



รายงานโครงงานคอมพิวเตอร์ เรื่องสร้างเกมโรบอ

ผู้จัดทำ

- | | | |
|-----------------|------------|----------------------|
| 1. นายเจษฎากร | อินสิงห์ | ชั้น ม.6/2 เลขที่ 3 |
| 2. นายธนภัทร | พัฒน์นัย | ชั้น ม.6/2 เลขที่ 4 |
| 3. นายพีระชัย | กอนเอี่ยม | ชั้น ม.6/2 เลขที่ 9 |
| 4. นายวิศิษฐ์ | วิเศษสิงห์ | ชั้น ม.6/2 เลขที่ 13 |
| 5. นายศรวรวิชัย | นิยมสัตย์ | ชั้น ม.6/2 เลขที่ 14 |
| 6. นายอธินาถ | น้อยสวรรค์ | ชั้น ม.6/2 เลขที่ 16 |

วิชา โครงงานคอมพิวเตอร์ ง33231

โรงเรียนอุทัยวิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42

ชื่อโครงการ	สร้างเกมโรบ็อก
ชื่อเจ้าของผลงาน	นายเจษฎากร อินสิงห์ นายธนภัทร พัฒโนทัย นายพีระชัย กอนเอี่ยม นายวิศิษฐ์ วิเศษสิงห์ นายศรรวริชญ์ นิยมสัตย์ นายอธินาถ น้อยสวรรณค์
ชื่อผู้สอน	นายฉัตรชัย นาคทอง
โรงเรียน	โรงเรียนอุทัยวิทยาคม
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้จักกับโรบ็อกมากขึ้น ผ่านทาง เกมRoblox แมพ ParKour เพื่อสามารถให้ผู้เล่นได้เพลิดเพลิน และทำให้ผู้เล่นได้ฝึกสมาธิ การวางแผน การตรงเวลา และได้รู้เรื่องราวของแมพนั้น และสามารถเล่นได้ทุกวัย โดยการนำ หนึ่ง การ์ตูน เกม และต่างๆเข้ามารวมด้วยกันเพื่อเอาใจผู้เล่นที่มีความชอบหลากหลาย

การพัฒนาเกม Roblox คณะผู้จัดทำแมพนี้ได้ทดลองเล่นเกมบนแพลตฟอร์ม Roblox แล้วได้มองว่าเกม Parkour ส่วนใหญ่ในเกมนี้มีแต่แมพที่ถูกสร้างขึ้นสำหรับเด็กคณะผู้จัดทำเลยคิดว่าสร้างแมพ ParKour ที่สามารถเจาะตลาดผู้เล่นได้ทุกวัย โดยการนำ หนึ่ง การ์ตูน เกม และต่างๆเข้ามารวมด้วยกันเพื่อเอาใจผู้เล่นที่มีความชอบหลากหลาย เช่น แบทแมน(ก๊อทเท็ม) ดาบพิฆาตอสูร(ย่านเรจรมย์เหล่าอสูร) Valorant(แมพต่างๆ) จึงได้สร้างแมพนี้ขึ้นมา

จากการพัฒนาเกม Roblox พบว่า เกมนี้เหมาะสำหรับผู้เล่นกลุ่มวัยรุ่นที่มีความ สนใจทางด้านอนิเมชั่นและชอบเล่นเกม โดยผู้เล่นได้เพลิดเพลินพร้อมกับการฝึกทักษะความคิด ความสนุก ไปพร้อมกัน ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดย การสำรวจโลกภายในเกมที่มีแผนที่ขนาดใหญ่ และหาความสนุกภายในเกมไปพร้อมกัน

กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก อาจารย์ฉัตรชัย นาคทอง และอาจารย์ท่านอื่นๆ ที่ได้ให้มาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่ได้ให้คำแนะนำ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ มาโดยตลอดจนโครงการเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาจึงกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณพ่อ คุณแม่ ผู้ปกครอง ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ รวมทั้งเป็นกำลังใจ และให้กำลังใจที่ดีเสมอมา

