**TRƯỜNG ĐẠI HỌC** **QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN**

**KHOA** **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

-----🙞🙜🕮🙞🙜-----



**PHÁT TRIỂN GAME**

**Tài liệu ghi nhận lại các kỹ thuật**

**Giảng viên:** Nguyễn Khắc Huy

**Lớp:** 15CTT3.2

**Sinh viên thực hiện:** Nguyễn Hữu Thân – 1512529

Hoàng Thị Hoài Thương – 1512561

Trần Thị Thanh Tuyền – 1512644

Mục lục

[**I.** **Thông tin sinh viên** 4](#_Toc534841488)

[**II.** **Các kỹ thuật** 4](#_Toc534841489)

1. **Thông tin sinh viên**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **MSSV** | **Họ và tên** | **Email** |
| 1512529 | Nguyễn Hữu Thân | [1512529@student.hcmus.edu.vn](mailto:1512529@student.hcmus.edu.vn) |
| 1512561 | Hoàng Thị Hoài Thương | [1512561@student.hcmus.edu.vn](mailto:1512561@student.hcmus.edu.vn) |
| 1512644 | Trần Thị Thanh Tuyền | [thanhtuyen221297@gmail.com](mailto:thanhtuyen221297@gmail.com) |

1. **Các kỹ thuật**

Các ký thuật đã áp dụng trong ứng dụng “Game đi cảnh” bao gồm:

- Xử lí va chạm với collider và trigger

- Lưu dữ liệu với PlayerPrefs

- Xử lý âm thanh với audio source

- Quản lý sự kiện action

- Đồ họa dùng access store unity và nguồn trên internet

- Di chuyển nhân vật với vector velocity và transform

- Các kĩ thuật cài đặt UI và xử lý đa màn hình với Rect Transform Unity

- Hiệu ứng animation và animator

- Bắt sự kiện key board và mouse click

- Quản lý mà chơi với scence manager