

PROJECT C PROGRAMMING

X O GAME
NUMBER PUZZLE
QUICK CALCULATOR

ที่มาและความสำคัญ

เนื่องจากเกมในปัจจุบัน ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของบางคน ในปัจจุบันไม่ได้ตามที่ต้องการได้ และเกมในปัจจุบันมีความรุนแรงมาก โดยกาที่จะสามารถเล่นได้ ต้องใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่น ผู้จัดทำจึงมีความต้องการให้ผู้เล่นได้ มีความสุขในการเล่นเกมที่สร้างขึ้น และสามารถช่วยฝึกฝนการใช้สมองได้เล็กน้อย แต่สามารถช่วยให้เกิดความสนุกสนานได้



ตัวอย่าง

```
void numberpuzzle()
{
    for(;;)
    {
        printf("SCORE player 1 %d : %d player 2\n",p1,p2);
        char a;
        int randomNUM;
        int guess,we;
        int count = 1;
        srand(time(NULL));
        randomNUM = 1 + rand() % 100;
        printf("Random 1-100\n");
        do
        {
            if(count%2==0)printf("Player 2\n");
            else printf("Player 1\n");
            printf("%d : ", count);
            scanf("%d",&guess);
            if(guess==0)
            {
                system("CLS");
                menu();
            }
            else if(guess > randomNUM)
                printf("The Number Is Lower Than %d \n",guess);
            else if(guess < randomNUM)
                printf("The Number Is Higher Than %d \n",guess);
            count++;
        }
        while(randomNUM !=guess);
        printf("\n\n---The Number %d is correct number in random---\n\n",guess);
        printf("\n");
        printf("t---You guess is %d count---\n",count-1);
        if((count-1)%2==0)
        {
            printf("Player 2 win\n\n");
            p2++;
        }
        else
        {
            printf("Player 1 win\n\n");
            p1++;
        }
        system("PAUSE");
        printf("\n\n press R to continue\n");
        if(getche()=='R')
            continue;
    }
}
```

ประโยชน์ของโครงการ

- 1. สามารถฝึก ความสามารถมองเห็นในด้านต่างๆ
- 2. สามารถเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อคลายเครียดจากการเรียน
- 3. ได้ฝึกการคิดเลขเร็วอย่างง่าย

วัตถุประสงค์

- 1. เพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดเลขเร็วอย่างง่าย
- 2. เพื่อความสนุกสนาน คลายเครียดของผู้เล่น

คำอธิบายโปรแกรม

- เกมที่ 1 เป็นเกม X O ที่ผู้เล่นต้องทำให้ตัวอักษร X และ O เรียงกันให้ได้ 3
- เกมที่ 2 เป็นเกมที่ผู้เล่นทั้งสองคนต้องแข่งกันคาดตัวเลขที่โปรแกรมสุ่มมาให้ ให้ถูกต้อง
- เกมที่ 3 ผู้เล่นต้องแข่งกันบวกเลขที่โปรแกรมได้สุ่มมาให้ให้ถูกต้อง

สมาชิกในกลุ่ม

นายภฤติธิ์ อุดมฤทธิ์ เลขที่ 1
นายวรเมธ ลิทธิพรธมา เลขที่ 13
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5

อ้างอิง

<http://cpe-programming.blogspot.com/2012/09/1-10.html?m=1>
<http://cpe-programming.blogspot.com/2012/10/xo.html>