ขอบคุณเพื่อนๆ ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนในการทำโครงการนี้ที่ได้ให้ความร่วมมือในการ แสดงความคิดเห็นจนทำให้โครงการสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอบคุณ โรงเรียนอุทัยวิทยาคมที่ช่วยแบ่งปันสถานที่สำหรับการศึกษา ค้นคว้า และอินเทอร์เน็ต WIFI สำหรับการเข้าถึงข้อมูลในอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในโรงเรียน ที่มีส่วนช่วยในโครงการ เล่มนี้

นายเจษฎากร	อินสิงห์
นายธนภัทร	พัฒน์ทัย
นายพีระชัย	กอนเอี่ยม
นายวิศิษฐ์	วิเศษสิงห์
นายศรวรวิชัย	นิยมสัต์ย์
นายอธินาถ	น้อยสวรรค์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
เกี่ยวกับ โครงการงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
บทที่ 1 บทนำ	
- ที่มาและความสำคัญของโครงการงาน	
- วัตถุประสงค์	
- ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	
- ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	
บทที่ 2 เอกสารและโครงการที่เกี่ยวข้อง	
บทที่ 3 วิธีการจัดทำโครงการงาน	
- วัสดุและอุปกรณ์	
- วิธีการจัดทำโครงการงาน	
บทที่ 4 ผลการศึกษา	
บทที่ 5 สรุปผล และข้อเสนอแนะ	
- สรุปผลการศึกษา	
- ประโยชน์ที่ได้จากโครงการงาน	
- ข้อเสนอแนะ	
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
ข้อมูลผู้จัดทำ	

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เริ่มแรกเดิมที่ผู้พัฒนามีความต้องการที่จะสร้างเกมอยู่ก่อนหน้าแล้วและมีความฝันที่จะสร้าง เกมที่สามารถกำหนดกฎเกณฑ์ขึ้นเองอยากรู้ขอบเขตการทำงานของตัวโปรแกรมที่เอาไว้สร้างนั้นมี เครื่องมือและวิธีใช้อย่างไรบ้างเพราะ ในตอนเด็กๆผู้พัฒนามีความสงสัยในกระบวนการสร้างของเกม ว่ามีขั้นตอนอย่างไรบ้างจนทำให้ผู้เรียนเลือกเรียนในสายสาขาที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์บ้างเล็กน้อยจึง เลือกเรียนที่สาขานี้และเริ่มที่อยากจะสร้างผลงานอะไรสักอย่างที่เกี่ยวข้องกับเกมเพื่อที่ผู้พัฒนาจะ สามารถนำไปต่อยอดในการทำงานในอนาคตได้ซึ่งในตัวโปรแกรมนั้นมีภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายก็ คือ ภาษา C# ซึ่งเป็นภาษาที่ผู้พัฒนาไม่เคยเรียนรู้มาก่อนแต่ผู้พัฒนาก็พยายามศึกษาด้วยความรู้ที่มี สอนในอินเทอร์เน็ต และเพื่อเป็นตัวอย่างในการสร้างเกมให้รุ่นต่อไปได้ลองพัฒนาเกมขึ้นมา ผู้พัฒนา จึงได้ลองจะที่ทำมันให้สำเร็จเพื่อเป็นทักษะให้ตัวผู้พัฒนานำไปใช้ในอนาคตได้

เกมนี้ถูกสร้างมาเพื่อต้องการให้ผู้ที่สามารถคิดวิเคราะห์หาวิธีในการเล่นแมพนี้ ซึ่งเป็นระบบจำลองเหตุการณ์การ์ตูนนั้นๆ ต้องการให้คนที่เล่นได้ชมคามสวยงามของผังเมือง หากต้องการที่จะไปให้ถึงจุดสูงสุดจะต้องหาวิธีชนะเกม คำนวณวิเคราะห์ว่าจะไปถึงก่อนคนนั้นยังงี้ จึงได้บอกเป้าหมายและสุดท้ายอยากให้คนที่ เล่นสนุกไปกับเกมและสามารถนำไปเป็นแนวทางสร้างเกมเดียวกันได้

