**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT TP. HỒ CHÍ MINH**

**KHOA ĐÀO TẠO CHẤT LƯỢNG CAO**

**NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



**BÁO CÁO ĐỒ ÁN**

**ĐỒ ÁN 1**

**XÂY DỰNG GAME XẾP HÌNH**

**SVTH1 : TRỊNH NGUYỄN HOÀNG VĨNH PHÚC - 17110208**

**SVTH2 : HỒ QUỐC ĐẠT - 17110117**

**GVPT : ThS. TRẦN CÔNG TÚ**

**TP. Hồ Chí Minh, tháng 11 năm 2019**

MỤC LỤC

[LỜI MỞ ĐẦU 1](#_Toc26222436)

[Danh mục các hình 2](#_Toc26222437)

[Danh mục các bảng 3](#_Toc26222438)

[CHƯƠNG 1 : TỔNG QUAN ĐỒ ÁN 4](#_Toc26222439)

[1.1. Lịch sử hình thành 4](#_Toc26222440)

[1.2. Giới thiệu game xếp hình 4](#_Toc26222441)

[1.3. Lý do, mục đích, mục tiêu chọn đề tài 4](#_Toc26222442)

[1.3.1. Lý do, mục đích chọn đề tài 4](#_Toc26222443)

[1.3.2. Mục tiêu chọn đề tài 5](#_Toc26222444)

[1.4. Lựa chọn ngôn ngữ cài đặt mô phỏng 5](#_Toc26222445)

[CHƯƠNG 2 : NỘI DUNG 6](#_Toc26222446)

[2.1. Quá trình và công việc thực hiện đồ án 6](#_Toc26222447)

[2.2. Luật chơi 6](#_Toc26222448)

[2.3. Thiết kế giao diện 7](#_Toc26222449)

[2.4. Cách cài đặt và viết chương trình 7](#_Toc26222450)

[2.5 Sản phẩm của đồ án 14](#_Toc26222451)

[CHƯƠNG 3 : KẾT LUẬN 16](#_Toc26222452)

[3.1 Kết luận 16](#_Toc26222453)

[3.2 Ưu điểm 16](#_Toc26222454)

[3.3 Nhược điểm 16](#_Toc26222455)

[3.4 Đề xuất phương án cải thiện 16](#_Toc26222456)

[PHỤ LỤC 18](#_Toc26222457)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 20](#_Toc26222458)

LỜI MỞ ĐẦU

Để đồ án này đạt kết quả tốt đẹp, nhóm đã nhận được sự giúp đỡ, hỗ trợ tận tình của thầy Trần Công Tú. Với tình cảm sâu sắc, chân thành, cho phép nhóm được bày tỏ lòng biết ơn thầy Trần Công Tú đã tạo điều kiện giúp đỡ trong quá trình học tập và nghiên cứu đề tài. Mong nhận được sự góp ý của thầy để đồ án có thể hoàn thiện hơn.

Danh mục các hình

[Hình 1: Bảng Phân Công 7](#_Toc26023556)

[Hình 2: Giao diện 8](#_Toc26023557)

[Hình 3: ran() 10](#_Toc26023558)

[Hình 4: SwapRan() 11](#_Toc26023559)

[Hình 9: Giao diện Chính 15](#_Toc26023560)

Danh mục các bảng

[Bảng 1: Bảng phân công 19](#_Toc531297648)

CHƯƠNG 1 : TỔNG QUAN ĐỒ ÁN

1.1. Lịch sử hình thành

Ban đầu loại game xếp hình (sliding puzzle) cổ nhất là mười lăm câu đố (4x4), được phát minh bởi Noyes Chapman vào năm 1880; Sam Loyd thường bị ghi sai khi làm cho các câu đố trượt trở nên phổ biến dựa trên tuyên bố sai lầm của mình rằng ông đã phát minh ra mười lăm câu đố. Phát minh của Chapman đã khởi đầu một cơn sốt câu đố vào đầu những năm 1880. Từ những năm 1950 đến những năm 1980, các câu đố trượt sử dụng các chữ cái để tạo thành các từ rất phổ biến. Những loại câu đố này có một số giải pháp khả thi, có thể được nhìn thấy từ các ví dụ như Ro-Let (một câu đố mười lăm dựa trên chữ cái), Scribe-o (4x8) và Lingo. [1]

