



รหัสโครงการ 18p22c0166

อย่ามั่วแน่ครับ (ARE YOU SURE?)

โปรแกรมประเภทส่งเสริมการเรียนรู้

รายงานฉบับสมบูรณ์

เสนอต่อ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัย พัฒนาและวิศวกรรม

โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18

ประจำปีงบประมาณ 2558

โดย

นางสาวกัลยรัตน์ วุฒิ

นางสาวพัชราภา พงษ์สุข

นางสาวชลธิชา บุรณะโรจน์

นายอธิรัฐ พุ่มสาขา อาจารย์ ที่ปรึกษาโครงการงาน

โรงเรียนสตรีอ่างทอง

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ที่ได้มอบทุนอุดหนุนในการพัฒนาโครงการ“ARE YOU SURE ? อย่ามั่วนะครับ” ในโครงการแข่งขันพัฒนาคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้พัฒนาตนเอง และแสดงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่

ขอขอบคุณผู้อำนวยการวินัย ปานแดง ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีอ่างทอง ที่สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนได้มีโอกาสเข้าร่วมการแข่งขันต่างๆ ตลอดจนคอยให้กำลังใจในการทำงาน

ขอขอบคุณครูอธิรัฐ พุ่มสาขา ครูที่ปรึกษาโครงการ ที่ให้แนวทางในการทำโครงการ พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแนะนำ เกี่ยวกับข้อมูลโครงการ การวิเคราะห์และออกแบบระบบ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขอขอบคุณสถาบันและหน่วยงานต่างๆ ที่จัดการประกวดโครงการนี้ขึ้นมา ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้พัฒนาตนเอง และแสดงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่

ผู้พัฒนา

บทคัดย่อ

เนื่องจากในปัจจุบันภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น และเนื่องด้วยเด็กไทยส่วนใหญ่หันมาเล่นเกมกันมากเพื่อคลายความเครียด และเพื่อให้เกิดความสนุกซึ่งในบางเกมอาจจะแฝงไปด้วยความรุนแรง และไม่มีประโยชน์ ซึ่งเป็นปัจจัยทำให้เด็กบางคนอาจลอกเลียนแบบในสิ่งผิดๆ จากเกมเข้ามาใช้ในชีวิตจริง หรือบางเกมอาจเน้นถึงความสนุกสนานและเพลิดเพลินเป็นหลัก โดยอาจจะสอดแทรกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพียงเล็กน้อย ทำให้เยาวชนเห็นแต่ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน จึงไม่ได้ให้ความสำคัญกับคำศัพท์ในเกมนั้นๆมากนัก แต่หลายๆ เกมก็มีประโยชน์แต่อาจจะไม่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษมากนัก และการที่จะให้เด็กไทยเลิกเล่นเกมแล้วไปศึกษาภาษาอังกฤษอย่างจริงจังเป็นไปได้ยาก โดยเด็กอาจเกิดความเบื่อหน่าย และทอดถอยในการศึกษาภาษาอังกฤษอย่างจริงจัง

ทางผู้จัดทำจึงได้คิดที่จะพัฒนาโปรแกรมเกมสำหรับศึกษาภาษาอังกฤษด้วยการจำคำศัพท์ที่จำเป็นในชีวิตประจำวันขึ้นมาเพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาภาษาอังกฤษแบบไม่ปวดหัวและไม่น่าเบื่อ โดยโปรแกรม Are you sure? ใช้โปรแกรม Adobe Flash ในการพัฒนา ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ผลักดันให้เด็กศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในแต่ละหมวด เพื่อใช้ความรู้ที่มีมาเล่นในเกมให้ได้ score ที่สูงขึ้น และเป็นโปรแกรมที่ฝึกทักษะการสังเกต ไหวพริบในการหาคำศัพท์ในตารางของโปรแกรม Are you sure? รวมถึงการจดจำคำศัพท์ที่ตนเองทราบอยู่แล้วและคำศัพท์ใหม่ที่มีอยู่ในโปรแกรม ทั้งยังได้เรียนรู้ไปพร้อมกับเพื่อนๆ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่นอีกด้วย

หลังจากที่ให้นักเรียนกลุ่มหนึ่งทดลองเล่นเกมนี้ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจและแสดงความคิดเห็นว่ามีส่วนช่วยในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน และสร้างความคุ้นเคยกับภาษาอังกฤษมากขึ้น

Abstract

Currently English language become a part of our daily life and most of children in Thailand like to play game for fun and to relieve their strain. By the way some games conceal with violence and not involve about English vocabularies .It's a reason that might makes children to imitate the violence games or some games focus on pleasure and for fun by they don't have many English vocabularies so children wouldn't focus to memorize English words but there also has many games are useful and about to give knowledge but not focus on English words

Producers thought about to develop a game for learn English language by help children to memorize basic English vocabularies in our daily life so this program is a choice for people who want to learn English without the strain and don't bored . ARE YOU SURE? Program use Adobe Flash program to develop. This program support people to ascertain each sort of English vocabularies for using them in the game to get more score and this program help people to practice their aptitude and heeding for find vocabularies in the table as well as it is also help people to memorize new vocabularies and people can learn with their friends.

After a random group of children played this game they said it helped them to memorize about English vocabularies and make intimacy with English

บทนำ

จากการที่พบว่าภาษาอังกฤษเริ่มเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนไทย จึงเป็นเรื่องสำคัญที่เราจะต้องตระหนักถึงการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และเนื่องด้วยเด็กไทยมีความสนใจในการเล่นเกมนั้น ทั้งเพื่อความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน หรือเล่นเกมที่ส่งเสริมความรู้ก็ตามที แต่ทว่า เกมบางเกมอาจแฝงไปด้วยความรุนแรง ซึ่งเด็กอาจมีพฤติกรรมเลียนแบบได้ หรือบางเกมอาจส่งเสริมความรู้แต่ก็ไม่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษมากนัก ทำให้เด็กที่เล่นเกมนั้นๆ อาจจะไม่ให้ความสำคัญกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีอยู่ในเกม จึงไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้นั่นเอง

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำจึงคิดที่จะพัฒนาโปรแกรม Are you sure ? โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash ในการพัฒนา และโปรแกรมนี้อาจช่วยในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานจากการสังเกต และพบคำนั้นๆบ่อยๆในเกม ตลอดจนการสืบค้น หาคำศัพท์เพื่อมาเล่นในเกม โดยในเกมจะมีหมวดคำศัพท์ให้ผู้เล่นเลือกตามความต้องการ และผู้เล่นสามารถเล่นกับเพื่อนได้ ซึ่งการเล่นในลักษณะนี้จะทำให้ผู้เล่นมีความสนุกสนานและมีแรงผลักดันในการที่จะทำให้ score สูงขึ้น โดยการไปสืบค้นหาคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหมวดนั้นๆ จากพฤติกรรมเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เล่นมีความคุ้นเคยกับคำศัพท์ จนจำได้เองโดยปริยาย ทั้งยังฝึกทักษะการสังเกต และไหวพริบของผู้เล่นอีกด้วย