โดยโปรแกรมที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาเกมมีอยู่ 2 โปรแกรมดังต่อไปนี้ ChatGPT และ Roblox เพื่อที่จะใช้ในการพัฒนา เพราะโปรแกรมนี้นี้ทำได้หลากหลายรูปแบบ สามารถกำหนดตัวละคร กำหนดเหตุการณ์ภาพในเกมที่มีมากมายหลากหลายตามความต้องการของผู้พัฒนาว่าต้องการ แนวทางของเกมแบบไหนแต่โปรแกรมที่กล่าวมานี้จะเอื้ออำนวยกับการทำเกม แนว Parkour แต่จะผสมเนื้อหาเกี่ยวกับ หนังสือ การ์ตูน เกม และต่างๆเข้ามารวมด้วยกันเพื่อเอาใจผู้เล่นที่มีความชอบหลากหลาย เช่น แบบทแมน(ก๊อทเท็ม) ดาบพิฆาตอสูร(ย่านเรจรมย์เหล่าอสูร) Valorant(แมพต่างๆ)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบเกมให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน
2. เพื่อพัฒนาเกมให้ออกมาตามความต้องการของคนที่ชอบแนวนี้นี้
3. เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้จักองค์ประกอบในแมพนั้นๆ
4. เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกความอดทน ความคิด การวางแผนล่วงหน้า

ขอบเขตการของโครงการ

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้จัดทำได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้
มีขอบเขตเนื้อหาเกี่ยวกับเกม Roblox ที่เกี่ยวข้อง มีดังนี้

- 1) เป็น Parkour ที่กระโดดไปมา
- 2) เป็นการชมเมืองในแมพนั้นๆ
- 3) แข่งกับคนในเกม
- 4) การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เกม** คือ เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ เป็นต้น
2. **เกมอิเล็กทรอนิกส์** คือ เป็นอุปกรณ์เกมสมัยใหม่ที่ใช้เครื่องไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ เข้า มาเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น โดยจะมีความสามารถในการเปลี่ยนเกมจาก เกมหนึ่ง ไปสู่อีกเกมหนึ่งได้สามารถเล่นเกมได้ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ด้วยอุปกรณ์ใดๆ ที่สร้างขึ้น เพื่อเครื่องเกมนั้นๆ ซึ่งสร้างความหลากหลาย และความสมจริงได้ ใกล้เคียงกับความ เป็นจริง โดยอาจแบ่งได้โดยตามคุณลักษณะเด่น
3. **Parkour** (ในภาษาฝรั่งเศส) คือการเคลื่อนไหวร่างกายข้ามผ่านสิ่งกีดขวาง หรือวิ่งไปได้ในทุก ๆ ที่ จึงถือเป็นกีฬาที่มีความผาดโผนและท้าทาย

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลินกับการเล่นเกม
2. ทำให้ได้คิดปัญหานั้นๆ การวางแผนดีขึ้น การคิดล่วงหน้า
3. ทำให้คนที่ไม่รู้จักเกม Roblox ได้รู้จักมากขึ้น
4. ทำให้รู้ว่าการตูนเรื่องนั้นเป็นยังไง

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงงานคอมพิวเตอร์ เรื่องเกม Roblox แมพParkour ผู้จัดทำได้ศึกษาเอกสารและจากเว็บไซต์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1) **โรบล็อกซ์** (อังกฤษ: Roblox) เป็นแพลตฟอร์มเกมออนไลน์หลายผู้เล่น และเกมเอนจินที่ถูกพัฒนาโดยโรบล็อกซ์คอร์ปอเรชั่น แพลตฟอร์มนี้อนุญาตให้ผู้เล่นสร้างเกมเอง หรือเล่นเกมที่คนอื่นสร้าง แพลตฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นโดยเดวิด บาสซูกี และเริค แคสเซิลในปี พ.ศ. 2547 และปล่อยออกมาในปี พ.ศ. 2549 แพลตฟอร์มนี้โฮสต์เกมที่ผู้เล่นสร้างโดยใช้ภาษาลูอา ในช่วงแรกของโรบล็อกซ์ แพลตฟอร์มนี้ถือว่าเล็กมาก เนื่องจากการที่เดวิด บาสซูกีไม่ได้มีความสนใจในการที่จะประชาสัมพันธ์ ทำให้มันถูกลืมในช่วงแรก เนื่องจากมีแพลตฟอร์มอื่น ๆ อีกหลายแพลตฟอร์มที่ถูกปล่อยออกมาในช่วงเดียวกัน โรบล็อกซ์เริ่มเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในครึ่งหลังของคริสต์ทศวรรษ 2010 และถูกเร่งให้เร็วขึ้นอีกจากการระบาดของโควิด-19

