



BÁO CÁO KIỂM TRA TRÙNG LẬP

Thông tin tài liệu

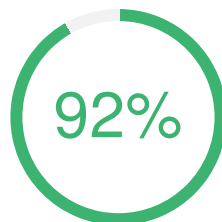
| | |
|-------------------------|--|
| Tên tài liệu: | 61PM1-1951060616-Hoàng Trung Đức-DATN-v5.0 |
| Tác giả: | Ngành CNPM - Khoa CNTT |
| Điểm trùng lặp: | 8 |
| Thời gian tải lên: | 00:12 15/07/2024 |
| Thời gian sinh báo cáo: | 00:17 15/07/2024 |
| Các trang kiểm tra: | 72/72 trang |



Kết quả kiểm tra trùng lặp



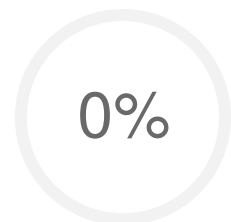
Có 8% nội dung trùng lặp



Có 92% 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

itviac.com 123docz.net huggingface.co

Danh sách các câu trùng lặp

1. Trang 2: khảo sát người chơi thu thập ý kiến và phản hồi từ người chơi thông qua các cuộc khảo sát trực tuyến diễn đàn game, và mạng xã hội để hiểu rõ nhu cầu, và mong muốn của Họ

Độ trùng lặp: **55%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Thu thập ý kiến và phản hồi từ các nhân viên hiện tại và tiềm năng họ tổ chức các cuộc họp nhóm, cuộc trị chuyện cá nhân, và mở rộng phạm vi thông qua các cuộc Khảo sát trực tuyến, để hiểu rõ hơn về các nhu cầu mong muốn và mối quan tâm của những người

2. Trang 3: Unity là một game engine đa nền tảng được phát triển bởi công ty Unity Technologies, chủ yếu được dùng để phát triển video game cho 21 nền tảng bao gồm máy tính, game consoles (như PlayStation) và điện thoại,

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Unity là một game engine đa nền tảng được phát triển bởi công ty Unity Technologies, chủ yếu được dùng để phát triển video game cho 21 nền tảng bao gồm máy tính, game consoles (như PlayStation) và điện thoại,

3. Trang 3: Hơn 50% số lượng game trên thị trường được sản xuất bởi Unity

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Hơn 50% số lượng game trên thị trường được sản xuất bởi Unity

4. Trang 3: Một vài tựa game vô cùng nổi tiếng được tạo ra bởi Unity có thể được kể đến như Pokémon Go, Hearthstone, Ori And The Blind Forest, Monument Valley, Axie Infinity, Độ phủ sóng của Unity rất rộng, có thể được áp dụng phổ biến trong nhiều dòng game khác nhau từ game hạng nặng Triple A (AAA) cho đến game giáo dục đơn giản cho con nít

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Một vài tựa game vô cùng nổi tiếng được tạo ra bởi Unity có thể được kể đến như Pokémon Go, Hearthstone, Ori and The Blind Forest, Monument Valley, Axie Infinity, Độ phủ sóng của Unity rất rộng, có thể được áp dụng phổ biến trong nhiều dòng game khác nhau từ game hạng nặng Triple A (AAA) cho đến game giáo dục đơn giản cho con nít

5. Trang 3: Hỗ trợ nền tảng đặc biệt mới AR Augmented reality (Thực tế tăng cường), VR

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Hỗ trợ nền tảng đặc biệt mới AR Augmented reality (Thực tế tăng cường), VR

6. Trang 3: AI Hỗ trợ con bot trong màn hình game, Hỗ trợ package tạo nên bot trong game,

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: AI Hỗ trợ con bot trong màn hình game, Hỗ trợ package tạo nên bot trong game,

7. Trang 4: Trong tất cả các tính năng của Unity thì cá nhân Huy đề cao nhất giao diện ứng dụng Editor

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Trong tất cả các tính năng của Unity thì cá nhân Huy đề cao nhất giao diện ứng dụng Editor

8. Trang 4: Unity Editor, với nhiều công cụ (tool), hỗ trợ các đầu việc phát triển game như tạo mô hình 3D (vật lý, ánh sáng) và viết Script, chỉ bằng thao tác kéo thả hình ảnh

