



หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

เกมทายคำปริศนาภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์

- เพื่อการฝึกทักษะภาษาอังกฤษเกมทายคำปริศนาภาษาอังกฤษช่วยในการฝึกภาษาอังกฤษโดยตรงเนื่องจากผู้เล่นต้องใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ในการทายคำที่ถูกต้อง
- เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และปรับปรุงทักษะทางภาษาอังกฤษได้ถูกต้องมากขึ้น
- เพื่อพัฒนาการคิดช่วยในการพัฒนาทักษะในการคิดโดยผู้เล่นต้องใช้ความรู้และเทคนิคต่างๆ เพื่อหาว่าคำที่เป็นไปได้มากที่สุดคืออะไรซึ่งเป็นการฝึกทักษะในการคิดและการแก้ปัญหา

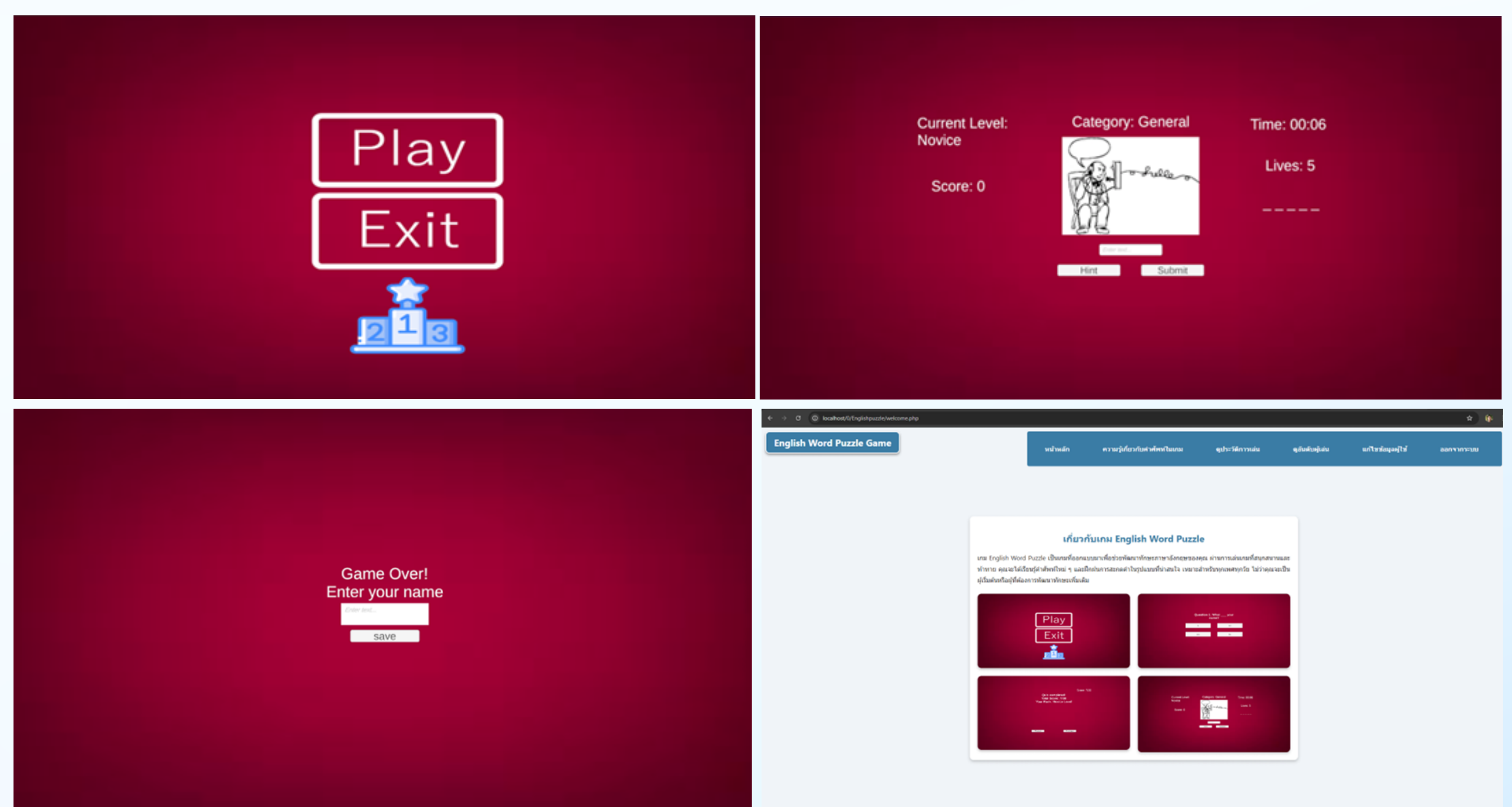
การออกแบบระบบ



หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันมีการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร, การทำธุรกรรม, การใช้บริการต่างๆ, การดูหนัง, การฟังเพลง, การเล่นเกม ฯลฯ ในชีวิตประจำวันมากขึ้นแต่ในสถานการณ์ปัจจุบันชาวไทยหลายๆคนนั้นขาดทักษะภาษาอังกฤษในการทำกิจกรรมต่างๆตามที่กล่าวมาทำให้เกิดการพลาดโอกาสหรือเกิดการสื่อสารผิดพลาดและไม่สามารถเข้าใจกันและอาจเกิดปัญหาในภายหลังได้ โครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์นี้จึงเกิดขึ้นเพื่อสร้างและพัฒนาเกมทายคำปริศนาภาษาอังกฤษซึ่งมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เล่นโดยเน้นการใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ให้ถูกต้องเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดการแก้ไขปัญหของผู้เล่นด้วยและยังเป็นกิจกรรมที่ สร้างความสนุกสนานและความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น อีกด้วย

รูปภาพของตัวระบบ



ผลการทำงานของระบบ

ระบบของเกมทายคำปริศนาภาษาอังกฤษสามารถทำงานได้ตามที่ออกแบบไว้ โดยผู้เล่นสามารถทำแบบทดสอบก่อนเล่นเพื่อวัดระดับจากนั้นเกมจึงจะเริ่ม และยังมีเว็บสำหรับไว้ดูสถิติหรือบอร์ดจัดอันดับผู้เล่นได้

ข้อเสนอแนะ

เกมทายคำปริศนาภาษาอังกฤษสามารถนำไปใช้เป็นการเรียนการสอนได้

ผู้จัดทำ : นาย พิชานันท์ เปี้ยจันทัก 6411011660041

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปณต หมายมั่น