ข้อเสนอโครงการ

การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย

ชื่อโครงการ

(ภาษาไทย) : เกมส์ไอศกรีม ไฮเทค

(ภาษาอังกฤษ) : Hi-Tech Ice-cream game

ประเภทโปรแกรมที่เสนอ : เกมส์เพื่อความบันเทิง

ทีมพัฒนา

หัวหน้าโครงการ

1. ชื่อ-นามสกุล นางสาวมีนา คงยา

   วัน/เดือน/ปีเกิด 11 มีนาคม 2531 ระดับการศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่2

   สถานศึกษา โรงเรียนไทยอโยธยาบริหารธุรกิจ

   ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 8/79 ม.14 ต.คลองหนึ่ง อ. คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120

   สถานที่ติดต่อ 8/79 ม.14 ต.คลองหนึ่ง อ. คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120

   โทรศัพท์ 0-3533-6335 ต่อ 124 มือถือ 089-1663125 โทรสาร 0-3521-3942

   E-mail: f_mena5007072@sanook.com

   ลงชื่อ.....

   (นางสาวมีนา คงยา)

ผู้ร่วมโครงการ

2. ชื่อ-นามสกุล นางสาวนิชารัศมิ์ เหลืองวิวาย

   วัน/เดือน/ปีเกิด 1 สิงหาคม 2530 ระดับการศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่2

   สถานศึกษา โรงเรียนไทยอโยธยาบริหารธุรกิจ

   ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 43 ม.4 ต.ท่าตอ อ.มหาราช จ.พระนครศรีอยุธยา 13150

   สถานที่ติดต่อ43 ม.4 ต.ท่าตอ อ.มหาราช จ.อยุธยา 13150

   โทรศัพท์ 0-3533-6335 ต่อ 124 มือถือ 080-6677717 โทรสาร 0-3521-3942

   E-mail: ple_nicha11@sanook.com

   ลงชื่อ.....

   (นางสาวนิชารัศมิ์ เหลืองวิวาย)

ผู้ร่วมโครงการ

3. ชื่อ-นามสกุล นางสาวกุลธิดา ไวยมาลา

วัน/เดือน/ปีเกิด 21 กันยายน 2531 ระดับการศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่2

สถานศึกษา โรงเรียนไทยอโยธยาบริหารธุรกิจ

ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 710/177 ม.บ้านทรัพย์จรัญ จรัญ35 แขวงคลองชักพระ เขตตลิ่งชัน กทม.10170

สถานที่ติดต่อ 43/1 ม.2 ต.บ้านโพ อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา 10130

โทรศัพท์ 0-3533-6335 ต่อ 124 มือถือ 086-7510616 โทรสาร 0-3521-3942

E-mail: Bowking_219@sanook.com

ลงชื่อ.....

(นางสาวกุลธิดา ไวยมาลา)

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

4. ชื่อ-นามสกุล นางสาวมานิตา ตระกูลแสนศิริ

สังกัด/สถาบัน โรงเรียนไทยอโยธยาบริหารธุรกิจ

ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 309 ม.6 ต.ทะเลชุบศร อ.เมือง จ.ลพบุรี 15000

สถานที่ติดต่อ 91/1 ต.ธนู อ.อุทัย จ.พระนครศรีอยุธยา 13000

โทรศัพท์ 0-3533-6335 ต่อ 124 มือถือ 086-8115208 โทรสาร 0-3521-3942

E-mail: Mono2bunri@hotmail.com

ลงชื่อ.....