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Unity Editor, với nhiều công cụ (tool), hỗ trợ các đầu việc phát triển game như tạo mô hình 3D (vật lý, ánh sáng) và viết Script, chỉ bằng thao tác kéo thả hình ảnh

9. Trang 4: Nhờ vào tính năng này, Unity hỗ trợ tốt cho cả những vị trí khác trong quá trình phát triển Game như Game Designer

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Nhờ vào tính năng này, Unity hỗ trợ tốt cho cả những vị trí khác trong quá trình phát triển Game như Game Designer

10. Trang 4: Editor Với Editor nhà phát triển không cần thiết phải viết Code để sắp đặt các đối tượng trong Game như những Engine khác mà Developer có thể kéo thả, thay đổi vị trí của từng đối tượng trong Game trực tiếp trên Editor

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Editor Với Editor nhà phát triển không cần thiết phải viết Code để sắp đặt các đối tượng trong Game như những Engine khác mà Developer có thể kéo thả, thay đổi vị trí của từng đối tượng trong Game trực tiếp trên Editor

11. Trang 4: Đa nền tảng là lợi ích thứ 2 rất quan trọng với nhiều công ty cũng như developer

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Đa nền tảng là lợi ích thứ 2 rất quan trọng với nhiều công ty cũng như developer

12. Trang 4: Vì với việc bạn tạo ra Game mà Game đó có thể chạy được trên hầu hết những hệ điều hành quan trọng như Desktop (Mac, Window và Linux) hay Mobile (iOS,

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Vì với việc bạn tạo ra Game mà Game đó có thể chạy được trên hầu hết những hệ điều hành quan trọng như Desktop (Mac, Window và Linux) hay Mobile (iOS,

13. Trang 4: Android) hoặc Web (WebGL) thì cũng đã tiết kiệm công sức cũng như chi phí rất nhiều cho doanh nghiệp đó

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Android) hoặc Web (WebGL) thì cũng đã tiết kiệm công sức cũng như chi phí rất nhiều cho doanh nghiệp đó

14. Trang 4: miễn phí Với Unity, miễn phí là một điểm thu hút rất nhiều Developer chọn làm việc Với game engine này

Độ trùng lặp: **98%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: phí Với Unity. Miễn phí là một điểm thu hút rất nhiều Developer chọn làm việc Với game engine này

15. Trang 4: Tuy nhiên, với các game được tạo ra miễn phí thì bắt buộc phải có Logo Unity trong game

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Tuy nhiên, với các game được tạo ra miễn phí thì bắt buộc phải có Logo Unity trong game

16. Trang 4: Nhược điểm Unity cho ra mắt nhiều phiên bản cập nhật liên tục trong một năm và nhiều năm liên tục và trong 1 dự án ko thể sử dụng nhiều phiên bản khác nhau

Độ trùng lặp: **71%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: dự án Unity cho ra mắt nhiều phiên bản cập nhật liên tục trong một năm và nhiều năm liên tục. Nếu phiên bản cập nhật được ra mắt trong cùng một năm thì vẫn có thể sử dụng song song nhiều phiên bản cùng năm. Còn nếu trong trường hợp bản cập nhật khác năm và trong

17. Trang 8: ngôn ngữ lập trình Trong Unity, C# là ngôn ngữ lập trình phổ biến được sử dụng cho việc viết Script

Độ trùng lặp: **70%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: lập trình phổ biến được sử dụng cho PLC là Ngôn ngữ lập trình

18. Trang 8: Trong Unity, packages là các gói phần mềm mở rộng mà có thể sử dụng để mở rộng chức năng của Unity hoặc để thêm các tính năng mới vào dự án

Độ trùng lặp: **52%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: dùng để mở rộng chức năng của một website hoặc ứng dụng Trong trường hợp của WordPress, plugin là các phần mềm mở rộng được sử dụng để thêm các tính năng và chức năng mới

19. Trang 8: các Packages có thể cung cấp các công cụ, thư viện, tài nguyên và tính năng có thể sử dụng, trong quá trình phát triển

Độ trùng lặp: **51%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: dùng trong quá trình phát triển ứng dụng doanh nghiệp cần tập trung vào Các điều kiện thuận lợi như Các kết nối Internet, cung cấp Các tính năng mà người dùng có thể sử dụng