ยังมีนักพัฒนา 7 ล้านคนและได้รับผลกำไรมากกว่า 200 ล้านดอลลาร์นับตั้งแต่ก่อตั้งโรบล็อกซ์จะเป็นแพลตฟอร์มที่สามารถเข้าถึงได้ฟรี แต่ก็มีสกุลเงินเสมือนที่เรียกว่า "โรบัคซ์" (อังกฤษ: Robux) จากข้อมูลในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2564 โรบล็อกซ์มีผู้ใช้ที่มีความเคลื่อนไหวต่อเดือนอยู่ที่ 200 ล้านบัญชี โดนสหรัฐอเมริกาและแคนาดาเป็นภูมิภาคที่มีผู้เล่นแอคทีฟรายวันสูงสุด โดยมีจำนวน 11.5 ล้าน คนยุโรปซึ่ง คิดเป็น 10% ของผู้เล่นทั้งหมด โดยแพลตฟอร์มได้ถูกใช้โดยเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปีในสหรัฐอเมริกา

2.2) Parkour ปาร์กัวร์ (parkour) มาจากภาษาฝรั่งเศส แปลว่า “วิ่งทุกที่” และถือกำเนิดในประเทศฝรั่งเศส คิดค้นโดย เดวิด เบลเลอ (David Belle) เป็นกีฬา extreme ตามท้องถนน หรือ street sport ใช้เมืองทั้งเมืองเป็นสนามฝึกซ้อมในการวิ่งข้ามสิ่งกีดขวางและอุปสรรคต่างๆ เมื่อได้รับความนิยมจึงมีชื่อเรียกแบบสากลว่าฟรีรันนิง (free running) แต่ปัจจุบันปาร์กัวร์กับฟรีรันนิงมีความแตกต่างกัน โดยโค้ชแชมป์แล้วว่า

“ปาร์กัวร์มันมีมา 20 กว่าปีแล้ว แต่พอผ่านไปได้สัก 10 ปี ก็เริ่มแยกออกไปเป็นฟรีรันนิงและปาร์กัวร์ จริงๆ แล้วมันคืออันเดียวกัน แต่ฟรีรันนิงจะใส่ทักษะยิมนาสติกเข้าไป การตีลังกา หมุน

กระโดดตัวเกลียว เลียดดูเป็นเหมือนกีฬาที่ค่อนข้างอันตรายและหือหวา ซึ่งจริงๆ แล้วไม่ใช่ มัน เป็นกีฬาที่เซฟมาก สอนให้คนรู้จักเคลื่อนไหวด้วยความคล่องตัวให้เร็วที่สุดและเซฟตัวเองมากที่สุด”

