

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันมากขึ้น ได้มีการนำเอาคอมพิวเตอร์มาช่วยงานมากมายหลายด้านและก็เพิ่มจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน และเนื่องจากว่าประเทศไทยยังมีการพัฒนาเทคโนโลยีไปได้ค่อนข้างช้า บั๊จจับหนึ่งก็คือขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญโดยเฉพาะบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านซอฟต์แวร์ ดังนั้นในแต่ละปีประเทศไทยจึงได้มีการนำเข้าซอฟต์แวร์เป็นจำนวนมาก เช่น ซอฟต์แวร์เกม ซอฟต์แวร์ช่วยงานต่าง ๆ ฯลฯ ด้วยเหตุผลนี้เองจึงทำให้ประเทศไทยขาดบุคลากรค่าไปมากพอสมควร ดังนั้นผู้จัดทำโครงการนี้จึงได้มีแนวคิดที่จะจัดทำซอฟต์แวร์ขึ้นมา 1 ชุด ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ประเภทเกม ซึ่งผู้พัฒนาโปรแกรมคิดว่าคงจะเอื้อประโยชน์แก่เด็กและเยาวชนไทยมากโดยเฉพาะผู้ที่มีความสนใจด้านภาษาอังกฤษ

ปัจจุบันเทคโนโลยีทางด้านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังนั้นทางผู้จัดทำจึงได้เพิ่มความสามารถของโปรแกรมนี้ โดยสามารถใช้งานโปรแกรมผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษาวิธีการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อกันบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.2.2 เพื่อศึกษาการใช้งานฟังก์ชัน Windows API และ DirectX7 ดังนั้นจึงใช้โปรแกรมนี้เป็นเครื่องมือในการศึกษาการใช้งานฟังก์ชันเหล่านี้

1.2.3 เพื่อเป็นการช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษให้แก่เด็กและเยาวชน และยังเป็นการจูงใจให้เด็กและเยาวชนสนใจในคอมพิวเตอร์อยากจะศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

1.3 ขอบข่ายของโครงการ

1.3.1 พัฒนาโปรแกรมให้สามารถสื่อสารกันได้ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.3.2 พัฒนาโปรแกรมทางด้านภาษาอังกฤษ โดยสามารถเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

1.3 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ตาราง 1.1 ขั้นตอนและระยะเวลาการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน - ปี							
	มี.ค 43	เม.ย 43	พ.ค 43	มิ.ย 43	ก.ค 43	ส.ค 43	ก.ย 43	
1. รวบรวมข้อมูล	↔							
2. ศึกษาฟังก์ชัน และการทำงาน และศึกษาระบบ เครือข่าย	←	→						
3. เขียนโปรแกรม		←	→					
4. แก้ไขข้อผิดพลาด						←	→	
5. ทำคู่มือวิธีใช้ และการติดตั้ง							←	→

1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี มาตรฐานต่าง ๆ และรูปแบบวิธีการสื่อสารบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.5.2 ได้ซอฟต์แวร์เกมที่สามารถทำงานได้ทั้งบน PC และบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.5.3 ได้รับความรู้จากการศึกษาการเขียนโปรแกรมโดยใช้โปรแกรม MS Visual Basic 6

1.6 งบประมาณที่ใช้

1.6.1 ค่าจัดซื้อหนังสือ	1,500 บาท
1.6.2 ค่าพิมพ์และถ่ายเอกสาร	750 บาท
1.6.3 ค่าจัดซื้ออุปกรณ์ เช่น แผ่นดิสก์ ฯลฯ	750 บาท
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น	<u>3,000 บาท</u>