สารบัญ

วัตถุประสงค์	1
รายละเอียดการพัฒนา	1
- เนื้อเรื่องย่อ	1
- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	2
เครื่องมือที่ใช้พัฒนา	3
โครงสร้างโปรแกรม	3
ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรม	6
กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม	6
ผลของการทดสอบโปรแกรม	6
ปัญหาและอุปสรรค	6
แนวทางและการประยุกต์ใช้ในงานอื่นต่อไป	6
ข้อสรุปและเสนอแนะ	7
เอกสารอ้างอิง	7
สถานที่ติดต่อของผู้พัฒนาและอาจารย์ที่ปรึกษา	8
ภาคผนวก	10

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเป็นตัวช่วยในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานในแต่ละหมวด
2. เพื่อเป็นตัวเลือกหนึ่งในการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษโดยไม่เกิดความเครียด ความเบื่อหน่าย และได้เรียนรู้ไปพร้อมกับเพื่อน

รายละเอียดการพัฒนา

เนื้อเรื่องย่อ (Story board)

Are you sure? เป็นโปรแกรมที่ช่วยในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานในแต่ละหมวด โดยนำเสนอในรูปแบบของเกม โดยให้ผู้เล่นหาคำศัพท์ที่มีอยู่ในตาราง โดยคำศัพท์ที่ผู้เล่นหา ต้องเกี่ยวข้องกับหมวดที่ผู้เล่นเลือก โดยผู้เล่นจะต้องลือคอินเข้าระบบ และสร้างห้องการเล่นโดยผู้สร้างห้องจะเป็นผู้เห็นรหัสของห้องนั้น (ได้รหัสมาจากการสุ่ม) ส่วนผู้ที่เข้ามาในห้องเล่นเดียวกัน (Join)ต้องมีรหัสของห้องการเล่นนั้นด้วย จึงจะสามารถเล่นเกมในห้องนั้นๆได้ ผู้เล่นสามารถเลือกหมวดของคำศัพท์ และเริ่มเล่นเกม โดยผู้ที่มี Score สูงกว่าจะเป็นผู้ชนะ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ภาษาอังกฤษ (English)

เป็นภาษาในกลุ่มภาษาเจอร์แมนิกตะวันตกที่ใช้ครั้งแรกในอังกฤษสมัยต้นยุคกลาง และปัจจุบันเป็นภาษาที่ใช้กันแพร่หลายที่สุดในโลก ประชากรส่วนใหญ่ในหลายประเทศ รวมทั้ง สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา แคนาดา ออสเตรเลีย ไอร์แลนด์ นิวซีแลนด์ และประเทศในแคริบเบียน พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ที่มีผู้พูดมากที่สุดในโลก รองจากภาษาจีนกลางและภาษาสเปน มักมีผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองอย่างกว้างขวาง และภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการของสหภาพยุโรป หลายประเทศเครือจักรภพแห่งชาติ และสหประชาชาติ ตลอดจนองค์การระดับโลกหลายองค์การ

ฐานข้อมูล (DataBase)

ฐานข้อมูลเป็นการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้ใช้สามารถใช้อยู่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องในระบบงานต่าง ๆ ร่วมกันได้ โดยที่จะไม่เกิดความซ้ำซ้อนของข้อมูล และยังสามารถหลีกเลี่ยงความขัดแย้งของข้อมูลด้วย อีกทั้งข้อมูลในระบบก็จะต้องเชื่อถือได้ และเป็นมาตรฐานเดียวกัน โดยจะมีการกำหนดระบบความปลอดภัยของข้อมูลขึ้น นับได้ว่าปัจจุบันเป็นยุคของสารสนเทศ เป็นที่ยอมรับกันว่า สารสนเทศเป็นข้อมูลที่ผ่านการกลั่นกรองอย่างเหมาะสม สามารถนำมาใช้ประโยชน์อย่างมากไม่ว่าจะเป็นการนำมาใช้งานด้านธุรกิจ การบริหาร และกิจการอื่น ๆ องค์กรที่มีข้อมูลปริมาณมาก ๆ จะพบความยุ่งยากลำบากในการจัดเก็บข้อมูล ตลอดจนการนำข้อมูลที่ต้องการออกมาใช้ให้ทันต่อเหตุการณ์ ดังนั้นคอมพิวเตอร์จึงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการจัดเก็บข้อมูล การประมวลผลข้อมูล ซึ่งทำให้ระบบการจัดเก็บข้อมูลเป็นไปได้อย่างสะดวก ทั้งนี้โปรแกรมแต่ละโปรแกรมจะต้องสร้างวิธีควบคุมและจัดการกับข้อมูลขึ้นเอง ฐานข้อมูลจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมาก โดยเฉพาะระบบงานต่าง ๆ ที่ใช้คอมพิวเตอร์ การออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล จึงต้องคำนึงถึงการควบคุมและการจัดการความถูกต้องตลอดจนประสิทธิภาพในการเรียกใช้ข้อมูลด้วย

ระบบเครือข่าย (Network)

เครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Network) คือระบบที่มีคอมพิวเตอร์อย่างน้อยสองเครื่อง เชื่อมต่อกันโดยใช้สื่อกลาง และก็สามารถสื่อสารข้อมูลกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทำให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้ นอกจากนี้ยังสามารถใช้ทรัพยากร (Resources) ที่มีอยู่ในเครือข่ายร่วมกันได้ เช่น เครื่องพิมพ์ ซีดีรอม สแกนเนอร์ ฮาร์ดดิสก์ เป็นต้น

แนวคิดในการสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์นั้น เริ่มมาจากการที่ผู้ใช้ต้องการที่จะแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว คอมพิวเตอร์เดี่ยวๆ เป็นอุปกรณ์ที่มีความสามารถในการประมวลผลข้อมูลในปริมาณมากอย่างรวดเร็วอยู่แล้วแต่ข้อเสียคือ ผู้ใช้ไม่สามารถแชร์ข้อมูลนั้นกับคนอื่นอย่างมีประสิทธิภาพได้ ก่อนที่จะมีเครือข่ายคอมพิวเตอร์

