



รหัสโครงการ 18p21c0020

Creator Guy

หนุ่มน้อยนักประดิษฐ์

โปรแกรมเพื่อความบันเทิง

รายงานฉบับสมบูรณ์

เสนอต่อ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัย พัฒนาและวิศวกรรม

โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18

ประจำปีงบประมาณ 2558

โดย

นางสาวอัญรัตน์ ศุภันตร์ ผู้พัฒนา

นายอธิรัฐ พุ่มสาขา ครูที่ปรึกษาโครงการ

โรงเรียนสตรีอ่างทอง

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดสิ่งอำนวยความสะดวกสบาย สามารถใช้ชีวิตได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น แต่กระนั้นเองคนเราก็ค่อยๆสะสมความเครียด ความเหนื่อยล้าที่เกิดจากการใช้ชีวิตประจำวันที่เร่งด่วนนี้ หากร่างกายเหนื่อยล้า สมองจะประมวลผลได้ช้าลง ความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ในการทำงานจะถูกจำกัดลง

เกมหม่นน้อยนักประดิษฐ์ เป็นเกมที่ทำให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทั้งยังเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการผสมวัตถุหลายชิ้นเข้าด้วยกัน เกิดเป็นของชิ้นใหม่เป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาเพื่อที่จะสร้างสิ่งของขึ้นมาให้ได้ตรงตามกับที่โจทย์ต้องการ หากหยาบวัตถุที่ใช้ผสมถูกชิ้นก็สามารถไปรับภารกิจอื่นที่รออยู่ได้ แต่ถ้าหากหยาบวัตถุที่ใช้ผสมผิดชิ้นก็จะย้อนกลับไปหน้าเลือกวัตถุอีกครั้ง ทั้งนี้ก็ยังมีคำใบ้เพื่อที่จะช่วยให้ผ่านภารกิจไปได้ มีสมุดคอลเลคชั่นที่รวบรวมของผสมทั้งหมดในเกมเข้าด้วยกัน ในตอนแรกจะเป็นสีเทา และจะเปลี่ยนเป็นสีดั้งเดิมเมื่อทำการผสมของชิ้นนั้นๆ ได้สำเร็จ

Abstract

The current technology has to play a huge role in everyday life. Make guests comfortable. Can be used more quickly. But we have gradually accumulated stress. Fatigue caused by everyday use, this is urgent. If the body fatigues The brain processes slow down. The creative use of the work will be limited to

Creator guy is a fun and enjoyable. It also enhances creativity in mixing several ingredients together. There's a new piece It takes creativity to solve problems in order to build up inventory to meet the needs of the prosecution. If you mix up the ingredients used were able to get a piece of the mission that awaits them. If you took a piece of material to be mixed, it will go back to select another material. However, it also offers a hint to help pass the mission possible. A book collection that offers a mix of all the games together. At first it was gray. And changes to the original color when mixed with other components of success.

กิตติกรรมประกาศ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง “หนุ่มน้อยนักประดิษฐ์” คณะผู้จัดทำได้รับความอนุเคราะห์จากอาจารย์ อธิรัฐ พุ่มสาขา ในด้านการให้คำแนะนำการดำเนินงานและแนวทางในการทำโครงการ คณะอาจารย์กลุ่มสาระ คอมพิวเตอร์โรงเรียนสตรีอ่างทอง ที่ให้ความช่วยเหลือในด้านข้อมูลพื้นฐานในการทำโครงการ รวมถึง ผู้ปกครอง พี่น้อง และพี่ๆ ทุกคนที่ให้ความสนใจในการจัดทำโครงการเสมอมาและขอขอบคุณศูนย์เทคโนโลยี อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติที่ได้มอบ ทุนอุดหนุนโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 เพื่อให้ผู้พัฒนาได้มี โอกาสในการพัฒนาโครงการ และแสดงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่

ผู้พัฒนาโครงการจึงขอกราบขอบพระคุณคณะอาจารย์ ผู้ปกครอง พี่น้อง และพี่ๆ ทุกคนที่ให้ คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือในทุกๆ ด้านเป็นอย่างดีมาโดยตลอด หากคณะผู้จัดทำไม่ได้รับความช่วยเหลือ และความอนุเคราะห์จากท่านแล้ว โครงการคอมพิวเตอร์นี้คงสำเร็จลุล่วงไปด้วยความยากลำบาก ผู้พัฒนาต้อง ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้พัฒนา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
บทนำ	1
วัตถุประสงค์	2
เป้าหมาย	2
รายละเอียดของการพัฒนา	2
- เนื้อเรื่อง	2
- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
- เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา	4
- ขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม	5
- ขอบเขตของโปรแกรม	5
กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม	5
ผลของการทดสอบโปรแกรม	6
ปัญหาและอุปสรรค	6
แนวทางในการพัฒนา	6
ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	6
เอกสารอ้างอิง	7
ประวัติผู้พัฒนา	8
ภาคผนวก	9

