

# MIX MONSTER



## ฟาร์มหลุดโลก

โดย

นายชลันธร      หนั้ววิยะวงศ์  
นายธนวัฒน์      จิตอุทัย  
นายคณิติน      งามประเสริฐ

โรงเรียนสตรีอ่างทอง อำเภอเมือง จังหวัดอ่างทอง  
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5

รายงานนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการเพื่อความบันเทิง  
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

เนื่องในงาน ประกวดโครงการ สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

# โครงการ MIXMONSTER ฟาร์มหลุดโลก

โดย

นายชลันธร หนั้ววิยะวงศ์  
นายธนวัฒน์ จิตอุทัย  
นายคณิติน งามประเสริฐ

โรงเรียนสตรีอ่างทอง อำเภอเมือง จังหวัดอ่างทอง  
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5

ครูที่ปรึกษา  
นายอธิรัฐ พุ่มสาขา

## บทคัดย่อ

ในปัจจุบันพบว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะมีปัญหาทางด้านความเครียดกันมาก อันเกิดจากการเรียนการทำงานและกิจกรรมทางด้านต่างๆ ซึ่งถ้ามีความเครียดเป็นปริมาณมากจะเกิดผลกระทบต่อบุคคลนั้นๆ และสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น การเป็นโรคซึมเศร้า หรือแม้กระทั่งอาจก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ที่รุนแรง ขึ้นมาได้ ดังนั้นจึงควรมีการระบายหรือกำจัดความเครียดให้บรรเทาแล้วหายไปอย่างถูกวิธี

โครงการฟาร์มหลุดโลกเป็นเกมเพื่อความสนุกสนาน ความบันเทิง และยังสามารถระบายหรือขจัดความเครียดได้ ในเกมนี้จะเป็นเกมเลี้ยงสัตว์โดยมีการผสมสัตว์ด้วยหลอด DNA ซึ่งในการผสมแต่ละครั้งจะมีโอกาสในการผสมได้ซึ่งสัตว์แต่ละชนิดที่จะผสมนั้นจะมีโอกาสติดที่ต่างกันไป ยิ่งสัตว์ระดับสูงยิ่งผสมได้ยาก มีการสกัด DNA ของสัตว์เพื่อเพิ่มปริมาณ DNA ของสัตว์ชนิดนั้น และสามารถดูได้ว่าสัตว์ชนิดใดถูกผสมขึ้นแล้ว สัตว์ที่ผสมขึ้นมาสามารถตกแต่งในฟาร์มได้เพื่อเพิ่มความสวยงามให้กับฟาร์ม และยังสามารถซื้อของอื่นๆ มา ตกแต่งได้

หลังจากการพัฒนาโปรแกรม ได้นำโปรแกรมไปทดลองใช้งานจริงกับกลุ่มเพื่อนนักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตแล้วสุ่มผู้เล่นจำนวน 30 คน ประเมินผลการใช้โปรแกรมโดยการใช้เครื่องมือ “แบบประเมินการใช้โปรแกรมเกมฟาร์มหลุดโลก”

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้อำนวยการวินัย ปานแดง ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีอ่างทอง ที่สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันต่างๆ และคอยให้กำลังใจในการทำงาน

ขอขอบคุณครูอธิรัฐ พุ่มสาขา ครูที่ปรึกษาโครงการ ที่ให้แนวทางในการทำโครงการ พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแนะนำ เกี่ยวกับข้อมูลโครงการ การวิเคราะห์และออกแบบระบบ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่จัดการประกวดโครงการนี้ขึ้นมา และขอขอบคุณศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ได้มอบทุนสนับสนุนการพัฒนาโปรแกรม ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้พัฒนาตนเอง และแสดงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่

ผู้พัฒนา

## สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	2
บทที่ 3 อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ	3
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	8
บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินงาน	13
บรรณานุกรม	14
ภาคผนวก	15
ประวัติผู้จัดทำ	27

# บทที่ 1

## บทนำ

### หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันพบว่าเด็กๆและเยาวชนส่วนใหญ่มีการเรียนและทำงานต่างๆ กันอย่างต่อเนื่อง จึงก่อให้เกิดความเครียด ความเมื่อยล้า และความเบื่อหน่าย แม้ว่าความเมื่อยล้าจะหายไปได้ แต่ความเครียด ความเบื่อหน่ายก็ยังคงอยู่ ซึ่งถ้าไม่มีวิธีกำจัดหรือระบายออกนั้นจะส่งผลต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตได้

ผู้จัดทำจึงได้คิดทำเป็นเกมที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง ซึ่งเกมการเลี้ยงสัตว์นี้สามารถเล่นได้หลายๆคนหรือในรูปแบบของกิจกรรมกลุ่ม และแต่ละคนสามารถดูสัตว์เลี้ยงของคนอื่นได้ โดยเกมนี้จะใช้โปรแกรม Flash Actionscript30 โปรแกรม Appserv และโปรแกรม PHP ซึ่งเกมนี้จะทำให้ผู้เกิดความความบันเทิง ความสนุกสนาน และผ่อนคลายจากความเครียดได้ ซึ่งสิ่งที่ประโยชน์ตามมาอีกอย่างหนึ่งนั่นก็คือจะทำให้ผู้เล่นมีความรัก ความหวังใจ และใส่ใจกับสัตว์เลี้ยงมากขึ้นทั้งในเกมและสัตว์เลี้ยงจริง

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียดให้กับผู้เล่น
2. เพื่อส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มในหมู่คณะ
3. เพื่อพัฒนาไหวพริบและการสังเกตของผู้เล่น

### สมมติฐาน

โครงการ ฟาร์มหลุดโลก สามารถใช้เป็นสื่อเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และช่วยพัฒนาไหวพริบและการสังเกตของผู้เล่นได้

### ขอบเขตของโครงการ

สร้างระบบที่สามารถฐานข้อมูล DNA สัตว์ชนิดต่างๆ ที่สามารถรองรับผู้ใช้พร้อมกันได้ในระบบออนไลน์

