

PHỤ LỤC 2

(Kèm theo Quyết định số 504/QĐ-ĐHFPT ngày 12 tháng 8 năm 2014
của Hiệu trưởng Trường Đại học FPT)

Module/môn: MOB401 – Lập trình Game nâng cao	Số hiệu Assignment:	% điểm:%
Người điều phối của FPT Polytechnic:	Ngày ban hành:	
Bài Assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảngh làm để hoàn thành		
Tương ứng với mục tiêu môn học: A. B.		

Gian lận là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.

Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định trong thi cử.

ĐẶT VẤN ĐỀ:

Một công ty cần xây dựng một game thuộc thể loại game Adventure (ví dụ như game Mario, nâng cấp chức năng từ Assignment môn MOB305).

Trong game có tích hợp quảng cáo để kiếm tiền!

YÊU CẦU CHUNG:

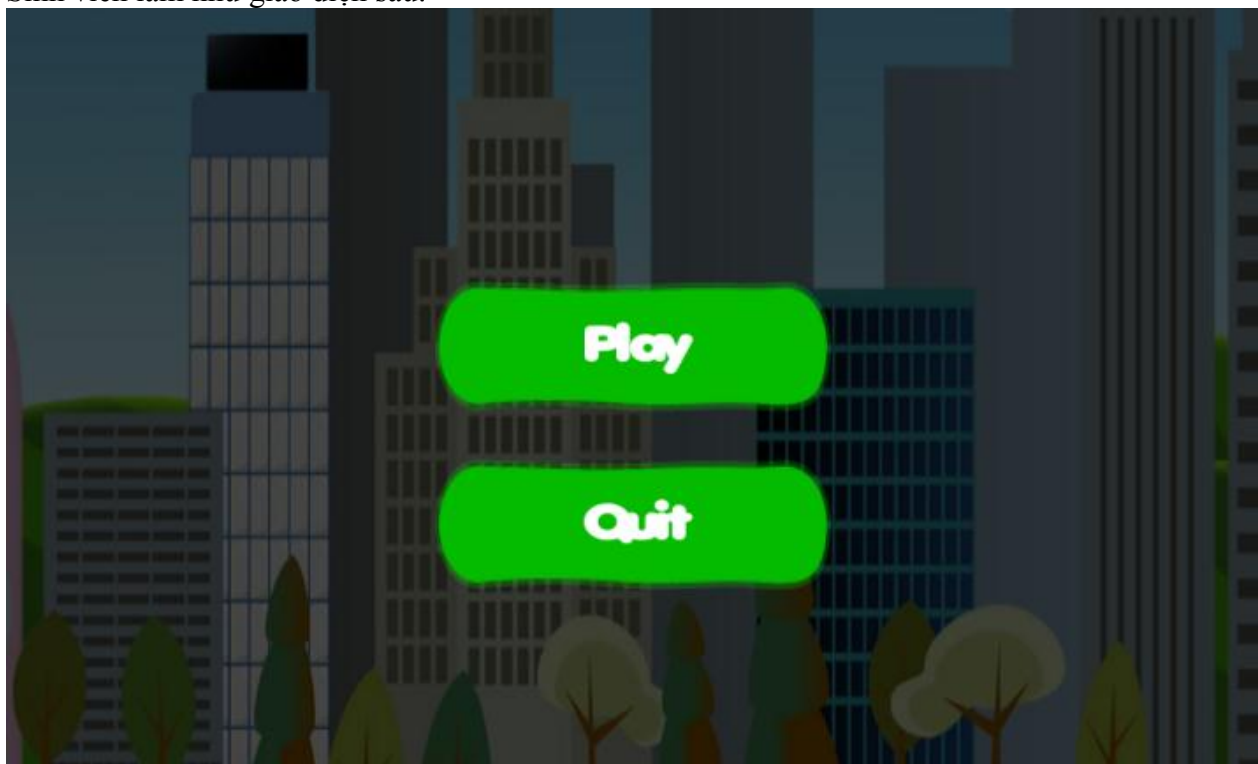
Xây dựng một game thuộc thể loại Adventure, sinh viên có thể sử dụng Assignment của môn MOB305 và nâng cấp các chức năng mới, tuy nhiên không sử dụng lại các hình ảnh của game cũ!

