\*\*cốt truyện: Năm 2150, một nhóm các nhà khoa học tại trường Cờ Tu đã chế tạo thành công con robot có khả năng học hỏi siêu việt. Nó được huấn luyện để trở thành công cụ hoàn hảo giúp con người khám phá ra mọi thứ trong vũ trụ. Nhưng không may nó bị lọt vào tay của kẻ xấu, đứng đầu là một tên bác học điên. Hắn ta cài chương trình “khủng bố” cho con robot, và mặc nhiên nó trở thành một kẻ hủy diệt. Con robot ra tay giết tên bác học & trở thành kẻ thống trị địa cầu. Con người vì muốn an toàn nên buộc phải rời khỏi Trái Đất, định cư tại một nơi xa xôi của dãy Ngân Hà. Họ ra đi với ý chí là một ngày nào đó sẽ quay lại quê hương mình.

100 năm sau, dưới sự cai trị của robot, Trái Đất đã biến thành một hành tinh chết, ko một sinh vật nào sống sót. Bọn chúng đi xâm lược ở khắp nơi và một ngày đẹp trời bọn chúng đến được hành tinh con người đang định cư. Con người bây giờ đã phát triển hàng loạt các công cụ, vũ khí tiên tiến nhưng vẫn không đủ để chiến đâu lại đội quân robot hùng hậu. Vậy là họ tập hợp các nhà khoa học hàng đầu lại, chế tạo ra một con robot mạnh hơn, siêu việt hơn. Sau 69 ngày làm việc vất vả cuối cùng họ đã tạo ra một con robot mới nhưng không may họ thiếu một nguyên liệu hết sức quan trọng đó là quyển Bách Khoa Toàn Thư (đã bị hủy bởi con robot kia), buộc họ phải dạy lại từ đầu cho con robot mới (hành trình of người chơi bắt đầu từ đây)…..đại loại là vậy, sẽ phát triển thêm

1./ Nhân vật:

1.1 Tổng quan:

- Khi khởi tạo mặc định được lựa chọn giới tính, trang phục mặc định, vv..

- Mỗi nhân vật chỉ được gia nhập một môn phái khi đạt được các danh hiệu sau:

+ Kỹ thuật lập trình (đạt kỹ năng Kiếm tàng lục thức)

+ Hướng đối tượng (đạt kỹ năng Hồi đao tuyệt)

+ Cơ sở dữ liệu (đạt kỹ năng Cửu Sử Diệu Lâm)

+ Cấu trúc dữ liệu (bao gồm cả giải thuật) (đạt kỹ năng Cầm Trảo Dạ Lôi).

- Các môn phái bao gồm: *\*\*suy nghĩ đặt theo tên sau, tạm thời chưa nghĩ ra\*\**

+ Lập trình Web

+ Lập trình di động

+ Lập trình game

+ Lập trình ứng dụng

- Sau khi gia nhập môn phái thì sẽ học những kiến thức chuyên sâu, người chơi chỉ có thể chọn một môn phái, sau khi hoàn thành tất cả các nhiệm vụ thì sẽ được học môn phái khác (giống như chuyển sinh). Độ khó của nhiệm vụ chỉ dừng lại ở mức ứng dụng chứ ko quá chuyên sâu. Sau mỗi lần “chuyển sinh” sẽ đạt một danh hiệu nào đó *\*\*chưa nghĩ ra\*\**

- Lv của nhân vật sẽ ảnh hưởng trang bị được phép sử dụng & các quyền trợ giúp từ phía NPC trong game.

- Điểm exp để thăng cấp sẽ được cộng dồn thay vì reset sau khi tăng lv, vd lv1 cần 10exp, lv2 cần 20exp thì người chơi chỉ cần kiếm 10exp là có thể thăng cấp. Có một thanh exp được trang trí max đẹp, càng nhiều exp thì càng đẹp

1.2 Thuộc tính cơ bản:

- IQ (tạm đặt tên là như vậy chỉ số này giống như chỉ số elo trong cờ vua): dùng để đánh giá trình độ của người chơi. Mỗi bài tập sẽ có một mức IQ nào đó, người chơi chỉ có thể mở khóa đc bài tập hay thông qua việc nâng cao chỉ số IQ. (Nên gọi lực chiến – lẽ nào mới vào IQ thấp là ngu à???)

- Sức khỏe + năng lượng: dùng cho map đánh quái (phần thưởng sẽ là bí kíp thăng cấp võ công, chủ yếu là giải trí & làm cho nhân vật đẹp hơn) (Nên đặt tên map quái, các loại quái là các lỗi trong quá trình lập trình)

- Nhanh nhẹn: tăng tốc độ di chuyển + né tránh khi đánh quái.

- Thể lực: tăng phòng thủ + sức khỏe + năng lượng

1.3 Kỹ năng nhân vật:

- Kỹ năng cơ bản: có đc khi hoàn thành nv chính tuyến

+ Kiếm tàng lục thức

+ Cầm Trảo Dạ Lôi

+ Cửu Sử Diệu Lâm

+ Hồi đao tuyệt

- Kỹ năng cao cấp: sau khi gia nhập môn phái sẽ có.

