



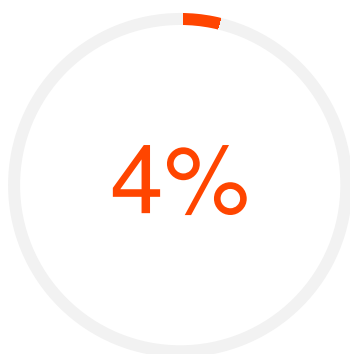
BÁO CÁO KIỂM TRA TRÙNG LẬP

Thông tin tài liệu

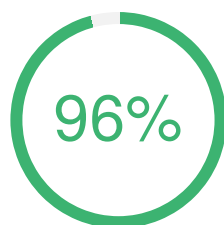
Tên tài liệu:	61TH-NB_1951060586_DinhVanDang
Tác giả:	Nguyễn Ngọc Quỳnh Châu
Điểm trùng lặp:	4
Thời gian tải lên:	18:40 22/01/2024
Thời gian sinh báo cáo:	22:09 22/01/2024
Các trang kiểm tra:	75/75 trang



Kết quả kiểm tra trùng lặp



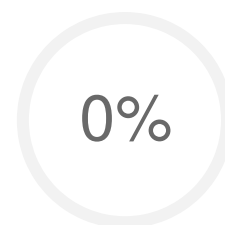
Có 4% nội dung trùng
lặp



Có 96% nội
dung không
trùng lặp



Có 0% nội dung
người dùng loại
trừ



Có 0% nội dung
hệ thống bỏ qua

Nguồn trùng lặp tiêu biểu

123docz.net khoahocmaytinhhkt.wordpress.com 123doc.net

Danh sách các câu trùng lặp

1. Trang 4: Họ tên sinh viên Đình Văn Đảng Hệ đào tạo Đại học chính quy Lớp 61TH NB Ngành Công nghệ thông tin Khoa Công nghệ thông tin

Độ trùng lặp: **73%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Họ tên sinh viên Hệ đào tạo Đại học chính quy Lớp DHCTTCK Z Ngành Công nghệ Thông tin Khoa Công nghệ

2. Trang 5: Nhiệm vụ Đồ án tốt nghiệp đã được Hội đồng thi tốt nghiệp của Khoa thông qua

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Nhiệm vụ Đồ án tốt nghiệp đã được Hội đồng thi tốt nghiệp của Khoa thông qua

3. Trang 5: (Ký và ghi rõ Họ tên) Sinh viên đã hoàn thành và nộp bản Đồ án tốt nghiệp cho Hội đồng thi ngày

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Họ tên) Sinh viên đã hoàn thành và nộp bản Đồ án tốt nghiệp cho Hội đồng thi ngày tháng năm Sinh viên làm Đồ án tốt nghiệp (Ký và ghi rõ Họ tên)

4. Trang 6: Sinh viên làm Đồ án tốt nghiệp (Ký và ghi rõ họ tên) Đình văn Đảng

Độ trùng lặp: **82%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Sinh viên làm Đồ án tốt nghiệp (Ký và ghi rõ Họ tên) Lê Anh Tuấn Nhiệm vụ Đồ án tốt nghiệp/ Luận Văn

5. Trang 9: Tác giả xin cam đoan đây là Đồ án tốt nghiệp của bản thân Tác giả

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Tác giả xin cam đoan đây là Đồ án tốt nghiệp của bản thân Tác giả

6. Trang 9: Các kết quả trong Đồ án tốt nghiệp này là trung thực, và không sao chép từ bất kỳ một nguồn nào và dưới bất kỳ hình thức nào

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Các kết quả trong Đồ án tốt nghiệp này là trung thực, và không sao chép từ bất kỳ một nguồn nào và dưới bất kỳ hình thức nào

7. Trang 9: Việc tham khảo các nguồn tài liệu (nếu có) đã được thực hiện trích dẫn và ghi nguồn tài liệu tham khảo đúng quy định

