



THE HEIST!

วัตถุประสงค์

- ประยุกต์ใช้ **Node.js** และ **Socket.IO** เพื่อสื่อสารแบบ **Real-time**
- พัฒนาเกม **Multiplayer** บนเว็บ ให้ผู้เล่นทำภารกิจร่วมกัน
- ศึกษา โครงสร้าง **Client-Server** และการจัดการข้อมูลผู้เล่น
- เชื่อมโยง เครือข่ายกับการออกแบบเกมเชิงโต้ตอบ
- เสริมทักษะ ทีมเวิร์ก และการแก้ปัญหาระบบเชื่อมต่อหลายฝั่ง

ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาการเชื่อมต่อและการสื่อสารข้อมูลระหว่างผู้เล่นหลายคน (**Multiplayer**) ผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ โดยใช้ **Node.js** และ **Socket.IO** เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมต่อและเล่นเกมร่วมกันได้แบบ เรียลไทม์ (**Real-time**)

วิธีการเล่น

- สร้างหรือเข้าร่วมห้อง
 - ผู้เล่น **1** คนเป็น **Host** กด **Create Room**
 - คนอื่นเข้าด้วยโค้ดห้อง (**Join Room**)
- กดพร้อม (**Ready**)
 - เมื่อผู้เล่นครบ ให้ทุกคนกด **"Ready"** เพื่อเริ่มเกม
- เริ่มเกม (**Start Game**)
 - เจ้าของห้องกด **Start** → เข้าสู่ฉากพิพาทกันที่ยามค่ำคืน
- ระบบสลับบทบาท
 - 🧑 **Visitor** (ฝ่ายดี)
 - 🦊 **Thief** (ฝ่ายไม่ดี)
 - ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นหัวขโมยนอกจากเจ้าตัวเอง
- ทำภารกิจตามบทบาท
 - **Visitor:** คุ้มครองรักษาความปลอดภัย
 - **Thief:** ขโมยของมีค่า **3** ชิ้นโดยไม่ถูกจับ
 - ทุกคนสามารถ พิมพ์แชทคุยแบบ **Real-time**
- จบเกม (**End Game**)
 - ฝ่ายดีชนะ: ✅ ถ้าคุ้มครองครบ
 - ฝ่ายโจรชนะ: 🦊 ถ้าขโมยของครบ **3** ชิ้น
 - ระบบแสดงผลอัตโนมัติและรีเซ็ตเกมได้

หลักการและเหตุผล

ระบบ **Real-time Communication** มีบทบาทสำคัญในยุคปัจจุบัน เช่น เกมออนไลน์หรือแพลตฟอร์มแชท โครงการนี้จึงพัฒนาเกม **The Heist** เพื่อจำลองการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เล่นหลายคนผ่านโครงสร้าง **Client-Server** แบบเรียลไทม์ช่วยให้เข้าใจการทำงานของเครือข่ายผ่านการเล่นเกมที่สนุกและโต้ตอบได้จริง

โปรแกรมที่ใช้



socket.io

Firebase



Render



ChatGPT

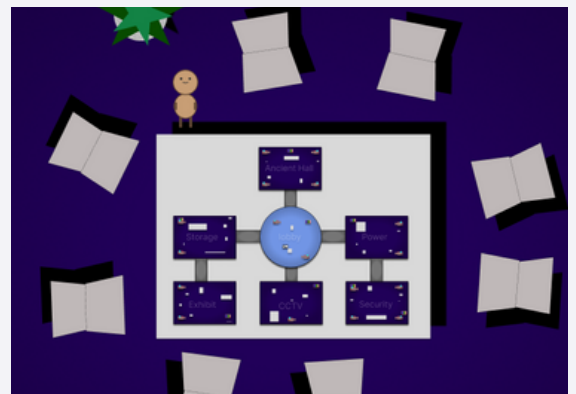
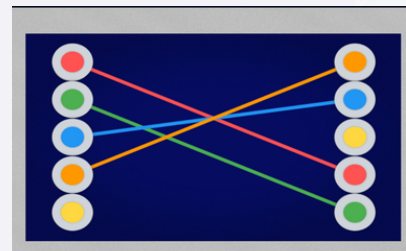


pillow



GitHub

ตัวอย่างเกม



คณะผู้จัดทำ

673380149-0 ชัตติยาภรณ์ สร้อยสังวาลย์

673380175-9 พิจิตตรา อัครเรืองชัย

673380188-0 ศรายุทธ ไขคำ

673380489-6 ศิริวัฒน์ นัศิริลาภ