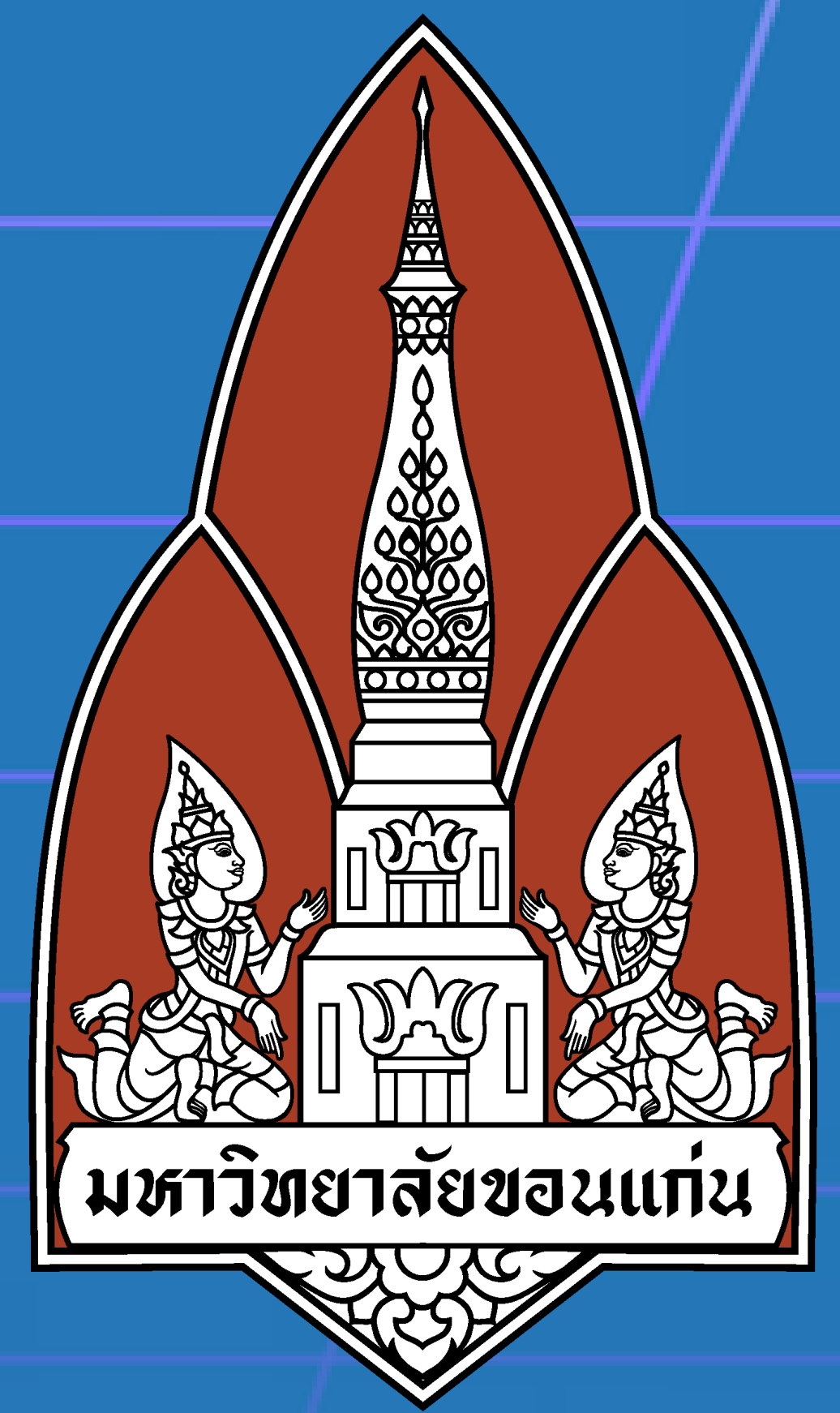


PING PONG



SC362006 INTRODUCTION TO COMPUTER NETWORKING

อาจารย์ประจำวิชา ศ. ดร.จักรชัย โสอินทร์

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของเรา ในหลายด้านการศึกษาและเกมนี้เป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกม ทั้งหลายให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง ทางคณะผู้จัดทำให้นักเล่นเกม ทั้งหลายให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่งคณะผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะสร้าง และพัฒนาเกมที่สามารถเล่นด้วยกันได้ เพื่อความสนุกสนานมากขึ้น

วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ของการสร้างเกมที่สามารถเล่นด้วยกันได้ เพื่อความสนุกสนานมากขึ้น มีดังนี้

- เพื่อให้ผู้เล่นสามารถสนุกสนานกับเกมได้มากขึ้น
- เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมต่อกับเพื่อนและครอบครัวได้
- เพื่อให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันกับผู้เล่นอื่นได้

