

วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค)

ภาคเรียนที่	1	ปีการศึกษา	2564
รหัสวิชา	30901-2402	ชื่อวิชา	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกม
เวลาเรียน	4 คาบ/สัปดาห์	จำนวน	3 หน่วยกิต
ระดับชั้น	ปวส.	ปีที่	2
		สาขา	เทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์รายวิชา

- เข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ
- ออกแบบเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ
- มีทัศนคติในการทำงานด้วยความประณีตรอบคอบและปลอดภัยตระหนักถึงคุณภาพของงานและมี

สมรรถนะรายวิชา

- แสดงความรู้เกี่ยวกับหลักการและขั้นตอนวิธีการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาเชิงวัตถุ
- ออกแบบโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ
- ปฏิบัติการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกม

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้นสำหรับคอมพิวเตอร์เกม ลำดับขั้นตอน การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ การสร้างและเรียกใช้งานการเขียนโปรแกรมภาษาเชิงวัตถุ Classes และ Objects, หลักการของ Inheritance, Constant and References, Polymorphism และ Over Loading, การจัดการ Exceptions Handlings, การทำงานกับแฟ้มข้อมูล การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศเพื่อเป็นกรณีศึกษาในการพัฒนางานอาชีพด้วยคอมพิวเตอร์

สัปดาห์ที่	เนื้อหาการเรียนการสอน
1	วิดีโอเกม ประเภทของวิดีโอเกม หลักการพัฒนาเกม
2	องค์ประกอบ ทรัพยากร Software Engine ในการพัฒนาเกม
3-4	พัฒนาเกม Shooting กราฟิก 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Construct 2
5-7	พัฒนาเกม Running กราฟิก 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Construct 2
8	สอบกลางภาค
9	พัฒนาเกม Tower Defend กราฟิก 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Construct 2
10-13	พัฒนาเกม Platformes กราฟิก 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Construct 2
14	เผยแพร่เกมบน Platform ต่าง ๆ
15-16	โครงการพัฒนาเกม
17	สอบปลายภาคนอกตาราง
18	สอบปลายภาค

การประเมินผล

- คะแนนเก็บระหว่างภาคเรียน

ครั้งที่ 1	แบบทดสอบความรู้	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 2	แบบฝึกหัดการสร้างชิ้นงาน	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 3	แบบฝึกหัดการสร้างชิ้นงาน	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 4	แบบฝึกหัดการสร้างชิ้นงาน	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 5	แบบฝึกหัดการสร้างชิ้นงาน	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 6	โครงการพัฒนาเกม	คะแนน	5	%
ครั้งที่ 7	โครงการพัฒนาเกม	คะแนน	5	%
- ทดสอบกลางภาค	ทดสอบปฏิบัติการพัฒนาเกม	คะแนน	15	%
- ทดสอบปลายภาค	ทดสอบปฏิบัติการพัฒนาเกม	คะแนน	20	%
- กิจนิสัย	- เวลาเรียน (ตรงต่อเวลา/ไม่เรียนรู้)		10	%
	- พฤติกรรมการเรียน(ประหยัด/ปลอดภัย/จิตสาธารณะ)		5	%
	- การเข้าสอบ/ส่งงาน(ชื่อสัตย์/รับผิดชอบ/สร้างสรรค์)		5	%
	- การมาเรียนตลอดภาคเรียน(ขยัน/อดทน/รับผิดชอบ)		10	%
- การขาดเรียน	ขาด/ลา ได้ไม่เกิน 15 คาบ (คิด 20 % ของเวลาเรียนทั้งหมด)			
- อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์จุนที สีสายชล			