2.3) ChatGPT App เปิดตัวช่วงปลายเดือนพฤศจิกายน ปี 2565 ที่ผ่านมา ถือเป็นระบบ AI ในรูปแบบ Chatbot (แชทบอท) พัฒนาโดย OpenAI บริษัทเทคโนโลยีที่หลายคนคุ้นเคย ซึ่ง หลังจากเปิดตัวเพียงไม่นาน ChatGPT App กลับได้รับกระแสตอบรับล้นหลาม และสร้างความฮือฮาในหลายๆ วงการ เนื่องจาก ChatGPT ถูกพัฒนาให้จดจำข้อความจาก อินเทอร์เน็ต สำหรับตอบคำถามและแก้ปัญหาให้กับผู้ใช้งานได้ทุกข้อสงสัย ภายใต้การตอบ กลับที่เป็นธรรมชาติ คล้ายกับมนุษย์ เรียกได้ว่าสามารถทำงานได้อย่างชาญฉลาด ChatGPT ย่อมาจากคำว่า "Chat" และ "Generative Pre-training Transformer" หรือก็คือ โมเดลภาษา ที่ถูกเขียนขึ้น เพื่อให้สามารถใช้งานและตอบโต้กับทุกคำถามหรือข้อสงสัยได้อย่าง ครอบคลุม เช่น การให้ข้อมูล สูตรอาหาร แก้อาการโรคภัยไข้เจ็บ เขียนโค้ด เขียนโปรแกรม เบื้องต้น แต่งเพลง จัดทริป การเล่นเกมตลก

สรุปของตามความเข้าใจ :

โรบล็อทซ์ (อังกฤษ: Roblox) เป็นแพลตฟอร์มเกมออนไลน์หลายผู้เล่น และเกมเอนจิน ที่ถูกพัฒนาโดยโรบล็อทซ์คอร์ปอเรชัน แพลตฟอร์มนี้อนุญาตให้ผู้เล่นสร้างเกมเอง หรือเล่นเกม ที่คนอื่นสร้าง แพลตฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นโดยเดวิด บาสซูกี และเริค แคสเซลในปี พ.ศ. 2547 และปล่อยออกมาในปี พ.ศ. 2549 แพลตฟอร์มนี้โฮสต์เกมที่ผู้เล่นสร้างโดยใช้ภาษาลูอา ในช่วง แรกของโรบล็อทซ์ แพลตฟอร์มนี้ถือว่าเล็กมาก เนื่องจากการที่เดวิด บาสซูกีไม่ได้มีความ สนใจในการที่จะประชาสัมพันธ์ ทำให้มันถูกลืมในช่วงแรก เนื่องจากมีแพลตฟอร์มอื่น ๆ อีก หลายแพลตฟอร์มที่ถูกปล่อยออกมาในช่วงเดียวกัน โรบล็อทซ์เริ่มเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วใน ครึ่งหลังของคริสต์ทศวรรษ 2010 และถูกเร่งให้เร็วขึ้นอีกจากการระบาดของโควิด-19

Parkour ปาร์กัวร์ (parkour) มาจากภาษาฝรั่งเศส แปลว่า “วิ่งทุกที่” และถือกำเนิดใน ประเทศฝรั่งเศส คิดค้นโดย เดวิด เบลเลอ (David Belle) เป็นกีฬา extreme ตามท้องถนนหรือ street sport ใช้เมืองทั้งเมืองเป็นสนามฝึกซ้อมในการวิ่งข้ามสิ่งกีดขวางและอุปสรรคต่างๆ เมื่อ ได้รับความนิยมจึงมีชื่อเรียกแบบสากลว่าฟรีรันนิง (free running) แต่ปัจจุบันปาร์กัวร์กับฟรีรัน นิงมีความแตกต่างกัน โดยโค้ชแชมป์แล้วว่า

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานโครงการ

ในการจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่องเกม Roblox แมพParkour นี้ผู้จัดทำโครงการ
มีวิธีดำเนินงานโครงการ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือหรือโปรแกรมหรือที่ใช้ในการพัฒนา