บทนำ

เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยการใช้ความรู้ความสามารถที่มีอยู่นำมาดัดแปลง พัฒนา ต่อยอด เกิดเป็นเทคโนโลยีใหม่ๆที่มีความหลากหลาย ทั้งด้านการใช้งาน การนำไปสร้างประโยชน์ การต่อยอดความรู้ และอื่นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ทันต่อโลกในยุคโลกาภิวัตน์

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดสิ่งอำนวยความสะดวกสบาย สามารถใช้ชีวิตได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น แต่กระนั้นเองคนเราก็ค่อยๆสะสมความเครียด ความเหนื่อยล้าที่เกิดจากการใช้ชีวิตประจำวันที่เร่งด่วนนี้ หากร่างกายเหนื่อยล้า สมอจะประมวลผลได้ช้าลง ความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ในการทำงานจะถูกจำกัดลง

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้คิดที่จะทำเป็นเกมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหา โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ในการพัฒนาเกม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน การกระตุ้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เกิดการเรียนรู้ การใช้ไหวพริบ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และไหวพริบที่ใช้ในการแก้ปัญหา
2. เพื่อพัฒนาเป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

เป้าหมาย

สร้างเกมเพื่อให้ความเพลิดเพลินและจุดประกายความคิดสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6

รายละเอียดของการพัฒนา

เนื้อเรื่องย่อ

Creator Guy เป็นเรื่องราวของผู้ชายคนหนึ่ง ที่ต้องสร้างชิ้นงานส่งให้ตัวละครอื่นๆตามที่ได้รับมอบหมายไว้ ซึ่งผู้ชายคนนี้เป็นผู้ดำเนินเรื่องและสร้างสรรค์ชิ้นงานขึ้นมา โดยการนำสิ่งของที่มีให้ประกอบขึ้นเป็นสิ่งของชิ้นใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม และชิ้นงานที่ได้จะต้องตรงกับโจทย์ที่กำหนดไว้



ตัวละครหลักที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง



รับภารกิจจากตัวละครอื่น สั่งให้ผู้เล่นสร้างชิ้นงานตามที่กำหนด



ทำการผสมของโดยเลือกสิ่งของจากตู้มาใส่รถเข็น ซึ่งจะบอกด้วยว่าของที่เลือกนั้นเป็นวัสดุอะไร

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ความคิดสร้างสรรค์(Creative Thinking)

การคิดเชิงสร้างสรรค์(Creative thinking) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อนเพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่หลากหลาย คิดได้กว้างไกล หลากแง่หลวมุม เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้แก่ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งที่ใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน (New Original) ใช้การได้ (Workable) และมีความเหมาะสม (Appropriate) การคิดเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งเดิมไปสู่สิ่งใหม่ที่ดีกว่า ซึ่งจะได้ผลลัพธ์ที่ต่างไปโดยสิ้นเชิงหรือที่ เรียกว่า "นวัตกรรม" (Innovation)

ความคิดสร้างสรรค์ มีความหมายแยกได้เป็น 3 ประเด็นหลัก คือ

1. เป็นความคิดแง่บวก (Positive thinking)
2. เป็นการกระทำที่ไม่ทำร้ายใคร (Constructive thinking)
3. เป็นการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ (Creative thinking)