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Việc tham khảo các nguồn tài liệu (nếu có) đã được thực hiện trích dẫn và ghi nguồn tài liệu tham khảo đúng quy định

8. Trang 10: Nguyễn Ngọc Quỳnh Châu, Bộ môn Hệ thống thông tin thuộc Khoa Công nghệ thông tin

Độ trùng lặp: 73%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: bộ môn Hệ thống Thông tin thuộc Khoa Công nghệ Thông tin

9. Trang 20: Công cụ làm game đã trở thành một phần không thể thiếu trong quá trình phát triển trò chơi

Độ trùng lặp: 68%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: đã trở thành một phần không thể thiếu trong quá trình phát triển sản phẩm, cụ

10. Trang 20: giao diện người dùng, (GUI) trực quan cung cấp một giao diện để sử dụng để người dùng, có thể tạo, chỉnh sửa và quản lý các yếu tố của trò chơi một cách trực quan

Độ trùng lặp: 53%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: quản lý người dùng quyền hạn, các bài viết lớp học, Đối với người dùng là độc giả, và các học viên của các lớp học trên website này sẽ Cung cấp một Giao diện thân thiện, hấp dẫn, có tính thẩm mỹ cao và thông tin hiển thị đa dạng các chức năng hỗ trợ tới người dùng là độc giả cũng như quản trị viên được bố trí hợp lý thuận tiện sử dụng Website hỗ trợ các phím tắt, các hiệu ứng và các kỹ thuật cao để người dùng có thể tương tác với website một cách trực quan và dễ

11. Trang 21: cơ sở dữ liệu để lưu trữ thông tin về cấu trúc game, thông tin người chơi, cũng như dữ liệu cần thiết khác

Độ trùng lặp: 52%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: Cơ sở dữ liệu Để lưu trữ thông tin sản phẩm và dữ liệu cần thiết

12. Trang 22: C++ Là một ngôn ngữ mạnh mẽ và phổ biến trong việc phát triển game C++ được sử dụng rộng rãi cho các game AAA (triple A) nhờ vào hiệu suất cao và kiểm soát gần gũi với phần cứng

Độ trùng lặp: 52%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: mạnh mẽ và được sử dụng rộng rãi trong việc phát triển các game, C++ có khả năng tương tác với phần cứng và cung cấp hiệu suất cao cho các ứng dụng đòi hỏi tính toán C# Là một ngôn ngữ

13. Trang 23: Unity là một công cụ trò chơi đa nền tảng được phát hành lần đầu tiên vào năm 2005 bởi Unity Technologies

Độ trùng lặp: 71%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: Unity là một công cụ làm game đa nền tảng của môi trường thực hiện và phát

triển được cung cấp bởi Unity Technologies Hoa Kỳ phát hành lần đầu tiên vào năm 2005

14. Trang 24: Một trong những ưu điểm lớn của Unity là khả năng hỗ trợ đa nền tảng gần như toàn bộ các nền tảng hiện có như PlayStation 3, Xbox 360, Wii U, iOS, Android, Windows, Blackberry 10, OS X, Linux, trình duyệt Web và cả Flash cho phép phát triển game cho nhiều hệ điều hành khác, nhau và cả các thiết bị thực tế ảo và thực tế tăng cường

Độ trùng lặp: **63%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: trợ đa nền tảng Một trong các thế mạnh của Unity3D chính là khả năng hỗ trợ gần như toàn bộ các nền tảng hiện có bao gồm PlayStation 3, Xbox 360, Wii U, iOS, Android, Windows, Blackberry 10, OS X, Linux, trình duyệt Web và cả Flash. Nói cách khác chỉ với Một gói engine, các studio có thể làm game cho bất kỳ hệ điều hành nào và dễ dàng convert chúng sang những hệ điều hành khác nhau. Đồng thời, đây cũng là giải pháp cho các game online đa nền tảng có thể chơi đồng thời trên nhiều hệ điều

