

MÔ TẢ ĐỒ ÁN MÔN HỌC

THÔNG TIN NHÓM

STT	MSSV	Họ và tên	Vai trò
1	19522375	Ngô Hồ Bích Trâm	Nhóm trưởng
2	19522231	Lê Thị Phương Thanh	

TÊN ĐỀ TÀI: Ứng dụng game T-Rex Khủng long bằng Pygame

XÁC NHẬN THÔNG TIN VỀ ĐỀ TÀI (SV phải khai báo trung thực phần này, nếu có tình khai báo sai sẽ bị trừ điểm):

- ☒ Đề tài này thực hiện lần đầu khi tham gia học môn IE221
- ☐ Mở rộng, phát triển thêm, cải tiến từ đề tài đồ án môn, do giảng viên giảng dạy. Kết quả: điểm.
- ☐ Kết hợp và thực hiện song song với đồ án môn hiện đang học trong học kỳ này, do giảng viên giảng dạy.
- ☐ Mong muốn phát triển thành khóa luận tốt nghiệp, hoặc đề tài NCKH cấp SV.
- ☐ Dự định sử dụng đồ án môn học này để làm đồ án môn đang học trong học kỳ này do giảng viên phụ trách.
- ☐ Ý kiến khác:
.....
.....

NỘI DUNG VÀ NHIỆM VỤ/YÊU CẦU (Liệt kê dưới dạng gạch đầu dòng từng nội dung và yêu cầu, nhiệm vụ cần giải quyết theo hướng dẫn trên lớp)

- Biết và hiểu thêm về cách làm game cơ bản bằng PyGame.
- Cải tiến game có màu sắc, có chế độ dừng, có chế độ biến hình nâng cấp.

- Có chế độ qua màn, các chương ngại vật nâng cấp.
- Có màn kết thúc khi thắng, có màn hình khi thua.
- Có mục đặt tên, lựa chọn nhân vật và background, bảng xếp hạng
-

CÔNG CỤ/Framework/PackagE HỖ TRỢ (*Liệt kê dưới dạng gạch đầu dòng tên từng lib, URL sẽ dùng trong đề tài*)

- Pygame, python (OOP)
- Code bằng visual studio code

Chú ý, một số quy định cần biết khi thực hiện đồ án môn học

1. Nhóm trưởng đại diện nhóm nộp bài.
2. Trong quá trình dev, tổ chức project một cách logic, các nội dung code nên tổ chức theo package, module.
3. Áp dụng tối đa Python OOP để phát triển project, vận dụng đầy đủ các chức năng trong OOP.
4. Tổ chức lưu trữ project trên git (private), ghi nhận lịch sử từng member tham gia làm nhóm.
5. Bắt buộc viết docstring mô tả hàm theo dạng input, output; docstring mô tả vai trò của class dùng để làm gì.