- 3.1.1 คอมพิวเตอร์
- 3.1.2 โปรแกรม Roblox
- 3.1.3 โปรแกรม ChatGPT

3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 3.2.1 คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนอครูที่ปรึกษาโครงการ
- 3.2.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง เกม Roblox
ศึกษาการสร้าง นายธนภัทร พัฒโนทัย นายศรวรวิชญ์ นิยมสัณฑ์ นายวิศิษฐ์ วิเศษสิงห์
นายเจษฎากร อินสิงห์ จาก YouTube google
- 3.2.3 จัดทำเค้าโครงการคอมพิวเตอร์เสนอครูที่ปรึกษา
- 3.2.4 ปฏิบัติการจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ โดย นายธนภัทร พัฒโนทัย ,
นายอธินาถ น้อยสุวรรณ , นายศรวรวิชญ์ นิยมสัณฑ์ ทำ แมพ Parkour โดยทำในเกม roblox
- 3.2.5 จัดทำรายงานโครงการคอมพิวเตอร์ โดยนายธนภัทร พัฒโนทัย ,
นายอธินาถ น้อยสุวรรณ , นายศรวรวิชญ์ นิยมสัณฑ์ ทำ แมพ Parkour โดยทำในเกม roblox
- 3.2.6 นำเสนอโครงการคอมพิวเตอร์ โดย นายธนภัทร พัฒโนทัย ,
นายอธินาถ น้อยสุวรรณ , นายศรวรวิชญ์ นิยมสัณฑ์ , นายเจษฎากร อินสิงห์ เกม
Roblox โครงการและเว็บไซต์
- 3.2.7 ประเมินผลงาน ที่ชื่อ นายธนภัทร พัฒโนทัย ,
นายอธินาถ น้อยสุวรรณ , นายศรวรวิชญ์ นิยมสัณฑ์ , นายเจษฎากร อินสิงห์ ประเมินRoblox
แมพ Parkour
- 3.2.8 ทบทวนโครงการ โดย นายธนภัทร พัฒโนทัย , นายอธินาถ น้อยสุวรรณ
ตรวจสอบความเรียบร้อยของแมพ
- 3.2.9 เผยแพร่โครงการ โดย นายเจษฎากร อินสิงห์ ได้มีการทำ wordpress เรื่องสร้าง
แมพ Roblox

บทที่ 4

ผลการดำเนินงานโครงการ

การจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง เกม Roblox แมพParkour นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อออกแบบเกมให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน
2. เพื่อพัฒนาเกมให้ออกมาตามความต้องการของคนที่ชอบแนวแบบนี้
3. เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้จักองค์ประกอบในแมพนั้นๆ
4. เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกความอดทน ความคิด การวางแผนล่วงหน้า

ซึ่งมีผลการดำเนินงานโครงการ ดังนี้

4.1 ผลการพัฒนา

การพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง เกม Roblox แมพParkour นี้ ผู้จัดทำได้เริ่มดำเนินงานตามขั้นตอนการดำเนินงานที่เสนอในบทที่ 3

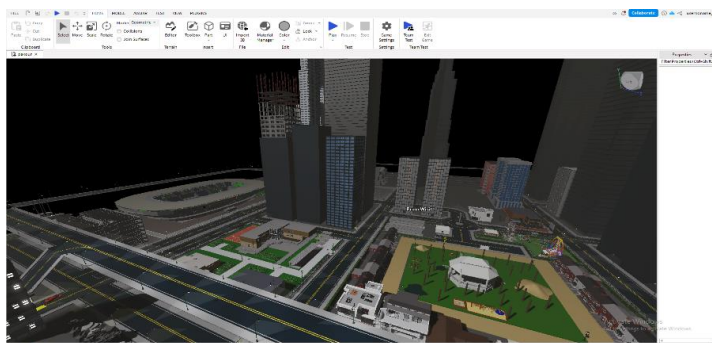
วิธีดำเนินงาน

1. คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนอครูที่ปรึกษาโครงการ
2. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สนใจ
3. ศึกษาการสร้างแมพ Roblox จากเว็บไซต์ต่างๆ
4. จัดทำโครงร่างโครงการคอมพิวเตอร์เพื่อนำเสนอครูที่ปรึกษา
5. จัดทำโครงการคอมพิวเตอร์เพื่อนำเสนอครูที่ปรึกษา
6. จัดทำแบบประเมินผลงานให้คุณครู
7. เผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์ที่เราสร้าง