- Thăng cấp kỹ năng: hoàn thành nv + tiền sẽ nâng cấp kỹ năng

- Mỗi kỹ năng sẽ có tối đa 9 cấp bậc & một tầng đột phá (max đẹp)

- Các kỹ năng có thể kết hợp cùng nhau để tạo ra các kỹ năng mới, cấp độ của kỹ năng mới sẽ là cấp độ nhỏ nhất trong các kỹ năng dùng kết hợp.

1.4 Trang bị - Vật phẩm :

* Bình phục hồi thể lực và năng lượng.
* Vật phẩm reset số lần luyện tập trong ngày *t nghĩ cái này ko cần tại vì mục đích là học tập nếu bị giới hạn sẽ ko hay*
* Vật phẩm quay ngược thời gian về (1,2,3,… ngày, số ngày tăng theo số tiền mua vật phẩm), giúp người dùng có thể làm bù bài tập mục tiêu ngày.

2/. Nhiệm vụ:

2.1 Tổng quan:

- Nv ko đơn thuần chỉ là viết code, có thể là fix lỗi, hoàn thành chương trình dang dở, tối ưu code,…

- Nv sẽ phân theo cấp độ từ 1\* (dễ nhất) đến 9\* (khó nhất), mỗi \* sẽ tương ứng với phần thưởng nhận đc như sau:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Số sao | IQ nhận được | Điểm kinh nghiệm | Tiền (đồng) |
| 1 | 1 | 10 | 200 |
| 2 | 2 | 20 | 400 |
| 3 | 3 | 30 | 500 |
| 4 | 5 | 50 | 700 |
| 5 | 8 | 80 | 1000 |
| 6 | 13 | 130 | 1500 |
| 7 | 21 | 210 | 2300 |
| 8 | 33 | 330 | 3500 |
| 9 | 54 | 500 | 5300 |

* 1. Nhiệm vụ chính tuyến:
* Giúp cho nhân vật đi theo một cốt truyện
  1. Nv phụ:
* Dạng nhiệm vụ: trả lời câu hỏi trắc nghiệm liên quan đến môn phái, các kiến thức về toán, đồ thị, kiến thức phổ thông, tin tức IT, các công nghệ mới.

3/. Tính năng:

3.1 Thiết lập mục tiêu:

Người dùng được thiết lập mục tiêu của bản thân qua từng giai đoạn (nên để cho do lập trình viên thiết kế đề phòng trường hợp gian lận) VD: đạt thêm bao nhiêu điểm kinh nghiệm (hay phải làm bao nhiêu bài tập. Hoàn thành mục tiêu ngày sẽ được + điểm kinh nghiệm or tiền…. Hoàn thành mục tiêu tuần sẽ + ??, hoàn thành mục tiêu tháng or quý sẽ nhận được danh hiệu…

* 1. Tháp luyện tập - Người dùng có thể tham gia chức năng luyện tập bằng cách trả lời các câu hỏi trong kho câu hỏi (kho câu hỏi lấy từ tất cả các bài tập mà người chơi đã vượt qua).

- Bổ sung một vài câu hỏi nâng cao (số lần luyện tập trong ngày là giới hạn). Vượt qua các mốc sẽ có thêm phần thưởng.

* Không giới hạn số tầng càng cao càng khó, mỗi tầng sẽ có 10 nhiệm vụ.
* Tháp này dùng để đua top, tất cả các câu hỏi thuộc về đa lĩnh vực trong IT.
  1. Tính năng thảo luận và đóng góp:

- Tạo ra một diễn đàn song song, để người chơi trao đổi các vấn đề liên quan.

- Ngoài ra, người dùng có thể đóng góp cho bộ câu hỏi trong nhiệm vụ luyện tập hoặc bài tập liên quan… (Điều khoản: sau khi người dùng post lên, có nghĩa là đã chia sẻ quyền sử dụng cho Game và đảm bảo về tính bản quyền của nó). => Mỗi lần đóng góp sẽ được nhận phần thưởng nếu được duyệt bài.

* 1. Tính năng mời bạn bè:
* Người dùng có thể mời bạn bè bằng cách nhập mail của bạn mình.
* Chúng ta sẽ thông báo mỗi khi bạn bè vượt qua thành tích của người dùng để kích thích người chơi…
  1. Tích lũy thành tích: khi người chơi đạt được những thành tựu (như cấp độ, IQ,…) thì sẽ được thưởng

4/. Bản đồ:

- Có khoảng 30-40 bản đồ, trong đó có các map chính:

+ Một bản đồ chính là phòng thí nghiệm nơi robot được sinh ra có các cổng dịch chuyển đến các nơi khác

+ Bản đồ của trái đất: việt nam (sử dụng tiếng việt), bản đồ các nước khác (sd tiếng Anh), sào huyệt của robot đc đặt tại Trường Đại học Cần Thơ.

+ Bản đồ của nơi con người định cư