### ปัญหาและประโยชน์ที่เป็นเหตุผลให้ควรพัฒนาโปรแกรม

เนื่องจากสภาพสังคมในปัจจุบันมีความวุ่นวายรวมกับการทำงานและการเรียนอย่างหนัก ทำให้เกิดความตึงเครียดและความเบื่อในสิ่งต่างๆ โดยถ้าไม่มีวิธีการจำกัดหรือระบายออกไปนั้นจะทำให้ประสิทธิภาพต่างๆ ในร่างกายถดถอยลงและนำไปสู่การเป็นโรคชนิดต่างๆได้

## แผนการพัฒนา

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลาในการดำเนินการ			
	เมษายน	พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม
<p>1.ขั้นเตรียมงาน ( PLAN )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประชุมสมาชิกภายในกลุ่มเพื่อศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม</li> <li>- ทำการแบ่งงานให้สมาชิกภายในกลุ่ม</li> </ul>	←→			
<p>2.ขั้นดำเนินการ ( DO )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทำการพัฒนาโครงการฟาร์มหลุดโลก</li> <li>- นำไปทดลองใช้</li> </ul>		←→		
<p>3.ขั้นตรวจสอบ ( CHECK )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ตรวจสอบผลการดำเนินงาน</li> <li>- ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม</li> </ul>			←→	
<p>4.ขั้นรายงาน ( ACTION )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทำเอกสารสรุปโครงการ</li> </ul>				←→

## บทที่ 2

### เอกสารที่เกี่ยวข้อง

#### ฐานข้อมูล (DataBase)

ฐานข้อมูล คือระบบที่รวบรวมข้อมูลไว้ในที่เดียวกัน ซึ่งประกอบไปด้วยแฟ้มข้อมูล (File) ระเบียบ (Record) และ เขตข้อมูล (Field) และถูกจัดการด้วยระบบเดียวกัน โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะเข้าไปดึงข้อมูลที่ต้องการได้ อย่างรวดเร็ว

การออกแบบฐานข้อมูล (Designing Databases) มีความสำคัญต่อการจัดการระบบฐานข้อมูล (DBMS)

ทั้งนี้เนื่องจากข้อมูลที่อยู่ภายในฐานข้อมูลจะต้องศึกษาถึงความสัมพันธ์ของข้อมูล โครงสร้างของข้อมูลการเข้าถึง

ข้อมูลและกระบวนการที่โปรแกรมประยุกต์จะเรียกใช้ฐานข้อมูล

การออกแบบฐานข้อมูลในระดับตรรกะ หรือในระดับแนวความคิด เป็นขั้นตอนการออกแบบความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในระบบโดยใช้แบบจำลองข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ซึ่งอธิบายโดยใช้แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง

ข้อมูล (E-R Diagram) จากแผนภาพ E-R Diagram นำมาสร้างเป็นตารางข้อมูล (Mapping E-R Diagram to Relation) และใช้ทฤษฎีการ Normalization เพื่อเป็นการรับประกันว่าข้อมูลมีความซ้ำซ้อนกันน้อยที่สุด

#### ระบบเครือข่าย (Network)

เครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือ คอมพิวเตอร์เน็ตเวิร์ก (computer network) คือ ระบบการสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์จำนวนตั้งแต่สองเครื่องขึ้นไป การที่ระบบเครือข่ายมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในปัจจุบัน เพราะมีการใช้งานคอมพิวเตอร์อย่างแพร่หลาย จึงเกิดความต้องการที่จะเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เหล่านั้นถึงกัน เพื่อเพิ่มความสามารถของระบบให้สูงขึ้น และลดต้นทุนของระบบโดยรวมลง

การโอนย้ายข้อมูลระหว่างกันในเครือข่าย ทำให้ระบบมีขีดความสามารถเพิ่มมากขึ้น การแบ่งการใช้ทรัพยากร เช่น หน่วยประมวลผล, หน่วยความจำ, หน่วยจัดเก็บข้อมูล, โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีราคาแพงและไม่สามารถจัดหามาให้ทุกคนได้ เช่น เครื่องพิมพ์ เครื่องกราดภาพ (scanner) ทำให้ลดต้นทุนของระบบลงได้



## บทที่ 3

### อุปกรณ์และวิธีการดำเนินงาน

#### อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา

- AppServ 2.5.10
- EditPlus 3
- Adobe Photoshop CC
- Adobe Flash CS6

#### วิธีการดำเนินการ

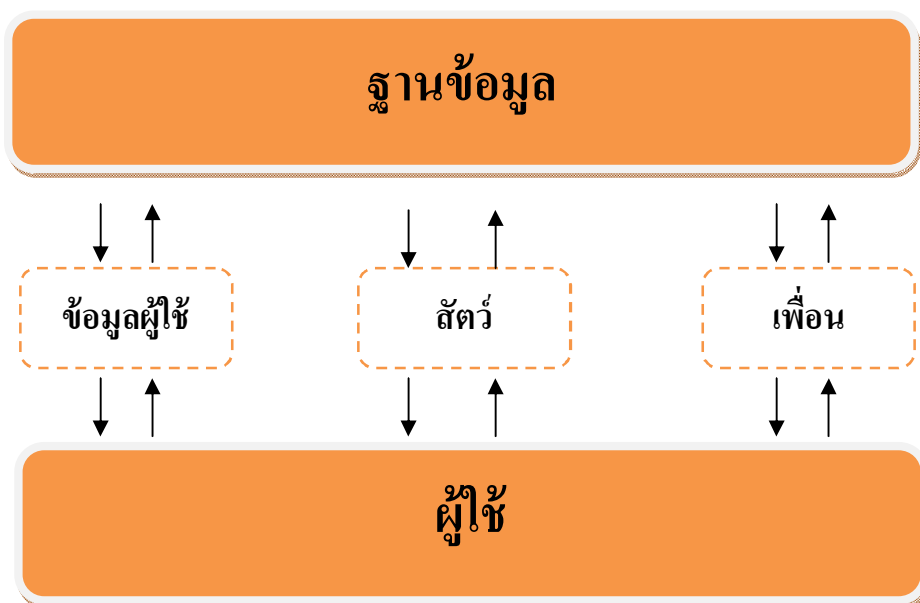
##### 1. ศึกษาการเขียนโปรแกรมระบบฐานข้อมูล และเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาวิธีการเขียนโปรแกรมโดยค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ต่างๆ โดยใช้โปรแกรม EditPlus3 เขียนโปรแกรม โดยใช้ MySQL เป็นตัวฐานข้อมูลเพื่อดึงข้อมูลต่างๆ ที่อยู่ในฐานข้อมูลจัดเก็บแก้ไข เพิ่ม และบันทึกได้ผ่านระบบเครือข่ายเว็บไซต์

