

การสร้างเกมกลยุทธ์การวางแผนการผลิตรวม

ปีการศึกษา 2548

โดย

นายธีรวัฒน์ ตระกูลไพบุลย์กิจ
นายพีรพัฒน์ ลิขิตรัตน์เจริญ
นายสินชัย ศิริสุขชัยวุฒิ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนรัตน์ แต้วัฒนา

บทคัดย่อ

โครงการวิศวกรรมอุตสาหกรรมฉบับนี้ เป็นการศึกษาโปรแกรม Microsoft Visual C++ เพื่อประยุกต์ใช้โปรแกรม Microsoft Visual C++ ในการสร้างเกมการวางแผนการผลิต ซึ่งมีขนาด 20.3 MB ซึ่งเป็นเกมที่ให้ผู้เล่นได้เลือกใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ มาใช้ในการวางแผนการผลิต โคนผู้เล่นจะเลือกใช้กลยุทธ์ใด กลยุทธ์หนึ่งหรือหลาย ๆ กลยุทธ์มาผสมผสานกันก็ได้ ขึ้นตอนในการทำงานจะต้องศึกษาทฤษฎีการวางแผนการผลิตแล้วทำการประยุกต์โปรแกรม Microsoft Visual C++ ในการสร้างเกม จากนั้น นำไปทดสอบโดยให้ผู้ใช้ลองเล่น เพื่อทดสอบว่าสามารถได้รับความรู้น้อยเท่าไรในการใช้โปรแกรมนี้

ผลการประเมินมี 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาและด้านการสร้างเกมพบว่า ด้านเนื้อหาที่ทางผู้จัดทำได้ทำไปนั้น มีเนื้อหาที่ครอบคลุมและเหมาะสมค่อนข้างมาก ผลประเมินเฉลี่ยคิดเป็น 74.23 เปอร์เซ็นต์ และทางด้านการสร้างเกมผลประเมินเฉลี่ยคิดเป็น 78.9 เปอร์เซ็นต์ เนื่องจากมีความสวยงามทางด้านรูปภาพและความเข้าใจทางด้านเสียง ทำให้ได้เกมกลยุทธ์ในการวางแผนการผลิตที่ค่อนข้างที่จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีจากผู้ประเมิน และทางผู้สร้างเกมนี้หวังว่าผู้ที่ได้เล่นแล้วจะได้ประโยชน์มากเท่าที่จะเป็นไปได้

คำสำคัญ : การวางแผนการผลิตรวม