

## บทที่ 4

### การออกแบบทางกายภาพ

#### 4.1 การออกแบบฐานข้อมูล

การออกแบบฐานข้อมูลที่จะนำมาใช้ในระบบ เนื่องจากระบบที่พัฒนาขึ้นเป็นเกมประเภท เกมออนไลน์ที่สามารถเล่นได้เพียงคนเดียว ทำให้ข้อมูลที่ต้องการจัดเก็บมีน้อยมาก จึงเลือกใช้ รูปแบบ SharedObject ในการจัดเก็บข้อมูล โดยมีรายละเอียดของข้อมูลที่จัดเก็บดังต่อไปนี้

<b>S t a g e1</b>	0
<b>Stage2</b>	0
<b>Stage3</b>	0

หมายเหตุ\* ค่า 0 ในตารางคือค่าคะแนนสูงสุดในแต่ละด่าน โดยเริ่มแรกระบบให้ค่าเท่ากับ 0

## 4.2 รายละเอียดของแอปพลิเคชัน



รูปที่ 4.1 หน้าเริ่มเกม

หน้าเริ่มเกมเป็นหน้าแรกที่แสดงออกมาหลังจากเข้าเกม

### 4.2.1 รายละเอียดหน้าจอเริ่มเกม

- (1) ปุ่มเริ่มเกม
- (2) ปุ่มคะแนน
- (3) ปุ่มออกเกม



รูปที่ 4.2 หน้าแสดงคะแนนสูงสุด

หน้าแสดงคะแนนสูงสุดเป็นหน้าจอสำหรับแสดงคะแนนสูงสุดที่ได้ในแต่ละด่าน

หน้าจอนี้เข้ามาโดยการกดปุ่มคะแนนจากหน้าแรก

#### 4.2.2 รายละเอียดหน้าแสดงคะแนนสูงสุด

- (1) ป้ายแสดงคะแนนสูงสุดในแต่ละด่าน
- (2) ปุ่มกลับหน้าแรก



รูปที่ 4.3 หน้าเลือกด่าน

หน้าเลือกด่านเป็นหน้าจอสำหรับเลือกด่านที่ต้องการจะเล่น ด่านที่ยังไม่ได้ปลดล๊อคจะไม่สามารถเล่นได้ และปุ่มจะแสดงเป็นสีขาวดำ หน้าจอนี้เข้ามาโดยการกดปุ่มเริ่มเกมจากหน้าแรก

#### 4.2.3 รายละเอียดหน้าเลือกด่าน

- (1) ปุ่มเข้าเล่นด่าน 1
- (2) ปุ่มเข้าเล่นด่าน 2
- (3) ปุ่มเข้าเล่นด่าน 3
- (4) ปุ่มย้อนกลับ



รูปที่ 4.4 หน้าพื้นฐานการเล่น

หน้าพื้นฐานการเล่นเป็นหน้าจออธิบายวิธีการเล่นเกม หน้าจอนี้จะแสดงหลังจากกดปุ่มเข้าเล่นจากหน้าเลือกด่าน และจะเข้าเล่นเกมหลังจากผ่านไป 5 วินาที หรือกดปุ่มเริ่มเกมทันที

#### 4.2.4 รายละเอียดหน้าเลือกด่าน

- (1) แถบอธิบายวิธีการเล่นเกม
- (2) ปุ่มเริ่มเกมทันที





รูปที่ 4.5 หน้าจอเกม(1)



รูปที่ 4.6 หน้าจอเกม(2)



รูปที่ 4.7 หน้าจอเกม(3)

จากรูป 4.5 - 4.7 เป็นหน้าจอในขณะที่เล่นเกม โดยในด้านๆหนึ่งจะมีฉากที่ต้องผ่านอยู่ 2-3 ฉาก