1.2. Giới thiệu game xếp hình

Game xếp hình là game mà nó sẽ chia bức ảnh có sẳn thành nhiều ô vuông nhỏ có kích thước bằng nhau. Nhiệm vụ của người chơi là phải di chuyển các phần này, sao cho mỗi phần nằm đúng vị trí của nó và hoàn thành lại như bức hình gốc. Lưu ý: người chơi sẽ có một ô trống để di chuyển và chỉ di chuyển các ô nằm cạnh bên ô trống đó.. Các mảnh được di chuyển có thể bao gồm các hình đơn giản, hoặc chúng có thể được in bằng màu sắc, hoa văn, các phần của một bức tranh lớn hơn (như trò chơi ghép hình), số hoặc chữ cái.

1.3. Lý do, mục đích, mục tiêu chọn đề tài

1.3.1. Lý do, mục đích chọn đề tài

Sau khi học môn cấu trúc dữ liệu và lập trình hướng đối tượng, nhóm được tiếp xúc nhiều hơn với các khối kiến thức cơ sở, điều đó giúp nhóm có thể xây dựng các chương trình trên máy tính, áp dụng các kiểu dữ liệu trong thực tế. Thông qua đó nhóm vận dụng kiến thức về lập trình hướng đối tượng và cở sở dữ liệu để demo game xếp hình. Với mục đích xây dựng game xếp hình với tính tiện dụng, gần gũi, dễ chơi và tính giải trí cao, phù hợp với mọi lứa tuổi, bám sát kiến thức đã học. Và quan trọng là hiểu rõ hơn về các thuật toán sử dụng, tìm hiểu thêm về thiết kế giao diện trong game, rèn luyện kỹ năng lập trình, làm tiền đề cho các môn học sau này và ứng dụng mai sau. Vì vậy nhóm quyết định chọn đề tài game xếp hình để thực hiện đồ án 1.

1.3.2. Mục tiêu chọn đề tài

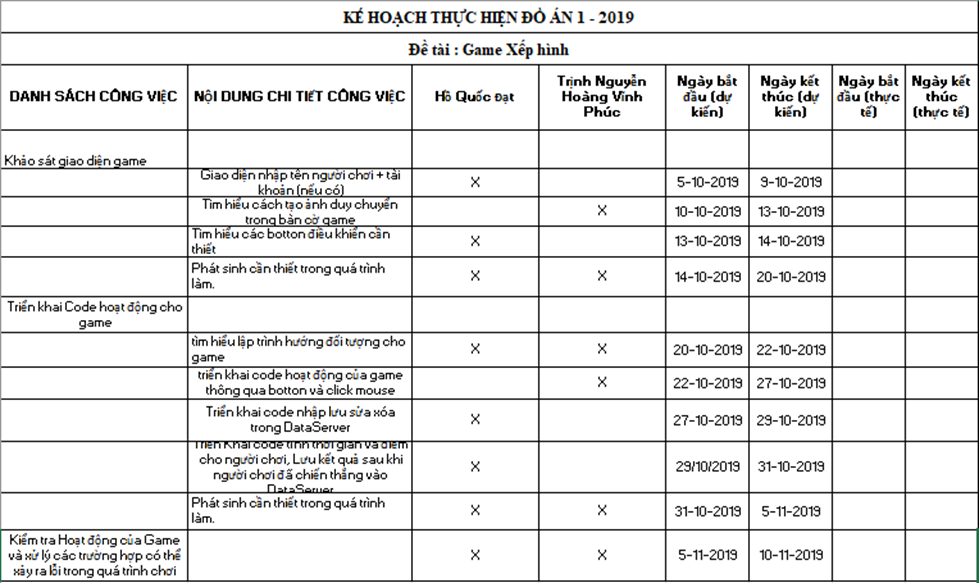
Với mục tiêu tạo ra một game caro có đầy đủ chức năng giúp người chơi dễ dàng sử dụng như lưu điểm, newgame, lựa chọn mức độ khó, tính số bước đi… Đặc biệt, áp dụng lập trình hướng đối tượng để xây dựng game, kết nối cơ sở dữ liệu để lưu điểm người chơi.