เครื่องมือที่ใช้พัฒนา

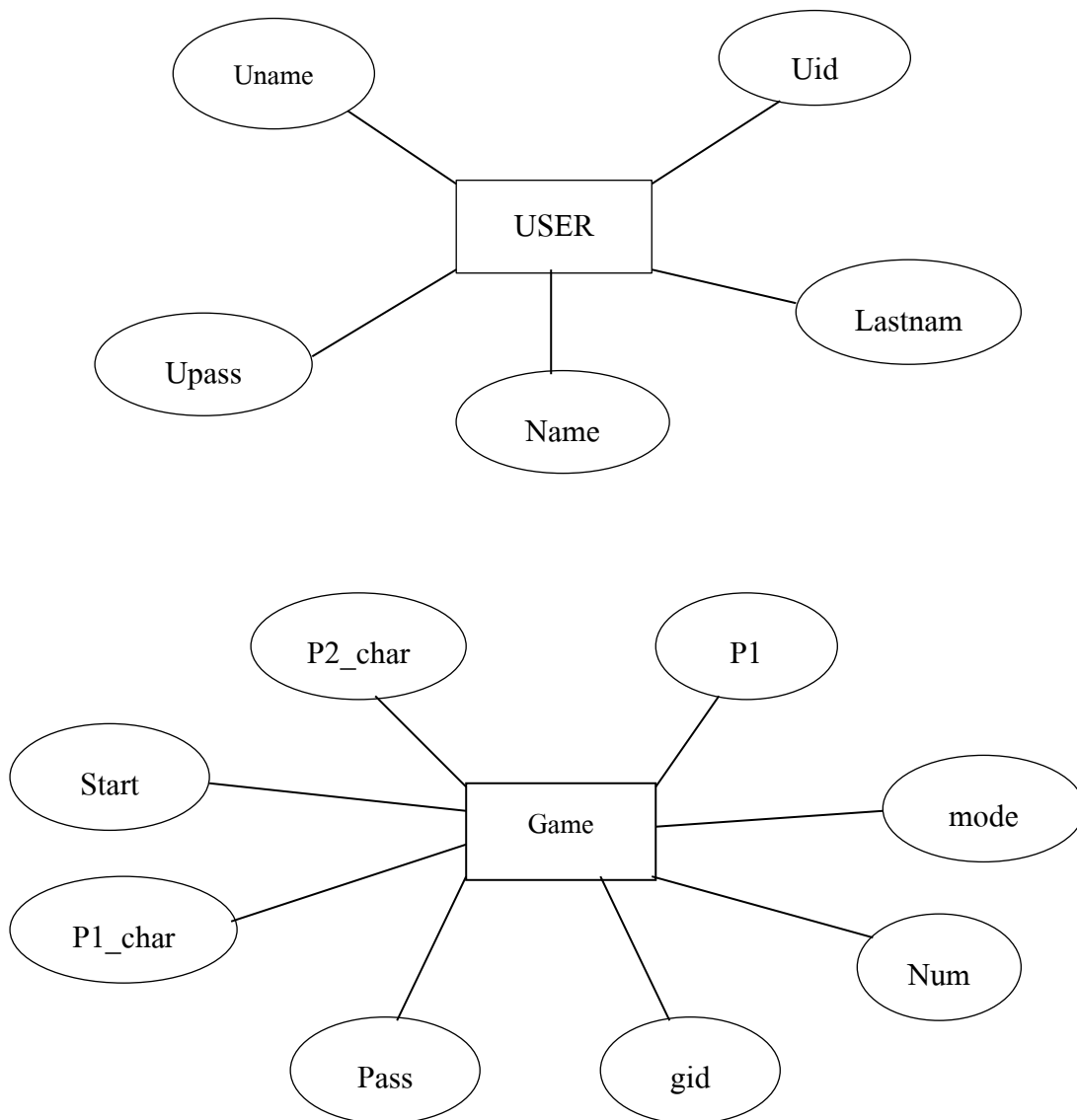
ภาษาที่ใช้ในการเขียน

Action script 3.0 คือ รหัสที่ใช้ใน Adobe Flash CS 5.5

โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา

Adobe Flash CS5.5 เป็นโปรแกรมหลักที่ใช้ในการพัฒนา ใช้ในการวาด ออกแบบกราฟิกต่างๆ รวมทั้งการใช้ Action script

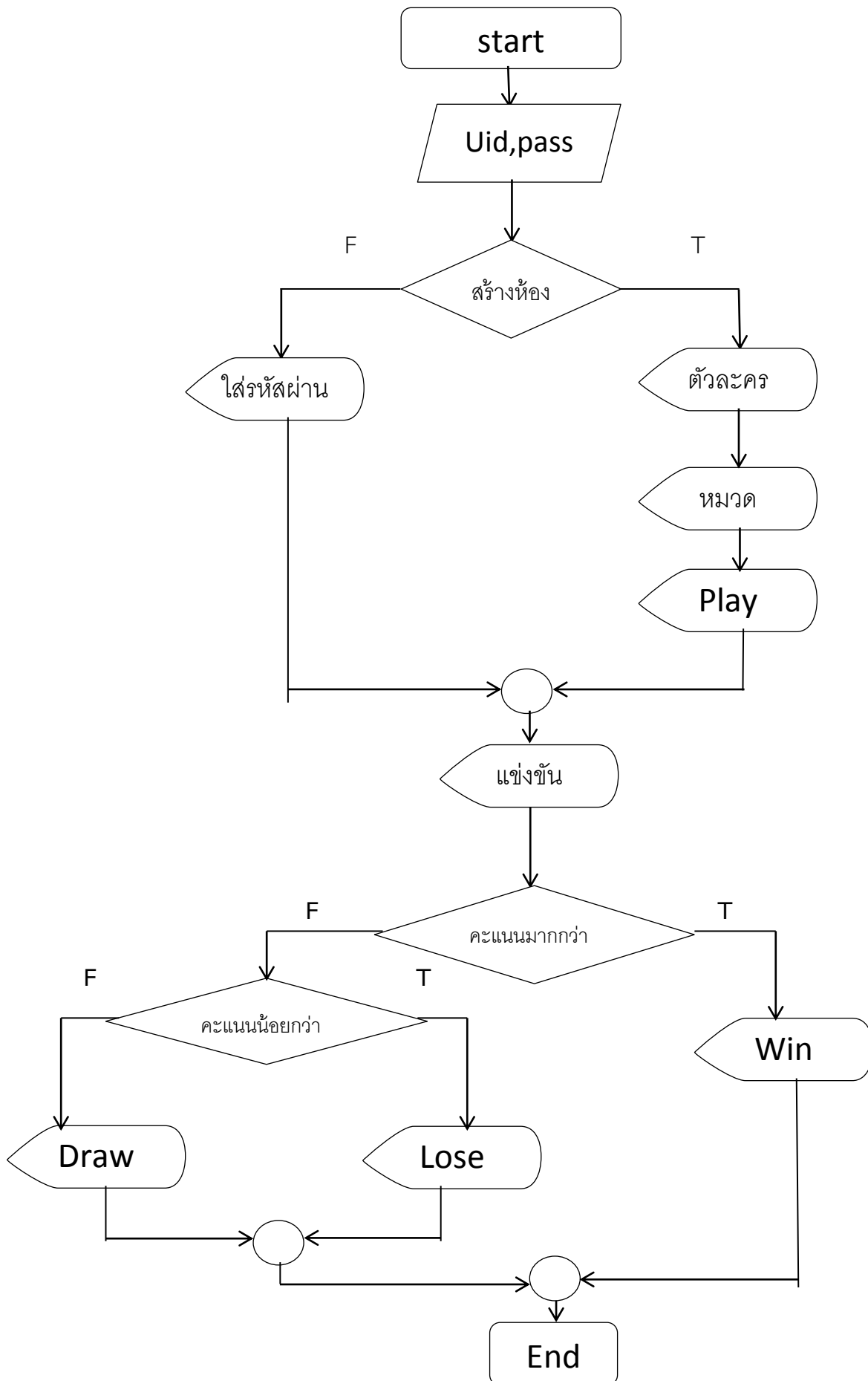
โครงสร้างโปรแกรม



ตาราง User		
ชื่อฟิลด์	ชนิด	รายละเอียด
<u>uid</u>	int	ID ผู้เล่น
uname	varchar	รหัสผู้เล่น
name	archar	ชื่อ
lastname	archar	นามสกุล

