

How I make a monster

ฟาร์มอศจรรย์ มอนสเตอร์हरर

ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง

รายงานฉบับสมบูรณ์

เสนอต่อ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัย พัฒนาและวิศวกรรม

โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 22

ประจำปีงบประมาณ 2563

โดย

ผู้พัฒนา นายเกริกวิทย์ ศุภวรรธนะกุล

เด็กหญิงณิสา ด้วงภู

ครูที่ปรึกษา นายกวินวิษญ์ พุ่มสาขา

โรงเรียนสตรีอ่างทอง

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ที่ได้มอบทุนอุดหนุนการพัฒนาโครงการ How I make a monster ฟาร์มอัจฉริยะ มอนสเตอร์हरषा ในโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 22

ขอขอบคุณครูวินวิชัย พุ่มสาขา ครูที่ปรึกษาโครงการ ที่ให้แนวทางในการทำโครงการ พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแนะนำ เกี่ยวกับข้อมูลโครงการ การวิเคราะห์และออกแบบระบบ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขอขอบคุณผู้อำนวยการมงคล บกสกุล ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีอ่างทอง ที่สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันต่าง ๆ และคอยให้กำลังใจในการทำงาน

ผู้พัฒนา

รายงานผลการตรวจสอบเอกสาร

(กรุณาแนบไฟล์รายงานผลฉบับนี้ในหน้าที่ 2 ของข้อเสนอโครงการ)

ชื่อเอกสาร : 22P21C0043 How I make a monster (22P21C0043)

ชื่อ-นามสกุล : เกริกวิทย์ ศุภวรรณะกุล

เปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมด : 1.83 % (ตรวจ ณ วันที่ 30 มกราคม 2563)

เปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมด คือ เปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมดที่เอกสารของเราเหมือนกับแหล่งอื่น

เปอร์เซ็นต์ความคล้ายตามแหล่งที่มา คือ เอกสารของเรามีความคล้ายเป็นกี่เปอร์เซ็นต์ของแต่ละแหล่ง

* หมายเหตุ หากเปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมดเกิน 60% หรือมีรายการแหล่งที่มาใดที่มีค่าความคล้ายมากกว่า 20%
ควรมีการอ้างอิงแหล่งที่มาในส่วนที่มีความคล้าย

รายการแหล่งที่มาที่ควรอ้างอิง

1 13P21E015

2.46%



บทคัดย่อ

ฟาร์มอัจฉริยะ มอนสเตอร์हरषा เป็นเกมที่ทำให้ความบันเทิงในรูปแบบเกมออนไลน์ เกี่ยวกับการเลี้ยงสัตว์ ฝึกความคิดสร้างสรรค์ การสังเกต โดยผู้เล่นจะต้องคอยให้อาหาร ทำความสะอาดสัตว์เลี้ยง ผู้เล่นสามารถผสม DNA ของสัตว์เพื่อให้ได้สัตว์ตามที่ต้องการ ซึ่งสัตว์แต่ละชนิดที่ผสมก็จะมีโอกาสติดที่แตกต่างกันไป จะมี class ของสัตว์ที่ผสมถ้ายิ่งสูงก็จะผสมได้ยากหรือผู้เล่นสามารถสกัด DNA ของสัตว์ชนิดต่าง ๆ หรือซื้อเพื่อนำไปใช้ผสม ครั้งต่อไป ซึ่งเกมนี้จะทำให้ผู้ใช้เกิดความสุขสนุกสนาน ความบันเทิง ผ่อนคลายความเครียด

หลังจากนำโปรแกรมไปใช้งานจริงกับกลุ่มนักเรียนที่สนใจจำนวน 106 คน แล้วทำการประเมินผลการใช้ โปรแกรมโดยใช้แบบประเมินออนไลน์ พบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ให้คะแนนด้านความบันเทิงที่ได้รับ อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 47.2 ด้านการฝึกทักษะการสังเกตและไหวพริบ อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 41.5 ด้านความสวยงามของโปรแกรม อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 43.4 ด้านระบบการใช้งานของโปรแกรม อยู่ในระดับดี มาก คิดเป็นร้อยละ 42.5 และด้านการใช้เป็นกิจกรรมในหมู่คณะ อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 50.9

จากผลการประเมินการใช้โปรแกรม พบว่า ผู้ประเมินส่วนใหญ่ให้คะแนนการใช้ อยู่ในระดับดีมากในทุก ๆ ด้าน จึงสรุปได้ว่า “ฟาร์มอัจฉริยะ มอนสเตอร์हरषा” สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกเลี้ยงสัตว์สำหรับเด็กและ ผู้ที่สนใจ ซึ่งจะทำให้ได้รับความบันเทิง ทักษะการสังเกต และไหวพริบอีกด้วย

คำสำคัญ ⇒ เกมเลี้ยงสัตว์, เพาะพันธุ์มอนสเตอร์

Abstract

How I make a monster is a game that offers entertainment in online games on animals farming. Creative ,Training , To observe. The player needs to feed the pet, playing with them, the player can mix the DNA of animals in order to get the animals you want. Each animal is mixed with a different opportunity to have a class of animal mix, if the higher the mixture is hard, or the player can extract the DNA of various species or buy for the next combination of the game, this will make the user have fun. Stress-relaxing Entertainment.

After the program has been applied to a group of students interested in 106 people, then evaluate the results of the program using an online assessment. The majority of players have been providing a very good level of entertainment at a rate of 47.2 percent in the training of observation and cunning skills is a very good level, with 41.5 percent, the beauty of the program is at a very good level, as the 43.4 percent of the application's use is at very good 42.5 percent, and the use of the group's activities is at very good 50.9 percent.

Based on the evaluation of the program, most of the assessors have rated a good level of use in every aspect. It's concluded that "How I make a monster" Can be used as an animal training tool for children and those interested in which it will be entertained Observing and cunning skills.

Keywords ➡ Animal Farm games, breeding monsters.