1.4. Lựa chọn ngôn ngữ cài đặt mô phỏng

Vì chương trình mô phỏng của nhóm biễu diễn thuật toán dưới dạng các đối tượng thuộc tính, hành vi rõ ràng nên nhóm quyết định sử dụng ngôn ngữ Microsoft C#.NET với phiên bản .NET Framework 4.7.2; IDE và compiler nằm trong bộ Microsoft Visual Studio 2019 để cài dặt mô phỏng này.

CHƯƠNG 2 : NỘI DUNG

2.1. Quá trình và công việc thực hiện đồ án



Hình : Bảng Phân Công

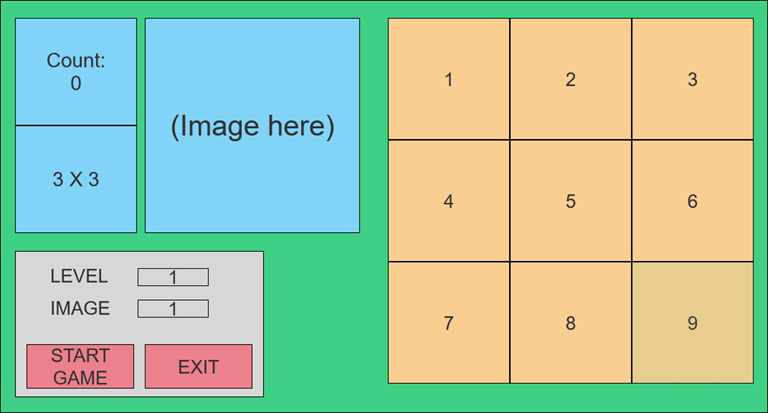
2.2. Luật chơi

Khi bắt đầu người chơi sẽ chọn độ khó và hình mà mình muốn chơi.Có ba mức độ chơi cho phép người dùng chọn : 1 (3x3), 2 (4x4), 3 (5x5).

Người chơi sẽ có một ô trống để di chuyển và chỉ di chuyển các ô nằm cạnh bên ô trống đó. Di chuyển các phần ô vuông bằng cách nhấp trái chuột vào nó để dịch chuyển sang ô trống kế bên, còn vị trí cũ sẽ trống. Các ô vuông có chứa phần ảnh, mà không có ô trống kề bên thì không thể di chuyển.

Điều kiện thắng : mỗi phần nằm đúng vị trí của nó và hoàn thành lại như bức hình gốc.

2.3. Thiết kế giao diện



Hình : Giao diện

Chương trình cho phép người chơi có thể chọn trò chơi mới (new game), chọn bật nhạc hay tắt nhạc, chọn độ khó chơi, chọn hình. Phía góc trái có thể hiện số bước người chơi đã đi.

Chức năng chọn hình cho phép người chơi chọn hình mình muốn hiển thị khi chơi (các hình được chọn dựa trên tài nguyên có sẵn của trò chơi).

Khi chiến thắng game sẽ cho phép người nhập tên của người chơi.

Khi người chơi thắng thì hiển thị ra thông báo thắng và cho phép chọn các tùy chọn lưu lại thành tích hay thoát.

Bên cạnh đó còn bao gồm phần xem lại thành tích cao của người chơi khi chơi game.

2.4. Cách cài đặt và viết chương trình

Đồ án của nhóm em gồm 4 Form và 6 class gồm:

+ Form1 (Form chính, bao gồm bàn chơi và những phím chức năng)

+ YourNameWinner (Form lưu điểm khi chơi)

+ ScorePlayList (Form hiển thị thành tích người chơi)

+ AboutGame (Form hiển thị thông tin về game)

+ Class LoadButton: lớp tạo button và các hàm trong nó.

+ Class LoadCropImgae: lớp xử lý cắt hình ảnh.

+ Class LoadImageOriginal: lớp xử lý hình ảnh tài nguyên.