ตาราง Game		
ชื่อฟิลด์	ชนิด	รายละเอียด
<u>gid</u>	int	รหัสห้อง
P1	int	ผู้เล่นคนที่ 1
P2	int	ผู้เล่นคนที่ 2
Mode	int	หมวดหมู่ในเกม
Num	int	เลขห้องในหมวด
P1_char	int	ตัวละครที่ 1
P2_char	int	ตัวละครที่ 2
Stat	int	เริ่มเกม

ขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม



ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา

สร้างระบบที่บันทึกข้อมูล คำศัพท์ต่างๆ ที่สามารถรองรับผู้เล่นพร้อมกันได้ในระบบออนไลน์

กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม

บุคคลที่มีความต้องการที่จะเรียนรู้ หรือจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานในแต่ละหมวดโดยไม่เคร่งเครียด อาจจะเป็นเพศหญิงหรือชาย และอายุหรือวัยใดก็ได้ แต่ผู้สูงอายุอาจไม่ให้ความสนใจมากนัก และเด็กที่มีอายุน้อย อาจต้องได้รับคำแนะนำจากผู้ใหญ่หรือผู้ปกครอง

ผลของการทดสอบโปรแกรม

จากการที่ได้ให้กลุ่มนักเรียนในโรงเรียนสตรีอ่างทองได้ลองเล่นเกม ARE YOU SURE? โดยเฉลี่ยให้ผู้หญิงเล่นร้อยละ 50 และผู้ชายเล่นร้อยละ 50 และได้มีการแจกแบบสอบถามให้ผู้ที่ทดลองเล่นได้ประเมินตามความคิดเห็นของตน ผลสรุปว่า จากจำนวนผู้เล่นทั้งหมด (หญิงและชาย) มีความคิดเห็นว่ามีส่วนช่วยในการจดจำคำศัพท์ได้จริง และได้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่ ร้อยละ 64 และมีความคิดเห็นว่าการพัฒนาเกี่ยวกับคำศัพท์ให้มากขึ้น ร้อยละ 34 และคิดว่าไม่มีส่วนช่วยมากนักร้อยละ 2

ปัญหาและอุปสรรค

เนื่องจากภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาท และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเรา และการจะให้เยาวชน หรือบุคคลใดๆหันมาสนใจหรือศึกษาภาษาอังกฤษอย่างจริงจังคงเป็นไปได้ยาก หรืออาจก่อให้เกิดความเครียด จึงควรมีโปรแกรมที่มีส่วนช่วยในการจดจำคำศัพท์ขั้นพื้นฐาน โดยสอดแทรกความสนุกสนานในการนำเสนอในรูปแบบของเกม มีการแข่งขันกัน รวมถึงสามารถเล่นกับเพื่อนได้

แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่นในขั้นต่อไป

ในการทำครั้งต่อไปควรมีการเพิ่มคำศัพท์ให้มีความหลากหลายมากขึ้น และเพิ่มความยากในการเล่น โดยอาจจะให้มีตัวอักษรกระจายปนกันอยู่ในตาราง ไม่ได้เรียงเป็นคำ และพัฒนาให้มีการรองรับผู้เล่นที่สามารถเล่นด้วยกันได้มากกว่า 2 คน

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ผู้ที่ทดลองเล่นเกมมีความพึงพอใจในระดับหนึ่ง โดยมีความคิดเห็นว่ามีส่วนช่วยในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้จริง และมีความคุ้นเคยกับภาษาอังกฤษมากขึ้น ทั้งยังสอดแทรกความสนุกสนานและเพลิดเพลินอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame – by - Frame)

<http://www.krooan.com/flash/content/animate/frame-by-frame.html>

บทเรียน Flash

http://www.acr.ac.th/acr/ACR_E-

[Learning/CAREER_COMPUTER/COMPUTER/M4/Flash/lesson.html](http://www.acr.ac.th/acr/ACR_E-Learning/CAREER_COMPUTER/COMPUTER/M4/Flash/lesson.html)

การสร้างตัวละครเคลื่อนไหว

<http://nasanokusa.com/krutonya/cai/cai02.php>

<http://www.justusers.net/forum/index.php?topic=9106.0https://sites.google.com/site/elearnin>

[gadobeflashcs5/8-kar-srang-phaph-kheluxnhiw](http://www.justusers.net/forum/index.php?topic=9106.0https://sites.google.com/site/elearningadobeflashcs5/8-kar-srang-phaph-kheluxnhiw)

วิธีการสร้างฐานข้อมูล

<http://flpnuol.weebly.com/uploads/2/4/5/9/24599736/phpmyadmin.pdf>

สถานที่ติดต่อของผู้พัฒนาและอาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้พัฒนา

นางสาวกัลยรัตน์ วุฒิ

วันเกิด 02/02/2541 ระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีอ่างทอง
ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 147 หมู่ 7 ต.แสวงหา อ.แสวงหา จ.อ่างทอง
สถานที่ติดต่อ โรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง
โทรศัพท์มือถือ 0920711274 e-mail cham.cpt@gmail.com

น.ส.พัชราภา พงษ์สุข

วันเกิด 04/01/2542 ระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีอ่างทอง
ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 59 หมู่ 10 ต.ศาลเจ้าโรงทอง อ.วิเศษชัยชาญ จ.อ่างทอง
สถานที่ติดต่อ โรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง
โทรศัพท์มือถือ 0983895983 e-mail beampat_2@hotmail.com

นางสาวชลธิชา บุรณะโรจน์

วันเกิด 21/05/2542 ระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีอ่างทอง
ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 64/2 หมู่ 3 ต.บางจัก อ.วิเศษชัยชาญ จ.อ่างทอง
สถานที่ติดต่อ โรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง
โทรศัพท์มือถือ 0948671278 e-mail nam2542_na@hotmail.co.th

