



# Rhythm Game



## ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันได้ก้าวกระโดดไปอย่างมากมาย สามารถให้ความบันเทิงหลากหลายรูปแบบ หนึ่งในนั้นคือ การเล่นเกม

มีเกมส์หลากหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นเกมส์แนวโมบา เกมส์แนวอาเขต แต่เกมส์ที่ผู้จัดทำเล็งเห็นว่ามีความน่าสนใจคือ เกมส์ฝึกสมาธิ จึงกลายมาเป็น Rhythm game ที่จะช่วยฝึกสมาธิในการจดจ่อต่อตัวโน้ตหลากหลายรูปแบบและจังหวะเพลงที่จะทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลินกับการเล่นเกมอย่างมีความสุข

## วัตถุประสงค์

ฝึกการเขียนภาษาและนำไปพัฒนาเป็นโปรแกรมอื่นๆต่อไป

## คำอธิบายโปรแกรม

ผู้เล่นจะต้องเลือกระดับความยากง่ายของเกมส์และเพลงที่ต้องการจะเล่นหลังจากนั้นจะเป็นตัวเกมส์ที่มีโน้ตตกลงมา ซึ่งต้องกดตามโน้ตตัวนั้นเพื่อที่จะได้คะแนนจนกว่าจะจบเพลง และจะมีสรุประดับคะแนนซึ่งจะวัดว่าผู้เล่นมีความสามารถระดับไหน

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ฝึกสมาธิของผู้เล่น
- ทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลินกับจังหวะเสียงเพลง



```

511
512 void main_game()
513 {
514
515     draw_first_scn();
516     int note_index = 0;
517     clock_t time_base = clock(), ini_scr_update = clock();
518     //func_play_sound
519     game_prop();
520     //game loop
521     hideCursor();
522     while(1)
523     {
524         if (played_note_count == note_count && played_note_count != 0) {
525             delay(3000);
526             finish_screen();
527             break;
528         }
529         //update scr
530         if (clock() - ini_scr_update >= REFRESH_RATE)
531         {
532             ini_scr_update = clock();
533             update_position();
534             draw_scn();
535         }
536         //if keyboard hit
537         if (kbhit())
538         {
539             if (check_note_hit(note_to_hit_index))

```

## ผู้จัดทำ

1. นายศักดิ์รัช สิงห์เสนา ม.4/1 604306
2. นางสาวนภวฤณ สุภธีระ ม.4/1 594308