+ Class LoadSize: lớp xử lý các mức game có thể khởi tạo (độ khó)

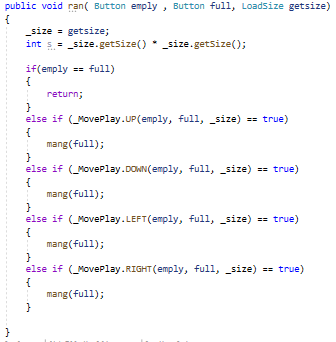
+ Class MovePlay: lớp xử lý di chuyển của button.

+ Class RandomPlay: lớp khởi tạo vị trí ngẫu nhiên các button.

+ Class Program: chương trình chính.

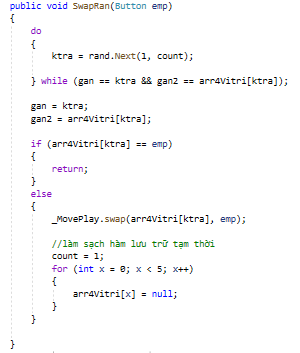
Hầu hết các hàm xử lý đều được viết trong class MovePlay và class RandomPlay, sau đây là một số hàm quan trọng.

Hàm ran():



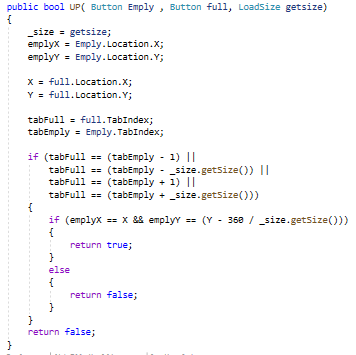
Hình 3: ran()

Hàm SwapRan():



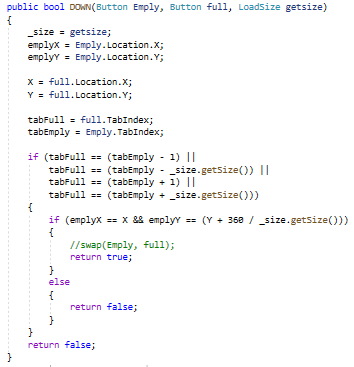
Hình : SwapRan()

Hàm UP():



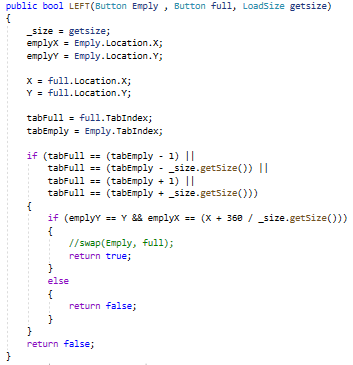
*Hình 5: UP()*

Hàm DOWN():

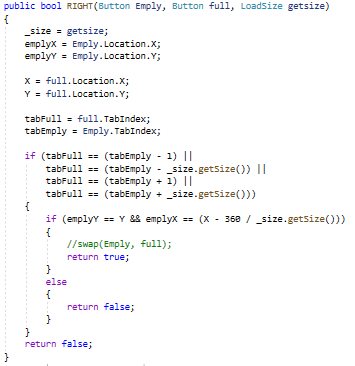


*Hình 6: DOWN()*

Hàm LEFT():