บทนำ

ผลการวิจัยเผยว่าการให้เด็ก ๆ เลี้ยงสัตว์จะมีประโยชน์ต่อร่างกายและจิตใจหลายด้าน เช่น ทำให้ร่าเริง แจ่มใส รู้จักความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย เป็นต้น แต่ผู้ปกครองมักจะไม่ค่อยให้เด็ก ๆ ได้เลี้ยงสัตว์ด้วยเหตุผลต่าง ๆ มากมาย กลัวเกิดอันตรายบ้าง กลัวเลี้ยงไม่ได้เพราะยังเด็กอยู่บ้าง ผู้พัฒนาจึงได้มีแนวคิดที่จะจัดทำเกมจำลองการเลี้ยงสัตว์ขึ้นมา

ในเกมจะมีคอนเซ็ปต์การเพาะพันธุ์สัตว์แปลก ๆ โดยมีแนวคิดมาจากการ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน ตอนกำเนิดประเทศญี่ปุ่น ที่โนบิตะได้รับมอบหมายให้เป็นรัฐมนตรีสัตว์เลี้ยง แต่โนบิตะได้ทำการผสมพันธุ์สัตว์ข้ามสายพันธุ์จนกำเนิดออกมาเป็นสัตว์พันธุ์ใหม่



ระบบของเกมจะเป็นรูปแบบเกมออนไลน์ โดยผู้เล่นจะต้องคอยให้อาหาร ทำความสะอาดสัตว์เลี้ยง ผู้เล่นสามารถผสม DNA ของสัตว์เพื่อให้ได้สัตว์ตามที่ต้องการ ซึ่งสัตว์แต่ละชนิดที่ผสมก็จะมีโอกาสติดที่แตกต่างกันไป จะมี class ของสัตว์ที่ผสมถ้ายิ่งสูงก็จะผสมได้ยาก หรือผู้เล่นสามารถสกัด DNA ของสัตว์ชนิดต่างๆ หรือซื้อเพื่อนำไปใช้ผสมครั้งต่อไป

สารบัญ

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	1
รายละเอียดของการพัฒนา	1
รูปแบบของโปรแกรม	2
เทคนิคและเทคโนโลยีที่ใช้	10
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา	10
รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนา	11
ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา	14
กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม	14
ผลการทดสอบโปรแกรม	14
ปัญหาและอุปสรรค	16
แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่น ๆ ในขั้นต่อไป	17
ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	17
เอกสารอ้างอิง	17
สถานที่ติดต่อ	18
ภาคผนวก	19
คู่มือการติดตั้ง	20
คู่มือการใช้งาน	21
ข้อตกลงในการใช้ซอฟต์แวร์	27

วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อสร้างความบันเทิง ทักษะการสังเกต และไหวพริบ
2. เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกเลี้ยงสัตว์สำหรับเด็ก

รายละเอียดของการพัฒนา



รูปแบบของโปรแกรม

How I make a monster เป็นเกมทำฟาร์มสัตว์โดยสามารถเพาะพันธุ์สัตว์แปลกใหม่ได้ตามจินตนาการ โดยใช้ DNA ของสัตว์มาผสมกัน สัตว์แต่ละชนิดมีจุดเด่นของตนเอง เสือมีความดุร้ายถ้าลองนำไปผสมกับสัตว์ปีกเช่นนกพิราบก็อาจจะได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นนกอินทรียักษ์กล้าแห่งท้องฟ้า หงส์ที่มีปีกอันสง่างามถ้านำไปผสมร่วมกับม้าสัตว์สี่ขาผู้ปราดเปรียวก็จะมีโอกาสที่จะได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นแรมมอนสเตอร์ เช่น เพกาซัส ซึ่งการผสมแต่ละครั้งก็จะมีโอกาสสำเร็จแตกต่างกันแล้วแต่ชนิดของสัตว์



ระบบต่างๆภายในเกม

-หน้า profile

สัตว์จะมีสเตตัส 2 ค่า คือความสนิทสนมกับความหิว ความสนิทจะเพิ่มได้จากการที่เราเล่นด้วย หรือให้อาหาร ทำความสะอาด เมื่อเล่นกับมอนมีโอกาสดรอปเหรียญทอง ยิ่งสนิทมากยิ่งมีโอกาสดรอปมาก เหรียญเอามาใช้ในการซื้อของ ปลดล็อคคอกสัตว์ ปลดล็อคห้องวิจัย ฯลฯ เมื่อระดับความสนิทสูงเมื่อเล่นด้วยมีโอกาสดรอปแร่ไอเท็ม



-การดูแลสัตว์เลี้ยง

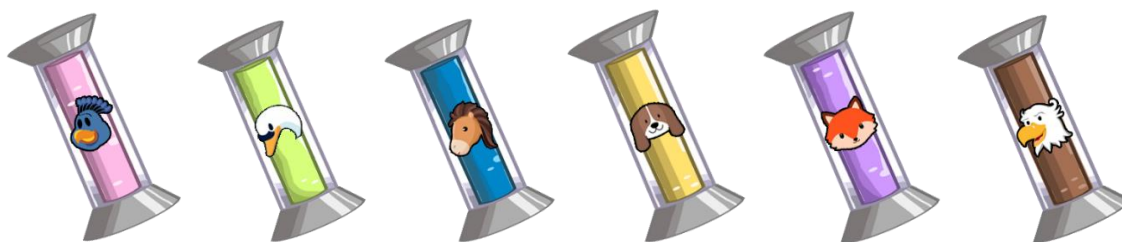
สัตว์เลี้ยงแต่ละตัวจะมีค่าสเตตัสหลักอยู่ 2 ค่า คือความหิวและค่าความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถเพิ่มได้ด้วยการดูแล เช่น การให้อาหารซึ่งอาหารแต่ละชนิดก็จะให้ค่าสเตตัสต่างกัน สัตว์เลี้ยงที่มีความสัมพันธ์ถึงระดับสูงจึงจะสามารถสกัด DNA หรือดรอปของขวัญพิเศษให้เราได้



ให้อาหารและการเล่นสัตว์เลี้ยงของคุณเพื่อเพิ่มค่าสเตตัสความหิวและความสัมพันธ์ สัตว์ที่มีค่าสเตตัสในระดับสูงจะทำให้เราสามารถสกัด DNA ได้ และยังมีโอกาสดรอปของขวัญให้กับเราด้วย