15. Trang 25: Cửa sổ Scene là nơi bố trí các Game Object như đồ vật, cảnh quan, enemy, player, camera trong Game

Độ trùng lặp: **78%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Scene là nơi bố trí các Game Object như cây cối, cảnh quan, enemy, player, camera, trong Game Sự bố trí hoạt cảnh là một trong những chức năng quan trọng nhất của Unity Cửa sổ Hierarchy Tab hierarchy là nơi hiển thị các Game Object trong Scenes hiện hành Khi các đối tượng được thêm hoặc xóa trong Scenes, tương ứng với các đối tượng đó trong Cửa sổ

16. Trang 26: Tương tự như Cửa sổ Project, Hierarchy cũng cung cấp một thanh tìm kiếm giúp quản lý và thao tác với các Game Object một cách hiệu quả đặc biệt trong các dự án lớn

Độ trùng lặp: **69%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Project, Hierarchy cũng có một thanh tìm kiếm giúp quản lý và thao tác với các Game Object hiệu quả, hơn đặc biệt là với các dự án lớn Nguyễn Đức Tài CNTT () cửa sổ Game Đây là màn hình Game là góc nhìn từ camera trong Game thanh công cụ trong cửa sổ Game cung cấp

17. Trang 26: Thanh công cụ trong cửa sổ game cung cấp tùy chỉnh về độ phân giải màn hình, thông số (stats), gizmos, và tùy chọn để bật/tắt các thành phần (component) của trò chơi

Độ trùng lặp: **61%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Thanh công cụ trong cửa sổ Game cung cấp các tùy chỉnh về độ phân giải màn hình, thông số (stats), gizmos tùy chọn bật tắt các component

18. Trang 27: Việc tạo thư mục mới hoặc tài nguyên trong trò chơi được thực hiện bằng cách Right click > Create > Folder hoặc sử dụng nút Create ở góc trên bên trái và chọn Folder

Độ trùng lặp: **59%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: thư mục mới bằng cách Right click > Create > Folder hoặc nhấn vào nút Create ở góc trên bên trái cửa sổ Project và chọn Folder. Các tài nguyên trong game cũng có thể được tạo

19. Trang 27: Đường dẫn hiện tại của thư mục tài nguyên cho phép dễ dàng tiếp cận các thư mục con hoặc thư mục gốc bằng cách click vào mũi tên hoặc tên thư mục

Độ trùng lặp: **81%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Đường dẫn của thư mục tài nguyên hiện tại Chúng ta có thể dễ dàng tiếp cận các thư mục con hoặc thư mục gốc bằng cách click chuột vào mũi tên hoặc tên thư mục

20. Trang 27: cửa sổ Inspector trong Unity là nơi hiển thị chi tiết về Game, Object, đang được làm việc, bao gồm cả các component được gắn kèm và thuộc tính của chúng

Độ trùng lặp: **58%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: là nơi hiển thị các Game Object trong Scenes hiện hành, Game là màn hình demo Game Project là Cửa sổ hiển thị thông tin của tất cả các tài nguyên trong Game của bạn, Cửa sổ Inspector hiển thị chi tiết các thông tin về Game Object đang làm việc, kể cả những thành phần được đính kèm và thuộc tính của

21. Trang 27: Người dùng có thể điều chỉnh, và thiết lập mọi thông số và chức năng của Game Object một cách trực quan thông qua cửa sổ Inspector

Độ trùng lặp: **69%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: có thể điều chỉnh thiết lập mọi thông số và chức năng của Game Object thông qua cửa sổ Inspector mọi thuộc tính thể hiện trong Inspector đều có thể dễ dàng tùy chỉnh trực tiếp mà không cần thông qua một

22. Trang 27: Mọi thuộc tính hiển thị trong Inspector có thể được tùy chỉnh trực tiếp mà không cần thông qua kịch bản định trước

Độ trùng lặp: **68%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Mọi thuộc tính thể hiện trong Inspector đều có thể dễ dàng tùy chỉnh trực tiếp mà không cần thông qua một kịch bản định trước