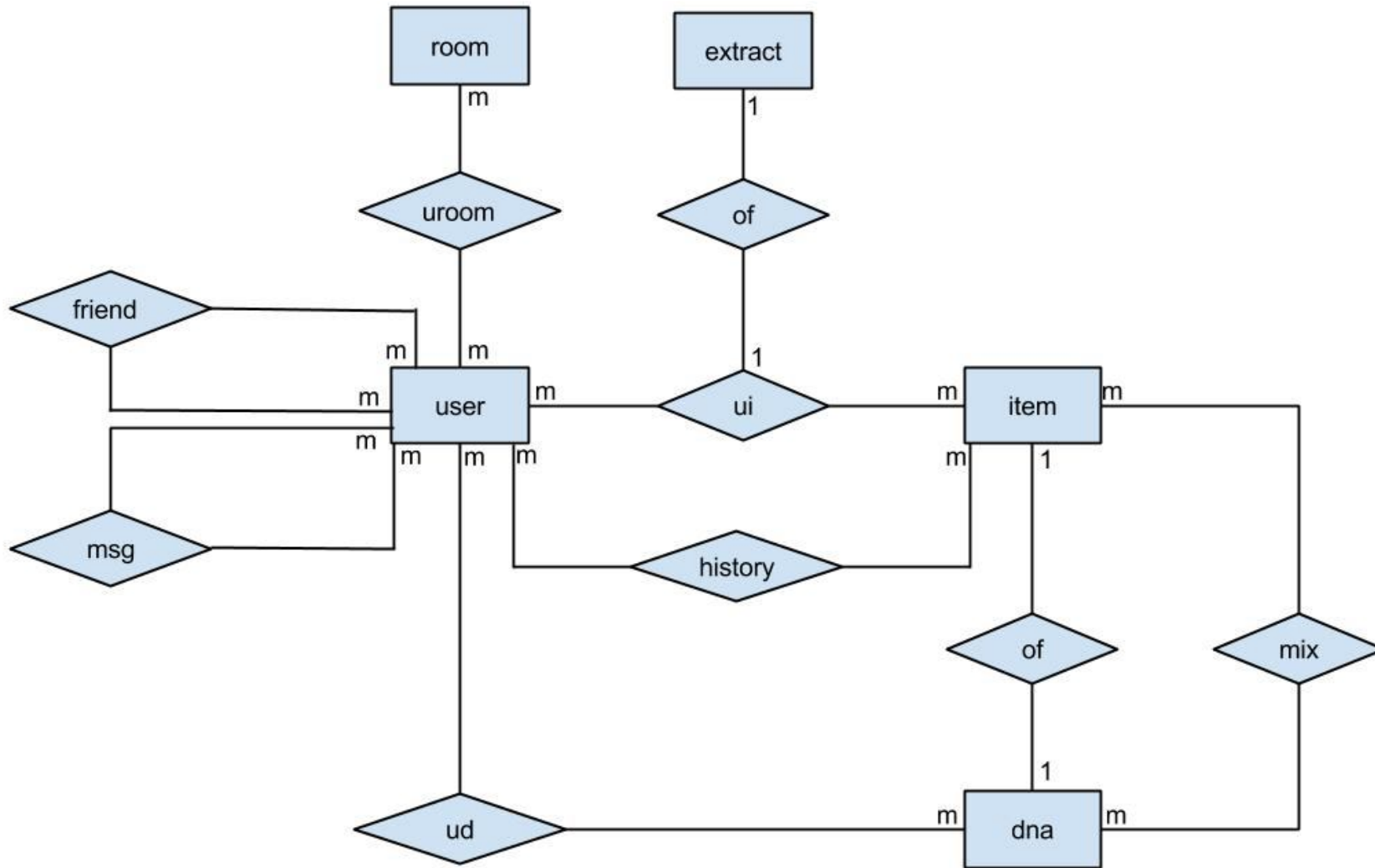
##### 2. ทดสอบความเป็นไปได้ของระบบ

ทดสอบการใช้ฐานข้อมูล MySQL และใช้โปรแกรม Apache 2.2 ซึ่งเป็นโปรแกรมจำลองเซิร์ฟเวอร์ โดยลองทดสอบโปรแกรมที่สร้างขึ้นให้จัดเก็บค่า แก้ไข บันทึก และนำข้อมูลที่อยู่ในฐานข้อมูลมาแสดง และส่งข้อมูลนั้น ๆ เชื่อมโยงกับ Flash ที่ทำไว้