-การผสมสัตว์

ผู้เล่นสามารถที่จะผสม DNA ของสัตว์ได้ โดยการเลือก DNA ของสัตว์นั้นมาผสมกัน แต่ผู้จะไม่สามารถรู้ได้ว่าผสมแล้วจะได้สัตว์อะไร ต้องใช้การสังเกตและไหวพริบทำการทดลองผสมไปเรื่อย ๆ



เมื่อเรามีDNA ของสัตว์พร้อมที่จะผสมแล้ว ให้กดที่ปุ่ม BUILDING เพื่อที่จะไปแล็บผสมDNA



เมื่อผสมสัตว์เสร็จเราจะได้ตัวเด็กของสัตว์นั้น ผู้เล่นจะต้องทำการเลี้ยงตัวเด็กเพื่อให้โตเต็มวัย ซึ่งจะโตไปเป็นแรร์มอนสเตอร์ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับการเล่นดูเช่นกัน



ปุ่มผสม



ตัวอย่างชนิดของสัตว์ในเกม

จะเห็นว่าสัตว์ระดับมอนสเตอร์จะมีสัตว์ธรรมดาที่มีลักษณะคู่เหมือนกัน ซึ่งถ้าเราเลี้ยงดูในตอนที่เด็กได้ไม่ดี พอก็มีโอกาสจะทำให้โตเต็มวัยเป็นมอนสเตอร์ไม่สำเร็จ และกลายสภาพเป็นสัตว์ระดับธรรมดาแทน

ชนิดสัตว์	ตัวเด็ก	ตัวเต็มวัย
สุนัข		
เซอร์เบอร์ส		
สุนัขจิ้งจอก		
จิ้งจอกเก้าหาง		

ชนิดสัตว์	ตัวเด็ก	ตัวเต็มวัย
ม้า		
เพกาซัส		
นกอินทรี		
ฟีนิกซ์		

สูตรผสมของสัตว์

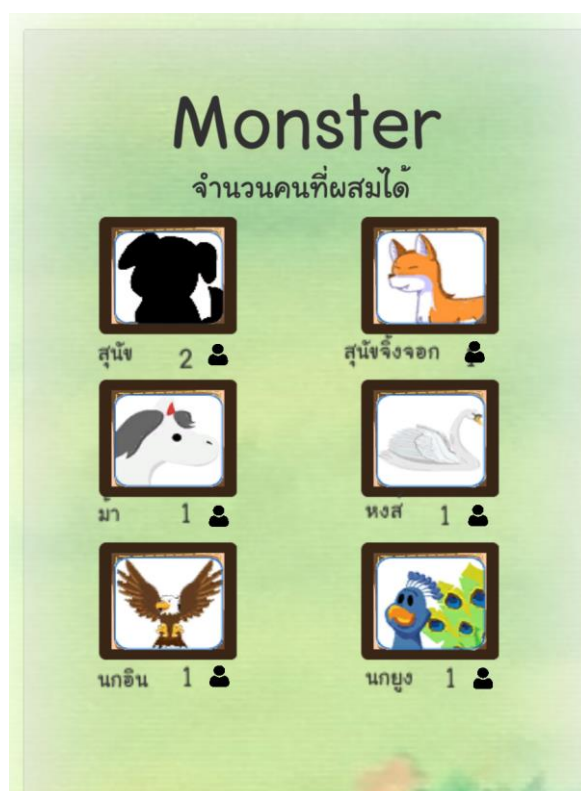
สัตว์ระดับแรร์จะเกิดจากการผสมของสัตว์ระดับรอง 1-2 ชนิด ไม่มี DNA ขาย ซึ่งผู้เล่นจะต้องลองผิดลองถูกเอง แต่ก็จะมีจุดสังเกตในการผสมเช่นกัน เช่น หากต้องการผสมเพกาซัสซึ่งจากลักษณะจะเห็นว่ามีร่างกายเป็นม้า มีปีกเหมือนหงส์ ผู้เล่นก็สามารถทดลองใช้ DNA ของม้าและหงส์มาผสมกัน แต่อัตราการผสมสำเร็จก็ไม่ใช่ 100% หากไม่สำเร็จเราจะได้สัตว์ออกมาเป็นสัตว์ตัวใดตัวหนึ่งจาก DNA ที่ใช้ผสม ตัวอย่างสูตรผสมสัตว์ เช่น

เป้าหมาย	ส่วนผสม	อัตราสำเร็จ
	 	25%
	 	25%
	 	10%



- สถิติ (statistic)

เป็นการดูว่ามีผู้เล่นกี่คนที่ผสมสัตว์ได้ รูปสัตว์ที่ปลดล็อกแล้วคือสัตว์ที่เราผสมได้แล้ว แต่ถ้ายังผสมไม่ได้จะแสดงเป็นรูปเงาสัตว์ถูกล็อกไว้ และบอกจำนวนผู้เล่นที่ปลดล็อกสัตว์ได้แล้ว