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

นายอธิรัฐ พุ่มสาขา

สังกัด โรงเรียนสตรีอ่างทอง

สถานที่ติดต่อ โรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง

โทรศัพท์ 035-625405 มือถือ 0822340779

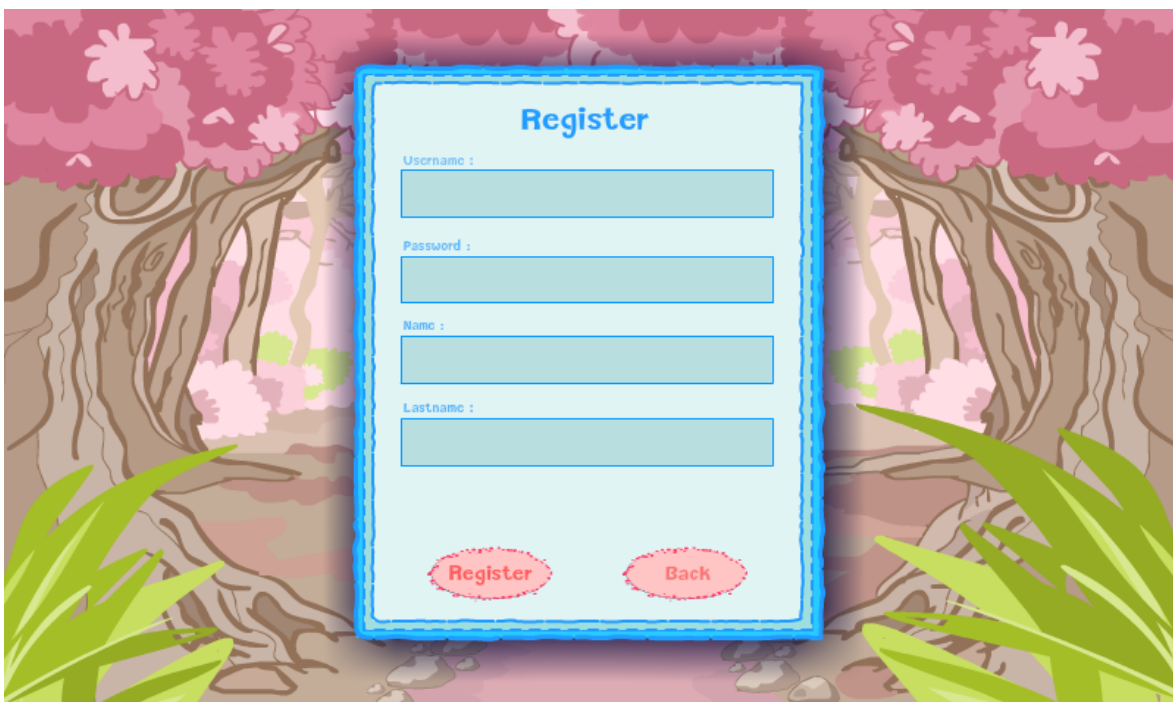
e-mail GTA.TC.SA@gmail.com

ภาคผนวก

คู่มือการใช้งานอย่างละเอียด



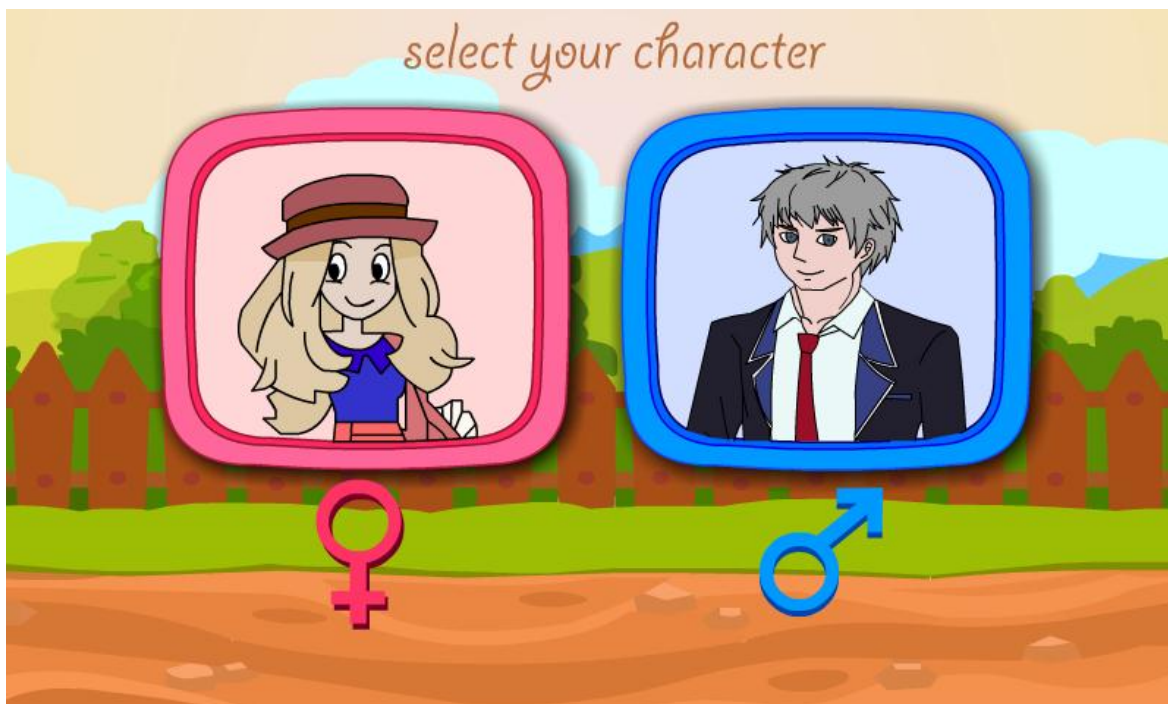
1. หน้าแรกผู้เล่นจะต้อง Login เข้าระบบ โดยใส่ Username (ชื่อผู้ใช้) และ Password (รหัสผ่าน) หลังจากนั้นให้กดปุ่ม Login เพื่อเข้าสู่ระบบ หากผู้เล่นยังไม่ได้สมัคร ให้กดปุ่ม Register เพื่อทำการสมัคร



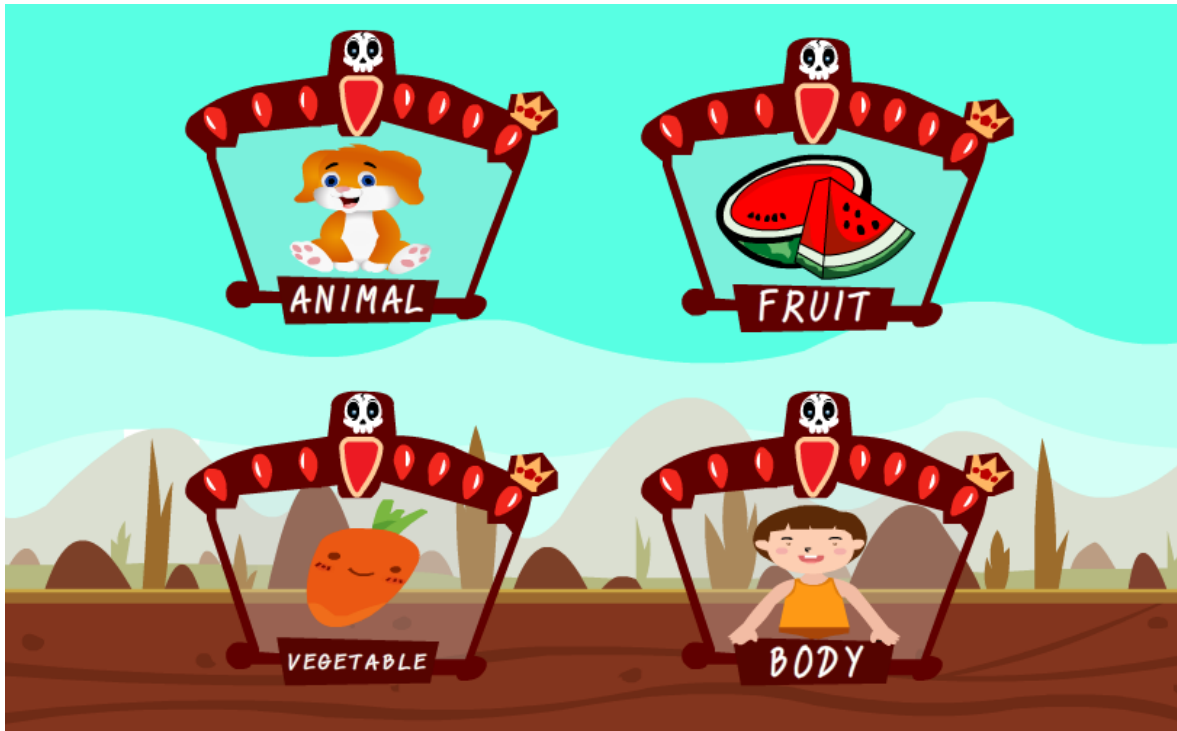
2. เมื่อกด Register ผู้เล่นจะต้องกรอกข้อมูลของผู้เล่นลงในช่องต่างๆ



