

รายงานเชิงวิชาการ

Thai Food

1. เด็กชายญาณวิษณ์ แซ่ลี
2. เด็กชายมงคล จันสีชา
3. เด็กหญิงเข็มจิรา ดวนใหญ่
4. เด็กหญิงชญาษา ชอบการไร่
5. เด็กหญิงปภาวรินทร์ อินทคง
6. เด็กหญิงพชรพรรณ วิเศษศรี

นางสาววิภาพร ชินะแขว

นางสาวอรุณี สังขรัตน์

นายภูริเดช จันทรชื่น

โรงเรียนสตรีสิริเกศ

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษเขต 28

บทคัดย่อ

การสร้างเกมด้วย construct2 โครงการเกม Thai Food มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาโปรแกรม construct2
2. เพื่อพัฒนาเกม Thai Food

ซอฟต์แวร์ที่ใช้คือ construct 2 ได้มีการศึกษา S คือด้านวิทยาศาสตร์ศึกษาการใช้สีของเกมที่เหมาะสมกับ

สายตาคน M คือคณิตศาสตร์ศึกษาการให้คะแนน และ T คือด้านเทคโนโลยีการเขียนโปรแกรม

การวางแผนขั้นตอนการพัฒนา

1. ระบุปัญหา

1.1 ศึกษาเมนู ลาบหมู แกงปลา ก้อยหอย

1.2 ศึกษาการเขียนโปรแกรม construct 2

1.3 ภาษาแผนผังผังโฟร์ชาร์ต

1.4 ศึกษาการเขียนโปรแกรม E – R diagram

2. ออกแบบ

2.1 ออกแบบ กระบวนการทำงานเขียนแผนผังผังโฟร์ชาร์ต

2.2 ออกแบบหน้าเกม

2.3 ออกแบบฐานข้อมูล E – R diagram

3. พัฒนาเกม

3.1 สร้างเกมตามที้ออกแบบ

3.2 สร้างฐานข้อมูล

3.3 เขียนโปรแกรม construct 2

– ระบบจะให้เก็บวัตถุดิบ อุปกรณ์ หน้าตาเมนูอาหารอีสาน

- ระบบจะให้คะแนน

4. สอบการใช้งานและแก้ไข

5. ทำคู่มือการใช้งานเขียนรายงาน

6. นำไปใช้งานและบำรุงรักษา

7. นำเสนอผลงาน

บทนำ

แรงบันดาลใจเกิดจากการที่เราเดินทางมาโรงเรียนและมองสองข้างทางสิ่งที่สนใจจัดมาเป็นกลุ่มได้ 3 กลุ่ม 1 ปัญหาในชุมชน 2 สถานที่และนวัตกรรมและเรื่องที่น่าสนใจมา 3 อย่างคือขายของข้างทาง ร้านขายอาหารอีสาน เกม computer มาเชื่อมโยงกันจึงเกิดเป็น story คือการเดินทางไปโรงเรียนเจอร้านอาหารอีสานที่ขายของข้างทางผมเดินเข้าไปในร้านเจอเด็กนั่งเล่นเกม computer จึงมีความคิดที่จะสร้างเกมที่มีประโยชน์และมีความรู้ฝึกทักษะในด้านการจำและเพิ่มความสุขไปด้วยสร้างเกมมาเพื่อตอบสนองความต้องการของคนที่ชอบเล่นเกม โดยให้มีความสุขสนุกสนานผ่อนคลายและเกิดทักษะการจำไม่ก่อให้เกิดการใช้ความรุนแรง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาเกม Thai Food
2. เพื่อศึกษาโปรแกรม construct2

ขอบเขตของการศึกษา

1. มีเกม
2. มีแบบทดสอบความเข้าใจ
3. มีดาวเพื่อเป็นการให้คะแนน

เนื้อเรื่อง

1. ระบุปัญหา นำปัญหาที่พบมาวิเคราะห์และแยกแยะปัญหา และระบุปัญหาให้ชัดเจน ปัญหา คือคนส่วนใหญ่เลียนแบบพฤติกรรมจากเกมที่มีความรุนแรง
2. ศึกษาการพัฒนาเกม Thai Food ด้วยโปรแกรม Construct2 โดยศึกษาการพัฒนาเกมส์ Thai Food โดยโปรแกรม Construct2 จากยูทูปเพื่อนำมาปรับใช้ในการพัฒนาเกมส์ Thai Food