-หน้าShop

ผู้เล่นสามารถซื้อไอเทมต่าง ๆ ได้ เช่น DNA ของสัตว์ต่างๆ , อาหาร , ของขวัญ



เทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้

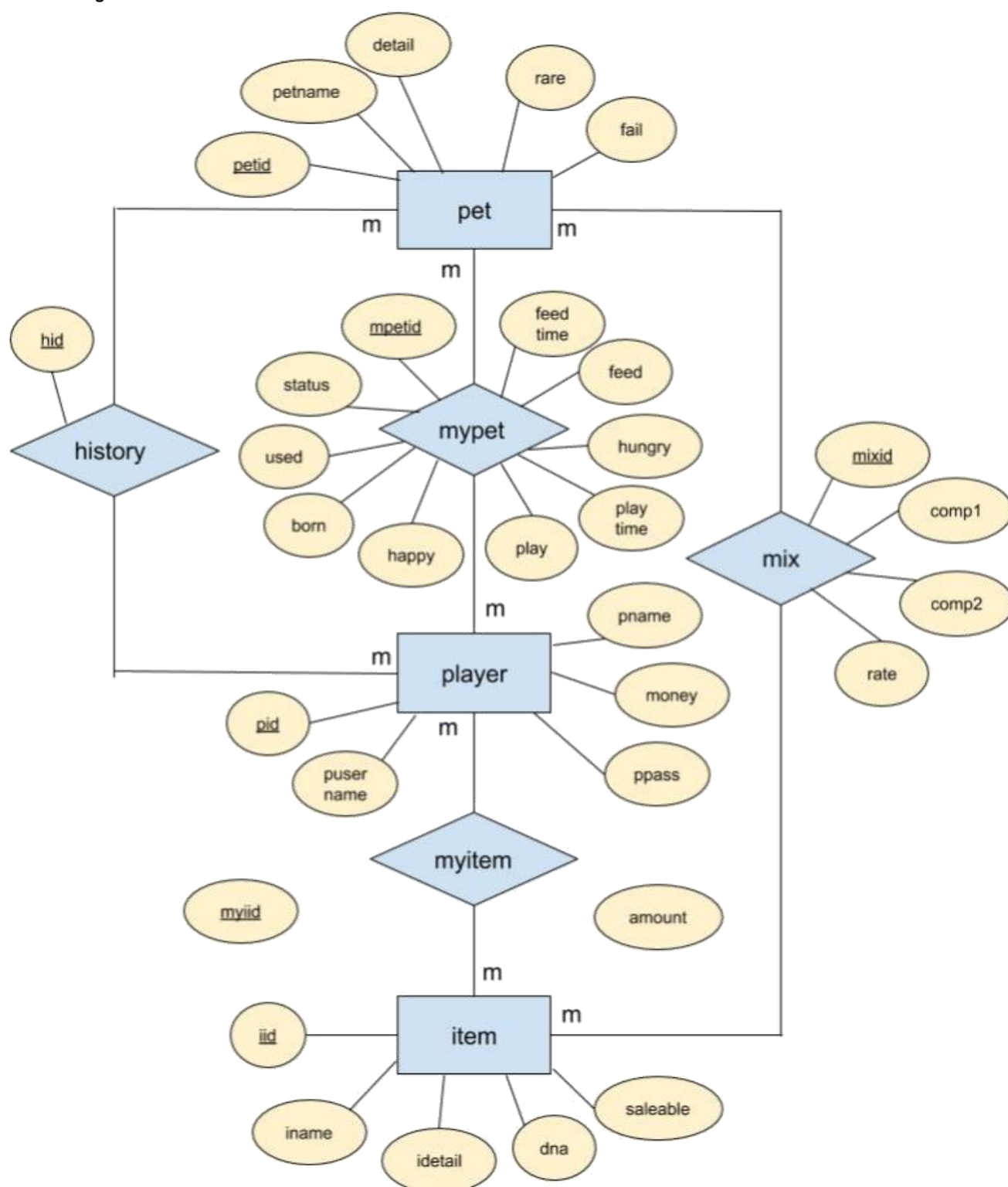
พัฒนาโดยใช้ Unity 2D เขียนคำสั่งโดยใช้ภาษา C# ออกแบบ Interface, User Interface, Character โดยใช้ Adobe Photoshop เชื่อมต่อกับ Database MySql โดยใช้ภาษา php

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1. Unity
2. Adobe Photoshop CC
3. Adobe Animate CC
4. Visual Studio Code

รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนา

ER-Diagram



ตารางผู้เล่น (player)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>pid</u>	รหัสผู้เล่น	int	-
pusername	ชื่อสำหรับเข้าสู่ระบบ	varchar	20
ppass	รหัสผ่านสำหรับเข้าสู่ระบบ	varchar	20
pname	ชื่อผู้เล่น	varchar	20
money	จำนวนเงินในเกม	int	-

ตารางชนิดสัตว์ (pet)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>petid</u>	รหัสชนิดสัตว์	int	-
petname	ชื่อชนิดสัตว์	varchar	20
detail	รายละเอียดสัตว์	text	-
rare	ระดับความหายาก	tinyint	-
fail	ถ้าผสมพลาดจะได้อะไร	int	-

ตารางสัตว์ที่มี (mypet)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>mpetid</u>	รหัสสัตว์ที่มี	Int	-
pid	รหัสผู้เล่น	Int	-
<u>petid</u>	รหัสชนิดสัตว์	Int	-
status	สถานะของสัตว์	tinyint	-
used	การเปิดแสดง	tinyint	-
born	วันเวลาที่เกิด	datetime	-
happy	ค่าความสุข	tinyint	-
playtime	วันเวลาที่เล่นครั้งล่าสุด	datetime	-
play	สามารถเล่นได้	tinyint	-
hungry	ค่าความหิว	tinyint	-
feedtime	วันเวลาที่ให้อาหารครั้งล่าสุด	datetime	-
feed	สามารถให้อาหารได้	tinyint	-

ตารางไอเท็ม (item)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>iid</u>	รหัสไอเท็ม	int	-
iname	ชื่อไอเท็ม	varchar	20
idetail	รายละเอียดไอเท็ม	text	-
price	ราคา	int	-
dna	ถ้าเป็นหลอด DNA เป็นของสัตว์ชนิดใด	int	-
saleable	เปิดขายในร้านค้าปกติหรือไม่	tinyint	-

ตารางไอเท็มที่มี (myitem)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>myiid</u>	รหัสไอเท็มที่มี	int	-
<u>iid</u>	รหัสไอเท็ม	int	-
<u>pid</u>	รหัสผู้เล่น	int	-
amount	จำนวนที่มี	int	-

ตารางสูตรผสมสัตว์ (mix)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>mixid</u>	รหัสสูตรผสม	int	-
comp1	รหัสไอเท็มสำหรับผสมขั้นที่ 1	int	-
comp2	รหัสไอเท็มสำหรับผสมขั้นที่ 2	int	-
<u>petid</u>	รหัสชนิดสัตว์	int	-
rate	ระดับความหายาก	tinyint	-

ตารางประวัติการผสม (history)			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิด	ขนาด
<u>hid</u>	รหัสประวัติการผสม	int	-
<u>petid</u>	รหัสชนิดสัตว์	int	-
<u>pid</u>	รหัสผู้เล่น	int	-

ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา

How I make a monster เหมาะสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัยที่สนใจเล่นเพื่อความบันเทิง โดยสามารถเล่นได้บน Tablet/Smart phone