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

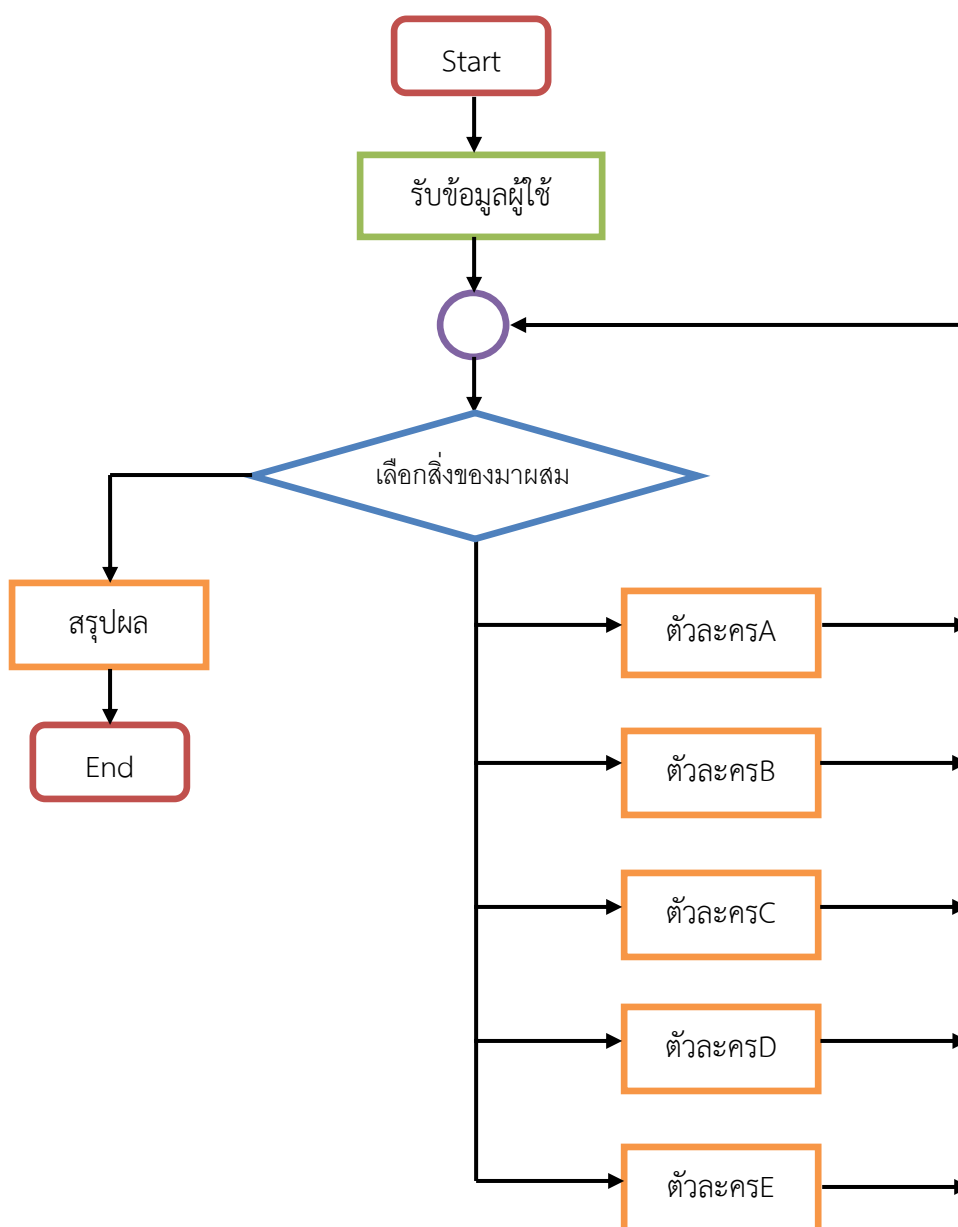
ภาษาที่ใช้ในการเขียน

Action Script 3.0

โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา

1. Adobe Flash CS6
2. Flash Action Scrip 3.0

ขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม



ขอบเขตของโปรแกรม

สร้างเกมเพื่อความเพลิดเพลินและจุดประกายความคิดสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6

กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม

ผู้ที่ต้องการความเพลิดเพลินในการเล่นเกมที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาภายในเกม

ผลของการทดสอบโปรแกรม

ผู้เล่นส่วนใหญ่พึงพอใจในเนื้อหาเกมที่ต้องใช้ความคิดในการเล่นและรูปภาพในเกมมีความสวยงาม

ปัญหาและอุปสรรค

เกิดการผิดพลาดระหว่างการทำงานในช่วงการเขียนโปรแกรม และบางครั้งโปรแกรมไม่ตอบสนอง

แนวทางในการพัฒนา

แนวทางในการพัฒนาต่อไป ผู้จัดทำคาดหวังว่าจะเพิ่มดังต่อไปนี้

- 1.เพิ่มฐานข้อมูล (Data base)เพื่อที่จะสามารถจัดเก็บข้อมูลของผู้เล่นได้
- 2.การสร้างหน้า Log in ใส่ชื่อของผู้เล่น
- 3.มีการนับคะแนนในการเล่นแต่ละครั้ง และนำไปจัดอันดับผู้เล่นตามคะแนนที่ได้
- 4.เพิ่มช่องทางในการเล่นโดยสามารถเล่นได้ในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เพื่อเพิ่มความสะดวกต่อ

