

พืชพร อยู่ฉิม 673380018-5
 อัญรินทร์ นิธิไพฑูรย์ 673380023-2
 จักรพงษ์ ทองทิพย์ 673380206-4
 กฤตกร โกลเลียง 673380202-2
 อติศักดิ์ ทาตระกูล 673380251-9

1. พัฒนาต้นแบบ (Prototype) ของ User Interface สำหรับเกมแข่งรถ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงเมนูหลักและระบบต่าง ๆ ได้ง่าย
2. กำหนด ระบบควบคุมรถ และ กฎกติกา ของเกม อย่างชัดเจน
3. ออกแบบ เส้นทางสนามแข่ง พร้อม สิ่งกีดขวาง ที่เพิ่มความท้าทาย
4. พัฒนาระบบ เล่นหลายคน ทั้งแบบ LAN และ Online โดยใช้ Mirror Network Framework
5. ปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพการส่งข้อมูล ระหว่างผู้เล่น เพื่อลดความหน่วง (Latency) และปัญหา Lag

ในปัจจุบัน เครือข่ายคอมพิวเตอร์มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนข้อมูลแบบ Real-time ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารออนไลน์ การสตรีมมิ่ง หรือการเล่นเกมนแบบผู้เล่นหลายคน (Multiplayer) ซึ่งระบบเหล่านี้ล้วนต้องอาศัยการรับส่งข้อมูลที่ต้องรวดเร็ว และมีการซิงโครไนซ์ที่แม่นยำ เพื่อให้ผู้ใช้งานได้รับประสบการณ์ที่ราบรื่น

การเล่นแบบ Multiplayer โดยเฉพาะเกมแข่งรถ เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการนำเทคนิคเครือข่ายมาประยุกต์ใช้ เพราะต้องมีการอัปเดตสถานะของผู้เล่น เช่น ตำแหน่งรถ ความเร็ว การเลี้ยว การชน การหลบสิ่งกีดขวาง และผลการแข่งขัน อย่างต่อเนื่อง หากการส่งข้อมูลเกิดความล่าช้า (Latency) หรือสูญหาย (Packet Loss) จะส่งผลต่อความถูกต้องของผลการแข่งขันและประสบการณ์ของผู้เล่นโดยตรง

ออกแบบ Prototype User Interface ของเกม กำหนดระบบเกม เช่น การควบคุม, กฎกติกา, เส้นทางสนามแข่ง, สิ่งกีดขวาง ระบบเล่นหลายคนด้วย LAN, INTERNET โดยใช้ Mirror เป็น Network Framework แก้ไขและปรับปรุงประสิทธิภาพการส่งข้อมูล

