

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลภาคนิพนธ์

การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมตำนานสงครามจักรราศี (Legend of Zodiac War) ในรูปแบบเกมการ์ดด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality) ได้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และขอบเขตที่ได้วางไว้ โดยผู้จัดทำได้นำเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality) มาประยุกต์ใช้ในโปรแกรม Unity โดยการใช้การส่องกล้อง Smart Phone เพื่อรับค่าข้อมูลตัวละครและตัวโมเดลตัวละครภาพ 3 มิติ เข้ามายัง ฉากต่อสู้ ทำให้รูปแบบเกม AR (Augmented Reality) มีลักษณะแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น

5.2 ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

- 5.2.1 ต้องใช้เวลาในการศึกษาการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการพัฒนาแอปพลิเคชัน
- 5.2.2 ต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างโมเดล และลงรายละเอียดโมเดล เป็นอย่างมาก เช่น สัญลักษณ์ราศี อาวุธ การแต่งกายของตัวละคร
- 5.2.3 ปัญหาในการ Rig กระดูก ที่ไม่สามารถ Rig กระดูกได้ จึงต้องเสียระยะเวลาการทำงานอย่างอื่นไป เพื่อที่จะหาหนทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้
- 5.2.4 ปัญหาในการใส่ Texture ที่ไม่สามารถแก้ปัญหาได้จากโปรแกรม Maya ทำให้เสียระยะเวลา ในการใช้งานหลายโปรแกรม ในการแก้ปัญหานี้
- 5.2.5 การศึกษาโปรแกรม Unity ยังไม่มากพอจึงทำให้งานที่พัฒนาออกมาอาจไม่ราบรื่น

5.3 ข้อจำกัดของระบบ

- 5.3.1 แอปพลิเคชันเกมตำนานสงครามจักรราศี (Legend of Zodiac War) พัฒนาด้วยระบบปฏิบัติการ Android ไม่สามารถใช้งานบนแพลตฟอร์มอื่นได้ เช่น IOS
- 5.3.2 ไม่รองรับอุปกรณ์ Smart Phone ระบบปฏิบัติการ Android เวอร์ชันที่ต่ำกว่า 5.0 ลงไป
- 5.3.3 เนื่องจากแอปพลิเคชันเกมตำนานสงครามจักรราศี (Legend of Zodiac War) Graphic ค่อนข้างสูง จึงต้องใช้อุปกรณ์ Smart Phone ที่มีหน่วยความจำ RAM 4GB-8GB ขึ้นไป เพื่อช่วยให้ระบบทำงานได้อย่างรวดเร็ว

5.4 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อ

- 5.4.1 ศึกษาข้อมูลและการทำงานของโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาระบบให้เรียบร้อยแล้ว พร้อมต่อการปฏิบัติการพัฒนาโปรแกรม
- 5.4.2 เพิ่ม Stage ในการต่อสู้ให้หน้าสนใจมากยิ่งขึ้น
- 5.4.3 เพิ่มรูปแบบการเล่นให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
- 5.4.4 ปรับสมดุลของค่าพลังแต่ละตัวละครให้มีความสมดุลกัน