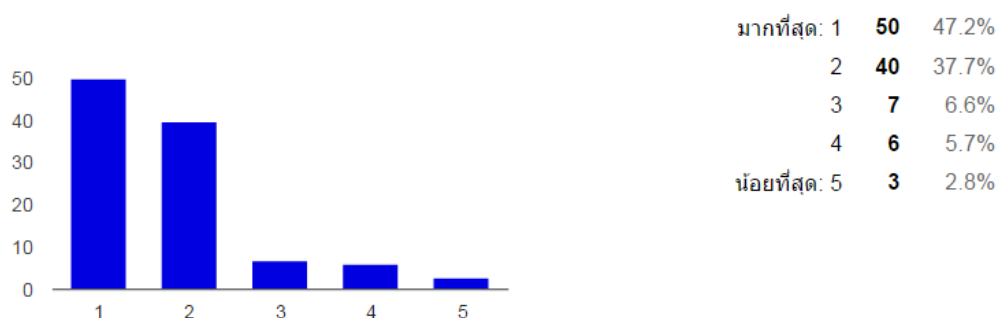
กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม

How I make a monster เหมาะสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัยที่สนใจเล่นเพื่อความบันเทิง โดยสามารถเล่นได้บน Tablet/Smart phone

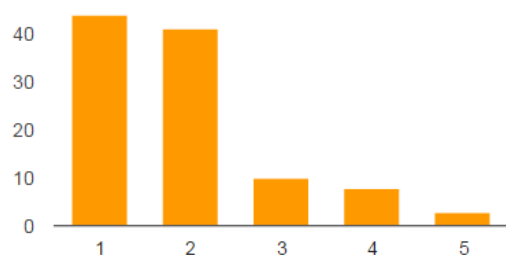
ผลการทดสอบโปรแกรม

หลังจากนำโปรแกรมไปใช้งานจริงกับกลุ่มนักเรียนที่สนใจจำนวน 106 คน แล้วทำการประเมินผลการใช้โปรแกรมโดยใช้แบบประเมินออนไลน์ พบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ให้คะแนนด้านความบันเทิงที่ได้รับ อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 47.2 ด้านการฝึกทักษะการสังเกตและไหวพริบ อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 41.5 ด้านความสวยงามของโปรแกรม อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 43.4 ด้านระบบการใช้งานของโปรแกรม อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 42.5 และด้านการใช้เป็นกิจกรรมในหมู่คณะ อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 50.9

ด้านความบันเทิงที่ได้รับ

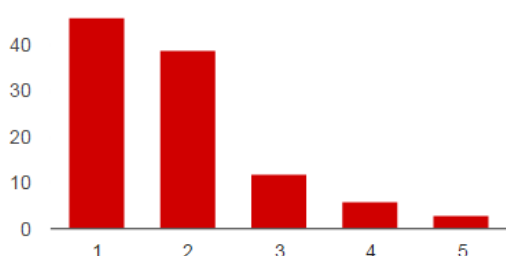


ด้านการฝึกทักษะการสังเกตและไหว



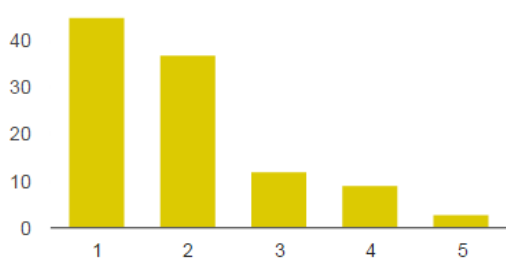
มากที่สุด: 1	44	41.5%
2	41	38.7%
3	10	9.4%
4	8	7.5%
น้อยที่สุด: 5	3	2.8%

ด้านความสวยงามของโปรแกรม



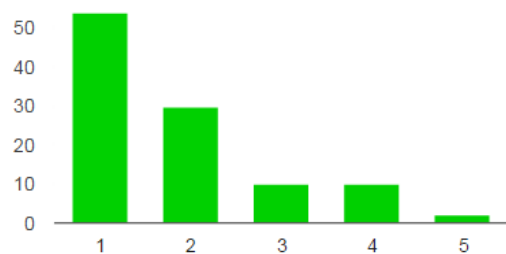
มากที่สุด: 1	46	43.4%
2	39	36.8%
3	12	11.3%
4	6	5.7%
น้อยที่สุด: 5	3	2.8%

ด้านระบบการใช้งานของโปรแกรม



มากที่สุด: 1	45	42.5%
2	37	34.9%
3	12	11.3%
4	9	8.5%
น้อยที่สุด: 5	3	2.8%

ด้านการใช้เป็นกิจกรรมในหมู่คณะ



มากที่สุด: 1	54	50.9%
2	30	28.3%
3	10	9.4%
4	10	9.4%
น้อยที่สุด: 5	2	1.9%



ปัญหาและอุปสรรค

ระบบของโปรแกรม How I make a monster เป็นการเขียนโปรแกรมร่วมกันระหว่างภาษา C# บน Unity ร่วมกับภาษา PHP เพื่อเชื่อมโยงกับ Database MySQL ทำให้ต้องใช้ความรอบคอบและระยะเวลาดูแลค่อนข้างมากในการพัฒนา

แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่น ๆ ในขั้นต่อไป

ในการพัฒนาต่อไปควรเพิ่มความหลากหลายของสัตว์ ส่วนผสม ไอเท็มพิเศษ ฉาก เพื่อเพิ่มความหลากหลายและทางเลือกในการเล่นมากขึ้น เพิ่มระบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเพื่อให้ส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มมากยิ่งขึ้น

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลการประเมินการใช้โปรแกรม พบว่า ผู้ประเมินส่วนใหญ่ให้คะแนนการใช้อยู่ในระดับดีมากในทุก ๆ ด้าน จึงสรุปได้ว่า “How I make a monster ฟาร์มอัศจรรย์ มอนสเตอร์หรรษา” สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกเลี้ยงสัตว์สำหรับเด็กและผู้สนใจ ซึ่งจะทำให้ได้รับความบันเทิง ทักษะการสังเกต และไหวพริบอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

Piero.เชื่อมต่อ database ผ่าน unity ง่ายนิดเดียว [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://pieroblog.com/>

2016/05/06/ep-i-เชื่อมต่อ-database-ผ่าน-unity-ง่ายนิ/. (วันที่ค้นข้อมูล : 30 สิงหาคม 2562)

Mindphp. การใช้php [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.mindphp.com>