Mô tả trò chơi:

Game gồm có 2 scene: MainMenu và Level1

Với scene MainMenu:

Sinh viên làm như giao diện sau:

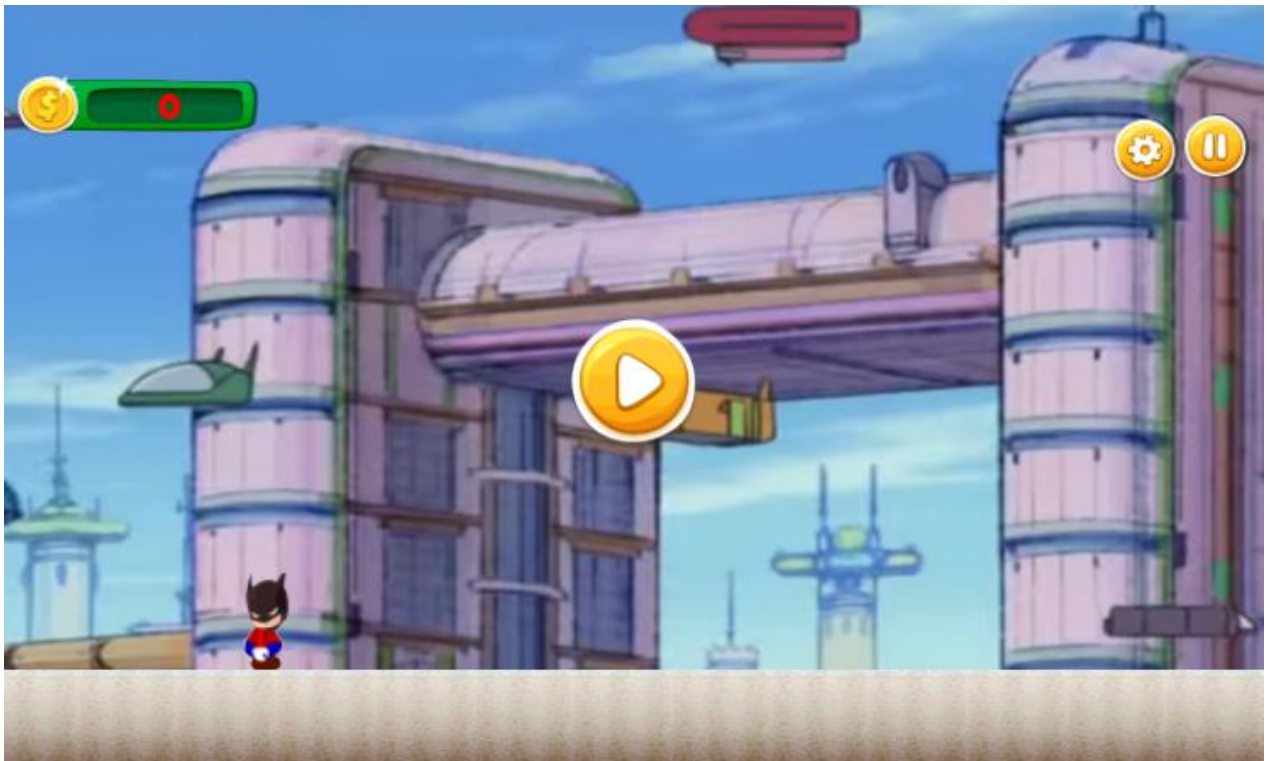


Khi người chơi click vào Quit thì kết thúc chương trình và thoát game.