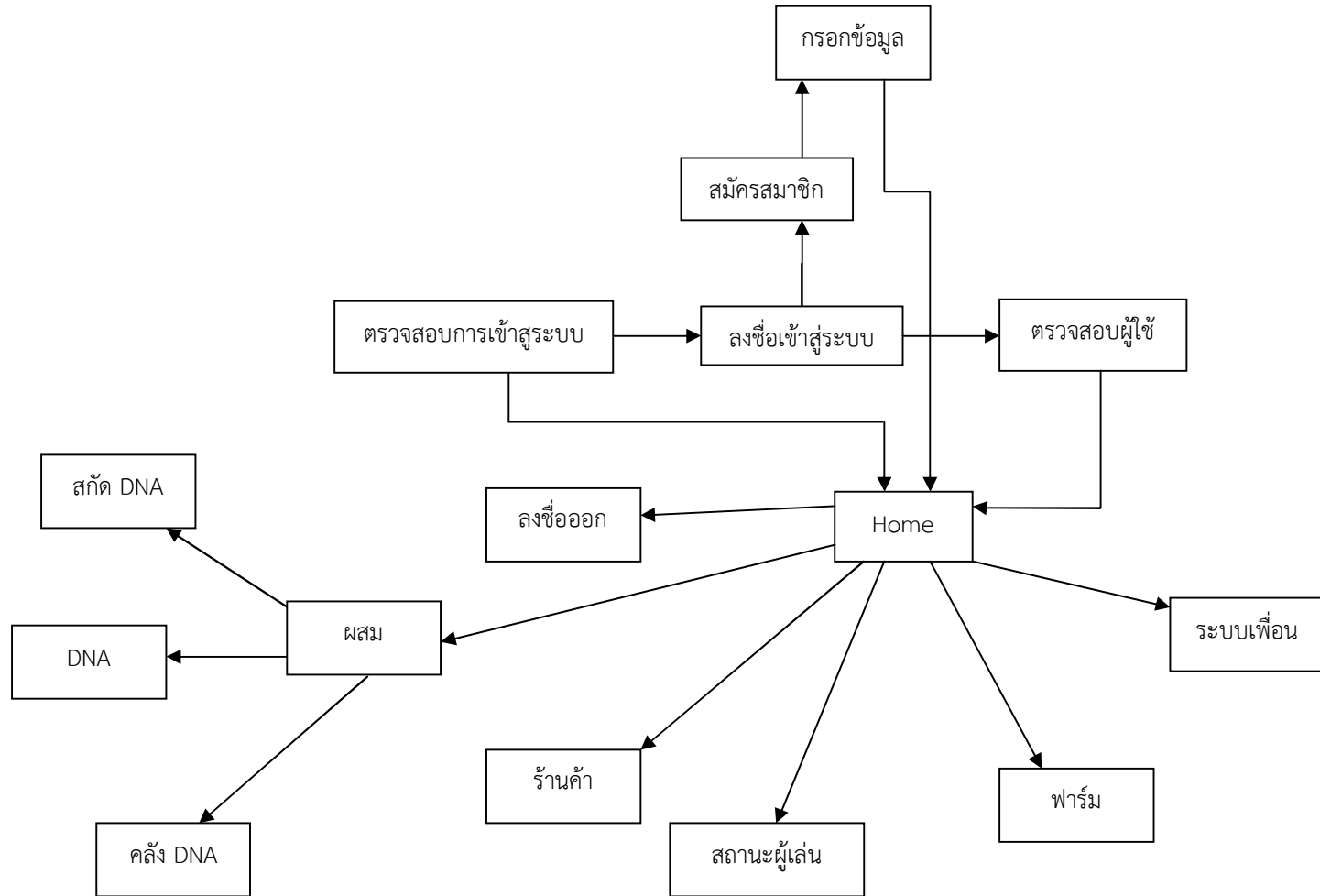
##### 3. กำหนดแนวทางและออกแบบโปรแกรม



# ER-Diagram



# โปรแกรม



#### 4. พัฒนาโปรแกรม

เริ่มต้นพัฒนาด้วยโปรแกรม **EditPlus3** ในการเขียน source code ภาษา PHP เชื่อมโยงกับ MySQL ด้วย PHPMyAdmin ในการสร้างฐานข้อมูล และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CC ในการออกแบบพื้นหลังโปรแกรมและหน้าเว็บเพจ ใช้โปรแกรม Adobe Flash CC สร้างจำลองของผู้ใช้โดยผู้ใช้สามารถนำสัตว์เลี้ยงหรือสิ่งของมาตกแต่งฟาร์มเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของโปรแกรม

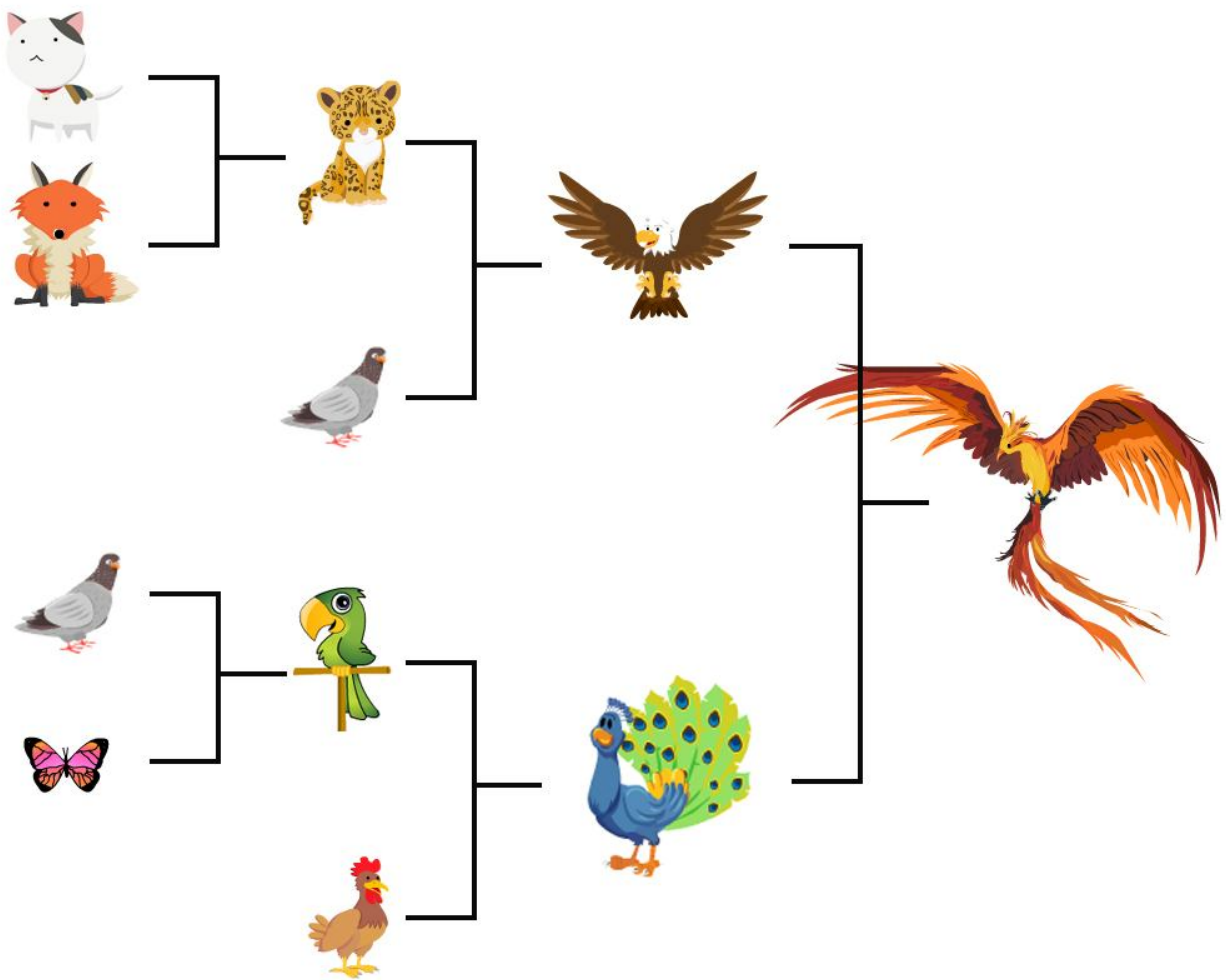
#### 5. นำโปรแกรมไปใช้งานจริงและประเมินผลการทำงาน