4.2 รูปภาพของผลงาน และภาพขั้นตอนต่างๆ ของการดำเนินงาน

1. โครงสร้างเมือง

2. เขียนโค้ดใส่ในแมพ



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การสรุปผลการวิจัย เรื่อง เกม Roblox แอปParkour ประกอบด้วยสาระที่สำคัญ ดังนี้

จุดประสงค์ (คัดลอกจากบทที่ 1)

1. เพื่อออกแบบเกมให้ผู้คนได้ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน
2. เพื่อพัฒนาเกมให้ออกมาตามความต้องการของคนที่ชอบแนวแบบนี้
3. เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้จักองค์ประกอบในแมพนั้นๆ
4. เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกความอดทน ความคิด การวางแผนล่วงหน้า

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมเครื่องมือ (คัดลอกจากบทที่ 3)

- 1 คอมพิวเตอร์
- 2 โปรแกรม Roblox
- 3 โปรแกรม ChatGPT

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล (สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากบทที่ 4)

1. เพื่อออกแบบเกมให้ผู้คนได้ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน
2. เพื่อพัฒนาเกมให้ออกมาตามความต้องการของคนที่ชอบแนวแบบนี้
3. เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้จักองค์ประกอบในแมพนั้นๆ
4. เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกความอดทน ความคิด การวางแผนล่วงหน้า

อภิปรายผล

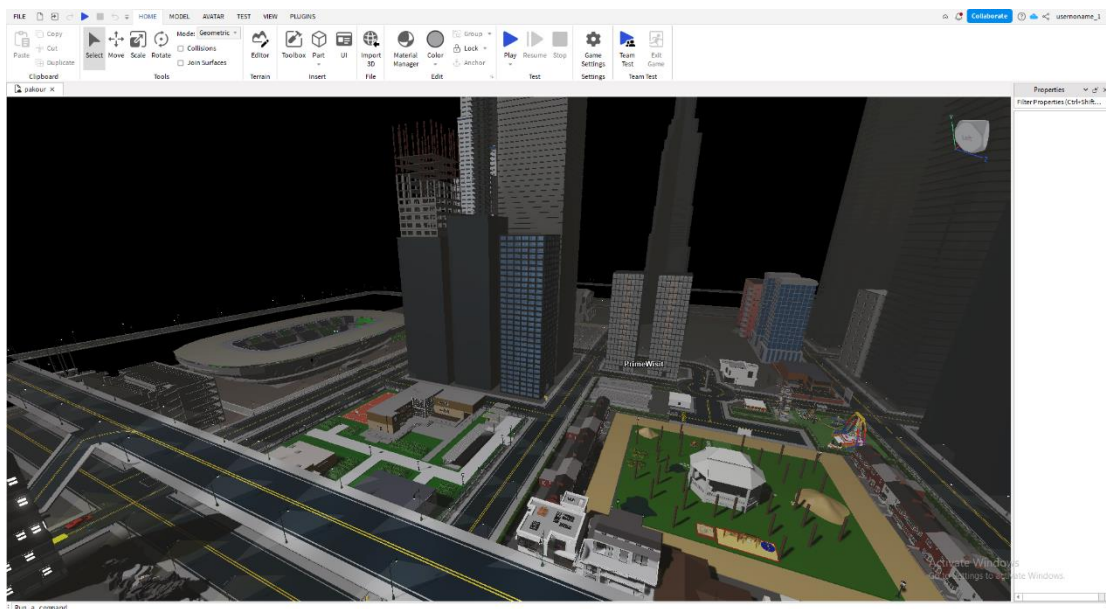
การพัฒนาเกม Roblox ครั้งนี้ได้พัฒนาเกมด้วยโปรแกรม ChatGPT ที่มีเทคนิคการเขียนโค้ดทำให้ง่ายต่อการทำแมพนี้ ซึ่งได้สอดคล้องกับแนวคิดนักวิชาการว่าการที่ได้เล่นแมพนี้ทำให้ ดีความคิด ไม่เครียด สนุกสนาน และได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษในนั้น

