

NHẬT KÝ CÔNG VIỆC

Vào lúc 12 giờ, ngày 7/11/2022

- Đảm nhận công việc cập nhật các minh chứng (ghi âm, hình ảnh) lên kênh thông tin chung của nhóm (Drive) và sắp xếp các tài liệu trên Drive.
- Vào lúc 23h30, ngày 9/11, đã cập nhật minh chứng cuộc họp lần 1 lên Drive.
- Đảm nhận công việc cập nhật thông tin lên Meeting Minutes của nhóm. (Update: Tuy nhiên, do thành viên Khoa đã lỡ làm hộ phần biên bản họp nhóm nên mình sẽ chính thức đảm nhận việc này vào tuần thứ 5, tức là vào lần họp thứ 2 của nhóm)
- Tham gia vào team Design Game của nhóm, cùng với thành viên Kim Huyền. Đảm nhận công việc làm trưởng Team Design.

Vào ngày 11/11/2022

- Lúc 19h22', đã cập nhật một phương tiện theo dõi tiến độ mới (Google Calendar) lên Google Drive của nhóm. (Update: Phương tiện này sẽ bị xóa do khá dư thừa, bị lỗi khi đồng bộ giữa các thành viên trong nhóm)
- Đã bàn giao với thành viên Đặng Trần Anh Khoa về vấn đề thay đổi công việc. Từ lần họp tiếp theo (lần 2), mình sẽ phụ trách phần Meeting Minutes thay cho Khoa.
- Vào lúc 21h20, đã cập nhật kế hoạch thảo luận giữa Minh và Huyền lên link Google Calendar trên Drive. (Update: Đã bị xóa do không còn dùng Google Calendar nữa)
- Vào lúc 22h00, bắt đầu thảo luận với thành viên Thái Thị Kim Huyền về vấn đề sau:
 - + Chốt ý tưởng với bên làm chức năng game (Lộc, Khoa), bắt đầu bằng việc chọn chủ đề thiết kế phù hợp: Noel / Chạy deadline (Dự kiến từ 22h00 -> 22h15')
 - + Lên ý tưởng background (22h15' -> 22h45')
 - + Lên ý tưởng nhân vật (22h45' -> 23h15')

- + Chọn ra 1 ứng dụng để thiết kế nhân vật, các đối tượng cho Game (chương ngại vật,...), background của game,... Để thực hiện bản nháp cho cả nhóm chốt ý tưởng vào tối chủ nhật, có thể dùng các ứng dụng đơn giản như MS Paint để phác thảo ra trước. Sau đó, hoàn thiện ý tưởng bằng cách dùng các ứng dụng khác phức tạp hơn. (Đây là điều mà ban Design sẽ thực hiện từ 11/11/2022 đến 13/11/2022, sau khi thảo luận kết thúc vào lúc 23h15' ngày 11/11/2022).
- Vào lúc 23h15', đã chốt được ứng dụng thiết kế là Canva, chủ đề thiết kế là chạy Deadline, chốt được nhiệm vụ cụ thể của mỗi người (của mình là thiết kế background, nhân vật và chương ngại vật của Game). Bên cạnh đó, mình đã lên được một cuộc họp với Huyền vào thứ 3, 15/11 để bàn tiếp về sản phẩm Design của chúng mình.
-

Vào ngày 13/11/2022

- Vào lúc 15h43', đã hoàn thành cơ bản nhiệm vụ thiết kế: Bao gồm những nhiệm vụ đã phân công ngày 11/11 như thiết kế background, tìm nhân vật, thiết kế chương ngại vật,.. Tuy nhiên các thiết kế chỉ là tạm thời, đang chờ đợi góp ý của mọi người và Leader để thay đổi sau.
- Vào lúc 20h00', đã soạn xong và gửi 1 file Google Docs lên Drive (file này bao gồm giới thiệu về chủ đề Game, báo cáo về những gì Team Design đã làm, đánh giá kết quả công việc của Team Design tuần 4)

Vào ngày 16/11/2022

- Vào 16h00, thiết kế xong logo Game cho nhóm (phiên bản đầu tiên). Tuy nhiên, phiên bản này đã được góp ý là nên được chuyển thể thành poster. Vì vậy, Poster Game (bản chưa hoàn chỉnh) đã có sẵn để được đưa lên web.
- Vào lúc 19h00, chọn ra được Palette màu cho web, logo nhóm, logo Game, Poster.