8. ลงมือพัฒนาเกม Thai Food โดยใช้โปรแกรม construct 2

9. ทดสอบและแก้ไขเกม Thai Food ทดลองเล่นเกม Thai Food เมื่อพบข้อผิดพลาดต้องปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่ผิดพลาดให้เกมมีความสมบูรณ์มากที่สุด

10. นำเกม Thai Food ไปใช้งานจริง

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. วิทยาศาสตร์ คือ การเลือกแถบสีของหน้าเกมตั้งแต่หน้าเริ่มเกมจนถึงหน้าการทำแบบทดสอบของเกม เพื่อให้ผู้เล่นแล้วสบายตาไม่ให้เกิดความเครียด
2. คณิตศาสตร์ คือ การให้คะแนนที่จะเป็นรูปแบบของดาวตั้งแต่ 1 ดาว 2 ดาว และ 3 ดาว
3. เทคโนโลยี คือ ศึกษาการเขียนโปรแกรมโดยใช้ Construct 2 ศึกษาขั้นตอนต่างๆ ตั้งแต่การออกแบบหน้าเกมและการเคลื่อนไหวของตัวละคร และศึกษา เว็บไซต์ Construct 2 เป็นอีกหนึ่งส่วนที่สำคัญ เพราะหากขาดความรู้ในข้อนี้ไปก็อาจจะสร้างเกมออกมาได้ไม่สมบูรณ์อย่างที่ควร

ผลลัพธ์จากการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

-ทำให้สามารถพัฒนาเกม Thai Food ได้สะดวกและมีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยเกม Thai Food ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานผ่อนคลายพร้อมฝึกทักษะการจำทำให้เกิดการเรียนรู้

เครื่องมือและ software ที่ใช้

-โปรแกรม construct 2 ใช้เขียนโปรแกรมในการสร้างเกม Thai Food

สรุปผล

เราได้ทำการทดสอบ โดยให้ผู้ทดสอบทำการเล่นเกมเก็บแต้มคะแนนให้ครบ500แต้มและผ่านด่าน จากนั้นก็ทำแบบทดสอบที่ได้เตรียมไว้เพื่อทดสอบความเข้าใจของผู้ที่ได้เล่นเกมคะแนนจะเต็ม5คะแนนผู้จัดทำได้ลงมือพัฒนาตามวัตถุประสงค์และของเขตของการศึกษาที่กำหนดไว้ซึ่งครบตามจำนวน จากนั้น ทดสอบและแก้ไขเรื่อยมาเพื่อให้เกม Thai Food มีประสิทธิภาพที่ยอดเยี่ยม ซึ่งผลการทดลองของเกม Thai Food ทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีความสามารถในการใช้ Construct2
2. มีการพัฒนากระบวนการคิดและแก้ปัญหา การตัดสินใจ
3. ได้เรียนรู้ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์

