

# XNA Game Studio 3.0

Suphot Sawattiwong  
[tohpus@hotmail.com](mailto:tohpus@hotmail.com)



# XNA Game Studio 3.0

- XNA Game Studio เป็น Framework ที่ใช้สำหรับพัฒนาเกมลงบนผลิตภัณฑ์ ของ Microsoft
- โดยในปัจจุบัน XNA GS3.0 นั้นสามารถพัฒนาเกมลงบน PC, XBOX360 และ Zune ได้



# XNA Game Studio 3.0

- แหล่งความรู้เกี่ยวกับ XNA Game Studio 3.0
  - [www.creators.xna.com](http://www.creators.xna.com)
  - <http://www.thaixna.com/>
  - <http://www.xnanoob.com/>
- สามารถ download XNA GS 3.0 ได้จาก  
<http://creators.xna.com/en-US/downloads>

# ความต้องการระบบของ XNA GS 3.0

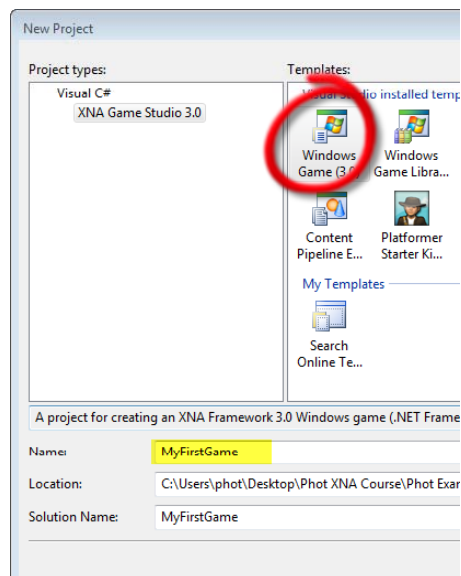
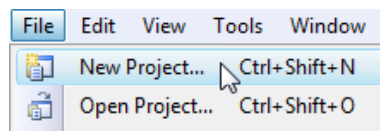
- การรันเกมที่ใช้ XNA Framework จำเป็นต้องมีการ์ดจอที่สนับสนุน Shader Model 1.1 แต่ควรสนับสนุน Shader Model 2.0 จะดีกว่า
- ต้องมี Windows XP Service Pack 2 ขึ้นไป
- ต้องมี DirectX 9.0c
- ต้องมั่นใจว่า Driver การ์ดจอของเราอยู่ใน Version ล่าสุด
- ต้องมี Visual Studio 2008 เป็นอย่างต่ำ ในการอบรมครั้งนี้ เราจะใช้ **Visual Studio Express 2008** เท่านั้น
- ต้องการ .Net Framework 3.5
- เครื่องมือที่ใช้ตัวตรวจสอบว่าเครื่องสามารถรัน XNA ได้หรือไม่ อยู่ใน DVD (XNA 3\Utilities\ตัวตรวจสอบ XNA)

# ขั้นตอนการติดตั้ง XNA GS 3.0

- ก่อนอื่นให้ทำการยกเลิกการติดตั้ง Visual Studio 2005 และ XNA GS 2.0 ออกจากเครื่อง (ถ้ามี)
- ทำการติดตั้ง Visual C# 2008 Express Edition ในแผ่น DVD หรือ download จาก <http://www.microsoft.com/express/download/default.aspx>
- ทำการติดตั้ง DirectX Runtime
- ทำการติดตั้ง XNA Game Studio 3.0