การเข้าถึงเกมได้ง่ายขึ้น

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

ในการพัฒนาต่อไปคาดหวังว่าจะเพิ่มช่องทางในการเล่นให้สะดวกต่อการเข้าถึงมากขึ้นมีการสร้างฐานข้อมูลเพื่อที่จะจัดเก็บข้อมูลของผู้เล่นและจัดอันดับคะแนนของผู้เล่นที่ Log in เข้ามาเล่นในการเล่นแต่ละครั้ง

เอกสารอ้างอิง

ชิษณุพงศ์ธัญญลักษณ์. การสร้างงานแอนิเมชันด้วย Flash เวอร์ชัน CS4. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2555.

ชีวรเศรษฐกุล. บทความ Flash : การ Import File. [ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก :

http://www.pantips.com/webthaidd/flash/webthaidd_article_149_.html.

(วันที่ค้นข้อมูล:10 พฤศจิกายน 2558).

เหิงิน. ความหมายเทคโนโลยี. [ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก :

<http://www.oknation.net/blog/kang1989/2008/06/30/entry-3>. (วันที่ค้นข้อมูล :

1 พฤศจิกายน 2558).

Thaiflashdev.Action Script 3.0.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.thaiflashdev.com>.

(วันที่ค้นข้อมูล :27 ตุลาคม 2558).

ประวัติผู้พัฒนา




ชื่อ-สกุลนางสาวอัญรัตน์ ศุภนัตร์
วัน/เดือน/ปี/เกิด 28 กันยายน พ.ศ. 2541
ที่อยู่บ้านเลขที่ 39/1 หมู่ 5 ต.ม่วงเตี้ย อ.วิเศษชัยชาญ จ.อ่างทอง 14110
การศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ 088-636-5816
การศึกษาปัจจุบัน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
สาขาวิชา/แผนการเรียน คณิตศาสตร์-วิทยาศาสตร์
สถานศึกษา โรงเรียนสตรีอ่างทอง

ที่ปรึกษาโครงการ

ชื่อ-สกุล นายอธิรัฐ พุ่มสาขา
สถานที่ติดต่อ โรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง 14000
โทรศัพท์ 0-3562-5405
มือถือ 082-234-0779
E-mail GTA.TC.SA@gmail.com

ภาคผนวก

คู่มือการติดตั้งโปรแกรม

1.  ติดตั้งโปรแกรม Flash player
2. ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ Creator guy สามารถเริ่มเกมได้ทันที




วิธีการใช้งานโดยละเอียด

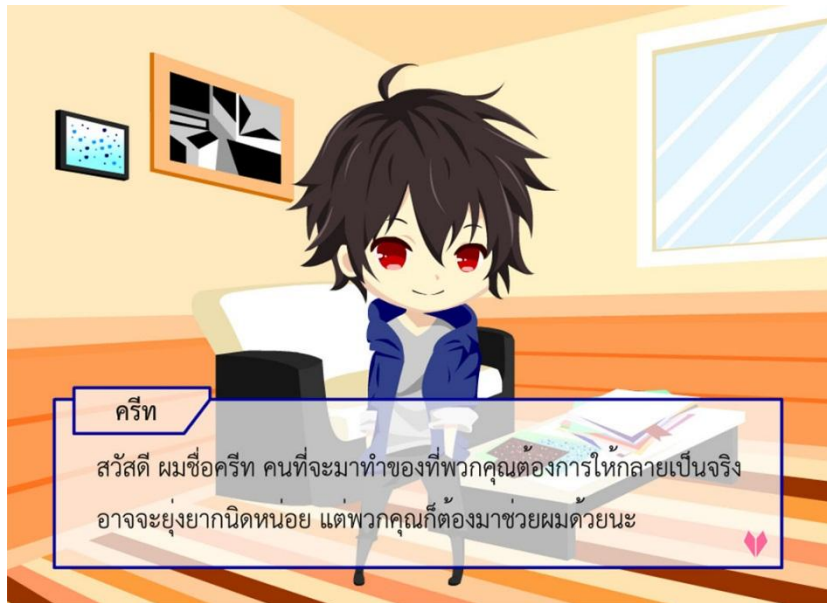
1. หน้าเริ่มเกม

- 1.1 เมื่อต้องการเริ่มเกม ให้กดปุ่ม  start
- 1.2 เมื่อต้องการศึกษาวิธีการเล่น ให้กดปุ่ม  how to
- 1.3 เมื่อต้องการดูคอลเลคชั่นเพื่อดูของที่ทำการผสมสำเร็จเรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม  collection
- 1.4 เมื่อต้องการอ่านข้อตกลงการใช้ซอฟต์แวร์ ให้กดปุ่ม  credit