จากผลการวิจัยพบว่า มีความสนุก ได้รู้กันในโลกออนไลน์ ได้รู้ภาษาอังกฤษ แต่มีจุดพร่องคือการเข้าไปในเกมต้องใช้สเปคโทรศัพท์สูงๆหรือสเปคคอมสูงๆจึงทำให้บางคนเล่นไม่ได้

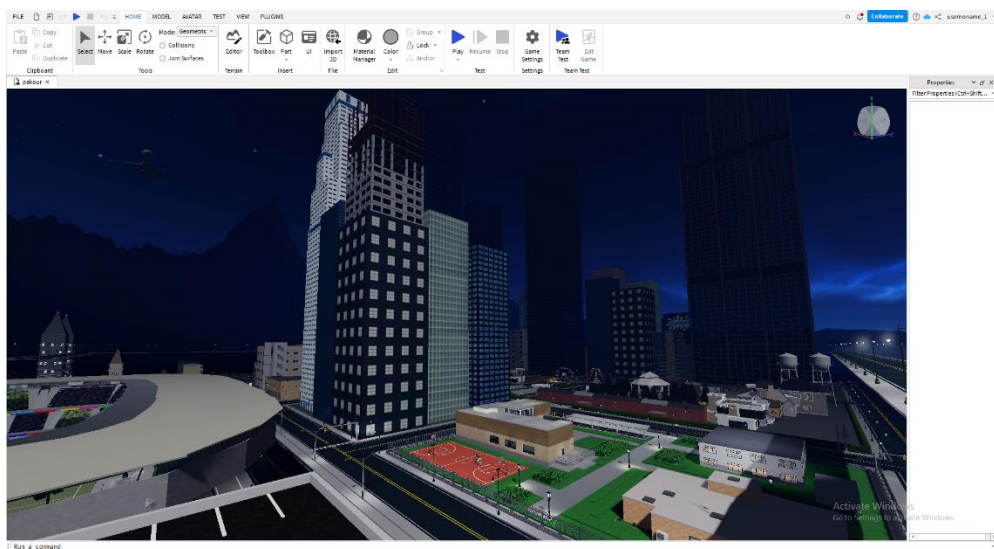
ข้อเสนอแนะ

จากการเริ่มศึกษาและค้นคว้าการสร้างเกมมานั้นพบว่าการสร้างเกมนั้นไม่ได้ง่ายอย่างที่หลายคนเข้าใจ และไม่สามารถหาตัวอย่างในการทำงานได้ง่ายผู้ต้องเข้าใจเกมและติดตามข่าวสาร เกี่ยวกับเกม เข้าใจสื่อที่เรียกว่าเกม รวมทั้งโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเกมไม่ใช่โปรแกรมฟรี

ภาคผนวก

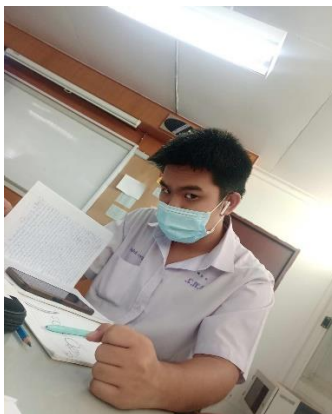


ภาพที่ 1 ได้รวมกันสร้างผังเมือง



ภาพที่ 2 เป็นภาพที่จะรวมตัวกันเขียนโค้ด

ข้อมูลผู้จัดทำ



ชื่อ นายเจษฎากร นามสกุล อินสิงห์

ชั้นม.6/2 เลขที่ 3



ชื่อ นายธนภัทร นามสกุล พัฒโนทัย

ชั้นม.6/2 เลขที่ 4



ชื่อ นายพีระชัย นามสกุล กอนเอี่ยม

ชั้นม.6/2 เลขที่ 9



ชื่อ นายวิศิษฐ์ นามสกุล วิเศษสิงห์

ชั้นม.6/2 เลขที่ 13



ชื่อ นายศรวรวิชัย นามสกุล นิยมสัตย์
ชั้นม.6/2 เลขที่ 14



ชื่อ นายอธินาถ นามสกุล น้อยสวรรค์
ชั้นม.6/2 เลขที่ 16