20. Trang 9: camera trong Unity dùng để thể hiện khung hình, góc nhìn mà người chơi có thể nhìn thấy được trong game

Độ trùng lặp: 88%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: dùng để thể hiện khung hình, góc nhìn mà người chơi có thể nhìn thấy được trong game trong một game có thể thiết lập nhiều Camera

21. Trang 9: trong một game có thể thiết lập nhiều camera để chia nhỏ màn hình người chơi tạo các hiệu ứng hoặc tùy chỉnh như nhìn được từ phía sau, bản đồ thu nhỏ

Độ trùng lặp: 83%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Trong một game có thể thiết lập nhiều camera để chia nhỏ màn hình người chơi, ứng dụng Trong việc tạo các hiệu ứng, hoặc tùy chỉnh như nhìn từ

22. Trang 9: Giao diện của Unity có khả năng tùy chỉnh bố trí tương tự như nhiều môi trường làm việc khác

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: của Unity có khả năng tùy chỉnh bố trí tương tự như nhiều môi trường làm việc khác Dưới đây là một kiểu bố trí điển hình trong Unity Hình Giao diện của Unity

23. Trang 10: Inspector Những thiết lập, thành phần, thuộc tính của đối tượng (hoặc Asset) đang được chọn

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Những thiết lập, thành phần, thuộc tính của đối tượng (hoặc Asset) đang được chọn

24. Trang 10: Game Cửa sổ xem trước, nó chỉ hoạt động trong chế độ Play (Preview xem trước)

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: cửa sổ xem trước, nó chỉ hoạt động trong chế độ Play (Preview xem trước)

25. Trang 10: Project Danh sách các Assets của dự án, được ví như thư viện của dự án,

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Danh sách các Assets của dự án, được ví như thư viện của dự

26. Trang 10: Cửa sổ scene là nơi mà chúng ta sẽ xây dựng các thực thể, đối tượng của dự án

vào đó

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Cửa sổ scene là nơi mà chúng ta sẽ xây dựng các thực thể, đối tượng của dự án vào đó

27. Trang 10: Cửa sổ này sẽ kết hình xuất đầy đủ nhưng hình ảnh trong thế giới của trò chơi mà chúng ta tạo ra dưới dạng một vùng biên tập mà chúng ta có thể có thể biên tập chỉnh sửa trực tiếp

Độ trùng lặp: **92%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Cửa sổ này sẽ kết hình xuất đầy đủ những hình ảnh trong thế giới của trò chơi mà chúng ta tạo ra dưới dạng một vùng biên tập mà chúng ta có thể biên tập chỉnh sửa trực tiếp

28. Trang 10: Khi kéo thả Assets vào cửa sổ Scene, Assets sẽ trở thành Game Object

Độ trùng lặp: **87%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: vào cửa sổ Scene, Assets sẽ trở thành Game Object

29. Trang 10: cửa sổ Scene được ràng buộc cùng với cửa sổ Hierarchy, cửa sổ Hierarchy, liệt kê danh sách các Game Object có trong Scene và được sắp xếp theo thứ tự chữ cái từ A Z

Độ trùng lặp: **93%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: sổ Scene được ràng buộc cùng với Cửa sổ Hierarchy, Cửa sổ Hierarchy, liệt kê danh sách các game Object có trong Scene và được sắp xếp theo thứ tự chữ cái từ A Z

30. Trang 11: Cửa sổ Scene còn đi kèm với các chức năng được hiển thị dưới dạng hình ảnh như trên

Độ trùng lặp: **85%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Cửa sổ Scene còn đi kèm với bốn nút chức năng hữu ích được hiển thị dưới dạng hình ảnh như trên Chúng có thể được lựa chọn thông qua các

31. Trang 20: thiết kế giao diện người dùng (UI) thân thiện và dễ sử dụng bao gồm các menu, hộp thoại, và bảng điều khiển

Độ trùng lặp: **53%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Thiết kế giao diện người dùng (UI) và trải nghiệm người dùng (UX) cho các ứng dụng, di động, tạo ra các sản phẩm thân thiện và dễ sử dụng.

32. Trang 70: Qua quá trình thực hiện em đã đạt được những kiến thức sau

Độ trùng lặp: **91%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Qua quá trình thực hiện, đồ án dự báo em đã đạt được những kiến thức sau

--- Hết ---