



MEOWOPOLY



วัตถุประสงค์

พัฒนาเกมเศรษฐกิจที่สามารถเชื่อมต่อผู้เล่น 4 เครื่องผ่าน TCP/IP
ออกแบบระบบ Server-Client เพื่อจัดการลำดับการเล่นและการสื่อสารข้อมูล
พัฒนา UI ให้ผู้เล่นเห็นกระดานและสถานะของทุกคนแบบเรียลไทม์



หลักการและเหตุผล

1. เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมเศรษฐกิจออนไลน์พร้อมกันจากหลายเครื่องแบบ real-time
2. ทดสอบและฝึกการจัดการ latency, packet loss, และการซิงโครไนซ์สถานะเกม
3. เป็นโปรเจกต์ตัวอย่างที่รวมทั้งการออกแบบเครือข่ายและการพัฒนาแอปพลิเคชัน



ฟังก์ชันการทำงาน

- ระบบเครือข่าย: รับ—ส่งข้อมูลเกมแบบเรียลไทม์ผ่าน TCP
- การจัดการเทิร์น: ตรวจสอบว่าผู้เล่นที่กำลังเล่นอยู่เป็นใคร, สลับเทิร์นอัตโนมัติ
- ทอยลูกเต๋าและการเคลื่อนที่: ใช้ตัวเลขสุ่มและคำนวณตำแหน่งบนกระดาน
- ซื้อ/ขาย/อัปเกรด: ระบบคำนวณเงินอัตโนมัติ
- การ์ดสุ่มดวง: เพิ่มความท้าทาย เช่น “กลับไปจุดเริ่มต้น” หรือ “เดินไปอีก 2 ก้าว”
- ระบบ Mission หรือ เช่น เมื่อสะสมบ้านครบ 4 หลัง จะสามารถจบเกมโดยชนะได้

เครื่องมือที่ใช้พัฒนา



GODOT
Game engine

อ้างอิง

<https://www.python.org/>

<https://godotengine.org/>

<https://stock.adobe.com/th>



ตัวอย่างงาน

