

ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

LỚP SS004.L16.CLC

**NHÓM 13**

MÔN HỌC: KỸ NĂNG NGHỀ NGHIỆP

---

## Hợp đồng thành lập nhóm

---

*Thành viên:*

Hoàng Nhật Tiến

19522335

Mai Long Thành

19522232

Nguyễn Thiện Sua

19522144

*Giảng viên:*

TS. Nguyễn Văn Toàn



## 1 Thông tin nhóm

MSSV	Họ tên
195221441	Nguyễn Thiện Sua (NT)
19522232	Mai Long Thành
19522335	Hoàng Nhật Tiến

- **Bảng phân công:**

Họ và Tên	Vai trò
Nguyễn Thiện Sua	Xây dựng các hàm di chuyển, tăng điểm, đồ ăn, độ dài của con rắn.
Mai Long Thành	Thiết kế, xây dựng khung trò chơi, khởi tạo con rắn.
Hoàng Nhật Tiến	Xây dựng các thiết lập như pause game, thoát game.

## 2 Các nguyên tắc làm việc nhóm

- Đi họp đúng giờ, đi học đúng giờ.
- Hoàn thành đầy đủ, đúng thời hạn các nhiệm vụ được nhóm trưởng phân công.
- Nghiêm túc trong khi họp và khi làm đồ án với nhóm.
- Lắng nghe phát biểu của các thành và tích cực phát biểu ý kiến cá nhân để hoàn thiện bản thân.
- Khi hoàn thành nhiệm vụ của mình thì phải hỗ trợ các thành viên khác trong nhóm để đồ án có thể hoàn thành sớm nhất.
- Có tinh thần trách nhiệm với nhóm, với tập thể.
- Vắng/ngỉ phải báo cáo với nhóm trưởng trước 1 ngày.
- Không nói tục, chửi thề, xúc phạm các thành viên khác trong nhóm (Trường hợp xúc phạm thành viên khác nếu gây hậu quả sẽ bị mời ra khỏi nhóm).
- LƯU Ý: TẤT CẢ MỌI TRƯỜNG HỢP BẤT ĐỒNG TRONG NHÓM PHẢI ĐƯỢC BÁO CÁO CHO NHÓM TRƯỞNG.

### 3 Kế hoạch họp nhóm

- Lịch họp của nhóm sẽ được các thành viên quyết định và phải được thông qua bởi Nhóm Trưởng.
- Tần suất: ít nhất 2 lần / tuần.
- Địa điểm: Trường ĐH Công Nghệ Thông Tin.
- Thời gian: Thống nhất trước 2-3 ngày để các thành viên sắp xếp.
- Thông báo qua Group Messenger trên Facebook.

### 4 Quy tắc thưởng phạt

- *THƯỞNG* :
  - Hoàn thành tốt công việc, sớm hơn thời gian được giao, có những ý kiến mang tính sáng tạo, đột phá trong lúc làm đề án.
  - Đi họp đúng giờ, tích cực hỗ trợ các thành viên khác. Sẽ được nhóm ghi nhận và khen thưởng.
  - Mỗi tuần sẽ chọn ra 1-2 người để khen thưởng.
- *PHẠT* :
  - Đi họp trễ mỗi lần sẽ phải đóng phạt 10.000 - 30.000 (Tùy vào số lần, mức độ trễ), nếu vi phạm liên tục và bị nhắc nhở nhiều lần sẽ bị mời ra khỏi nhóm.
  - Vắng quá 2 buổi không có lí do.
  - Không hoàn thành nhiệm vụ được giao sẽ được gia hạn thêm 1 ngày, nếu vẫn tiếp tục không hoàn thành sẽ bị mời ra khỏi nhóm.
  - Xúc phạm thành viên khác bị tố cáo hay gây bất đồng với các thành viên khác sẽ bị cảnh cáo, nếu nặng sẽ bị mời ra khỏi nhóm.

## 5 Tính điểm nhóm

Các thành viên sẽ BẮT BUỘC tự đánh giá bản thân và những thành viên khác trong quá trình làm rồi gửi riêng cho Nhóm trưởng. Nhóm trưởng sẽ có nhiệm vụ tổng kết, xác nhận và quyết định điểm của mỗi thành viên trong nhóm sau khi kết thúc đề án.

- Hoàn thành tốt công việc, đi họp đầy đủ, đúng giờ, tích cực phát biểu ý kiến, đóng góp vào đề án, ngoài ra còn giúp đỡ các thành viên khác trong nhóm: A+ hoặc A
- Hoàn thành tốt công việc, đi họp đầy đủ, đúng giờ, có phát biểu trong những cuộc họp: B+ hoặc B
- Hoàn thành công việc nhưng còn bị nhắc nhở để làm, đi họp đầy đủ, đúng giờ, vi phạm 1-2 lần: C+ hoặc C
- Hoàn thành công việc nhưng quá thời hạn ban đầu nhưng vẫn đi họp đầy đủ, đúng giờ, vi phạm 3-4 lần: D+ hoặc D
- Bị mời ra khỏi nhóm: E

## 6 Kết quả đánh giá

Họ Tên	Đi họp đầy đủ, đúng giờ	Thái độ trong lúc làm việc	Hoàn thành nhiệm vụ	Tính sáng tạo và đột phá	Tổng kết
Nguyễn Thiện Sua	A	A+	A+	A	A+
Mai Long Thành	A	A	A	A	A
Hoàng Nhật Tiến	A-	A	A-	B+	A-

## 7 Chữ ký, ý kiến của từng thành viên

Họ Tên	Chữ ký	Ý kiến, nhận xét
Nguyễn Thiện Sua		
Mai Long Thành		
Hoàng Nhật Tiến		

## 8 Giới thiệu về Game

- Trò chơi con rắn cổ điển, chiều dài ban đầu là 4, khi ăn thức ăn chiều dài con rắn sẽ tăng thêm 1, với thức ăn đc xuất hiện ngẫu nhiên, khi càng nhiều điểm thì tốc độ con rắn càng nhanh, trò chơi sẽ kết thúc khi con rắn tự chạm vào thân hoặc chạm vào biên, trò chơi đc thiết kế với các chức năng cơ bản như Pause Game, Exit Game.

## 9 Các điểm mà nhóm SV tâm đắc nhất các kỹ năng được biết trong việc xây dựng trò chơi

- Cách hoạt động nhóm để hoàn thành 1 đồ án môn học
- Ý thức, tinh thần tự giác khi làm việc với nhóm
- Tiến bộ hơn trong các kỹ năng mềm, cải thiện các kỹ năng lập trình khi trao đổi với các thành viên khác
- Học hỏi thêm được một số kỹ thuật trong việc lập trình Game như:
  - Kiến thức trừu tượng hóa khi dùng kiến trúc điểm
  - Cách thức di chuyển con rắn
  - Cách thức xây dựng bố cục các hàm vẽ tường (Giới hạn khu vực chơi)

## 10 Đánh giá về việc thực hiện hợp đồng nhóm

- Các thành viên thực hiện tốt các nguyên tắc làm việc nhóm.
- Không thành viên nào vi phạm trên 2 lần các nguyên tắc và để bị phạt
- Nhóm trưởng thường hay khen thưởng các thành viên trong nhóm, hỗ trợ các thành viên khác khi gặp khó khăn trong quá trình làm
- Cam kết rằng kết quả chấm điểm là hoàn toàn trung thực và được thông qua bởi Nhóm trưởng