*Báo Cáo Đồ Án Cuối Kỳ Java*

*Game Hearts*  
*---🕮---*

**CÁC TÍNH NĂNG ĐẠT ĐƯỢC   
VÀ HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG**

# Thông Tin Giáo Viên:

* GVHD: **Nguyễn Văn Khiết**
* Trường: Đại Học Khoa Học Tự Nhiên TPHCM
* Khoa: Công Nghệ Thông Tin
* Môn: Lập Trình Ứng Dụng Java
* Lớp: TH2008/3

# Thông Tin Nhóm:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MSSV** | **Họ Tên** | **Email** | **SĐT** |
| 0812508 | **Trần Hưng Thuận** | [tht2036@yahoo.com](mailto:tht2036@yahoo.com?subject=ThànhViên) | 01674559045 |
| 0812515 | **Phan Nhật Tiến** | [phntien@yahoo.com.vn](mailto:phntien@yahoo.com.vn?subject=ThanhVien) | 01656151487 |
| 0812527 | **Huỳnh Công Toàn** | [f7a7t7e@yahoo.com.vn](mailto:f7a7t7e@yahoo.com.vn?subject=ThànhViên) |  |

# Các Tính Năng Đạt Được:

## Tiêu Chuẩn Tối Thiểu (7đ):

1. Chơi giống luật chơi game Hearts của Microsoft: 100%
2. Hỗ trợ tối đa 4 người chơi qua mạng LAN (Internet): 100%
3. Giao diện đồ họa: 100%
4. Cho xem điểm của 4 người chơi: 100%
5. Tính năng thoát game (Exit): 100%
6. Tính năng xem thông tin về dự án(About): 100%

## Tiêu Chuẩn Nâng Cao (2đ):

1. Giao diện đẹp: 100%
2. Tính năng máy chơi: 0%
3. Tính năng khác (hầu hết trong menu Option):
   * Thay đổi giao diện lá bài (sấp và ngửa) theo mẫu có sẵn: 100%
   * Xử lý âm thanh cho game, khi click vào lá bài, khi bắt đầu và khi kết thúc game: 100%
   * Thay đổi theme: 100%
   * Thay đổi tốc độ chơi: 100%
   * Tính năng chat giữa các client: 80%
   * Tính năng thông báo chỉ dẫn cho người chơi chọn con bài nào: 100%

*\*Hầu hết các chức năng đều có phim demo.*

# Hướng Dẫn Sử Dụng:

## Nếu Build Project Bằng Ant:

* Chạy file build bằng dòng lệnh: mở **cmd** lên, rõ lệnh **ant –file [tên file build.xml]**.

1. **Chạy file build.xml của project server trước:**

* Chương trình sẽ tự động chạy.
* Hiện lệnh giao diện của server: điền vào số port để chạy.
* Sau đó chọn button “bắt đầu”.

1. **Sau đó chạy file build.xml của project client(Chạy file này 4 lần):**
   * Chương trình sẽ tự động chạy.
   * Sẽ hiện lên giao diện của client.
   * Bạn điền vào địa chỉ **ip** và **port** (chú ý là số port phải giống với số port lúc đầu chạy server), sau đó chọn button “kết nối”.

* (Nếu đã chạy đủ 4 lần)Sau khi chạy xong thì chương thì sẽ hiện ra giao diện đăng ký user, bạn điền tên user mà bạn muốn hiển thị lên màn hình khi chơi (các tên user không trùng nhau, không để trống), sau đó bắt đầu chơi đánh bài giống như game Hearts của Microsoft.

## Nếu Như Build Project Bằng Công Cụ Netbean.

1. **Đầu tiên run project của server trước:**

* Chương trình sẽ tự động chạy.
* Hiện lệnh giao diện của server: điền vào số port để chạy.
* Sau đó chọn button “bắt đầu”

1. **Sau đó run project của client(run 4 lần):**
   * Chương trình sẽ tự động chạy.
   * Sẽ hiện lên giao diện của client.
   * Bạn điền vào địa chỉ **ip** và **port**(chú ý là số port phải giống với số port lúc đầu chạy server), sau đó chọn button “kết nối”.
     + (Nếu đã chạy đủ 4 lần)Sau khi chạy xong thì chương thì sẽ hiện ra giao diện đăng ký user, bạn điền tên user mà bạn muốn hiển thị lên màn hình khi chơi (các tên user không trùng nhau, không để trống), sau đó bắt đầu chơi đánh bài giống như game Hearts của Microsoft.

## Nếu Như Không Build:

1. **Chạy file .jar của server trước:**

* Chương trình sẽ tự động chạy.
* Hiện lên giao diện của server: điền vào số port để chạy.
* Sau đó chọn button “bắt đầu”.

1. **Sau đó chạy file .jar của client:**
   * Chương trình sẽ tự động chạy.
   * Sẽ hiện lên giao diện của client.
   * Bạn điền vào địa chỉ **ip** và **port**(chú ý là số port phải giống với số port lúc đầu chạy server), sau đó chọn button “kết nối”.
     + (Nếu đã chạy đủ 4 lần)Sau khi chạy xong thì chương thì sẽ hiện ra giao diện đăng ký user, bạn điền tên user mà bạn muốn hiển thị lên màn hình khi chơi (các tên user không trùng nhau, không để trống), sau đó bắt đầu chơi đánh bài giống như game Hearts của Microsoft.

# Tài Liệu Tham Khảo

* Tài liệu môn Lập trình ứng dụng Java (thầy Nguyễn Văn Khiết).
* Source code game Hearts desktop (Lưu Bình).
* Java Network Programming and Distributed Computing (Addison Wesley 2002).
* Java Network Programming, 2nd Edition (Oreilly).

# Thông Tin Liên Hệ:

* Nếu gặp trục trặc trong quá trình chạy thì có thể liên hệ thông tin sau đây:
* Họ Tên: **Phan Nhật Tiến.**
* Email: [phntien@yahoo.com.vn](mailto:phntien@yahoo.com.vn)
* Phone: **01656151487**