หลังจากการพัฒนาโปรแกรมได้นำโปรแกรมไปทดลองใช้จริงโดยนำไปใช้กับกลุ่มเพื่อนนักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตทดลองเล่นเกม แล้วทำการประเมินผลการใช้โปรแกรมเกม ฟาร์มหลุดโลก โดยใช้ประเมินการใช้โปรแกรมฟาร์มหลุดโลก

## บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน

### รูปแบบการทำงานของโปรแกรม

เกมฟาร์มหลุดโลกเป็นการผสมสัตว์ซึ่งการผสมสัตว์แต่ละตัวขึ้นมาจะเกิดจากการผสมหลอด DNA สัตว์เข้าด้วยกันแต่ในการผสมแต่ละครั้งก็มีโอกาสในการผสมสำเร็จที่แตกต่างกันตามRankของสัตว์ เมื่อมีสัตว์ผู้เล่นสามารถสกัดDNAสัตว์ได้เพื่อที่จะนำไปผสมสัตว์ต่อไป



## ส่วนประกอบโปรแกรมฟาร์มหลุดโลก

### 1. โพรไฟล์ (Profile)

เป็นหน้าหลักโปรแกรม ฟาร์มหลุดโลก สำหรับตกแต่งด้วยสัตว์ชนิดต่างๆและของตกแต่ง



### 2. การผสม DNA สัตว์ (Mix DNA)

เป็นการผสมพันธุ์สัตว์โดยการนำหลอด DNA สัตว์ มาผสมกัน โดยเลือกหลอด DNA มา 2 หลอด



### 3.การสกัด DNA สัตว์ (Extract DNA)

เป็นการสกัด DNA สัตว์โดยจะได้หลอด DNA ของสัตว์ชนิดนั้นซึ่งจะมีเวลาในการสกัดที่แตกต่างกันตามRankของสัตว์

DNA | MIX | STORE

	เวลาคงเหลือ 00 : 29 : 48	 
	เวลาคงเหลือ 00 : 29 : 41	 
	เวลาคงเหลือ 00 : 29 : 39	 
<a href="#">เพิ่มรายการสกัดดีเอ็นเอ</a>		 
<a href="#">เพิ่มรายการสกัดดีเอ็นเอ</a>		

### 4.ร้านค้า (Shop)

ร้านค้าสำหรับซื้อDNAสัตว์ชนิดต่างๆและของตกแต่งเพื่อนำมาตกแต่งฟาร์ม



ภาพสินค้า	ชื่อสินค้า	รายละเอียด	ราคา	ซื้อ
	DNA สุนัข	สัตว์เลี้ยงที่แสนน่ารัก (Rank B)	150	
	DNA ไก่	ไก่ ทุุกๆ (Rank B)	200	
	DNA วัว	วัว ทรงพลังงง (Rank B)	210	
	DNA เป็ด	เป็ด เหลือง (Rank B)	190	
	DNA ลิง	ลิงน่ารัก ชุกชุน (Rank B)	230	

## 5.เพื่อน (Friend)

ในโปรแกรม mix monster จะมีระบบเพื่อน ที่สามารถไปดูในโปรไฟล์ สัตว์ที่เพื่อนมี และสามารถได้รับเงินจากการเข้าไปดูฟาร์มเพื่อนได้อีกด้วย



## ผลการประเมินการใช้โปรแกรมเกมฟาร์มหลุดโลก

นำโปรแกรมไปใช้งานจริงกับกลุ่มเพื่อนนักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ต แล้วทำการสุ่มผู้เล่น จำนวน 30 คน ประเมินผลการใช้โปรแกรมโดยการใช้เครื่องมือ “แบบประเมินการใช้โปรแกรมเกมฟาร์มหลุดโลก” พบว่า ในด้านข้อมูลทั่วไป นักเรียนเป็นเพศชายร้อยละ 44.2 เพศหญิงร้อยละ 55.8 มีนักเรียนมัธยมต้นร้อยละ 46.2 นักเรียนมัธยมปลายร้อยละ 53.8

การประเมินการใช้โปรแกรมเกมฟาร์มหลุดโลก พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีระดับความพอใจด้านประโยชน์และความรู้จากโปรแกรม อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 51.3 ด้านความบันเทิงของโปรแกรมเกมฟาร์มหลุดโลก อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 47.2 ระบบผสมสัตว์และการแต่งฟาร์ม คิดเป็นร้อยละ 38.5 และระบบเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 51.8 จากข้อเสนอแนะโดยสรุปของเพื่อนนักเรียนผู้เล่นเกมมีความเห็นว่าควรมีสิ่งของไอเทมและมอนสเตอร์หลายๆตัวเพิ่มมากขึ้น และ ควรระบายละเอียดให้มากกว่านี้ ปรับปรุงตัวอักษรให้อ่านง่ายขึ้น



## บทที่ 5

### สรุปผลการดำเนินงาน

#### สรุปผลการพัฒนาโครงการ

จากผลการสำรวจความพึงพอใจในการเล่นเกม MixMonster ฟาร์มหุตุโลกพบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในทุกด้านอยู่ในระดับดีและดีมาก

จึงสรุปได้ว่า เกมฟาร์มหุตุโลก สามารถแก้ปัญหาทางด้านความเครียดต่างๆ ได้ไปพร้อมกับการเล่นเกม และยังให้ความสนุกสนาน ความบันเทิง และฝึกทักษะหลายๆด้านให้กับผู้เล่นอีกด้วย