เกมที่สามารถเล่นด้วยกันได้ เพื่อความสนุกสนานมากขึ้น นั้นควรมีคุณสมบัติดังนี้

- เล่นง่าย แต่ท้าทาย
- มีหลายโหมดให้เลือกเล่น
- รองรับผู้เล่นหลายคน



ขอบเขตการศึกษา

สามารถเชื่อมต่อระหว่างกันได้ 2 ผู้เล่น
ระหว่าง SERVER และ CLIENT

ผู้จัดทำ

653380033-7 นายศตวรรษ ไชยปัญญา
653380040-0 นางสาวเสาวลักษณ์ เปரியบดีสุด
653380312-3 นายศุภวิชญ์ พิมพ์ผม
653380309-2 นายวรปรัชญ์ ฝ่ายปาน
653380179-9 นายณัฐชัย ชัยอั้ง

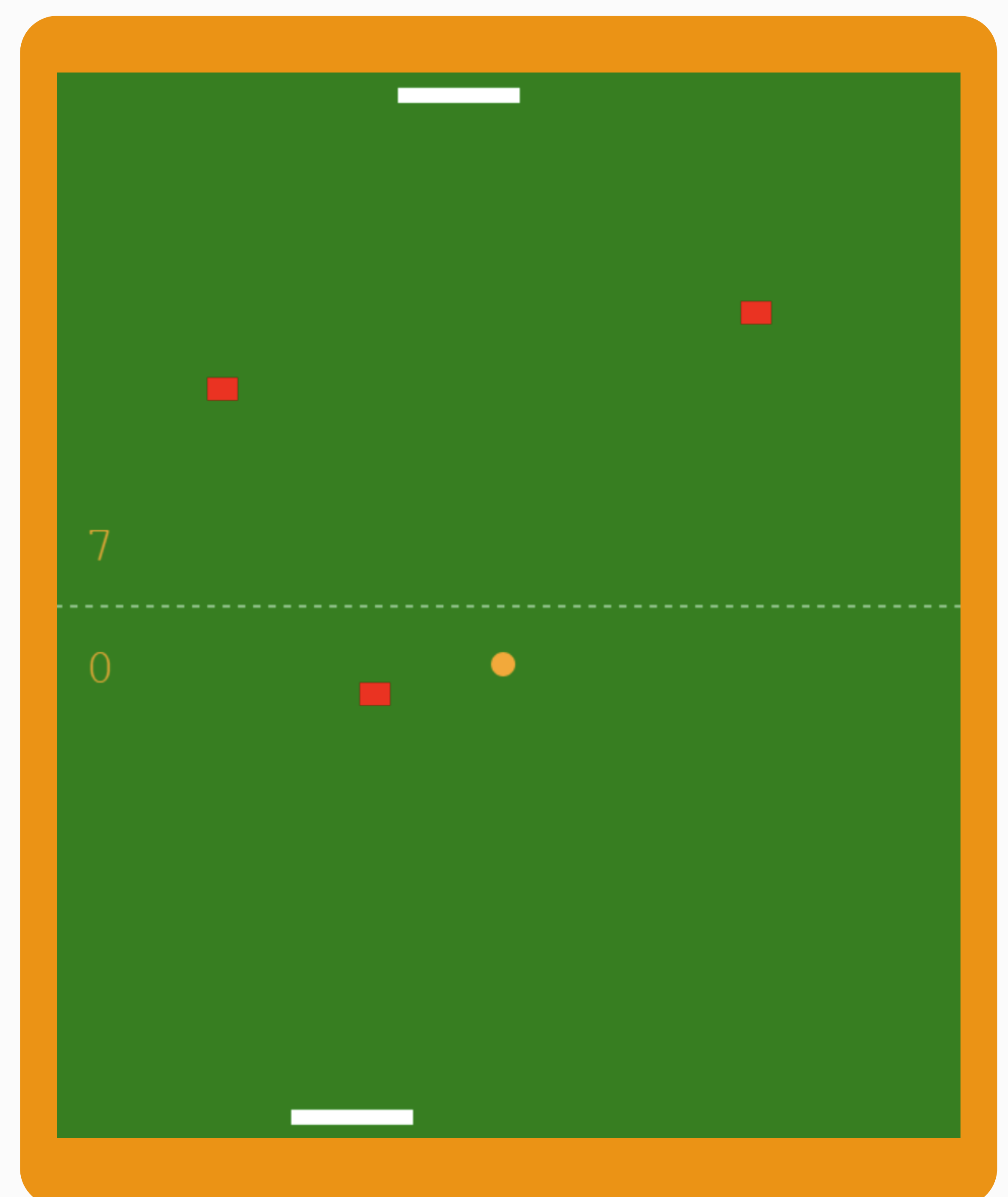
GROUP I5 SECTION 4

ซอฟต์แวร์ที่ใช้พัฒนา

-VSCODE
-YOUTUBE
-JAVA SCRIPT



วิธีการใช้เล่น



ใช้เมาส์ เพื่อเคลื่อนที่ ของบอดฝั่งของ ตนเอง
เพื่อ ป้องกันลูกปิงปองเข้าฝั่งของตัวเอง และมีสิ่ง กีดขวาง
วางไว้ ในแต่ ละ จุด และกด F5 เพื่อเป็นการหยุด และ RESET
ตัวเกม
เล่นได้เรื่อยๆ จนกว่าจะพอ ใจ