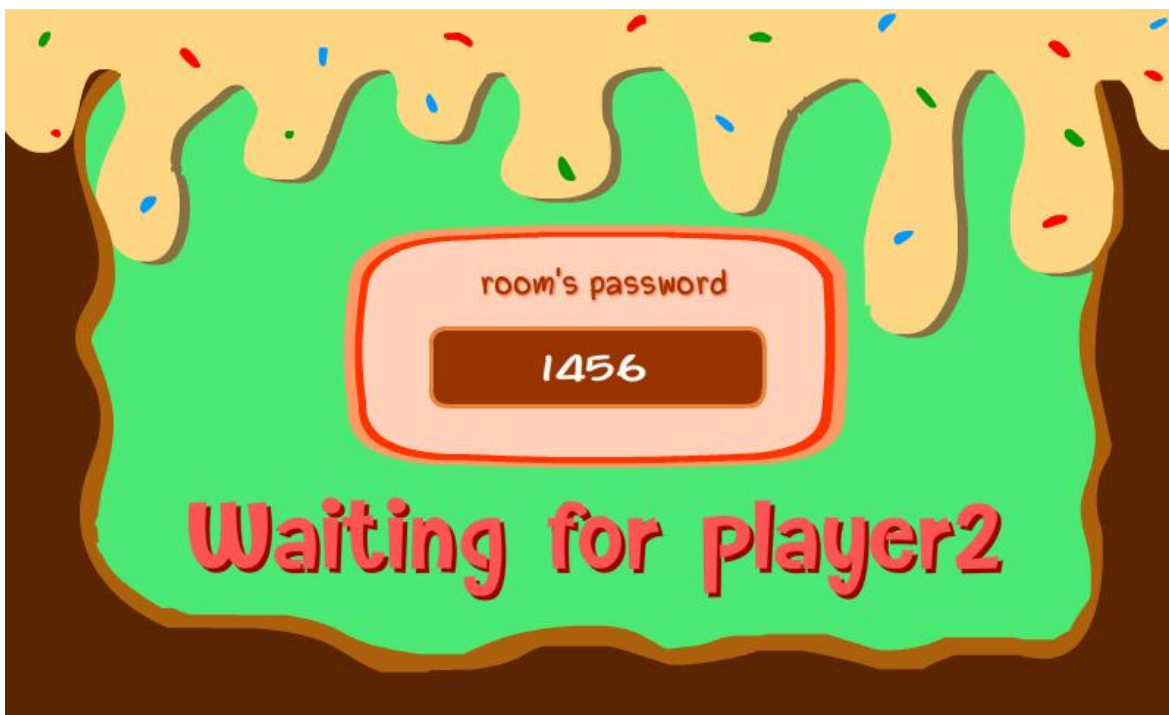
3. เมื่อกด Login เข้าสู่ระบบ ผู้เล่นจะต้องสร้างห้องการเล่น โดยกดปุ่ม Create room ส่วนผู้ที่จะเข้ามาร่วมเล่นด้วยให้กดที่ปุ่ม Join



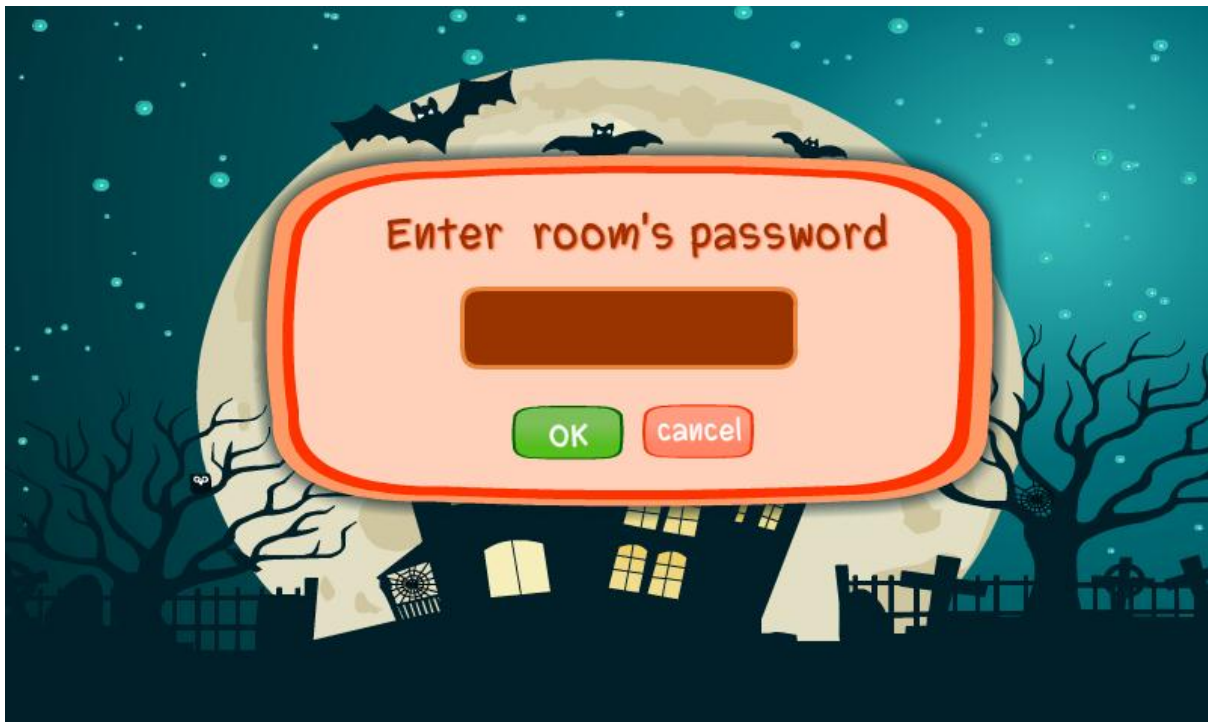
4. เมื่อใส่รหัสห้องเสร็จแล้ว ต่อไปผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละคร โดยผู้ที่มีสิทธิ์เลือกคือผู้ที่สร้างห้อง หากผู้เล่นที่สร้างห้องเลือกตัวละครเพศชาย ตัวละครของผู้เล่นอีกฝ่ายจะเป็นเพศหญิงโดยอัตโนมัติ



5. เมื่อเลือกตัวละครแล้ว ผู้เล่นที่ Create room จะเป็นผู้ที่เลือกหมวดคำศัพท์ที่ต้องการจะเล่น



6. ผู้เล่นที่เป็นผู้สร้างห้อง เมื่อกด Create room เข้ามาแล้วจะต้องรอผู้เล่นอีกฝ่าย (Join) เข้ามาร่วมเล่นในห้องเล่นเดียวกัน โดยระหว่างรระบบจะทำการสุ่มรหัสของห้องให้ผู้ที่ Create room ทราบรหัสของห้อง ผู้เล่นที่เป็นคน Create room ต้องบอกรหัสของห้องนั้นๆ ให้ผู้เล่นที่ Join ทราบ