#### 4.2.5 รายละเอียดหน้าจอเกม



ปุ่มเดินหน้า



ปุ่มถอยหลัง



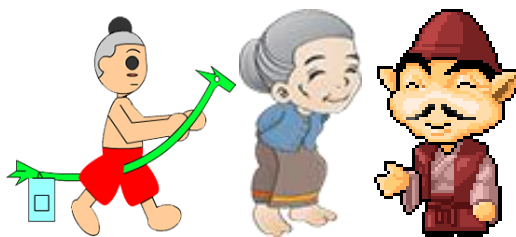
ปุ่มกระโดด



แถบแสดงเวลา



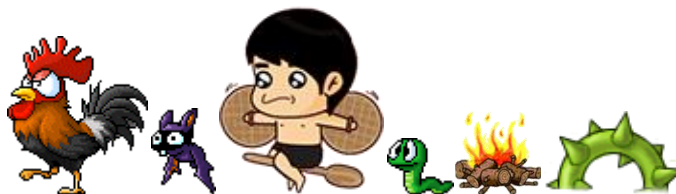
แถบแสดงจำนวนขนม



รูปที่ 4.8 ตัวละคร

## 4.2.6 ตัวละคร

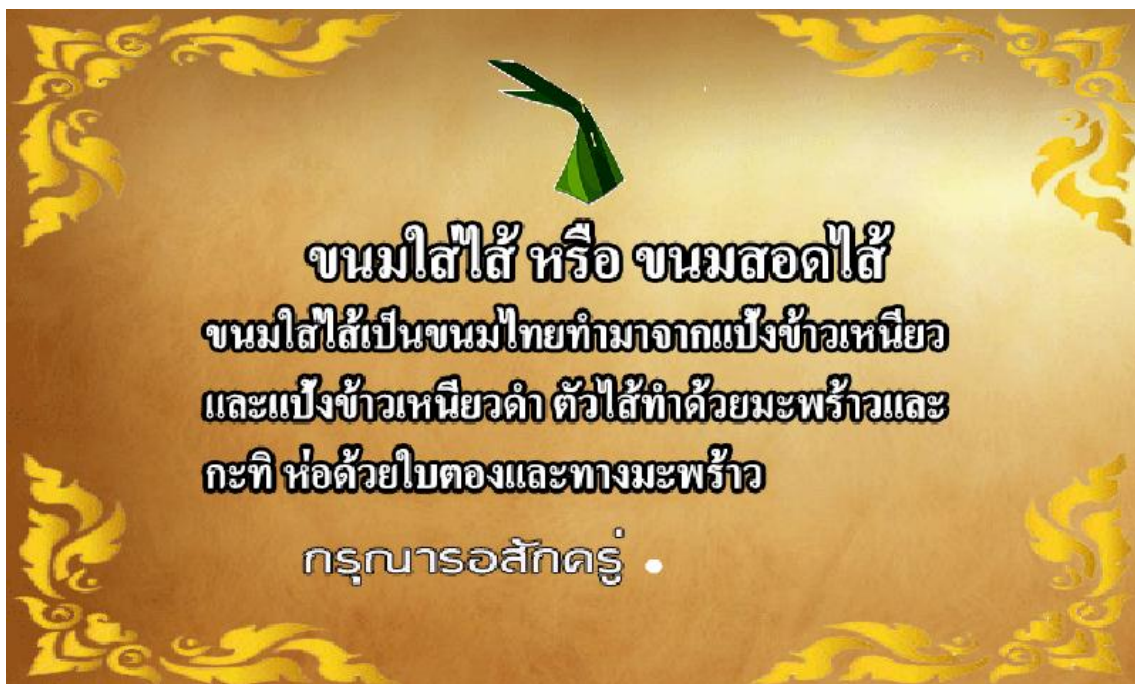
- (1) ไอ้จุก ตัวละครที่ผู้เล่นต้องบังคับ
- (2) คุณยาย ตัวละครที่แสดงอยู่ที่จุดเริ่มต้นของด่าน
- (3) อาแป๊ะ ตัวละครที่แสดงอยู่ที่เส้นชัยของด่าน



