|  |
| --- |
| **TRƯỜNG ĐẠI HỌC TIỀN GIANG**  **KHOA KỸ THUẬT CÔNG NGHỆ**  **NGÀNH: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**    **ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH**  **TÊN ĐỀ TÀI**  **Nghiên cứu và thực hành làm một tựa game nhập vai hành động**  **Giáo viên hướng dẫn: Sinh viên thực hiện:**  Trần Thị Diễm Trang **Đặng Vĩnh Xuyên** – 020101012  **Nguyễn Khải Duy** – 020101011  **Nguyễn Duy Tân** - 020101125  **Lớp:** ĐHCNTT 20  **Tiền Giang, tháng 5 năm 2023** |

**MỤC LỤC**

**LỜI CẢM ƠN**

Lời đầu tiên, cho chúng em xin gửi lời cảm ơn sâu sắc đến cô **Trần Thị Diễm Trang**  đã tận tình hướng dẫn, chỉ bảo, cung cấp các tài liệu cần thiết, giúp đỡ và động viên để chúng em có thể hoàn thành đồ án này.

Chúng em xin gửi lời cảm ơn chân thành tới các thầy cô trong khoa Kỹ Thuật Công Nghệ nói riêng và Trường Đại học Tiền Giang nói chung đã tận tình giảng dạy,đặc biệt hơn nữa là cô Trang trong kì đồ án chuyên ngành lần này đã giúp đỡ và truyền đạt những kiến thức quý báu cho chúng em trong suốt 3 năm học tập và rèn luyện tại trường vừa qua.

*Chúng em xin chân thành cảm ơn!*

Tiền Giang, tháng 05 năm 2023.

**GIỚI THIỆU**

**1. Thông tin chung**

Đề tài:

Giáo viên hướng dẫn: Cô Trần THị Diễm Trang.

Sinh viên thực hiện:

* Nguyễn Khải Duy – Mã sinh viên: 020101011, Lớp: CNTT20A, Khoa:Kỹ Thuật Công Nghệ.
* Nguyễn Duy Tân – Mã sinh viên: 020101125, Lớp: CNTT20A, Khoa:Kỹ Thuật Công Nghệ.
* Đặng Vĩnh Xuyên – Mã sinh viên: 020101012, Lớp: CNTT20B, Khoa: Kỹ Thuật Công Nghệ.

Trường: Đại học Tiền Giang. – Hệ đào tạo: Đại học chính quy.

**2. Mục tiêu**

Từng bước tạo ra một tựa game phiêu lưu, thế giới mở nơi mà người chơi có thể làm bất cứ thứ gì mình thích với những tài nguyên mà game đưa ra.

1. **Nội dung chính**

**Công nghệ sử dụng**

* Unity và ngôn ngữ c#

**LỜI NÓI ĐẦU**

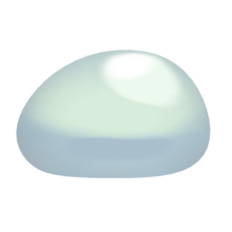
Trong xu thế phát triển hiện nay, với sự bùng nổ của các ngành công nghệ thông tin, điện tử, tự động hóa,… Đã làm cho đời sống của con người ngày càng hoàn thiện. Các thiết bị điển tử đã ngày càng xâm chiếm vào trong các nhu cầu thiết yếu của con người. Một trong số đó có thể kể đến là 1 công cụ trên thiết bị điện tử dùng để giải trí có thể là sau những giờ học căng thẳng hoặc những giờ sau khi đi làm về để thõa mãn được nhu cầu giải trí của con người. Đó là game, game( hay còn gọi với cái trên tiếng việt là trò chơi ) là một thể loại ứng dụng với chức năng là giải trí, thư giãn. Lịch sử ngành công nghiệp trò chơi điện tử Việt Nam không được nghiên cứu rõ, nhưng có thể khẳng định trong giai đoạn những năm 1980, khi các nước châu Á đang được bao trùm bởi trò chơi điện tử và máy chơi game console, trò chơi điện tử hầu như bị cấm bởi chính quyền Việt Nam. Bắt nguồn từ thời điểm các đồ điện tử nói chung và trò chơi điện tử nói riêng từ những năm 1980 đến tận những năm 2010~2012, trò chơi điện tử vẫn bị coi là 1 tệ nạn của xã hội( ngang hàng với những chất kích thích như: ma túy, thuốc lá,…), vào những năm ấy, nghiện trò chơi điện tử được xem là hành vi xấu cần phải loại bỏ.

**CHƯƠNG I:CƠ SỞ LÝ THUYẾT**

**CHƯƠNG II: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ**

1. **Giao diện hiển thị vật phẩm**

**1.1 Icon dịch slime và icon nấm ( vật thủ thu thập được sau khi tiêu diệt slime):**

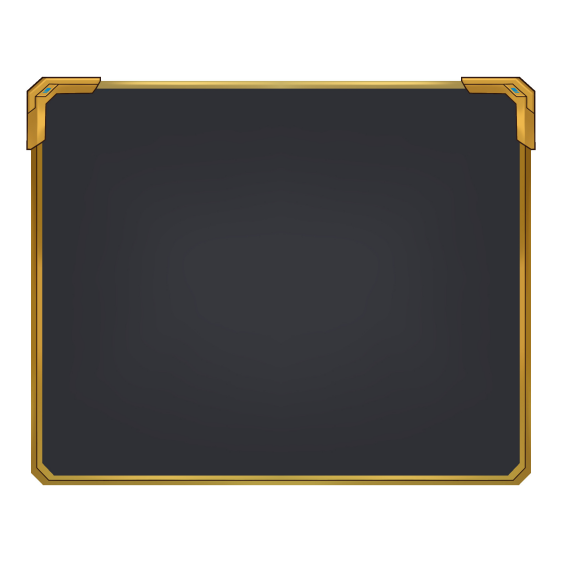


**Icon dùng để tắt giao diện INVENTORY( biểu tượng nút X):**



GIAO DIỆN **INVENTORY(kho đồ) bao gồm :**

+ GIAO DIỆN **INVENTORY** và **Ô CHỨA ITEM**(vật phẩm game):



+ Nút **XÁC NHẬN** chọn để vật phẩm muốn dùng:



=> Giao diện INVENTORY :