กิตติกรรมประกาศ

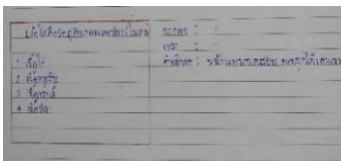
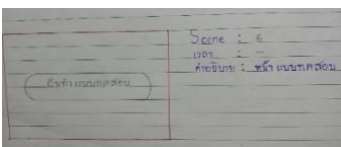
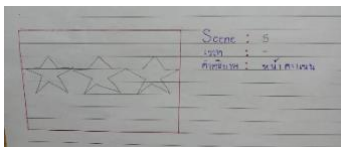
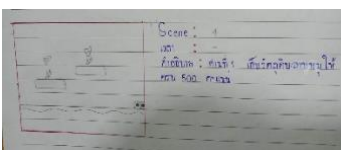
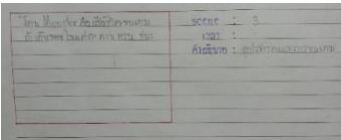
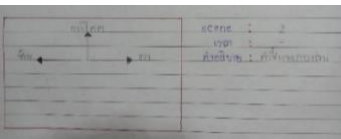
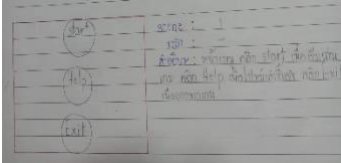
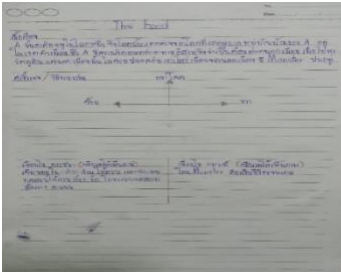
โครงการฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความเรียบร้อยเนื่องจากได้รับความช่วยเหลือและความกรุณาอย่างยิ่งจากคุณครูวิภากร ชิมะแขว คุณครูอรุณี สังขรัตน์ คุณครูภูริเดช จันทร์ชื่น ที่เป็นคุณครูที่เป็นที่ปรึกษาของโครงการฉบับนี้ที่ได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างที่เป็นคุณค่าอย่างยิ่งในการทำโครงการตลอดจนท่านทั้งสองได้ตรวจสอบความถูกต้องให้โครงการฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นผู้จัดทำโครงการขอกราบขอบพระคุณท่านทั้งสามเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณคุณพ่อ คุณแม่ และเพื่อนๆที่คอยให้กำลังใจที่ผลักดันทำให้โครงการนี้จนเสร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คณะผู้จัดทำ

ภาคผนวก

ภาพร่าง



1. 2000/2000 = 1	Score : 0
2. 2000	000
3. 2000	0000
4. 2000	00000

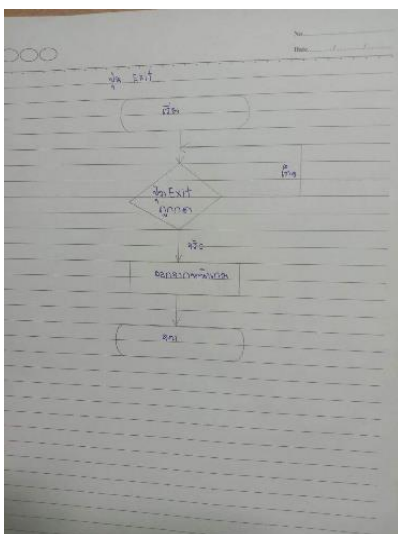
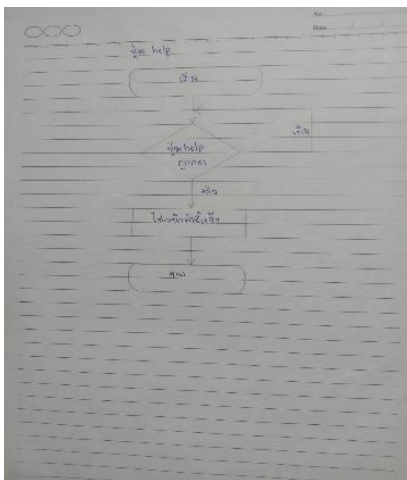
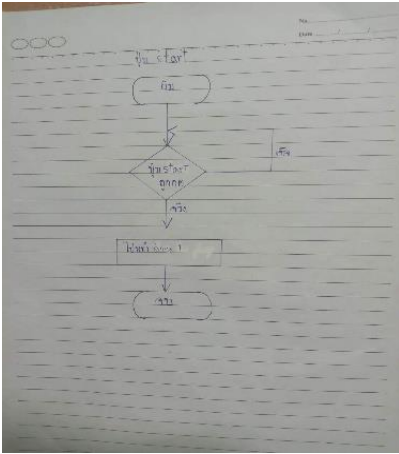
1. 2000/2000 = 1	Score : 0
2. 2000	000
3. 2000	0000
4. 2000	00000