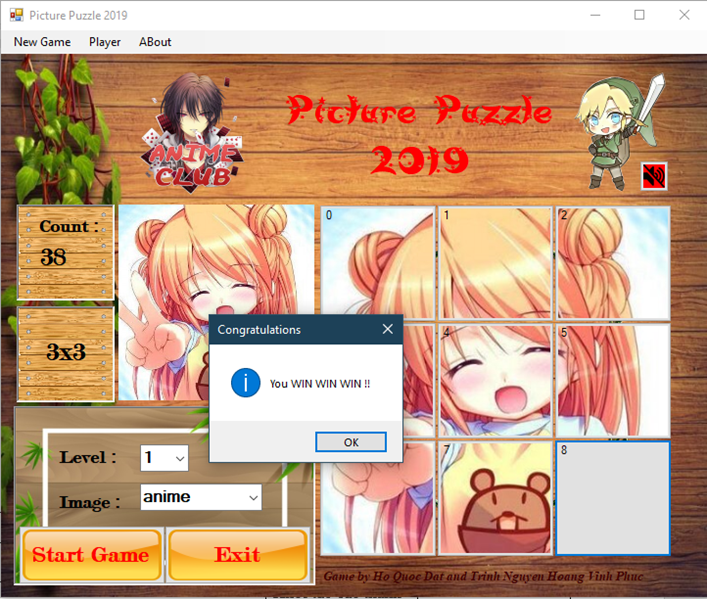
*Hình 7: LEFT().*

Hàm RIGHT():

*Hình 8: RIGHT()*

2.5 Sản phẩm của đồ án

Một game xếp hình hoàn chỉnh dành cho người chơi kết nối cơ sở dữ liệu để lưu điểm.



Hình 9: Giao diện Chính

CHƯƠNG 3 : KẾT LUẬN

3.1 Kết luận

Với mục tiêu đã đặt ra thì nhóm tự tin đã hoàn thành được hơn 90% kế hoạch ban đầu. Nhóm đã xây dựng được một game xếp hình hoàn chỉnh cho người chơi và có thể lưu điểm.

3.2 Ưu điểm

Sử dụng hợp lý các class vào cài đặt game xếp hình với khả năng lưu trữ số bước hoàn thành của người chơi kết hợp với kết nối cơ sở dữ liệu. Nhóm đã tạo ra nhiều chứ năng trong game xếp hình giúp người chơi dễ dàng sử dụng và thích thú với game hơn.

Phần mềm là một trò chơi điện tử ngoại tuyến đơn giản, dùng để giải trí sau những giờ làm việc căng thẳng, nâng cao tư duy, sáng tạo, và hướng giải quyết để chiến thắng.

Giao diện dễ nhìn, phù hợp với mọi lứa tuổi.

3.3 Nhược điểm

- Vẫn có thể xảy ra lỗi load hình không được trên một số máy.

- Cần phải chỉnh lại địa chỉ của data source nếu chạy trên máy khác.

- Máy phải có SQL Sever thì mới có thể lưu điểm được.

3.4 Đề xuất phương án cải thiện

- Phát triển game có thể chơi trên web với những ngôn ngữ lập trình khác.

- Tạo thêm chức năng tự động chơi (tự giải câu đố).

- Phát triển giao diện game đẹp hơn.

- Phát triển về mặt mô phỏng hay lưu ván đã chơi.

- Có thể lưu điểm mà không cần SQL Sever.

PHỤ LỤC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DANH SÁCH**  **CÔNG VIỆC** | **NỘI DUNG**  **CHI TIẾT CÔNG VIỆC** | **PHÂN CÔNG VÀ**  **ƯỚC TÍNH % ĐÓNG GÓP** | |
| **Hồ Quốc Đạt** | **Trịnh Nguyễn Hoàng Vĩnh Phúc** |
| Khảo sát giao diện game |  |  |  |
|  | Giao diện nhập tên người chơi + tài khoản (nếu có) |  | X |
|  | Tìm hiểu cách tạo ảnh duy chuyển trong bàn cờ game | X | X |
|  | Tìm hiểu các button điều khiển cần thiết | X |  |
|  | Phát sinh cần thiết trong quá trình làm. | X | X |
| Triển khai Code hoạt động cho game |  |  |  |
|  | tìm hiểu lập trình hướng đối tượng cho game | X |  |
|  | triển khai code hoạt động của game thông qua button và click chuột | X |  |
|  | Triển khai code nhập, lưu, sửa, xóa, trong DataServer. |  | X |
|  | Triển khai code tính thời gian và điểm cho người chơi, lưu kết quả sau khi người chơi đã chiến thắng vào DataServer. |  | X |
|  | Phát sinh cần thiết trong quá trình làm. | X | X |
| Kiểm tra Hoạt động của Game và xử lý các trường hợp có thể xảy ra lỗi trong quá trình chơi |  | X | X |

Bảng 1: Bảng phân công

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] - https://en.wikipedia.org/wiki/Sliding\_puzzle