



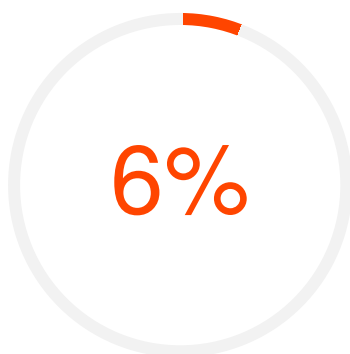
BÁO CÁO KIỂM TRA TRÙNG LẬP

Thông tin tài liệu

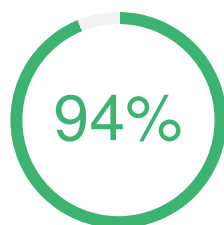
Tên tài liệu:	61TH1_1951060661_NguyenKhuongDuy
Tác giả:	Trương Xuân Nam
Điểm trùng lặp:	6
Thời gian tải lên:	16:30 20/01/2024
Thời gian sinh báo cáo:	16:33 20/01/2024
Các trang kiểm tra:	61/61 trang



Kết quả kiểm tra trùng lặp



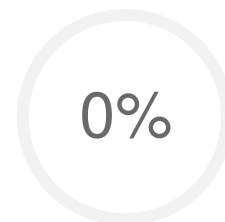
Có 6% nội dung trùng
lặp



Có 94% 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 vi.wikipedia.org xemtailieu.net

Danh sách các câu trùng lặp

1. Trang 4: Họ tên sinh viên Nguyễn Khương Duy Hệ đào tạo Đại học chính quy Lớp 61TH1 Mã sinh viên 1951060661 Ngành Công nghệ thông tin

Độ trùng lặp: **62%**

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

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: Trong game, người chơi sẽ vào vai một phù thủy và bắt đầu hành trình khám phá hăm ngục bí ẩn

Độ trùng lặp: **60%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Trong game, người chơi sẽ vào vai một phù thủy và bắt đầu

5. Trang 8: TT Thời gian Nội dung công việc Kết quả dự kiến đạt được

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: TT Thời gian Nội dung công việc Kết quả dự kiến đạt được

6. 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

7. 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 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: 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 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: trong suốt thời gian học tập rèn luyện tại trường Đại học Thủy lợi em xin gửi lời cảm ơn đến tập thể các thầy cô trong trường nói chung và các thầy cô khoa Công nghệ thông tin nói riêng

Độ trùng lặp: 74%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: trường Đại học Thủy Lợi, nói chung và các thầy cô Trong khoa Công Nghệ Thông Tin nói riêng đã tận tình giảng dạy cho em những kiến thức, kinh nghiệm Trong suốt thời gian học tập tại trường Đặc biệt em xin gửi lời cảm ơn chân thành đến

9. Trang 10: Em xin chân thành cảm ơn thầy giáo Thạc sĩ Trương Xuân Nam đã hướng dẫn Em hoàn thành tốt đồ án tốt nghiệp này trong thời gian vừa qua

Độ trùng lặp: 66%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: hoàn thành tốt đồ án tốt nghiệp trong thời gian vừa qua Em cũng xin chân thành cảm ơn thầy giáo, PGS TS Đặng Công Thuật người đã hướng dẫn Em

10. Trang 10: Em xin chân thành cảm ơn thầy giáo Tiến sĩ Lê nguyên Tuấn thành đã cùng thầy Nam đồng hướng dẫn Em hoàn thành đồ án tốt nghiệp này trong thời gian vừa qua

Độ trùng lặp: 63%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Em xin chân thành cảm ơn thầy giáo, T s Đặng Hồng Hải cùng với các thầy cô giáo, trong bộ môn điện tử động công nghiệp trường Đại học Hàng Hải đã tận tình hướng dẫn Em trong thời gian vừa qua để Em hoàn thành đồ án tốt nghiệp này

11. Trang 10: em xin bày tỏ lòng biết ơn đến tất cả các bạn và thầy cô Trường Đại học Thủy lợi đã tạo điều kiện hỗ trợ, giúp đỡ em trong suốt quá trình học tập và nghiên cứu đề tài này