(นางสาวมานิตา ตระกูลแสนศิริ)

1. สาระสำคัญของโครงการ

ในโลกยุคปัจจุบันนี้มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยและก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ ออกมาใช้จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างเกมส์ มีการนำเทคนิคต่าง ๆ เข้ามาช่วย พัฒนาคุณภาพ ปรับเปลี่ยนรูปแบบของเกมส์ให้มีความทันสมัยน่าสนใจมีกลยุทธ์ในการสร้างเกมส์ เพื่อดึงดูดความต้องการของเยาวชนให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเกมส์ ในปัจจุบันเยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมส์กันเป็นจำนวนมาก ทำให้มีการแข่งขันกัน ในการสร้างเกมส์ใหม่ ๆ ออกมามากมาย มีทั้งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แต่บางเกมส์ก็มีความรุนแรง จึงไม่เหมาะสำหรับเยาวชน

พวกเราจึงสร้างเกมส์นี้ขึ้นมาเพื่อที่จะให้เยาวชนได้ใช้จินตนาการในความต้องการสิ่งที่ตนเองอยากจะทำในความคิดที่สร้างสรรค์

2. บทคัดย่อ

ในปัจจุบันนี้มีเกมส์ออนไลน์มากมายที่ให้คุณประโยชน์และโทษในส่วนของประโยชน์จะให้ความผ่อนคลายแก่ผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นได้พักผ่อน ส่วนของโทษนั้นในบางเกมส์อาจจะทำให้ผู้เล่นเครียด และอาจทำตามได้ อย่างเช่น เกมส์ขโมยรถในเกมส์ออนไลน์ ฆาตกรรม คิดอยากจะทำตามเนื่องจากเห็นว่าการฆ่าคนมันทำได้ง่ายมาก

แต่ในเกมส์ที่ได้จัดทำขึ้นนั้นเป็นเกมส์ที่ให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการ ได้คิดในสิ่งที่สร้างสรรค์ และนำออกมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ อย่างเช่นการคิดในการเป็นเจ้าของกิจการตัวเอง บริหารอย่างไรถึงจะประสบความสำเร็จ

3. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันนี้มีเกมส์มากมายที่ออกมาให้ผู้เล่นได้เล่น แต่เกมส์ส่วนมากไม่ค่อยมีสาระทางด้านการเรียนรู้ ผู้จัดทำจึงได้จัดทำเกมส์ไอศกรีมไฮเทคเปิดให้เล่นโดยทั่วไปสามารถเล่นได้ทุกวัยไม่มีความเสี่ยงอันตรายใด ๆ เป็นเกมส์ที่ใช้จินตนาการที่เด็ก ๆ อยากกินไอศกรีมอยากได้อย่างที่ใจต้องการเราสั่งได้ในตู้ไอศกรีม เกมส์ตู้ไอศกรีมนั้นออกแบบเพื่อกลุ่มผู้เล่นให้เล่นและเรียนรู้ได้ถึงการคำนวณ การกำหนดเงื่อนไข

4. วัตถุประสงค์

- เพื่อเป็นการเสริมสร้างการใช้จินตนาการ
- เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้

5. ปัญหาหรือประโยชน์ที่เป็นเหตุผลให้ควรพัฒนาโปรแกรม

- **ปัญหา**

อาจมีความรู้ทางด้านไอศกรีมน้อยไปจึงทำให้ไม่รู้รสชาติสีสัน และรูปแบบของไอศกรีมมากพอที่จะมีหลากหลายรสชาติตามท้องตลาด และขาดทักษะในการใช้เทคนิคต่าง ๆ

- **ประโยชน์**

กลุ่มเด็กและเยาวชนไทยมีเกมส์ที่สร้างสรรค์ได้รับประโยชน์และมีการเรียนรู้ที่ดี อีกทั้งยังช่วยพัฒนาฝีมือของนักเรียน นักศึกษาในเรื่องของการเขียนโปรแกรม

6. เป้าหมายและขอบเขตของโครงการ

- **เป้าหมายของโครงการ**
  - เพื่อให้ผู้เล่น พัฒนาการเรียนรู้และฝึกสมอง
  - เพื่อให้ผู้พัฒนาโปรแกรมได้ฝึกทักษะและพัฒนาการเรียนรู้
- **ขอบเขตโครงการ**
  - ต้องการให้ผู้เล่นมีความเข้าใจในวิธีการทำงานของเกมส์
  - ต้องการให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการ

7. รายละเอียดของการพัฒนา

- **เนื้อเรื่องย่อ (Story Board) ภาพประกอบ แบบจำลอง หรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ตัวอย่าง โปรแกรม หรือ ผลงานที่สื่อให้เห็นผลงานที่จะพัฒนาขึ้น**