7. ส่วนผู้เล่นที่เป็นผู้ร่วมเล่น (Join) เมื่อกด Join แล้ว จะต้องใส่รหัสของห้องที่ต้องการจะเล่น



8. เมื่อผู้เล่นเข้าใส่รหัสห้องเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นต้องรอให้ผู้เล่นที่ Create room กด Play



9.เมื่อผู้เล่นอีกฝ่ายเข้ามาพร้อมแล้ว ผู้ที่สร้าง Create room ต้องกด Play เพื่อเริ่มเล่นเกม



10.เมื่อกด Play แล้ว ต่อไปจะเป็นการเข้าสู่การเล่นเกม โดยผู้เล่นจะเห็นตัวละครของตนอยู่ทางซ้ายมือเสมอ ผู้เล่นทั้งสองจะต้องแข่งกันหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความหมายตรงตามหมวดที่เลือกให้ได้มากที่สุด โดยใช้ ไหวพริบและความรู้ในการหาคำศัพท์ที่มีอยู่ในตารางที่มีความหมายตรงตามหมวดที่เลือก โดยคลิกที่ตัวอักษร เมื่อคลิกตัวอักษรใดก็ตาม ตัวอักษรนั้นๆ จะขึ้นแสดงในช่องหมายเลข 4 หากผู้เล่นคลิกตัวอักษรผิดตัว ให้กดปุ่ม Clear เพื่อลบตัวอักษรทั้งหมด โดยในการแข่งขันจะมีเวลา (หมายเลข 1) นับถอยหลังเรื่อยๆ เมื่อผู้เล่นหาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงตามหมวดที่เลือกได้ 1 คำ คำศัพท์ที่หาได้จะแสดงในบริเวณหมายเลข 5 และคะแนนของผู้เล่นจะเพิ่มขึ้น 1 คะแนน โดยคะแนนของผู้เล่นเองจะอยู่ในช่องหมายเลข 2 (ด้านซ้าย) และคะแนนของผู้เล่นอีกฝ่ายจะอยู่ในช่องหมายเลข 3 (ด้านขวา) ผู้เล่นจะเห็นได้ทั้งคะแนนของตนและคะแนนของผู้เล่นอีกฝ่ายด้วย



11.เมื่อเวลาหมด ระบบจะตัดสินใจให้ผู้ที่มิคะแนน (Score) สูงกว่าเป็นผู้ชนะ โดยผู้ที่ชนะจะเห็นหน้า Win และในหน้า Win นั้นจะแสดงคำศัพท์ที่ผู้เล่นสามารถหาได้ทั้งหมดให้ผู้เล่นทราบ และแสดงคะแนน (Score) ของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายให้เห็นด้วย



12. ส่วนผู้แพ้จะเห็นหน้า Lose ในหน้า Lose นั้นจะแสดงคำศัพท์ที่ผู้เล่นสามารถหาได้ทั้งหมดให้ผู้เล่นทราบ และแสดงคะแนน (Score) ของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายให้เห็นเช่นเดียวกับหน้า Win



13. หากเมื่อเวลาหมดแล้วผู้เล่นมีคะแนนเท่ากัน ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะเห็นหน้า Draw หรือเสมอ โดยหน้า Draw นั้นจะแสดงคำศัพท์ที่ผู้เล่นสามารถหาได้ทั้งหมดให้ผู้เล่นทราบ และแสดงคะแนน (Score) ของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายให้เห็นเช่นเดียวกับหน้า Win และ Lose

คู่มือการติดตั้งโปรแกรม

1. ทำการติดตั้งโปรแกรม Appserv 5.1.10 โดยเข้าไปในโฟลเดอร์ tools ในแผ่น CD
2. จะปรากฏหน้าต่างการติดตั้ง Appserv 5.1.10 หากได้ทำการติดตั้งไว้แล้ว ให้ข้ามขั้นตอนนี้ไปโดยการกด Cancel



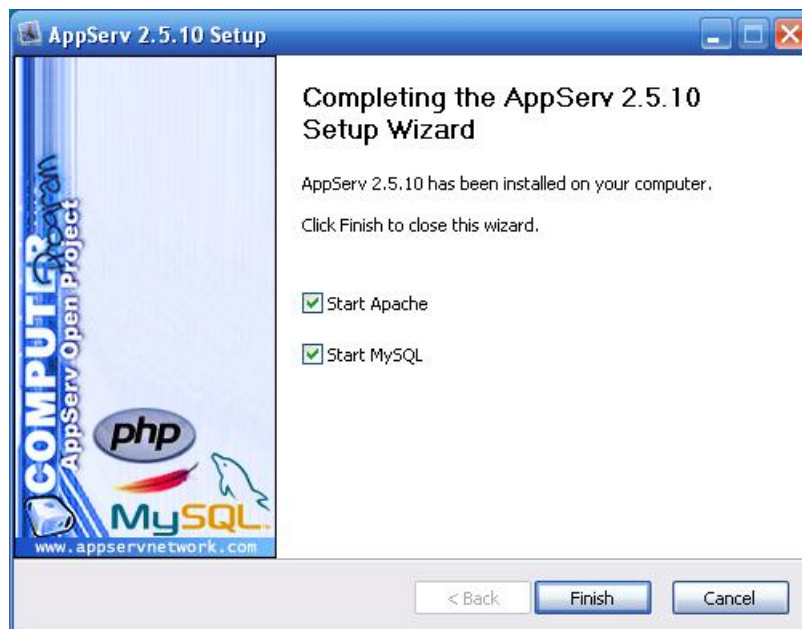
3. คลิก Next > ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะปรากฏหน้าต่าง Apache HTTP Server Information (แนะนำว่าการกำหนดค่าในหน้าต่างที่ผ่านมา ควรใช้ค่าที่ระบบกำหนดให้) ในหน้านี้ให้ทำการกำหนดค่า Server Name เป็น localhost แล้วคลิก Next >



4. หน้า SQL Server Configuration ให้ทำการกำหนดรหัสผ่าน (จำรหัสผ่านไว้ให้ดี เพราะจะต้องใช้ในการเชื่อมต่อฐานข้อมูล) แล้วคลิก Install



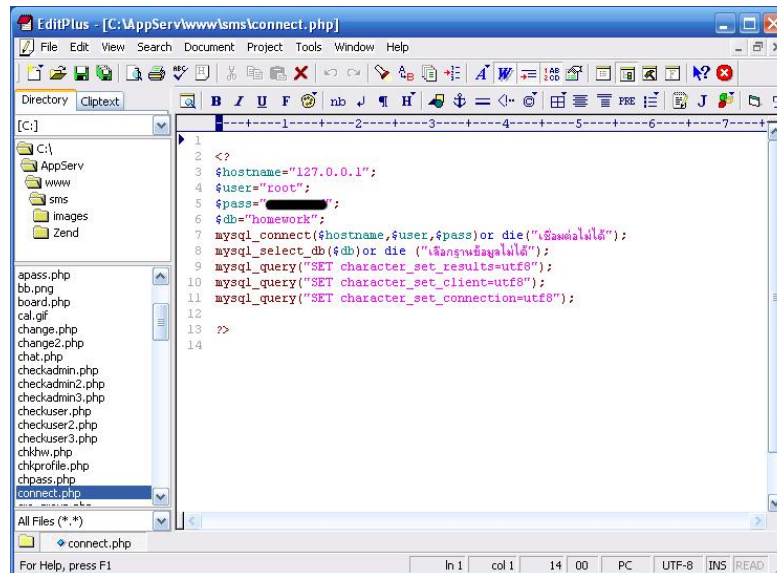
5. สิ้นสุดการติดตั้ง คลิก Finish



6. เมื่อติดตั้ง Appserv 5.1.10 เสร็จเรียบร้อยแล้ว ต่อไปคือการติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์