Độ trùng lặp: 80%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: bày tỏ lòng biết ơn đến tất cả các cá nhân và tổ chức đã tạo điều kiện hỗ trợ, giúp đỡ Em trong suốt quá trình học tập và nghiên cứu đề tài này Để hồn thành khóa luận này Em xin tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến thầy Vũ Văn Chung, đã tận tình hướng dẫn và giúp đỡ Em trong suốt quá trình viết Khoá luận tốt nghiệp Em chân thành cảm ơn quý thầy cô trong khoa Triết học cùng Bộ môn Tôn giáo học trường Đại học

12. Trang 10: trong suốt thời gian từ khi bắt đầu học tập tại trường, em đã nhận được nhiều sự quan tâm, giúp đỡ chia sẻ và động viên của Thầy Cô và bạn bè

Độ trùng lặp: 76%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Trong suốt thời gian từ khi bắt đầu học tập tại trường, em đã nhận được sự quan tâm, giúp đỡ, của

13. Trang 10: do kiến thức còn hạn chế, và thời gian hoàn thành không nhiều nên có thể còn thiếu sót Em rất mong nhận được sự góp ý của thầy cô và bạn bè để đồ án này được hoàn thiện hơn

Độ trùng lặp: **66%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Do kiến thức còn hạn chế thời gian có hạn và thiếu nhiều kinh nghiệm thực tế nên đồ án không thể tránh khỏi những thiếu sót, em rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến đánh giá, bổ sung của thầy cô giáo và các bạn để đồ án này được hoàn thiện hơn em xin chân thành

14. Trang 16: Ngành công nghiệp game đã trải qua một hành trình dài và đang phát triển đáng kể trong suốt hơn nửa thế kỷ qua

Độ trùng lặp: **52%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: và phát triển đáng ngưỡng mộ trong suốt hơn nửa thế kỷ

15. Trang 18: Unity Đây là một công cụ đa nền tảng được phát triển bởi Unity Technologies, cho phép tạo ra các game 2D và 3D cho nhiều thiết bị khác nhau như máy tính, điện thoại, máy chơi game

Độ trùng lặp: **52%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: chơi đa nền tảng được phát triển bởi Unity Technologies.

16. Trang 18: Lần đầu tiên unity được công bố là được chạy trên hệ điều hành OS X, tại Apple's Worldwide Developers Conference vào năm 2005, đến nay unity đã mở rộng hơn 27 nền tảng [2]

Độ trùng lặp: **73%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: được công bố chạy trên hệ điều hành OS X, tại Apple's Worldwide Developers Conference vào năm 2005, đến nay đã mở rộng 27 nền tảng

17. Trang 19: Được viết bằng C++, Unreal Engine có tính di động cao, hỗ trợ nhiều loại nền tảng [3]

Độ trùng lặp: **94%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Được viết bằng C++, Unreal Engine có tính di động cao, hỗ trợ nhiều loại nền tảng

18. Trang 19: Godot là một công cụ trò chơi đa nền tảng miễn phí và mã nguồn mở được phát hành theo giấy phép MIT cho phép

Độ trùng lặp: **66%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: nền tảng, miễn phí và mã nguồn mở được phát hành theo giấy phép MIT giấy phép MIT là một trong những giấy phép cho phép

19. Trang 21: C++ Là ngôn ngữ lập trình có độ trừu tượng cao, cho phép bạn kiểm soát chính xác cách phần cứng của máy tính tương tác với đoạn code của bạn nó được sử dụng trong công cụ Unreal

Độ trùng lặp: **62%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: độ trừu tượng cao, cho phép bạn kiểm soát chính xác cách phần cứng của máy tính tương tác với đoạn code của bạn

20. Trang 21: Python là một Ngôn ngữ lập trình thông dịch, được sử dụng trong các công cụ làm game như Pygame, Blender

Độ trùng lặp: 55%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: ngôn ngữ lập trình Python ngôn ngữ lập trình Python đơn giản để sử dụng Khái niệm cơ bản Python Là một ngôn ngữ lập trình thông dịch, được

21. Trang 21: Python có cú pháp rõ ràng, và sạch sẽ, có khả năng hỗ trợ lập trình hướng đối tượng và hàm

Độ trùng lặp: 60%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: có cú pháp rõ ràng hỗ trợ lập trình hướng đối tượng và có tính năng

