

ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



BÁO CÁO MÔN KỸ NĂNG NGHỀ NGHIỆP

Giảng viên: NGUYỄN VĂN TOÀN
Lớp:SS004.L2.7
Nhóm sinh viên:
LƯU TINH ANH
NGUYỄN HỮU THẮNG
HUỲNH TUẤN ANH
NGUYỄN NHẬT TÙNG

GIỚI THIỆU VỀ CHƯƠNG TRÌNH/GAME

KNNN_2021

May 2021

1 Giới thiệu về game "Rắn săn mồi"

"Rắn săn mồi"(Snake) là một game cổ điển.Lần đầu tiên xuất hiện trong thập niên 70, sau đó nó đã được đưa lên máy tính.Trong trò chơi này người chơi điều khiển một con rắn. Mục tiêu là để ăn nhiều càng tốt. Khi con rắn ăn một quả táo, số đốt thân của nó tăng lên. Con rắn phải tránh những bức tường và cơ thể của chính mình.Game này đôi khi được gọi là Nibbles. Con rắn này được điều khiển bằng phím mũi tên.

2 Các class/struct chính:

Game khá là đơn giản nên sẽ có phần class/struct đơn giản bao gồm:

```
- Struct Point
{
  Int x,y
} // biểu diễn tọa độ đường đi cho rắn
- Enum Class Direction
{
  Up, down,right,left
}
```

3 Cấu trúc chính:

-Các hàm chính:

+ Vẽ rắn:

```
Void drawSnakePart(Point);
```

```
Void drawSnake();
```

+Vẽ khung:

```
Void drawBox()
```

```
Void displayScore();
```

+Ăn mỗi và lớn:
Void genApple();
Bool isAteApple();
Void growing();

+Di chuyển:
Void move();
Bool isHitWall();
Void drawHeadnTail();

+Khởi chạy game:
Void startGame();
Void resetSnake();

+ Menu Start và End:
Void showStartMenu();
Void showEndMenu();

Nội dung từng hàm nhóm chúng em sẽ để ở trong phần code:

<https://bitly.com.vn/w1vsjb>

4 Các kỹ năng nhóm em tâm đắc:

Quá trình làm việc nhóm tạo nên sản phẩm đầu tiên là game “Rắn săn mồi” đã giúp nhóm em phát triển các kỹ năng đã áp dụng trong việc xây dựng trò chơi này, sau đây sẽ là 1 số kỹ năng mà nhóm bọn em tâm đắc nhất:

+ Kỹ năng làm việc nhóm : 1 kỹ năng điều kiện cần có để có thể đi học hay sau này đi làm, phát triển kỹ năng làm việc nhóm sẽ giúp ích rất nhiều cho bản thân sau này khi đi làm ở những dự án lớn nhỏ

+ Kỹ năng code: mặc dù là kỹ năng nhỏ nhưng nó góp phần thúc đẩy quá trình hoàn thành dự án , kỹ năng code sẽ giúp dự án được hoàn thành nhanh chóng và chuẩn xác , code khoa học , clean code sẽ giúp những người phát triển sẽ dễ dàng hơn.

+Kỹ năng hướng đối tượng trong lập trình: kỹ năng khá quan trọng trong lập trình, đa số các ngôn ngữ lập trình phổ biến hiện nay đều có lập trình hướng đối tượng , bởi vậy khi phát triển kỹ năng này sẽ hữu ích khi học thêm những ngôn ngữ khác cũng như giúp bản thân phát triển hơn.

5 Đánh giá việc thực hiện hợp đồng nhóm:

Việc đánh giá dựa trên hợp đồng nhóm đã lập ra ban đầu. Trưởng nhóm sẽ đánh giá các thành viên thông qua các chỉ tiêu, và gửi bảng đánh giá lên group để mọi thành viên xem qua và có những ý kiến hoặc góp ý để có đánh giá chung nhất. Còn đánh giá trưởng nhóm được các tổ viên thực hiện.

| | Thái độ | Thời gian | Liên lạc | Quy tắc |
|------------------|---------|-----------|----------|---------|
| Huỳnh Tuấn Anh | | | | |
| Nguyễn Hữu Thắng | | | | |
| Nguyễn Nhật Tùng | | | | |
| Lưu Tinh Anh | | | | |