7. คัดลอกฟอลเดอร์ word จากแผ่น CD ไปใส่ใน C:\AppServ\www\

8. หลังจากติดตั้งเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ไปที่ C:\AppServ\www\word ดับเบิ้ลคลิกเปิดไฟล์ connect.php ด้วยโปรแกรมเกี่ยวกับภาษา (Notepad, EditPlus) ทำการแก้ไขค่าในบรรทัดที่ 5 ให้เป็น \$pass= “รหัสผ่านที่ได้ตั้งไว้ตอนติดตั้ง Appserv” แล้วทำการบันทึก



```
1
2 <?
3 $hostname="127.0.0.1";
4 $user="root";
5 $pass="";
6 $db="homework";
7 mysql_connect($hostname,$user,$pass) or die("เชื่อมต่อไม่ได้");
8 mysql_select_db($db) or die ("เลือกพื้ฐานไม่ได้");
9 mysql_query("SET character_set_results=utf8");
10 mysql_query("SET character_set_client=utf8");
11 mysql_query("SET character_set_connection=utf8");
12
13 ?>
14
```

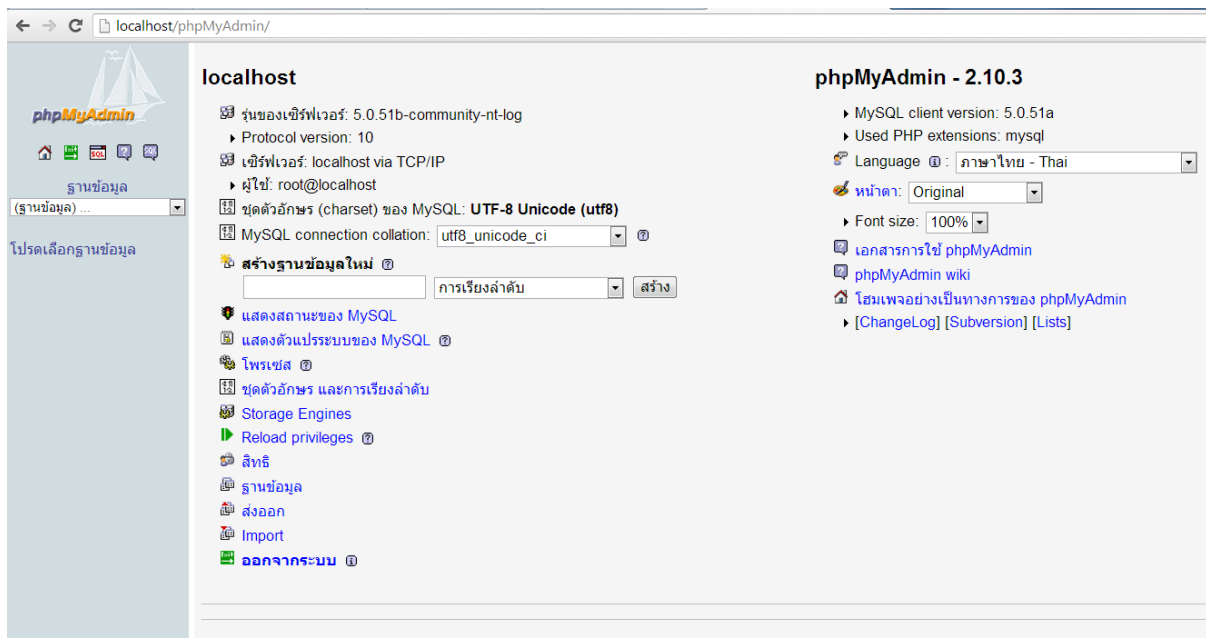
9. ทดลองโปรแกรมโดยเปิดเว็บเบราว์เซอร์ (แสดงผลได้ดีใน Google Chrome) พิมพ์ URL ในช่อง Address เป็น <http://localhost/word> หรือ <http://127.0.0.1/word> ถ้าปรากฏหน้าโปรแกรมแสดงว่าการติดตั้งเสร็จสมบูรณ์

การติดตั้งฐานข้อมูล

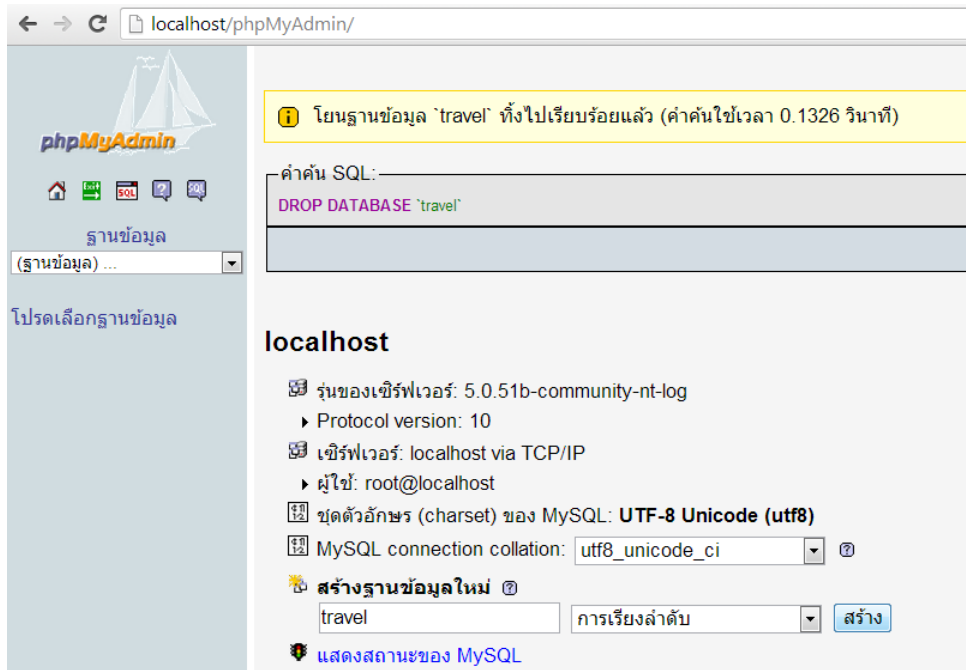
พิมพ์ localhost หรือ 127.0.0.1 ในช่อง address bar ของเบราว์เซอร์ แล้วคลิกอันแรก



จากนั้น login เข้า PHPMyadmin เพื่อสร้างฐานข้อมูล โดย user จะเป็น root ส่วน password จะเป็นที่ใช้ตั้งไว้ในตอนแรก



จากนั้นสร้างฐานข้อมูลโดยใช้ชื่อว่า word



จากนั้นกด import แล้วเลือกไฟล์ word.sql ที่อยู่ใน CD จากนั้นกดบันทึก เท่านั้นก็จะเสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรมแล้ว