(วันที่ค้นข้อมูล : 30 สิงหาคม 2562)

Forum unity. MySQL + PHP + Unity [ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก <https://forum.unity.com/threads/mysql-php-unity.217028/> (วันที่ค้นข้อมูล : 30 สิงหาคม 2562)

Mix Monster ฟาร์มหลุดโลก: โรงเรียนสตรีอ่างทอง,2557

สถานที่ติดต่อ

⇒ นายเกริกวิทย์ ศุภวรรณะกุล

ที่อยู่ 4/10 ถ.อ่างทอง-สิงห์บุรี ต.ตลาดหลวง อ.เมือง จ.อ่างทอง 14000

เบอร์โทรศัพท์ 0970898160 E-mail yongkerkwith@gmail.com

⇒ เด็กหญิงณิสา ด้วงกู

ที่อยู่ 106 ต.วังน้ำเย็น อ.แสวงหา จ.อ่างทอง

เบอร์โทรศัพท์ 0655060373 E-mail 28132@sa.ac.th

⇒ นายกวินวิชญ์ พุ่มสาขา

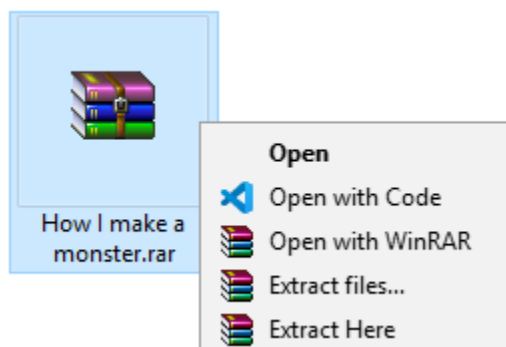
ที่อยู่ โรงเรียนสตรีอ่างทอง 66 หมู่ 3 ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง

เบอร์โทรศัพท์ 0971719779 E-mail gta.tc.sa@gmail.com

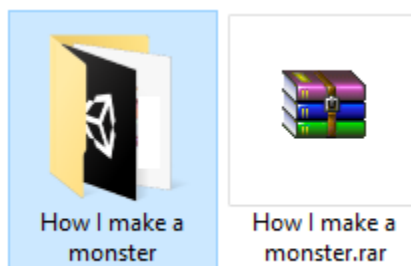
ภาคผนวก

คู่มือการติดตั้ง

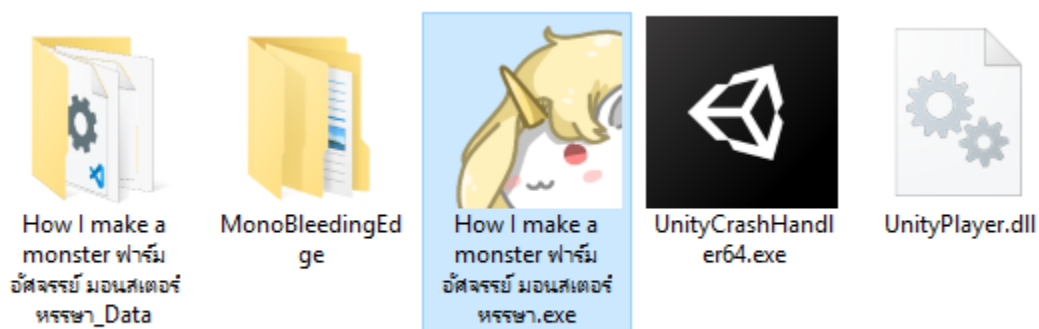
1. ทำการแตกไฟล์ RAR โดยคลิกขวาแล้วเลือก Extract Here



2. เข้าไปในโฟลเดอร์ How I make a monster



3. คลิก How I make a monster ฟาร์มอัศจรรย์ มอนสเตอร์หรรษา.exe เพื่อเปิดเกม



คู่มือการใช้งาน

เมื่อเข้าเกมมาผู้เล่นจะต้องทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบ โดยกรอกUsername และ Password แล้วกดปุ่ม SUBMIT แต่ถ้าหากผู้เล่นไม่มีบัญชีจะต้องทำการสมัครโดยกดปุ่ม REGISTER



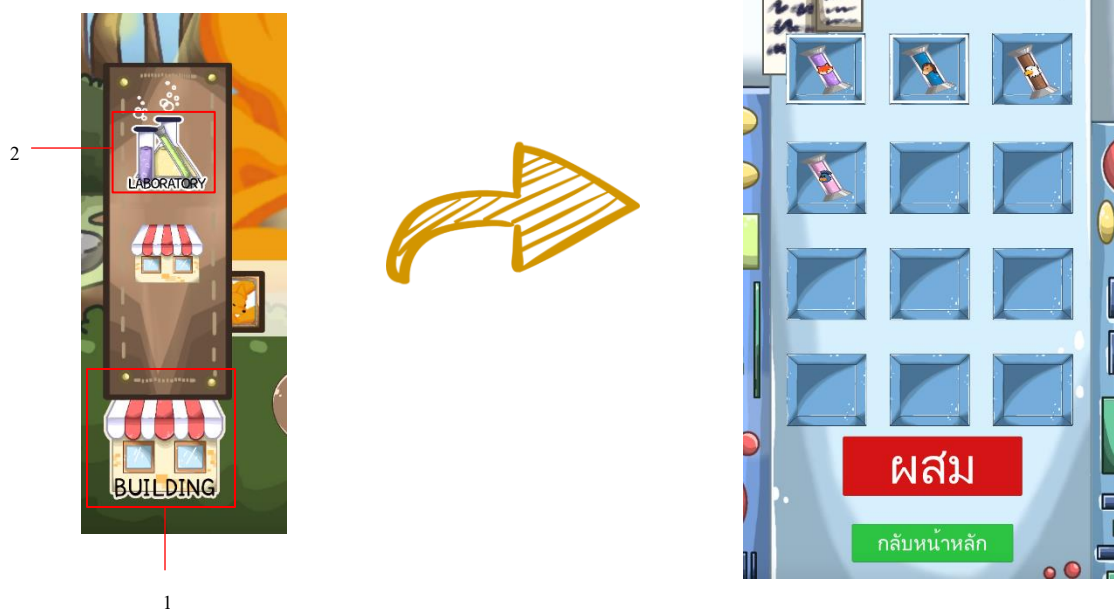
เมื่อล็อกอินเข้าสู่ระบบมาแล้วผู้เล่นจะเจอหน้าที่มีสัตว์เลี้ยงของตัวเองเริ่มต้น และในแถบด้านล่างจะโชว์สัตว์เลี้ยงที่เรา มี ผู้เล่นจะต้องทำการเลี้ยงสัตว์ของตัวเองโดยจะมีแถบค่าความสุข และความหิวอยู่ด้านบนมุมขวา เมื่อเราออกจากเกมค่าอาหารของสัตว์จะลดลง และค่าความสุขก็จะลดลงด้วยโดยเราจะต้องให้อาหารสัตว์เลี้ยงเรา เพื่อให้ค่าอาหารเพิ่มขึ้น และค่าความสุขจะลดลงเมื่อเราไม่เล่นกับสัตว์เลี้ยงของเรา หรือปล่อยให้หิว และไม่ให้อาหารสัตว์เลี้ยงเรา