#### อภิปรายผล

จากผลการประเมินจะเห็นได้ว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ มีความพอใจในด้านประโยชน์และความบันเทิง และระบบการผสมพันธุ์สัตว์และการตกแต่ง อยู่ในระดับดี ซึ่งเป็นระดับรองลงมา ในระบบเพื่อนอาจจะมีกิจกรรมระหว่างเพื่อนน้อยเกินไป แต่ผลการประเมินโดยรวมเป็นไปในทางบวก จึงกล่าวได้ว่าโครงการ ฟาร์มหุตุโลก สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ได้จริง ในการช่วยเหลือในด้านความรู้รอบตัว และยังส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มในหมู่คณะ พัฒนาไหวพริบและการสังเกตของผู้เล่น เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียดให้กับผู้เล่นอีกด้วย

#### ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการครั้งต่อไป

ในการพัฒนาครั้งต่อไปอาจขยายในเรื่องกิจกรรมของระบบเพื่อน สามารถที่จะนำสัตว์มาต่อสู้กันได้ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

- เกษม กมลชัยพิสิฐ. **รอบรู้ ประยุกต์ใช้ SQL Server 2005**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.
- ขอนแก่นลิงค์. **Script สำหรับสร้างพิมพ์หน้า HTML**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.khonkaenlink.info> . (วันที่ค้นข้อมูล : 15 กันยายน 2555).
- ซิษณุพงศ์ ัญญลักษณ์. **การสร้างงานแอนิเมชันด้วย Flash เวอร์ชัน CS4**. กรุงเทพฯ : ชัคเซส มีเดีย, 2555.
- ธนภัทร ประทีปทอง. **เที่ยวทั่วไทย(Thai Travel)**. โรงเรียนสตรีอ่างทอง, 2557.
- ประชา พฤกษ์ประเสริฐ. **สร้างเว็บและเพิ่มลูกเล่นด้วย HTML & XHTML**. กรุงเทพฯ : ชัคเซส มีเดีย 2550.
- สมศักดิ์ โชคชัยชุตikul. **Insight PHP ฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพฯ : โปรวีชั่น, 2552.
- โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. **ระบบฐานข้อมูล Database System**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2551.
- Ninenik. **ลูกเล่น เทคนิค PHP Ajax CSS Javascript jQuery MySQL**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.ninenik.com/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 15 กันยายน 2555).
- Thaiflashdev. **Action Script 3.0**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.thaiflashdev.com>. (วันที่ค้นข้อมูล : 15 กันยายน 2555).
- mindphp. **การใช้ PHP**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.mindphp.com/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 15 กันยายน 2555).

ภาคผนวก

## สรุปผลการประเมินการใช้โปรแกรมฟาร์มหลุดโลก

คำชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ( ✓ ) ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่านมากที่สุด

1. เพศ

ชาย 44.2%

หญิง 55.8%

รายการประเมิน	ระดับความพอใจ				
	ดีมาก(5)	ดี(4)	ปานกลาง(3)	น้อย(2)	ควรปรับปรุง(1)
1.ประโยชน์ของโปรแกรมเกมฟาร์มหลุดโลก	51.3	38.5	18		
2.ความบันเทิงของโปรแกรมเกมฟาร์มหลุดโลก	47.2	33.5	17.9	3.6	
3.ระบบการผสมสัตว์	35.9	38.5	28.2		
4.ระบบปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	30.7	51.8	22.6		

ข้อเสนอแนะ

1.ควรเพิ่มไอเทมต่างๆมากกว่านี้

2.ควรระบุรายละเอียดให้มากกว่านี้ และปรับปรุงตัวอักษรให้อ่านง่ายขึ้น

คู่มือการใช้งานเบื้องต้น

การเข้าสู่ระบบ

เมื่อเราได้เข้ามาที่หน้าแรกของโปรแกรม ก็จะมีส่วนที่ให้ผู้ใช้งานทำการเข้าสู่ระบบและสมัครสมาชิก เมื่อเข้าสู่ระบบแล้ว ก็จะไปที่โปรไฟล์



## ร้านค้า (Shop)

เริ่มต้นในหน้าโปรไฟล์ให้คลิกเลือกMenu



ภาพสินค้า	ชื่อสินค้า	รายละเอียด	ราคา	ซื้อ
	DNA วิว	วิว ทรงพลังงง !?!?	210	
	DNA เบ็ด	เบ็ดขาววาววว !?!? (Rank B)	190	
	DNA ลิง	ลิงน่ารัก ชุกชน (Rank B)	230	
	DNA กิ้งก่าคา เนเลียน	กิ้งก่าน่ารัก ที่สามารถเปลี่ยนสี ได้ (Rank B)	200	
	DNA หมู	หมูอ้วน จอมขี้เกียจ (Rank B)	190	

1/2 >



เมื่อผู้ใช้เลือกในส่วนของ Shop ภายในร้านค้าก็จะมีสินค้าที่แบ่งออกเป็นหมวดต่าง ๆ คือ หลอดของ DNAสัตว์  
ของตกแต่ง อุปกรณ์ และฉาก

## การผสม DNA (Mix DNA)



ให้ผู้เล่นเลือกหลอด DNA สัตว์ ตามความต้องการที่ผู้นั้นต้องการจะผสมโดยคลิกหลอด DNA โดยเลือกหลอด DNA มา 2 หลอด พอเลือกเสร็จแล้วให้คลิกเลือก MIX ที่อยู่ระหว่างสัตว์ รอสักครู่จะมีสัตว์ที่ได้จากการผสมออกมา