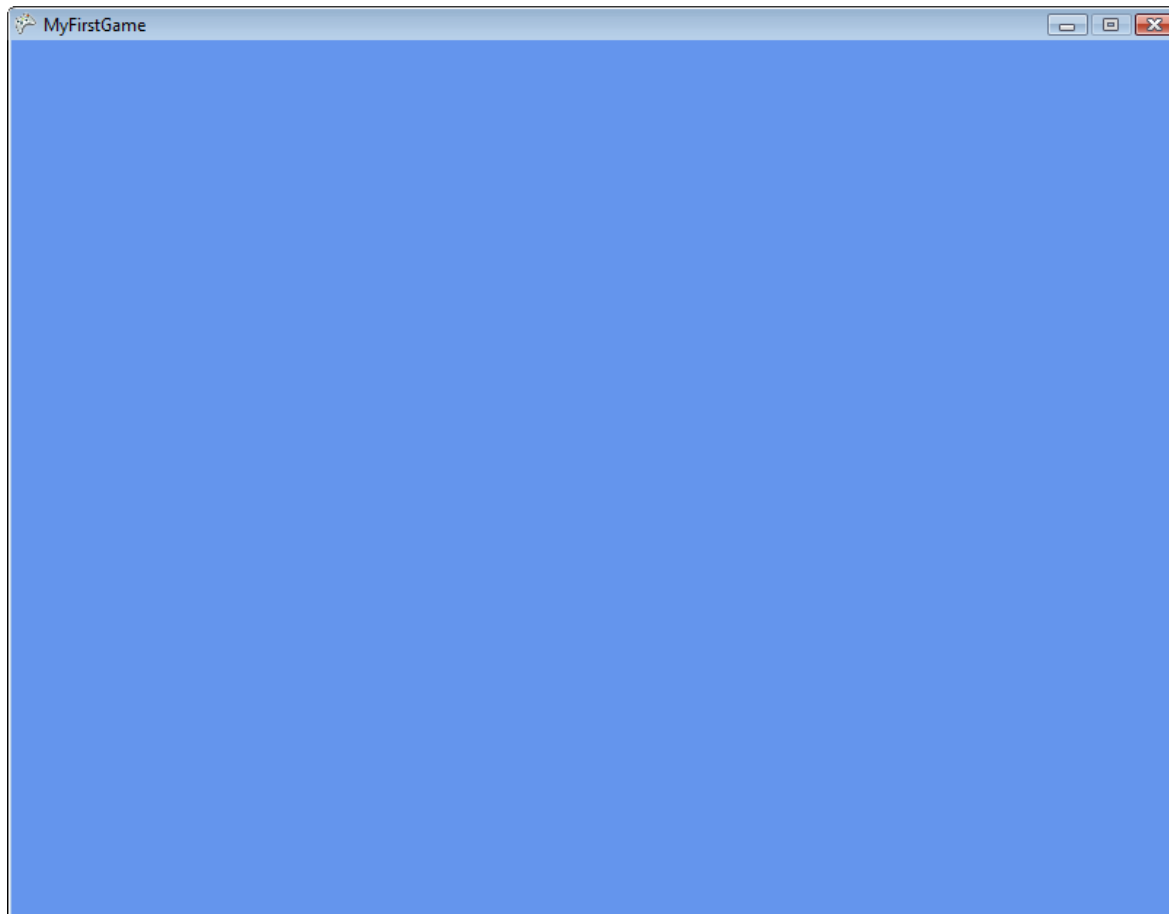
# MyFirstGame

- ก่อนอื่นให้ทำการเปิด Visual C# Express 2008
- กดเลือก **New Project**
- ทำการเลือก **Windows Game (3.0)**
- ตั้งชื่อ **Project** ว่า **MyFirstGame** กด **ok** จนกว่าจะเสร็จ



# MyFirstGame

- หลังจากเสร็จแล้ว ให้กด F5 เพื่อทำการรันเกม



# Method ใน XNA

- เรามาเริ่มจาก **Class Game** ในไฟล์ **game1.cs** กันก่อน จะเห็นได้ว่า **Method** หลัก ใน **XNA** มีดังต่อไปนี้

Method	ใช้สำหรับ
Initialize()	Method ที่ใช้กำหนดค่าเบื้องต้นในเกม ทำการ <b>Run</b> เมื่อ <b>game.Run();</b> ใน <b>progame.cs</b> ทำงาน
LoadContent()	Method ที่ใช้เพื่อ Load Content ที่ใช้ในเกม
UnloadContent()	Method ที่ใช้ในการลบContent ต่างๆออก
Update(GameTime gameTime)	Method ที่ใช้ในการ update ส่วนเงื่อนไขของเกม และการรับข้อมูล Input
Draw(GameTime)	Method ที่ใช้ในการแสดงผลของเกม

# XNA Game Loop