23. Trang 27: Tuy nhiên Scripting API cung cấp một số lượng lớn hơn và đầy đủ hơn Các tùy chọn do giao diện Inspector có hạn chế

Độ trùng lặp: **63%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Tuy nhiên, Scripting API cung cấp một số lượng nhiều và đầy đủ hơn do giao diện Inspector là có giới hạn các

24. Trang 27: Các thiết lập của từng component được đặt trong menu người dùng có thể click chuột phải, hoặc chọn icon hình bánh răng nhỏ để mở menu tương ứng

Độ trùng lặp: **76%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Các thiết lập của từng component được đặt trong menu, Các bạn có thể click chuột phải hoặc chọn icon hình bánh răng nhỏ để

25. Trang 27: 10 cũng hiển thị mọi thông số Import Setting của asset đang làm việc bao gồm mã nguồn của Script, các thông số animation, và nhiều thông tin khác

Độ trùng lặp: **63%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: mọi thông số Import Setting của asset đang làm việc, như hiển thị mã nguồn của Script, các thông số animation

26. Trang 28: các thành phần này có thể bao gồm hình ảnh (sprite render), bộ điều khiển hành động (animator), xử lý va chạm (collision), tính toán vật lý (physical), mã điều khiển (script), và các thành phần khác

Độ trùng lặp: **66%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: hình ảnh (sprite render), tập hợp Các hành động (animator), thành phần xử lý va chạm (collision), tính toán vật lý (physical), mã điều khiển (script) Các thành phần khác

27. Trang 29: Animation trong game là một chuỗi hình ảnh động được tạo thành từ sự thay đổi liên tục của nhiều sprite khác nhau

Độ trùng lặp: **65%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: sự thay đổi liên tục của nhiều sprite khác nhau Key Frame Key Frame hay Frame là một trạng thái của một Animation Có thể được tạo nên từ sprite hay nhiều sprite khác nhau

28. Trang 30: Nó giúp tạo ra một mẫu đối tượng ban đầu và sau đó Có thể tái sử dụng nó nhiều lần bằng cách khởi tạo lại các giá trị vị trí, tỉ lệ biến dạng và góc quay từ đối tượng mẫu

Độ trùng lặp: **54%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: sử dụng lại các đối tượng giống nhau có trong game mà chỉ cần khởi tạo lại các giá trị vị trí, tỉ lệ biến dạng và góc quay từ

29. Trang 30: Script là tập tin chứa mã nguồn, được sử dụng để khởi tạo và xử lý các đối tượng trong trò chơi

Độ trùng lặp: **76%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Script là tập tin chứa các đoạn mã nguồn, dùng để khởi tạo và xử lý các đối tượng trong

30. Trang 30: Chúng giúp xác định cách các đối tượng tương tác với nhau và với môi trường xung quanh

Độ trùng lặp: **62%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: tương tác với nhau và với môi trường xung quanh một cách phức tạp Thừa nhận nhiều đối tượng

31. Trang 35: Firebase là một nền tảng cung cấp các dịch vụ và công cụ giúp phát triển ứng dụng di động và web

Độ trùng lặp: **71%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Firestore là một nền tảng phát triển ứng dụng di động và web cung cấp cho các developer rất nhiều công cụ và dịch vụ để giúp

32. Trang 42: ứng dụng game "Knight Adventure" được phát triển để đáp ứng nhu cầu giải trí của người chơi

Độ trùng lặp: **60%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: phát triển để đáp ứng nhu cầu giải trí của người

33. Trang 73: Tuy nhiên do hạn chế về thời gian và kiến thức đồ án của em không tránh khỏi những thiếu sót và chưa thể đầy đủ trong mọi khía cạnh

Độ trùng lặp: **62%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Tuy nhiên, do hạn chế về thời gian và kiến thức, nên em không tránh khỏi những thiếu sót và hạn chế nhất định em rất mong nhận được những ý kiến và nhận xét của các Thầy, Cô và các bạn để có thể

--- Hết ---