เป็นเกมส์ที่จำลองการขายของให้ผู้เล่นได้เป็นเจ้าของร้าน ที่ต้องขายสินค้าให้ลูกค้าตามที่ลูกค้าต้องการ ถ้าทำได้ก็จะได้คะแนนเพิ่มขึ้นและสะสมเป็นเงินเก็บในการซื้อของชิ้นใหม่ในระดับมากขึ้น แต่ต้องทำสินค้าที่ลูกค้ามีความต้องการเพื่อที่ลูกค้ามาจะสนใจ จะได้คะแนนมากขึ้น

- **เทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้ เช่น เทคโนโลยีด้านปัญญาประดิษฐ์**
  - มีการสร้างคาร์แรคเตอร์เกมส์ในรูปแบบสามมิติ
  - มีการเคลื่อนไหวของภาพ
  - มีเสียงประกอบการบรรยาย
  - มีการลิงค์เข้าหาหน้าต่าง ๆ
- **เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรม**

<u>CPU</u>

INTEL 775 CELERON D-326

<u>Mainboard</u>

ASROCK 775165GV

Memory

DDR 256/400 RAMBO

Harddisk

80/7200 SAMSUNG

CDRom

52X CD-ROM SAMSUNG

Floppy

1.44 MB. SAMSUNG

Case

SJA 229-9/1

Monitor

17" COMT ZS-775R

Keyboards

PS/2

Mouse

PS/2

Speakers

FINEX TS-128 SBK

VGA

Win Fast GeForce FX 5700LE 256 MB

- **รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนา**

  - Microsoft Visual Basic 6.0

    ใช้โปรแกรมในการคำนวณเมื่อขายสินค้าได้ และตั้งข้อจำกัดว่าวันนี้ต้องทำสินค้าได้เท่าไร ถึงจะผ่านไปด่านต่อไป

  - Macromedia Flash 8

    ใช้โปรแกรมในการสร้างภาพประกอบการเคลื่อนไหวของตัวลูกค้า ฉากหลัง สินค้า การทำปุ่มเชื่อมโยงต่าง ๆ