22. Trang 21: Các nguyên lý vận hành đơn giản của nó làm cho Python trở thành một lựa chọn phù hợp cho nhiều nhà phát triển trò chơi

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Các nguyên lý vận hành đơn giản của nó làm cho Python trở thành một lựa chọn phù hợp cho nhiều nhà phát triển trò chơi

23. Trang 22: Unity cung cấp một hệ thống toàn diện cho các lập trình viên, từ lập trình mã nguồn, xây dựng hình ảnh, âm thanh, là công cụ tự động hóa đến trình sửa lỗi nên cũng khá dễ sử dụng

Độ trùng lặp: 76%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: cung cấp một hệ thống toàn diện cho các lập trình viên, từ soạn thảo mã nguồn, xây dựng công cụ tự động hóa đến trình sửa lỗi nên cũng khá dễ sử dụng Ngôn ngữ lập trình chính của Unity là

24. Trang 22: Unity cũng có chức năng của các thư viện phần mềm làm game khác như engine mô phỏng vật lý PhysicX của Nvidia, OpenGL và Direct3D để kết xuất hình ảnh 3D OpenAL cho âm thanh nên nó hỗ trợ rất mạnh cho công việc lập trình game

Độ trùng lặp: 86%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: chức năng của các thư viện phần mềm như engine mô phỏng vật lý PhysicX của Nvidia, OpenGL và Direct3D để kết xuất hình ảnh 3D, và OpenAL cho âm thanh, nên nó hỗ trợ rất mạnh cho công việc lập trình game

25. Trang 23: Chúng ta sẽ cần ít nhất là một hoặc nhiều hơn số lượng các Camera để quyết định những gì mà người chơi sẽ nhìn thấy khi họ chơi Game mặc định sẽ là MainCamera

Độ trùng lặp: 82%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Chúng ta sẽ cần ít nhất là một hoặc nhiều hơn số lượng các Camera để quét định những gì mà người chơi sẽ nhìn thấy khi họ chơi Game.

26. Trang 27: Toolbar chứa các loại điều khiển cơ bản, mỗi loại giữ một vai trò quan trọng trong Editor

Độ trùng lặp: 88%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: loại điều khiển cơ bản, mỗi loại giữ một vai trò quan trọng trong Editor

27. Trang 27: Transform Tool được dùng với Scene view, như quay trái phải, lên trên, xuống dưới, phóng to thu nhỏ đối tượng

Độ trùng lặp: 90%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Transform Tool được dùng với Scene view, như quay trái, phải, lên trên, xuống dưới, phóng to thu nhỏ đối tượng

28. Trang 36: Trong game, người chơi sẽ vào vai một phù thủy và bắt đầu hành trình khám phá hầm ngục bí ẩn

Độ trùng lặp: 60%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Trong game, người chơi sẽ vào vai một phù thủy và bắt đầu

29. Trang 52: StateMachine Lớp trạng thái thực hiện chuyển đổi trạng thái này sang trạng thái khác của các đối tượng trong trò chơi

Độ trùng lặp: 55%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: hiện các đối tượng chuyển đổi từ trạng thái, này sang trạng thái, khác như thế nào, hành vi của đối tượng trong

30. Trang 60: em đang từng bước tiếp cận được với công nghệ làm game, cách thức cũng như phương pháp, biết cách kết hợp chúng lại tạo ra một trò chơi

Độ trùng lặp: 76%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: từng bước tiếp cận được với công nghệ làm game, cách thức cũng như phương pháp.

31. Trang 60: Lập trình game rất tốn thời gian cho các công việc như design các nhân vật, bản đồ, các tài nguyên về âm thanh, hình ảnh, Do đó để làm được trò chơi hoàn chỉnh cần có đội ngũ xây dựng phải đông đảo hơn, cần sự kiên trì và sáng tạo hơn.

Độ trùng lặp: 58%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: game rất tốn thời gian cho các công việc như design các nhân vật, bản đồ, đội ngũ xây dựng phải đông đảo hơn, cần sự kiên trì và sáng tạo hơn.

--- Hết ---