

บทที่ 5

บทสรุป

จากการพัฒนาโปรแกรมตัวต่อประลองปัญญาผ่านระบบเครือข่ายมาตลอดระยะเวลาเกือบ 4 เดือนจนกระทั่งในปัจจุบัน ผู้พัฒนาโปรแกรมได้ซอฟต์แวร์เกมที่ผู้พัฒนาคิดว่าเป็นซอฟต์แวร์ที่มีประสิทธิภาพในระดับหนึ่ง ขึ้นมา 1 ชุด ซึ่งผู้พัฒนาสามารถสรุปผลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการทดลองที่ได้จากการพัฒนาโปรแกรม

1. ทำให้ทราบถึงวิธีการในการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อกันบนระบบเครือข่ายดังที่ได้อธิบายไว้ในบทที่ 2

2. ทำให้ทราบถึงวิธีการใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ ของ Microsoft Visual Basic v.6 และทำให้ทราบถึงวิธีการใช้งานฟังก์ชัน DirectX Windows API และ Microsoft Winsock Control ซึ่งผู้พัฒนาได้อธิบายหลักการใช้งานของฟังก์ชันเหล่านี้ไว้ในบทที่ 2

3. ทำให้ได้ซอฟต์แวร์ที่ผู้พัฒนาคิดว่าจะเอื้อประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนในด้านเสริมสร้างทักษะความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ และยังเป็นการสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์อีกด้วย

5.2 การประเมินประสิทธิภาพ

การใช้งานโปรแกรมนั้นอยู่ในขั้นน่าพอใจ โดยอาจจะต้องปรับปรุงในเรื่องของ User Interface ให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ในครั้งแรกที่ทำการรันโปรแกรมนี้อาจจะใช้เวลาในการโหลดองค์ประกอบต่าง ๆ ในโปรแกรมนานเล็กน้อยผู้เล่นอาจจะต้องรอสักครู่หนึ่ง หลังจากนั้นแล้วโปรแกรมก็จะมีการตอบสนองเร็วขึ้น

จากการลองทดสอบโปรแกรมในเครื่องคอมพิวเตอร์หลาย ๆ เครื่อง ผู้พัฒนาพบว่าประสิทธิภาพของโปรแกรมจะขึ้นอยู่กับทรัพยากรของเครื่องอีกด้วย ดังนั้นผู้พัฒนาจึงขอแนะนำคุณลักษณะของอุปกรณ์ที่ใช้กับโปรแกรม ดังนี้

1. PC Computer ใช้ Operating System Windows 98 ขึ้นไป
2. CPU ควรเป็นรุ่น Pentium II ขึ้นไป
3. หน่วยความจำประมวลผลอย่างน้อย 64 MB
4. พื้นที่ว่างบนฮาร์ดดิสก์ ประมาณ 45 MB
5. ชุด Multimedia

5.3 ปัญหาและการแก้ปัญหา

ผู้พัฒนาสามารถอธิบายปัญหาที่เกิดขึ้นในการพัฒนาโปรแกรมได้โดยแยกอธิบายได้ดังนี้

1. ปัญหาในส่วนของการใช้ทฤษฎี DirectX เข้ามาช่วยในการพัฒนาโปรแกรมนั้น บางครั้งก็ไม่สามารถใช้งานได้ทั้ง ๆ ที่ผู้พัฒนาได้ปฏิบัติตามคำแนะนำที่หนังสือได้อธิบายไว้แล้ว วิธีแก้ปัญหาคือ ผู้พัฒนาโปรแกรมต้องไปค้นวิธีแก้ปัญหาจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้พัฒนาต้องนำมาศึกษาและทดลองใช้ต่อไป ซึ่งก็สามารถแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้

2. ปัญหาในเรื่องที่เกี่ยวกับการจัดการฐานข้อมูล ซึ่งในการพัฒนาโปรแกรมได้ใช้ Method ต่าง ๆ มากมายในการจัดการฐานข้อมูลที่ได้กล่าวไว้แล้วข้างบนและในฐานข้อมูลเองก็ยังมีการเชื่อมโยงกันของข้อมูล ทำให้ในบางครั้งการพัฒนาโปรแกรมก็ประสบกับปัญหาต่าง ๆ ดังนั้นผู้พัฒนาจึงต้องไปศึกษาจากผู้ที่มีความรู้และเชี่ยวชาญในระบบฐานข้อมูล และอีกวิธีหนึ่งก็คือศึกษาจาก Help ของ Microsoft Visual Basic นั้นเอง

3. ปัญหาในเรื่องของการใช้งาน Microsoft Winsock Control เนื่องจากการทำงานเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนข้อมูลบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์นั้นเป็นเรื่องค่อนข้างซับซ้อน ดังนั้นผู้พัฒนาจึงต้องไปเสาะหาแหล่งความรู้ที่จะสามารถใช้งาน Winsock Control ได้ซึ่งก็คือ โปรแกรมตัวอย่างการใช้งาน WinsockControl บนอินเทอร์เน็ตและหนังสือต่าง ๆ อาทิเช่น Internet&Network Programming กับ VB 6.0 และ ASP ฯลฯ

5.4 แนวทางสำหรับการพัฒนาในครั้งต่อไป

ผู้พัฒนาโปรแกรมขอเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาโปรแกรม ในครั้งต่อไปดังนี้

1. เล่นเกมทุกคนมีสิทธิ์ที่จะสร้าง Group การเล่นเกมของตัวเองและเพื่อนในกลุ่มได้และเล่นคนอื่นที่ต้องการจะเล่นเกมก็สามารถที่จะเลือกได้ว่าตนเองจะเข้าเล่นเกมกับ Group ไດ

2. เพิ่มวิธีการในการต่อคำศัพท์ โดยอาจจะสามารถต่อได้ทั้งในแนวตั้งและแนวนอนก็ได้ เพื่อเพิ่มความสะดวกให้แก่ผู้เล่น

3. เพิ่มหมวดของคำศัพท์เข้าไป เช่น หมวดร่างกาย หมวดอุปกรณ์เครื่องใช้ ฯลฯ

4. เพิ่มองค์ประกอบของเกมให้มากขึ้น เช่น ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เสียงเอฟเฟกต์ ฯลฯ