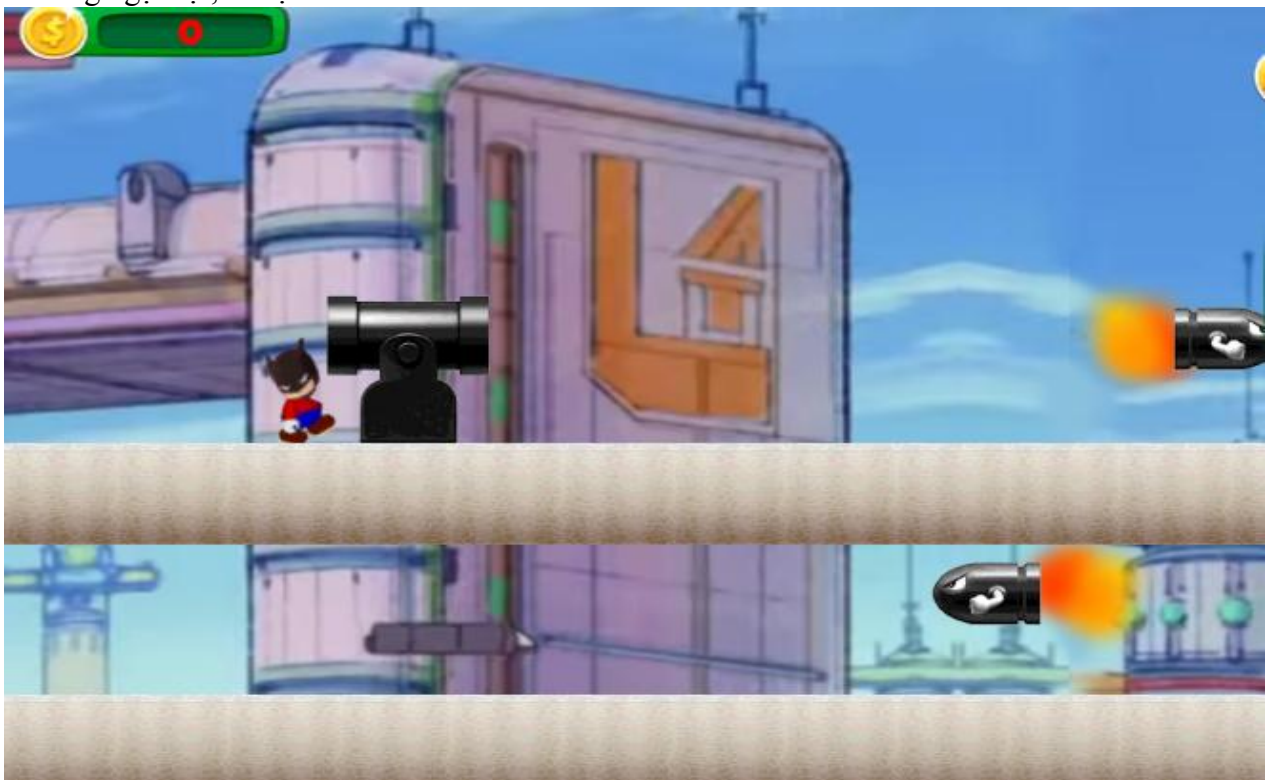
Khi người chơi click vào Play thì gọi đến scene Level1

Với scene Level1:

Khi người chơi click vào Play từ scene MainMenu, scene Level1 hiển thị như sau:



Khi người chơi click vào button “Play”, character chạy, nhảy qua địa hình hiểm trở với nhiều chướng ngại vật, ví dụ như sau:







Khi character va chạm vào chướng ngại vật và chết thì menu sau hiển thị:



Yêu cầu cụ thể về chức năng:

- Khi character di chuyển, ta sử dụng “Camera Tracker”
- Chướng ngại vật (Enemy) tự động sinh ra ở các vị trí ngẫu nhiên trong world
- Sử dụng Enemy di chuyển theo quỹ đạo định sẵn
- Giải phóng Object khi nhân vật đi qua
- Các chướng ngại vật tự động kết hợp tạo thành Block
- Các Block được đưa vào môi trường (Environment) hoạt động của nhân vật một cách ngẫu nhiên
- Môi trường hoạt động của nhân vật (Environment) có thể di chuyển
- Điều khiển toàn bộ hoạt động của nhân vật qua script PlayerController

YÊU CẦU CỤ THỂ :

- **Giai đoạn 1:**
 - o Thiết kế đồ họa cho game
 - o Thiết kế môi trường hoạt động của nhân vật đảm bảo các yêu cầu sau:
 - Khi character di chuyển, ta sử dụng “Camera Tracker”
 - Chướng ngại vật (Enemy) tự động sinh ra ở các vị trí ngẫu nhiên trong world
 - Sử dụng Enemy di chuyển theo quỹ đạo định sẵn
- **Giai đoạn 2:**
 - o Hoàn thiện game (~90%)
 - o Môi trường hoạt động của game cần hoàn thiện các yêu cầu cụ thể sau:
 - Giải phóng Object khi nhân vật đi qua
 - Các chướng ngại vật tự động kết hợp tạo thành Block
 - Các Block được đưa vào môi trường (Environment) hoạt động của nhân vật một cách ngẫu nhiên
 - Môi trường hoạt động của nhân vật (Environment) có thể di chuyển
- **Giai đoạn hoàn thiện (nộp trước khi thi 3 ngày)**
 - o Hoàn thiện game (100%)
 - o Các yêu cầu cần đảm bảo:
 - Khi character di chuyển, ta sử dụng “Camera Tracker”
 - Chướng ngại vật (Enemy) tự động sinh ra ở các vị trí ngẫu nhiên trong world
 - Sử dụng Enemy di chuyển theo quỹ đạo định sẵn
 - Giải phóng Object khi nhân vật đi qua
 - Các chướng ngại vật tự động kết hợp tạo thành Block
 - Các Block được đưa vào môi trường (Environment) hoạt động của nhân vật một cách ngẫu nhiên
 - Môi trường hoạt động của nhân vật (Environment) có thể di chuyển
 - Điều khiển toàn bộ hoạt động của nhân vật qua script PlayerController

ĐÁNH GIÁ NỘI DUNG BÁO CÁO TỪNG GIAI ĐOẠN

Giai đoạn 1	Sản phẩm	Toàn bộ source code của dự án game giai đoạn 1
Giai đoạn 2	Sản phẩm	Toàn bộ source code của dự án game giai đoạn 1 và giai đoạn 2
Giai đoạn hoàn thiện	Sản phẩm	Toàn bộ source code của dự án game đã hoàn thiện

THANG ĐÁNH GIÁ

STT	Nội dung	Điểm
1	Xây dựng game đảm bảo các yêu cầu sau	10
	▪ Khi character di chuyển, ta sử dụng “Camera Tracker”	1
	▪ Chương ngại vật (Enemy) tự động sinh ra ở các vị trí ngẫu nhiên trong world	1
	▪ Sử dụng Enemy di chuyển theo quỹ đạo định sẵn	1
	▪ Giải phóng Object khi nhân vật đi qua	1
	▪ Các chương ngại vật tự động kết hợp tạo thành Block	1
	▪ Các Block được đưa vào môi trường (Environment) hoạt động của nhân vật một cách ngẫu nhiên	1
	▪ Môi trường hoạt động của nhân vật (Environment) có thể di chuyển	1
	▪ Điều khiển toàn bộ hoạt động của nhân vật qua script PlayerController	1
	▪ Chơi game không gặp lỗi và cảnh báo (thể hiện ở phần Output của Unity)	1
	▪ Đồ hoạ đẹp	1