## การแต่งฟาร์ม (Edit farm)

เริ่มต้นในหน้าโปรไฟล์ให้คลิกเลือกบ้านหลังเล็ก

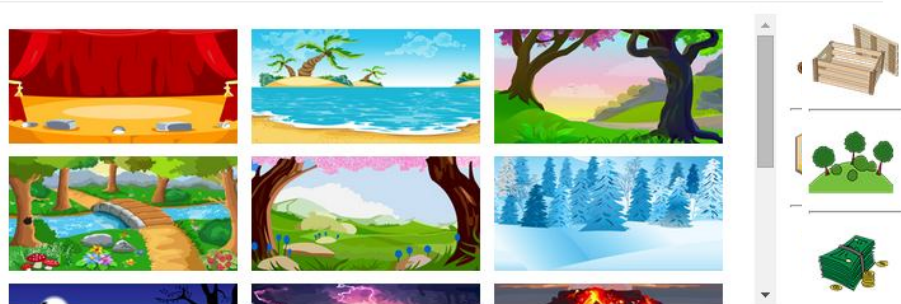
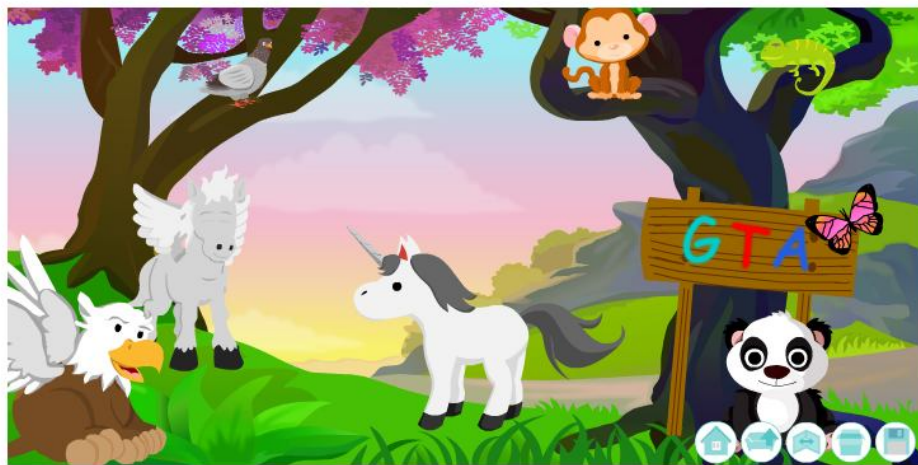


จะแสดงหน้าโปรไฟล์ของเรา และสัตว์ที่เรามีจากการได้ผสมไว้

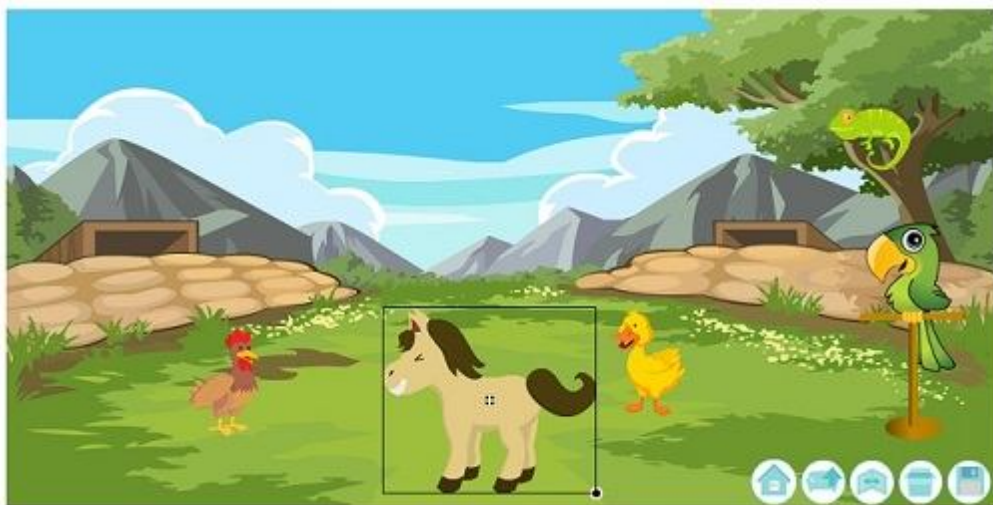




ผู้เล่นสามารถเลือกฉากได้จากฉากเริ่มต้นหรือฉากที่ซื้อจาก Shop



ให้ผู้เล่นเลือกสัตว์ที่ต้องการจะนำมาตกแต่งฟาร์มโดยคลิกที่สัตว์ตัวนั้นแล้วตกแต่งตามใจผู้เล่น พอตกแต่งเสร็จให้เลือกคลิก save (รูปแผ่นดิสก์)



## การสกัด DNA (Extract DNA)

เริ่มต้นในหน้าโปรไฟล์ให้คลิกเลือก Menu แล้วคลิกเลือก Mix จะเปิดมาในหน้าของการสกัด ให้คลิกเลือกเพิ่มรายการสกัดดีเอ็นเอ แล้วคลิกเลือกสัตว์ที่ผู้เล่นต้องการสกัดDNA สัตว์ที่ผู้เล่นเลือกจะเข้ามาในเพิ่มรายการสกัดดีเอ็นเอ



และจะมีเวลาบอกว่าใช้เวลาเท่าไรในการสกัด ซึ่งสัตว์แต่ละ Rank จะมีเวลาสกัดที่แตกต่างกันไป ซึ่งสัตว์ Rank S ไม่สามารถสกัดได้ เมื่อหมดเวลาจึงสามารถเก็บ DNA ได้

### การขาย DNA (Sell DNA)

เมื่อมี DNA สัตว์ชนิดใดชนิดหนึ่งมากเกินไปผู้เล่นสามารถที่จะขาย DNA สัตว์ชนิดนั้นได้โดยคลิกเลือก Menu แล้วคลิกเลือก Mix และคลิกเลือก STORE จะมีรายการ DNA สัตว์ที่เรานั้นมีขึ้นแสดง แล้วคลิกเหรียญจะเป็นการขาย DNA

ภาพ DNA	ชื่อ DNA	รายละเอียด	ราคา	ขาย
	DNA สุนัข	สัตว์เลี้ยงที่แสนน่ารัก (Rank B)	75	
	DNA ู	สัตว์ที่สุดแสนจะน่ารัก (Rank B)	150	
	DNA ัว	ัว ทรงพสงง (Rank B)	105	
	DNA จระเข้	ผู้ล่าแห่งน่านน้ำ (Rank A)	150	
	DNA ม้า	สัตว์ที่ไซ้เป็นพาหนะ (Rank A)	150	
	DNA นกที่ราบ	นกที่เห็นทั่วไป (Rank B)	50	
	DNA สัตว์น้ำ	สัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำ (Rank B)	115	

