Đại Học Công Nghệ Thông Tin

Ngành Kĩ Thuật Phần Mềm

Môn Học: Kĩ năng nghề nghiệp

Bài Tập SS004.L1.6

Học viên:

Võ Tấn Việt – 19522519 Võ Thành Phát – 19522003 Hồ Hoàng Phương – 19522059

Lớp: SS004.L16.CLC

Giảng viên: Th
S. Nguyễn Văn Toàn



1 Link trello và github của đồ án con rắn

- Trello: https://trello.com/b/6CUDzjQl/đồ-án-con-rắn
- Github: https://github.com/19522519/Baby-Snake
- 2 Giới thiệu về chương trình/Game: giới thiệu sơ lược về các chức năng chính của trò chơi mà các SV viết, các class/struct chính, cấu trúc chính của chương trình

2.1 Mô tả game

Trong game người chơi sẽ điều khiển con rắn ăn mồi là các dấu * . Mỗi khi ăn trúng mồi con rắn sẽ dài ra bằng một viên mồi mà nó vừa ăn được. Game chỉ thua khi người chơi tự để rắn ăn trúng thân mình hoặc va chạm vào các khung tường.

2.2 Các hàm trong game

- Tạo khung game
- Tạo rắn và vẽ lên màn hình console
- Tạo cách di chuyển cho con rắn
- Tạo con mồi một cách random
- Tạo các logic hợp lý ví dụ: khi rắn cắn vào người thì thua
- Tạo chế độ chơi: càng cao thì rắn càng đi nhanh
- Tạo menu chọn chơi và dừng khi người dùng ấn phím đặc biệt
- 3 Các điểm mà nhóm SV tâm đắc khi áp dụng các kỹ năng được biết trong việc xây dựng trò chơi này.

Tư duy lập trình được nâng cao khi lập trình game. Thiết kế được độ khó cho trò chơi và cách di chuyển logic khi ăn mồi, khi va vào tường hay tự cắn bản thân của con rắn trong game. Giao diện game đơn

giản dễ tiếp cận. Kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm tăng cao. Sản phẩm nhóm đầu tiên của môn học.

4 Hợp đồng nhóm

4.1 TÊN NHÓM: Baby Snake.

4.2 THÀNH VIÊN TRONG NHÓM

Số thứ tự	Họ và tên	Mã số sinh viên
1	Võ Tấn Việt	19522519
2	Hồ Hoàng Phương	19522059
3	Võ Thành Phát	19522003

4.3 MỤC ĐÍCH THÀNH LẬP NHÓM

- Nâng cao kỹ năng làm việc nhóm cũng như các kỹ năng mềm khác.
- Cùng nhau hoàn thành bài đồ án cuối kì của bộ môn Kĩ năng nghề nghiệp.
- Hiểu rõ về cách làm thế nào để làm 1 game con rắn cũng như là hành trang cho con đường viết code phần mềm sau này.
- Hiểu được, định hướng được tương lai của bản thân sau khi ra trường thông qua môn học.
- Tạo sự đoàn kết, giúp đỡ nhau giữa các thành viên.
- Làm quen, biết cách ứng dụng phần mềm Latex.
- Làm quen các kĩ thuật quản lý dự án, quản lý tiến độ của các thành viên trong nhóm thông qua github và trello.

4.4 VAI TRÒ CỦA TỪNG THÀNH VIÊN TRONG NHÓM

Thành viên / Vai trò		Lãnh đạo nhóm và giữ tiến độ	Tìm kiếm thông tin và tổng hợp tài liệu	Thiết kế đồ họa	Có tính sáng tạo, nội dung phong phú	Trao đổi thông tin
Võ Tấn Việt	X	X	X		X	X
Võ Thành Phát	X	X	X		X	X
Hồ Hoàng Phương	X	X	X		X	X

4.5 Nguyên tắc đánh giá

- Đánh giá theo mức độ, chất lượng làm việc.
- Đánh giá chéo (Không thể tự đánh giá bản thân).
- Đã đọc qua nguyên tắc và chấp thuận những yêu cầu mà nhóm đã đặt ra.
- Bảng tiêu chí đánh giá thành viên trong nhóm:

Tiêu chí / Mức độ	Nổi bật	Tốt	Bình thường	Kém
Thái độ làm việc	Sẵn sàng nhận nhiệm vụ và hoàn thành vụ xuất sắc, tích cực giúp đỡ thành viên khác	Nhận nhiệm vụ và hoàn thành vụ ở mức tốt, có tham gia giúp đỡ các thành viên khác	thành vụ	Không chịu làm, không hoàn thành vụ được giao hoặc hoàn thành qua loa sơ sài
Tìm kiếm thông tin và tổng hợp tài liệu	Tìm kiếm đầy đủ, phong phú các thông tin và tổng hợp 1 cách hiệu quả	đầy đủ, phong phú	dầy đủ	Không tìm thông tin, báo cáo sơ sài
Thiết kế đồ họa	Trình bày gọn gàng, sạch sẽ, đa dạng, phong phú có tính sáng tạo cao	Trình bày gọn gàng, sạch sẽ, phong phú	Trình bày gọn gàng, sạch sẽ	Không thiết kế đồ họa hoặc trình bày cẩu thả
Trao đổi thông tin	Luôn chủ động liên lạc với nhóm, giúp đỡ các thành viên	Thường xuyên liên lạc với nhóm	Chỉ liên lạc với nhóm khi có ý kiến thắc mắc	Không liên lạc

4.6~ KẾT QUẢ ĐÁNH GIÁ CÁC THÀNH VIÊN TRONG NHÓM

Họ và tên	Thái độ làm việc	Tìm kiếm thông tin và tổng hợp tài liệu	Thiết kế đồ họa	Trao đổi thông tin	Có tính sáng tạo, nội dung phong phú
Võ Tấn Việt	Nổi bật	Tốt	Tốt	Nỏi bật	Tốt
Võ Thành Phát	Tốt	Nổi bật	Tốt	Nổi bật	Nổi bật
Hồ Hoàng Phương	Tốt	Nổi bật	Tốt	Tốt	Nổi bật

CHỮ KÝ XÁC NHẬN ĐỒNG Ý VỚI KẾT QUẢ ĐÁNH GIÁ TRÊN

Võ Tấn Việt Võ Thành Phát Hồ Hoàng Phương