  - Ulead video studio

    ใช้โปรแกรมในการตัดต่อภาพ การเคลื่อนไหวของสินค้า และลูกค้า

  - โปรแกรม Autodesk 3ds Max 8

    ใช้ในการสร้างตัวละคร วัตถุ 3 มิติ ต่าง ๆ ในเกมส์ การทำแอฟเฟ็ก

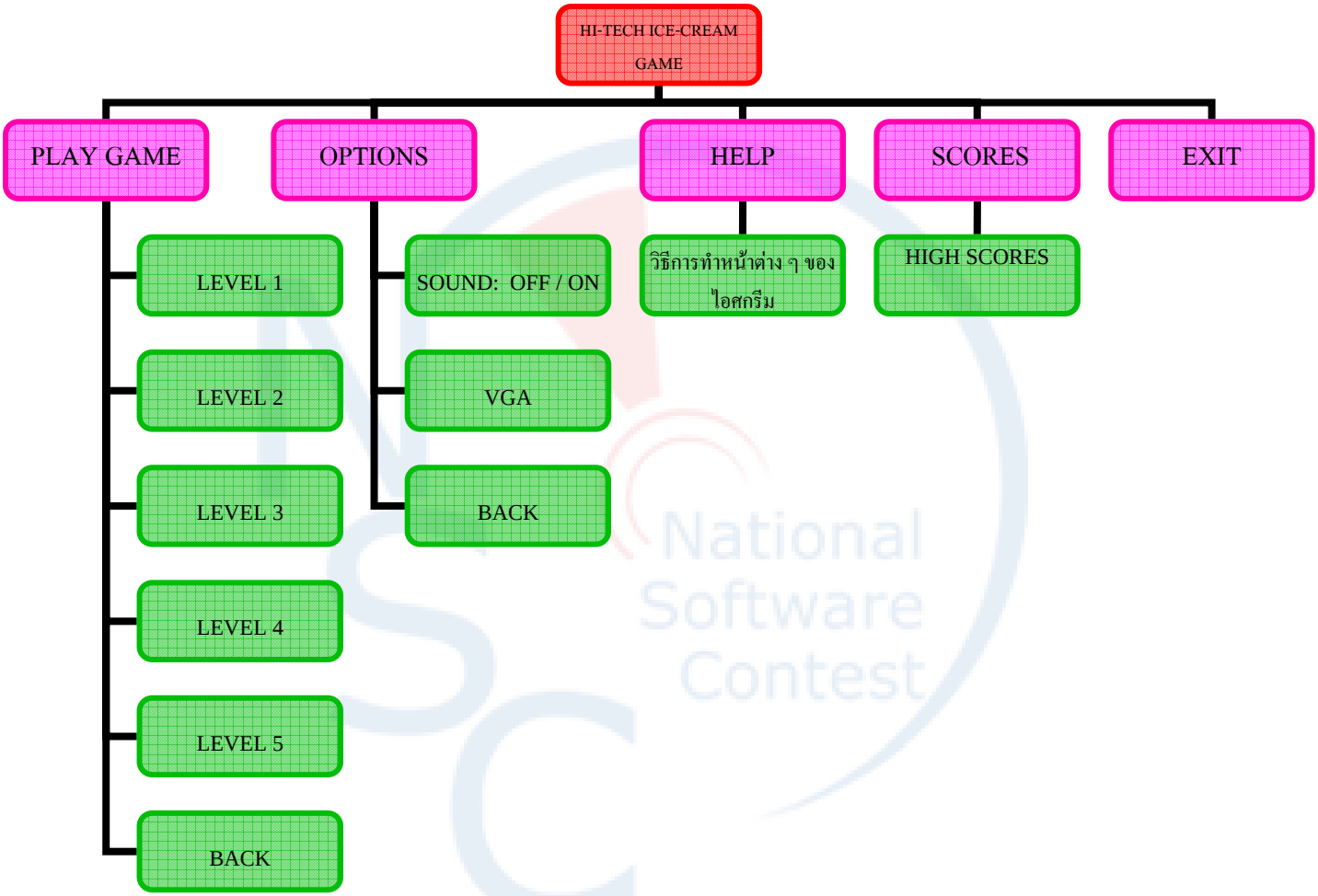
  - โปรแกรม Adobe Photoshop 7.0

    ใช้ในการตัดต่อฉาก แต่งฉาก สินค้า

O **ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา**

- ไม่สามารถเล่นแบบออนไลน์ได้
- ต้องการให้ผู้เล่นได้พัฒนาความคิดมากขึ้น
- ทำให้ผู้เล่นสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้
-

8. โครงสร้างของโปรแกรม



9. บรรณานุกรม

ชื่อหนังสือ 3DS MAX 9 สำหรับมือใหม่

ผู้แต่ง/แปล : อนุรักษ์ ภู่เนตร

ชื่อหนังสือ มือใหม่ PHOTOSHOP CS3 WORKSHOP

ผู้แต่ง : บอกอ...ผักบุ้ง

ชื่อหนังสือ มือใหม่สร้างงานกราฟิกสุดกิ๊บเก๋ ด้วย ILLUSTRATOR CS3

ผู้แต่ง : บอกอ ปะยิ

ชื่อหนังสือ ADVANCED VISUAL BASIC ฉบับ OBJECT AND COMPONENT

ผู้แต่ง :พร้อมเลิศ หล่อวิจิตร

ชื่อหนังสือ DIGIART FLASH 8 WORKSHOP ฉบับผู้เริ่มต้น (1 BK./1 CD-ROM)

ผู้แต่ง :ดนัย ม่วงแก้ว

ชื่อหนังสือ FLASH 8

ผู้แต่ง :ปรีติ พัวนุกุลนนท์

ชื่อหนังสือ FLASH 8 VISUAL EFFECT WORKSHOPS (1 BK./1 CD-ROM)

ผู้แต่ง :พิพัฒน์ คูณคงทรัพย์