โดยเมื่อสัตว์เลี้ยงของเรามีค่าความสุขเต็มแล้ว จะมีปุ่มให้เรากดสกัด DNA ของสัตว์ตัวนั้นเพื่อที่จะนำไปผสมต่อไป



และเมื่อเรามีDNA ของสัตว์พร้อมที่จะผสมแล้ว ให้กดที่ปุ่ม BUILDING เพื่อที่จะไปแล็บผสมDNA



โดยเราจะต้องทำการเลือกDNA 2อัน เพื่อที่จะทำการผสมให้ได้สัตว์ตัวใหม่ เมื่อเลือกแล้ว กดปุ่มผสม โดยในแต่ละครั้งผู้เล่นจะต้องใช้จินตนาการว่าถ้าDNA 2อันที่เราเลือกผสมเข้าด้วยกันจะสัตว์อะไร โดยระบบจะมีการแบ่งRank ของสัตว์ไว้ ถ้าสัตว์Rank สูงๆ ผู้เล่นจะต้องทำการผสมเป็นไปตามRank เรื่อยๆเพื่อที่จะผสมให้ได้สัตว์Rank สูง



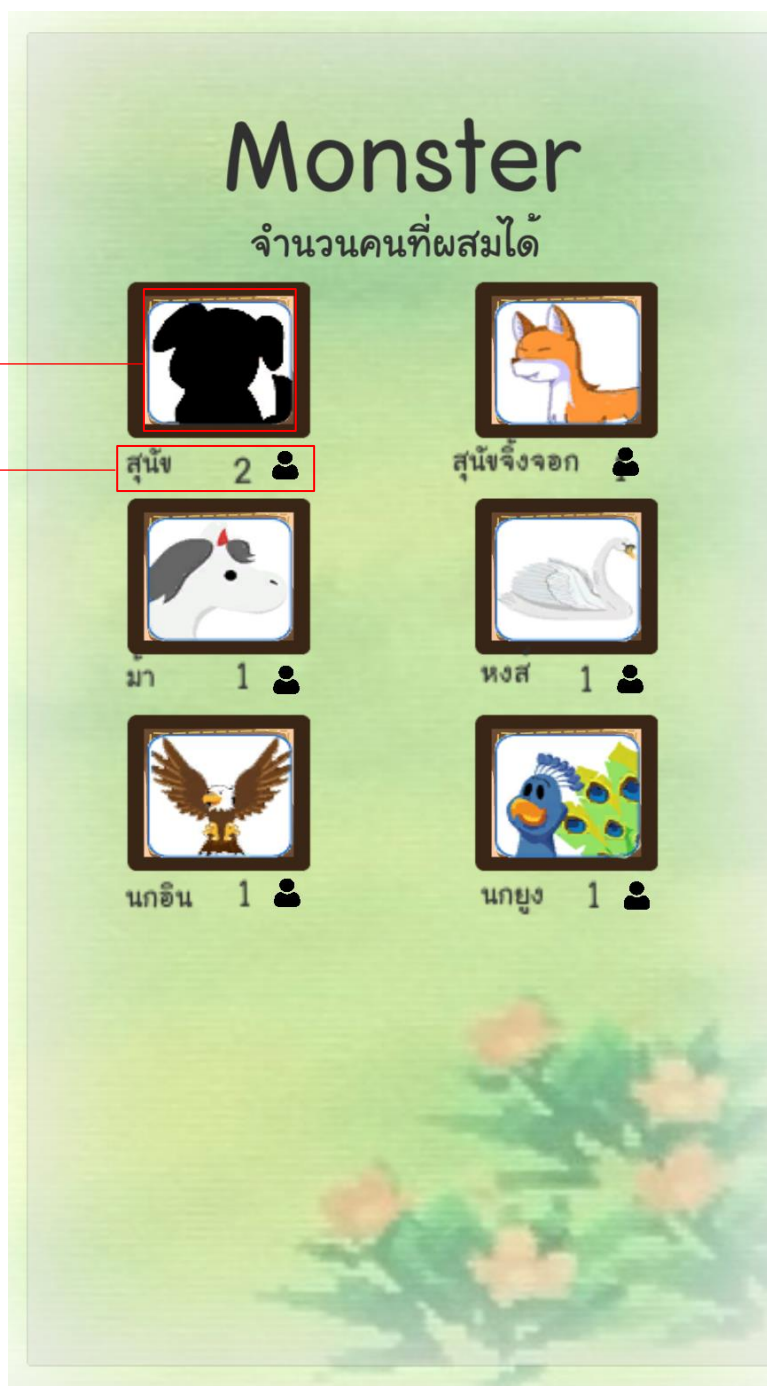
เมื่อกดปุ่มผสมแล้ว ผู้เล่นจะเจอเครื่องผสมให้กดปุ่ม MIX เพื่อทำการผสม และเราก็จะได้สัตว์ตัวใหม่ ผู้เล่นจะต้องทำการเลี้ยงดูเพื่อให้สัตว์เจริญเติบโตเป็นตัวเต็มวัยเพื่อที่จะสกัดDNA และผสมสัตว์ตัวต่อไป