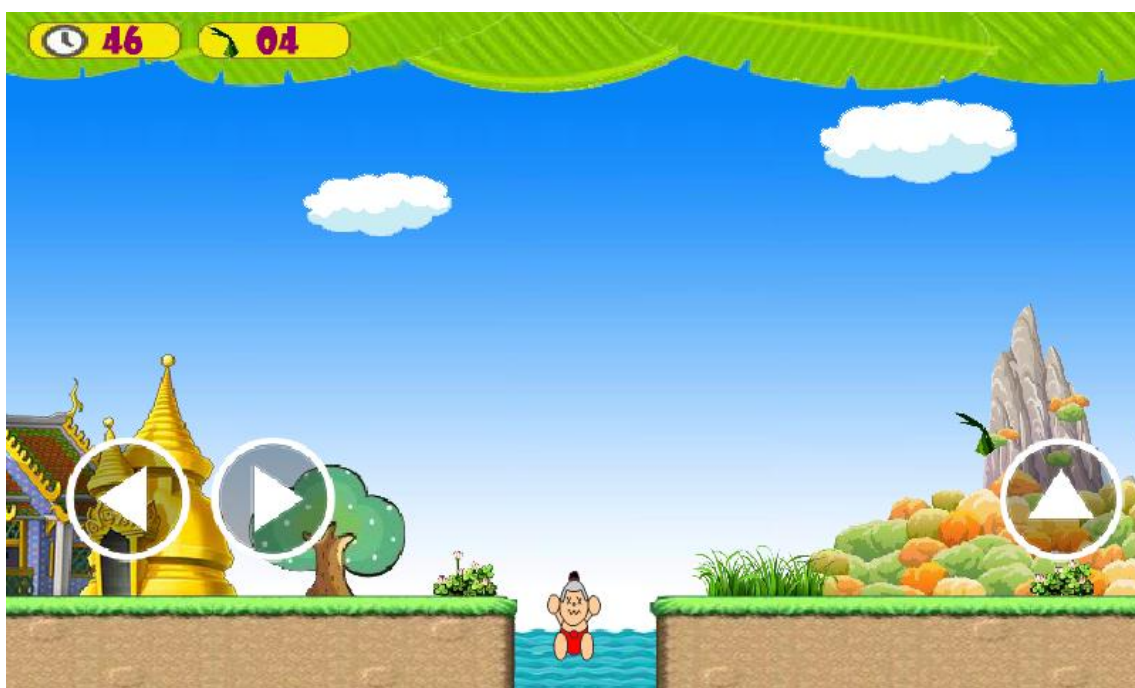
รูปที่ 4.9 ตัวอย่างอุปสรรคและสิ่งขีดขวางในเกม

จากรูป 4.9 เป็นตัวอย่างของอุปสรรคและสิ่งขีดขวางที่พบบ่อยในเกม ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบ ทั้งแบบที่เคลื่อนไหวไปมาได้หรือแบบที่อยู่นิ่งๆ





รูป 4.10 หน้าข้อมูลขนม



รูป 4.11 ตัวละครตาย

เกิดเมื่อตัวละครเดินชนมอนสเตอร์ สิ่งกีดขวาง หรือ ตกเหว



รูป 4.12 หน้า Continue

หน้า Continue จะแสดงก็ต่อเมื่อตัวละครตายหรือเวลาหมด

#### 4.2.7 รายละเอียดหน้า Continue

- (1) ปุ่มกลับหน้าแรก
- (2) ปุ่มเล่นอีกครั้ง



รูป 4.13 ตัวละครเข้าเส้นชัย

**คะแนน**

<b>เวลา</b>	<b>100 x</b>	<b>56 =</b>	<b>5600</b>
<b>ขม</b>	<b>1000 x</b>	<b>30 =</b>	<b>30000</b>
<b>รวมคะแนน</b>			<b>35600</b>

**สถิติใหม่**

**กลับมาหน้าแรก** **เล่นด่านถัดไป**

รูป 4.14 หน้าคำนวณคะแนน

หน้าจอกำหนดคะแนนเป็นหน้าจอแสดงคะแนนที่ผู้เล่นทำได้หลังจากเล่นจบด่าน โดย  
คะแนนนี้จะคำนวณจากรยะเวลาและจำนวนขนม

#### 4.2.7 รายละเอียดหน้าจอกำหนดคะแนน

- (1) แถบกำหนดคะแนน
- (2) ปุ่มกลับหน้าแรก
- (3) ปุ่มเล่นด่านถัดไป