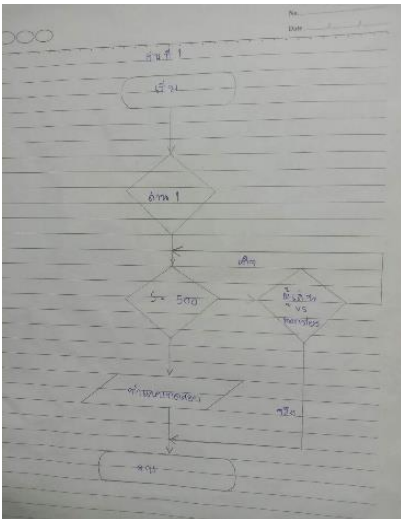
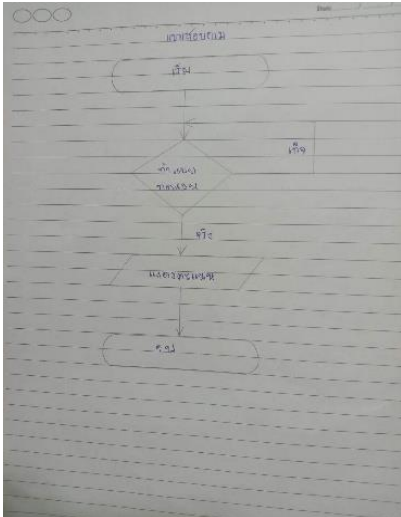
1. 2000/2000 = 1	Score : 0
2. 2000	000
3. 2000	0000
4. 2000	00000

1. 2000/2000 = 1	Score : 0
2. 2000	000
3. 2000	0000
4. 2000	00000

1. 2000/2000 = 1	Score : 0
2. 2000	000
3. 2000	0000
4. 2000	00000

แผนผังการทำงานโฟลชาร์ต





คู่มือการใช้งาน

- 1.เมื่อเข้าไปที่เกมแล้วจะเจอกับหน้าเมนู
- 2.หน้าเมนูจะมี 3ตัวเลือก คือ1. Start 2.คือ Help 3.คือ Exit
- 3.เมื่อคลิกไปที่ Start จะไปที่ด่าน1 เก็บวัตถุดิบและเมนูต่างๆให้ครบ
- 4.เมื่อคลิกไปที่ help จะเป็นคำชี้แจงในการเล่นเกม
- 5.เมื่อคลิกไปที่ Exit จะออกจากเกม
- 6.เมื่อเริ่มเล่นเกมด่านที่ 1จนผ่านด่านจะไปที่แบบทดสอบ
- 7.แบบทดสอบจำนวน 5 ข้อ



เอกสารอ้างอิง

1.เมนูลาบหมู

สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2563

จาก<https://www.wongnai.com/recipes/spicy-minced-pork>

2.เมนูแกงปลา

สืบค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2563

จาก<https://jarinya25811.wordpress>

3.เมนูก้อยหอยเชอรี่

สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2653

จาก<https://www.maeban.co>

4.การสร้างเกมด้วยconstruct 2

สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2563

จาก<https://sites.google.com/a/pongsanook.ac.th/srang-kem-dwy-construct2/home>

5.พื้นฐานการสร้างเกมแนวPlatformด้วยconstruct 2

สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2563

จาก<https://youtube.com/watch?v=1liHjk3sNwk&feature=share>

ประวัติผู้จัดทำ



1.เด็กชายญาณวิญญ์ แซ่ลี

เกิดวันที่ 5 กันยายน 2547

รหัสนักเรียน34311

โรงเรียนสตรีศรีเกศ



2.เด็กชายมงคล จันสีชา

เกิดวันที่ 1 เมษายน 2549

รหัสนักเรียน34320

โรงเรียนสตรีศรีเกศ



3.เด็กหญิงเหมจิรา ดวนใหญ่

เกิดวันที่ 29 พฤษภาคม 2549

รหัสนักเรียน34327

โรงเรียนสตรีศรีเกศ



4.เด็กหญิงชญาภา ขอบการไร่

เกิดวันที่ 29 มิถุนายน 2549

รหัสนักเรียน34329

โรงเรียนสตรีศรีเกศ



5.เด็กหญิงปภาวรินทร์ อินทคง

เกิดวันที่ 9 พฤศจิกายน 2548

รหัสนักเรียน34337

โรงเรียนสตรีศรีเกศ



6.เด็กหญิงเพชรพรรณ วิเศษศรี

เกิดวันที่ 18 มีนาคม 2549

รหัสนักเรียน34339

โรงเรียนสตรีศรีเกศ