## สถานะ(Status)

เป็นการดูสัตว์ว่ามีตัวไหนที่ผู้เล่นผสมได้ โดยคลิกเลือก Menu แล้วคลิกเลือก Status รูปภาพสัตว์ที่เรารู้ว่าเป็นสัตว์ชนิดอะไรหมายถึงสัตว์ที่เรามีอยู่ในฟาร์ม และรูปภาพสัตว์สีดำหมายถึงสัตว์ที่ไม่มีอยู่ในฟาร์มของผู้เล่น จากนั้นผู้เล่นจะรู้จำนวนผู้เล่นว่าสัตว์ชนิดใดที่ถูกผสมแล้ว โดยดูจากตัวเลขที่อยู่ใต้รูป



เงิน : 1070 B  
เพื่อน : 11 คน  
เข้าร่วม : 2015-02-04



Plai

---

**RANKS**

					
Mixed 1	Mixed 2	Mixed 0	Mixed 1	Mixed 2	Mixed 4

---

**RANK A**

						
Mixed 8	Mixed 6	Mixed 6	Mixed 6	Mixed 7	Mixed 1	Mixed 3
						
Mixed 3	Mixed 7					

---

**RANK B**

						
Mixed 17	Mixed 18	Mixed 19	Mixed 20	Mixed 17	Mixed 15	Mixed 20
						
Mixed 17	Mixed 18	Mixed 19	Mixed 20	Mixed 17	Mixed 15	Mixed 20

## เพื่อน (Friend)

ในส่วนเพื่อนเมื่อทำการเข้ามาก็จะมาในส่วนของเพื่อนของฉัน จะแสดงรายชื่อเพื่อนและคำขอร้องเป็นเพื่อนของผู้ใช้อื่น โดยเราจะเลือกยืนยันหรือปฏิเสธก็ได้

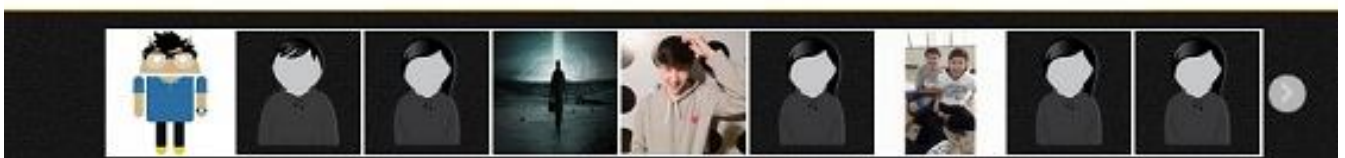


ในส่วนค้นหาเพื่อนก็จะแสดงรายชื่อผู้ใช้ทั้งหมดที่เป็นสมาชิก โดยเราสามารถไปเยี่ยมฟาร์มเพื่อนหรือส่งคำขอเป็นเพื่อนก็ได้





ถ้าหากเรามีเพื่อนแล้วเราสามารถไปเยี่ยมชมฟาร์มเพื่อนได้ในส่วนของเพื่อนของฉัน โดยจะมีให้เลือกเยี่ยมฟาร์ม ส่งของขวัญ และส่งข้อความไปหา โดยเมื่อเยี่ยมฟาร์มก็จะได้โบนัสฟาร์มละ 100 เหรียญ



## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล นายชลันธร หนั้ววิยะวงศ์  
วัน/เดือน/ปี/เกิด 1 กันยายน 2541  
ที่อยู่ 15/10 หมู่ 9 ต.บางจัก อ.วิเศษชัยชาญ จ.อ่างทอง 14110  
การศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีอ่างทอง

### ผลงานดีเด่น

- การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ชนะเลิศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ครั้งที่ 62 ปีการศึกษา 2555
- การประกวดโครงงานการออกแบบเทคโนโลยี งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ เหรียญเงิน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ครั้งที่ 62 ปีการศึกษา 2555
- การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับภาคกลาง เหรียญทอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556
- การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย  
เข้าร่วมการแข่งขันรอบที่ 2 ครั้งที่ 15 ปี 2556 รับเงินทุนพัฒนา 3,000 บาท จาก NECTEC  
เข้าร่วมการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ครั้งที่ 16 ปี 2557 รับเงินทุนพัฒนา 15,000 บาท จาก NECTEC
- รองชนะเลิศอันดับ 2 การประกวดการสร้างแผนที่ทรัพยากรชีวภาพและภูมิปัญญาท้องถิ่น Bio Map Contest ครั้งที่ 4 สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจจากฐานชีวภาพ (องค์การมหาชน) ปี 2557
- เข้าร่วมโครงการส่งเสริมโอลิมปิกวิชาการ (สอวน.) วิชาคอมพิวเตอร์ ค่าย 2 ปีการศึกษา 2557

ชื่อ-สกุล นายคณิติน งามประเสริฐ  
วัน/เดือน/ปี/เกิด 26 มิถุนายน 2541  
ที่อยู่ 12 ต.บางแก้ว อ.เมือง จ.อ่างทอง  
การศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีอ่างทอง

### ผลงานดีเด่น

- การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย  
เข้าร่วมการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ครั้งที่ 17 ปี 2558 รับเงินทุนพัฒนา 22,000 บาท จาก NECTEC

ชื่อ-สกุล นายธนวัฒน์ จิตอุทัย  
วัน/เดือน/ปี/เกิด 28 พฤษภาคม 2541  
ที่อยู่ 1/1 หมู่ 1 ต.ม่วงเตี้ย อ.วิเศษชัยชาญ จ.อ่างทอง  
การศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีอ่างทอง

### ผลงานดีเด่น

- การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ชนะเลิศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ครั้งที่ 62 ปีการศึกษา 2555
- การประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับภาคกลาง เหรียญทอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ครั้งที่ 63 ปีการศึกษา 2556
- การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย  
เข้าร่วมการแข่งขันรอบที่ 2 ครั้งที่ 15 ปี 2556 รับเงินทุนพัฒนา 3,000 บาท จาก NECTEC  
เข้าร่วมการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ ครั้งที่ 17 ปี 2558 รับเงินทุนพัฒนา 22,000 บาท จาก NECTEC
- รองชนะเลิศอันดับ 2 การประกวดการสร้างแผนที่ทรัพยากรชีวภาพและภูมิปัญญาท้องถิ่น  
Bio Map Contest ครั้งที่ 4 สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจจากฐานชีวภาพ (องค์การมหาชน) ปี 2557