2. บทนำเกม

2.1 เมื่อทำการเริ่มเกมจะพบกับบทนำซึ่งเป็นเนื้อเรื่องของเกม สามารถกด  ามบทสนทนาได้



3. ฉากสั่งของ

เป็นฉากที่จะมีคนมาสั่งทำของโดยจะมีบทสนทนาระหว่างตัวละครหลักและผู้สั่งพร้อมภาพประกอบ
ระหว่างการสั่งสามารถกด  เพื่อข้ามบทสนทนาได้



4. หน้าผสมของ

เมื่อขึ้นไปที่วัตถุดิบจะปรากฏชื่อของวัตถุดิบนั้นๆ ขึ้นมาสามารถเลือกวัตถุดิบที่จะผสมของ (อาจมากกว่า1ชิ้น)โดยคลิกที่วัตถุดิบที่ต้องการแล้วลากไปยังรถเข็น เมื่อลากวัตถุดิบครบแล้ว ให้กดปุ่ม Mix

4.1 เมื่อต้องการผสมของให้กดปุ่ม



4.2 เมื่อทำการค้าใบสำหรับของที่จะผสมให้กดปุ่ม

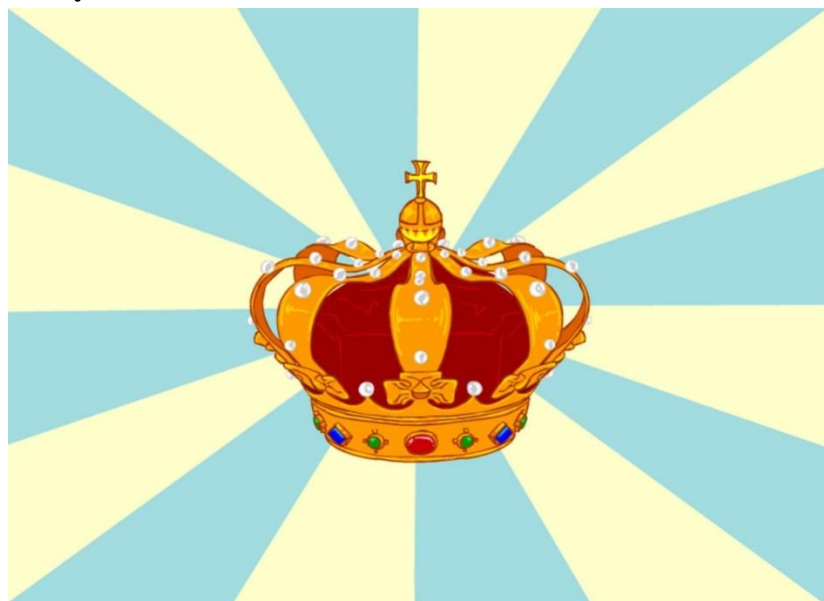


4.3 เมื่อต้องการย้อนกลับไปยังบทสนทนา



5. ฉากที่ผสมของเสร็จแล้ว โดยแยกเป็น ผสมของได้ถูกต้องและผสมของผิดพลาด

5.1 ผสมของได้ถูกต้อง



5.2 ผสมของผิดพลาด

หากปรากฏฉากนี้แสดงว่าทำการผสมของผิด โดยเกมจะย้อนกลับไปหน้าผสมของเมื่อทำการเลือกวัตถุดิบใหม่อีกครั้ง



6. ฉากส่งของ

ฉากส่งของจะปรากฏเมื่อทำการผสมของได้ถูกต้องเท่านั้น



7. ฉากเพื่อไปด่านถัดไป

7.1 เมื่อต้องการไปด่านถัดไปให้กดปุ่ม

Next Stage



7.1 เมื่อต้องการดูคอลเลคชันให้กดปุ่ม

collection

สิ่งของภายในคอลเลคชันจะเปลี่ยนจากสีเทาเป็นสีดั้งเดิมเมื่อผสมของชิ้นนั้นๆ สำเร็จแล้ว

