

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
Abstract.....	ข
กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement).....	ค
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาของการพัฒนาระบบ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของภาคนิพนธ์	1
1.3 ขอบเขตของภาคนิพนธ์	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	1
1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินภาคนิพนธ์	2
1.6 ระยะเวลาดำเนินงาน	3
1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้	3
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 Adobe Flash Professional CS6	5
2.2 Adobe Photoshop CS6.....	8
2.3 ภาษา ActionScript 3.0	9
2.4 ระบบจัดการฐานข้อมูลด้วย SharedObject	12
2.5 ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android).....	13
2.6 เกมประเภท Action	18
บทที่ 3 วิเคราะห์และออกแบบระบบ.....	19
3.1 แผนผังระบบ	19
3.2 Storyboard.....	20
3.3 Use Case Diagram.....	27
3.4 Class Diagram.....	28
3.5 Sequence Diagram	29

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การออกแบบทางกายภาพ.....	32
4.1 การออกแบบฐานข้อมูล.....	32
4.2 รายละเอียดของแอปพลิเคชัน.....	34
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....	44
5.1 สรุปผล ข้อดีและข้อจำกัดของระบบ.....	44
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	45
บรรณานุกรม.....	46

สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปที่ 2.1 โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6.....	5
รูปที่ 2.2 รูปภายในโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6.....	6
รูปที่ 2.3 หน้าต่างเขียนโค้ดภายในโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6	6
รูปที่ 2.4 การจำลองเกมด้วยโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6.....	7
รูปที่ 2.5 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	8
รูปที่ 2.6 รูปภายในโปรแกรม Adobe Photoshop CS6.....	8
รูปที่ 2.7 โลโก้ของ Android.....	13
รูปที่ 2.8 ตัวอย่างเกมประเภท Action	18
รูปที่ 3.1 แผนผังระบบเกมม้่าก้านกล้วย	19
รูปที่ 3.2 หน้าเริ่มเกม	20
รูปที่ 3.3 หน้าจอแสดงคะแนน	21
รูปที่ 3.4 หน้าจอเลือกด่าน	22
รูปที่ 3.5 หน้าจอพื้นฐานการเล่นเกม	23
รูปที่ 3.6 หน้าจอเล่นเกม 1	24
รูปที่ 3.7 หน้าจอเล่นเกม 2	25
รูปที่ 3.8 หน้าจอรวมคะแนน.....	26
รูปที่ 3.9 หน้าจอ Continue	26
รูปที่ 3.10 Use Case Diagram ของเกมม้่าก้านกล้วย	27
รูปที่ 3.11 Class Diagram ของเกมม้่าก้านกล้วย.....	28
รูปที่ 3.12 Sequence Select Stage	29
รูปที่ 3.13 Sequence High Score.....	29
รูปที่ 3.14 Sequence Play Game	30
รูปที่ 3.15 Sequence Continue	31
รูปที่ 3.16 Sequence Next Stage	31

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

รูปที่ 4.1 หน้าเริ่มเกม	33
รูปที่ 4.2 หน้าแสดงคะแนนสูงสุด	34
รูปที่ 4.3 หน้าเลือกค่าน	35
รูปที่ 4.4 หน้าพื้นฐานการเล่น	36
รูปที่ 4.5 หน้าจอเกม(1)	37
รูปที่ 4.6 หน้าจอเกม(2)	37
รูปที่ 4.7 หน้าจอเกม(3)	38
รูปที่ 4.8 ตัวละคร	39
รูปที่ 4.9 ตัวอย่างอุปสรรคและสิ่งขีดขวางในเกม	39
รูปที่ 4.10 หน้าข้อมูลขนม	40
รูปที่ 4.11 ตัวละครตาย	40
รูปที่ 4.12 หน้า Continue	41
รูปที่ 4.13 ตัวละครเข้าเส้นชัย	42
รูปที่ 4.14 หน้าคำนวณคะแนน	42