

โครงการ	: เกมผจญภัยสัตว์ป่าบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
โดย	: นางสาวยุพินพร ผลสวีน : นางสาวฉัตริกา ไชยขาว
ภาควิชา	: คณิตศาสตร์ สถิติ และคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	: ดร.อนุสรณ์ บรรเท็ง
ระดับการศึกษา	: วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	: 2558

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมสองมิติเรื่องผจญภัยสัตว์ป่าบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยนำเทคนิค Parallax Scrolling มาพัฒนาจากเกมในรูปแบบเกมแอคชั่น 2 มิติ มาประยุกต์เข้ากับเนื้อหา ซึ่งเกมมีทั้งหมด 5 ด้าน เนื้อหาที่เกี่ยวข้องมีดังนี้ การแยกแยะประเภทของสัตว์ที่แบ่งตามเกณฑ์การกินอาหาร แบ่งเป็นสัตว์กินพืช 3 ชนิด สัตว์กินเนื้อ 3 ชนิด ลักษณะภูมิประเทศ แบ่งเป็น 5 ลักษณะ คือ ภูมิอากาศที่เป็นป่าอุดมสมบูรณ์ ป่าเขตร้อน ป่าหนาว ป่าฝน และภูมิอากาศแบบป่าดิบชื้น รูปร่างลักษณะของสัตว์ป่าตัวละครที่แตกต่างกัน โดยอ้างอิงเนื้อหามาจากหนังสือเรียนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของช่วงชั้นประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนชุมชนบ้านศรีโค อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี โครงการนี้พัฒนาโดยใช้โปรแกรมยูนิตี้(unity) ร่วมกับภาษา C# และสร้างภาพกราฟฟิกภายในเกมด้วยโปรแกรม Adobe illustrator และโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ผลการทดสอบเกมพบว่าเกมที่พัฒนาขึ้น สามารถเพิ่มความรู้เกี่ยวกับสัตว์ป่าให้เด็กได้เป็นอย่างดี โดยการประเมินผลความพึงพอใจจากเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1-3 โรงเรียนชุมชนบ้านศรีโค อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี พบว่าผู้ใช้มีความพึงพอใจในระดับดีมากค่าเฉลี่ยรวม 4.48 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 ระดับคุณภาพด้านเนื้อหาสาระที่ได้รับมีระดับค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.67