

IT RACING KART

START

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการพัฒนาเกมแข่งรถด้วยภาษา LUA พัฒนาระบบการเล่นให้สมบูรณ์ ทดสอบ ปรับปรุง และอัปเดตเกมอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มความสุขให้ผู้เล่น

การดำเนินงาน

เมื่อผู้เล่นเข้าสู่เกม ให้กด E เพื่อสร้างรถของตนเอง จากนั้นสามารถบังคับรถได้ดังนี้:

- เดินหน้า: W
- เลี้ยวซ้าย: A
- เลี้ยวขวา: D
- ถอยหลัง: S
- เพิ่มความเร็วด้วยไนโตร: LEFT SHIFT
- เบรก: SPACEBAR
- เปลี่ยนมุมมองการขับ: C
- ออกจากรถ: E

ระหว่างการขับขี่ หากผู้เล่นขับรถชนกับไอเทมสุ่มตามเส้นทาง จะได้รับไอเทมนั้นทันที และสามารถกด F เพื่อใช้งานไอเทมได้ ผู้เล่นที่ขับถึงเส้นชัยเป็นคนแรกจะถือเป็นผู้ชนะในรอบนั้น

ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาและพัฒนาเกมแข่งรถบนแพลตฟอร์ม ROBLOX โดยใช้ภาษา LUA ครอบคลุมการออกแบบสนาม ระบบควบคุมรถ ระบบไอเทมสุ่ม ไนโตร การให้คะแนน และการทดสอบปรับปรุงประสิทธิภาพของเกม เพื่อให้พร้อมสำหรับการเผยแพร่และให้ผู้เล่นทั่วไปเข้าเล่นได้

หลักการและเหตุผล

เนื่องจากเกมเป็นสื่อบันเทิงและการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยม แพลตฟอร์ม ROBLOX ช่วยให้สามารถพัฒนาเกมด้วยภาษา LUA ได้ง่าย โครงการ IT RACING KART จึงจัดทำขึ้นเพื่อฝึกทักษะการเขียนสคริปต์ ออกแบบระบบเกม และสร้างผลงานที่เผยแพร่ให้ผู้เล่นได้สนุกและเรียนรู้ร่วมกัน

สรุปผลการดำเนินงาน

เกมแข่งรถแบบนี้ช่วยฝึก การควบคุม การตัดสินใจ การคิดเชิงตรรกะ และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบระบบเกม อีกทั้งยังเป็นเกมที่ เข้าใจง่าย เล่นสนุก และเหมาะสำหรับพัฒนาทักษะด้านการเขียนโปรแกรมใน ROBLOX STUDIO ด้วยภาษา LUA

สมาชิก

นาย ธีรภัทร เสริมศรี 673380220-0
นาย ณัฐวัฒน์ อินทร์สน 673380216-1
นายรัฐภูมิทร์ เทียงกระโทก 673380240-4
นางสาวอภิสกร สารถ้อย 673380508-8
นางสาวญาณิศา ภูนาสูง 673380211-1
นายยศกร สุนทรพันธุ์ 673380238-1

อุปกรณ์ที่พัฒนา



ROBLOX STUDIO

เอกสารอ้างอิง

[HTTPS://YOUTU.BE/QK_NQOD9MZGM?si=S-QOVES7CKTAMSL](https://youtu.be/QK_NQOD9MZGM?si=S-QOVES7CKTAMSL)

รายวิชา SC362003 INTRODUCTION TO COMPUTEER NETWORKING
เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขั้นแนะนำ
อาจารย์ผู้สอน ศ.ดร.จักรชัย โสอินทร์