


ขอบเขตในการทำงาน (Scope) และ ผังโครงสร้างการทำงาน (Flow/Architecture) ของเกม Dino Emoji Runner ของคุณ  
อย่างละเอียด



---

## 1 ขอบเขตการทำงาน (Scope)


### 1.1 การเล่นเกม

- ผู้เล่นควบคุมไดโนเสาร์ 
- กด Spacebar / Click เพื่อกระโดด
- กระโดดสามารถปรับความสูงและความเร็วได้

### 1.2 สิ่งกีดขวาง (Obstacles)

-  กระบองเพชร → อยู่บนพื้น
-  นก → ลอยสูง
- ความเร็วของสิ่งกีดขวางเพิ่มขึ้นตามคะแนน

### 1.3 พื้นและฉาก

- พื้นเคลื่อนที่เป็น loop
- เมฆ  ลอยเคลื่อนไปทางซ้าย
- สีพื้นหลังและกราฟิกเรียบง่าย

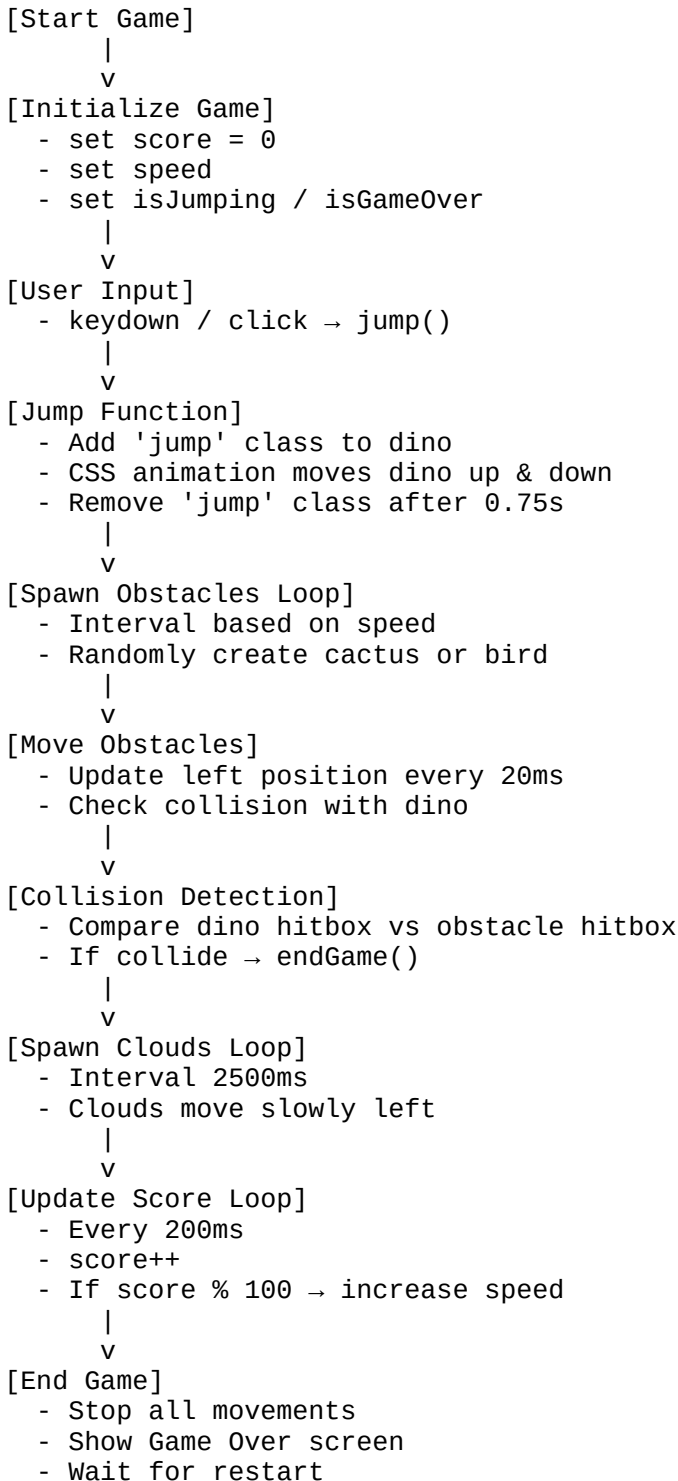
### 1.4 คะแนน

- คะแนนเพิ่มเรื่อย ๆ ตามเวลา
- แสดงบนมุมขวาบน
- ความเร็วของเกมเพิ่มขึ้นเมื่อคะแนนสูงขึ้น

### 1.5 จบเกม

- ตรวจสอบ Hitbox ของไดโนเสาร์และสิ่งกีดขวาง
  - เมื่อชน → แสดงหน้าจอ Game Over
  - มีปุ่ม Restart โหลดเกมใหม่
-

## 2) ผังโครงสร้างการทำงาน (Flow / Architecture)



## 3) ส่วนที่สามารถปรับปรุงได้

### 1. การกระโดดสูง/ต่ำ

- แก้ไข CSS keyframes `jump` (bottom สูงสุด)

## 2. ความเร็วกระโดด

- ปรับเวลาของ animation `.jump` จาก `0.75s` เป็นเร็ว/ช้าตามต้องการ

## 3. ความยากของเกม

- ปรับ spawn rate ของ obstacle
- เพิ่ม obstacle แบบใหม่

## 4. คะแนน & speed

- ทำให้ speed เพิ่มขึ้นตาม score แบบลื่น ๆ