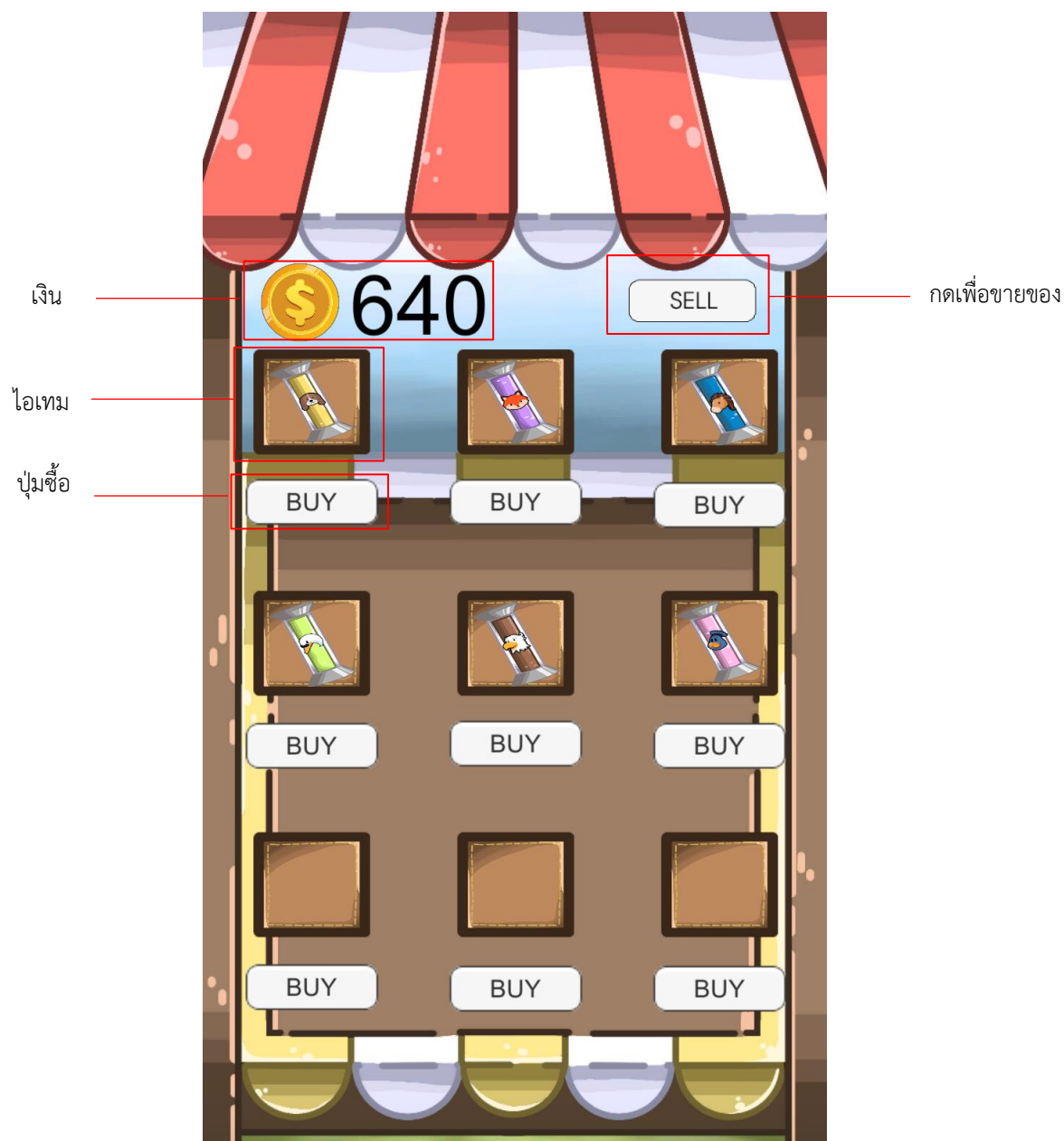
ผู้เล่นสามารถเข้าไปดูได้ว่าผู้เล่นคนอื่นมีสัตว์ตัวไหนกันมั้งแล้ว โดยถ้าเรายังไม่มีสัตว์ตัวนั้นจะเห็นเป็นไอคอนเงาสัตว์นั้น ถ้าเรามีสัตว์ตัวนั้นแล้วจะโชว์ไอคอนสัตว์ตัวนั้นๆ

ไอคอนเงาสัตว์

ชื่อสัตว์และ
จำนวนคนที่
ผสมได้



หน้าShop ผู้เล่นสามารถซื้อDNA ของสัตว์ได้และไอเทมอื่นๆได้ โดยเงินเราจะได้รับจากการขายของภายในShop



ข้อตกลงในการใช้ซอฟต์แวร์

ซอฟต์แวร์นี้เป็นผลงานที่พัฒนาขึ้นโดย นายเกริกวิทย์ ศุภวรรณะกุล และเด็กหญิงณิสา ดั่งงู จาก โรงเรียนสตรีอ่างทอง ภายใต้การดูแลของ นายกวินวิษณุ พุ่มสาขาภายใต้โครงการ How I make a monster ฟาร์มอัจฉริยะ มอนสเตอร์हरषा ซึ่งสนับสนุนโดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนและนักศึกษาได้เรียนรู้และฝึกทักษะในการพัฒนาซอฟต์แวร์ ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์นี้จึงเป็นของผู้พัฒนา ซึ่งผู้พัฒนาได้อนุญาตให้ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ เผยแพร่ซอฟต์แวร์นี้ตาม “ต้นฉบับ” โดยไม่มีการแก้ไขดัดแปลงใด ๆ ทั้งสิ้น ให้แก่บุคคลทั่วไปได้ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนบุคคลหรือประโยชน์ทางการศึกษาที่ไม่มีวัตถุประสงค์ในเชิงพาณิชย์ โดยไม่คิดค่าตอบแทนการใช้ซอฟต์แวร์ ดังนั้น ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ จึงไม่มีหน้าที่ในการดูแล บำรุงรักษา จัดการอบรม การใช้งาน หรือพัฒนาประสิทธิภาพซอฟต์แวร์ รวมทั้งไม่รับรองความถูกต้องหรือประสิทธิภาพการทำงานของซอฟต์แวร์ ตลอดจนไม่รับประกันความเสียหายต่าง ๆ อันเกิดจากการใช้ซอฟต์แวร์นี้ทั้งสิ้น