- Vào lúc 20h00, đã thiết kế được logo Game phiên bản thứ 2. Tuy nhiên, vì cách phối màu chưa được ưng ý nên vẫn cần chỉnh sửa thêm.
- Vào lúc 21h00, tham gia cuộc họp lần 2 của nhóm và ghi nhận lại các góp ý về các thiết kế của mình. Bên cạnh đó, đã ghi chép lại các thông tin quan trọng trong cuộc họp để làm biên bản họp nhóm.
- Quyết định với Huyền là sẽ họp riêng Team Design vào ngày thứ 5, 17/11.

Vào ngày 17/11/2022

- Phổ biến nội dung công việc sẽ làm trong cuộc họp ngày hôm nay.
- Vào lúc 22h30', tham gia cuộc họp Team Design. Sau khi cuộc họp Team Design kết thúc vào 00h00 ngày 18/11, Team đã chốt được 3 vật phẩm hỗ trợ, 3 chướng ngại vật phụ cho Game của nhóm. Bên cạnh đó, Team đã tìm ra vài nhân vật khác của Game mà Team có ý định đưa vào. Team cũng đã tìm được một kho kiếm ảnh GIF, khá hữu dụng trong việc tìm kiếm các yếu tố chuyển động trong Game. Nhờ trang web này, Team Design đã kiếm được background thay đổi ngày đêm liên tục.

Vào ngày 18/11/2022

- Tiếp tục làm những công việc đã phân công vào ngày 17/11. Các công việc mình đã làm bao gồm:
 - + 21h45': Thiết kế lại chướng ngại vật. Đã thực hiện 2 thiết kế, nhưng có 1 thiết kế do bị bể ảnh nên đã không đưa vào Game. Sau sự việc này, mình đã rút ra kinh nghiệm sử dụng định dạng vector để thiết kế lại chướng ngại vật → Thiết kế này khá ổn, không bị vỡ ảnh nữa, màu sắc cũng phù hợp với Palette màu.
 - + 23h24': Edit lại background để hiện điểm khi đang chơi Game.
 - + Khuya ngày 18/11, lúc 01h10': Vẽ lại nhân vật trong Logo của game, sử dụng ứng dụng ibisPaint X. Edit lại màu sắc của Logo, thêm các đối tượng như ánh sáng, đèn học,...

Vào ngày 19/11/2022

- Tiếp tục làm những công việc đã phân công vào ngày 17/11. Các công việc mình đã làm bao gồm:
 - + 10h00': Chốt lại hệ thống nhân vật cho game. Game sẽ gồm có 2 nhân vật là Anna và Emily.

- + 20h37': Đã xong giao diện chọn nhân vật cho Game: Giao diện chọn nhân vật cho Game có cả Anna và Emily, có tên của 2 nhân vật.
- + 20h53': Làm xong giao diện kết thúc Game: Giao diện mới có lời chúc, có màu sắc phù hợp thay vì chỉ là màu đen, có khung chứa điểm số.

Vào ngày 22/11/2022

- Vào 13h00, đã thay đổi lại màn hình chọn nhân vật: Từ Tiếng Anh đổi sang Tiếng Việt.
- Vào 13h30', đã thay đổi giao diện kết thúc mới: Giao diện mới trông hiện đại hơn, bỏ đi những yếu tố hơi màu mè.
- Vào 14h12', đã kiểm được âm thanh kết thúc của Game.
- Vào 17h50', đã thêm thắt vào một vài chi tiết cho chương ngại vật (Chồng sách): Thêm vào xấp bài kiểm tra, thêm vào những mảnh giấy note, thêm ghi chú "Bài tập"
- Đã chạy thử Game để xem các hiệu ứng có được như mong muốn chưa → Cảm thấy hài lòng với giao diện Game hiện tại.
- Phụ thêm ảnh vào Game Design Document và Báo cáo đồ án cuối kì.
-