

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**



Tên đề tài:

**PHÁT TRIỂN GAME 2D TOP DOWN
SHOOTER ROUGELIKE**



TÀI LIỆU PROJECT PLAN

GVHD: Th.s Nguyễn Minh Đức

Nhóm SVTH:

Lê Nguyễn Thanh Tú	27217702984
Hoàng Trung Đức	27217734260
Trần Hữu Minh Đức	27217701340
Trần Hữu Anh Khoa	27217726820
Thái Phước Trọng	27217702989

Đà Nẵng, tháng 4 năm 2025

THÔNG TIN DỰ ÁN

Dự án viết tắt			
Tên dự án	Phát triển game 2D Top Down Shooter Roguelike		
Ngày bắt đầu	17/03/2025	Ngày kết thúc	19/05/2025
Nơi thực hiện	Khoa Công nghệ thông tin – Đại học Duy Tân		
Giảng viên hướng dẫn	Th.s Nguyễn Minh Đức Email: minhduct4@gmail.com Phone: 0394846234		
Chủ sở hữu	Lê Nguyễn Thanh Tú Email: tule1772003@gmail.com Tel: 0865056820		
Quản lý dự án	Hoàng Trung Đức	hoangtrungduc2552002@gmail.com	0888149047
Thành viên trong đội	Lê Nguyễn Thanh Tú	tule1772003@gmail.com	0865056820
	Trần Hữu Minh Đức	ytientvhue@gmail.com	0839663372
	Trần Hữu Anh Khoa	tranhanhkhola@dtu.edu.vn	0974152274
	Thái Phước Trọng	thaiphuoctrong133@gmail.com	0372585241

THÔNG TIN TÀI LIỆU

Tên dự án	Phát triển game 2D Top Down Shooter Rougelike
Tiêu đề tài liệu	Reflection Document
Người thực hiện	Thái Phước Trọng

LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU

Phiên bản	Người chỉnh sửa	Ngày	Ghi chú
1.0	Thái Phước Trọng	10/05/2025	Tạo tài liệu
1.1	Thái Phước Trọng	10/05/2025	Chỉnh sửa tài liệu

PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU

Người hướng dẫn	Nguyễn Minh Đức	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
Chủ sở hữu	Lê Nguyễn Thanh Tú	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
Quản lý dự án	Hoàng Trung Đức	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
Thành viên	Lê Nguyễn Thanh Tú	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
	Trần Hữu Minh Đức	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
	Trần Hữu Anh Khoa	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
	Thái Phước Trọng	Chữ ký	
		Ngày/..../2025

- MỤC LỤC

1. MỤC TIÊU	6
2. ĐÁNH GIÁ.....	6
2.1. Những điều đã làm được	6
2.2. Những điều chưa làm được	6
3. THUẬN LỢI VÀ KHÓ KHĂN	7
3.1. Thuận lợi.....	7
3.2. Khó khăn.....	7
4. BÀI HỌC KINH NGHIỆM	7

1. MỤC TIÊU

- Tìm hiểu được phải làm thế nào để cung cấp được một sản phẩm chất lượng theo đúng thực tiễn.
- Cung cấp sản phẩm phần mềm theo yêu cầu của người sử dụng.
- Tìm hiểu và thực hiện theo quy trình Scrum.
- Thực hiện được một dự án hiệu quả và được quản lý tốt.

2. ĐÁNH GIÁ

2.1. Những điều đã làm được

- Sử dụng ngôn ngữ lập trình đã học và các công cụ quản lý, thiết kế dự án.
- Lập kế hoạch từ khi bắt đầu dự án cho đến khi kết thúc.
- Tuân thủ theo quy trình Scrum.
- Viết các tài liệu liên quan.
- Phân tích, thiết kế và code được thực hiện đồng thời. Dễ dàng phân chia công việc.
- Gặp gỡ giáo viên hướng dẫn để tìm ra vấn đề làm tìm phương pháp giải quyết vấn đề.
- Hoàn thành đúng lịch trình của dự án.
- Học được cách giao tiếp trong nhóm và cùng phối hợp các thành viên trong nhóm để hoàn thành tốt dự án.

2.2. Những điều chưa làm được

- Khi vừa bắt đầu. vì chưa nắm vững quy trình Scrum mà các thành viên thực hiện nên chưa bắt kịp được quy trình của dự án
- Phần mềm và chất lượng phần mềm chưa được kiểm chứng
- Thiếu sự đánh giá khách quan về sản phẩm của khách hàng
- Chưa tương tác trực tiếp với khách hàng để tìm hiểu yêu cầu của khách hàng nhằm hoàn thiện tốt sản phẩm

3. THUẬN LỢI VÀ KHÓ KHĂN

3.1. Thuận lợi

- Thực hiện tốt về phạm vi, mục tiêu của dự án
- Hoàn thành công việc với tỷ lệ 98%
- Nắm bắt được quy trình Scrum và áp dụng Scrum vào thực tế

3.2. Khó khăn

- Khó cân bằng được số lượng công việc cho từng thành viên trong nhóm
- Chưa thực sự hoàn thành công việc theo kế hoạch đề ra dẫn đến thiếu thời gian và phải làm thêm giờ
- Thiếu kinh nghiệm về công nghệ và quy trình thực hiện
- Thiếu kinh nghiệm giải quyết vấn đề khi có các vấn đề xảy ra
- Sự phối hợp giữa các thành viên trong nhóm chưa thực sự ăn ý
- Khó tránh khỏi bất đồng về quan điểm của các thành viên trong nhóm

4. BÀI HỌC KINH NGHIỆM

- Đề dự án triển khai thành công thì phải có kế hoạch từ đầu một cách chi tiết và luôn bám sát theo kế hoạch thực hiện.
- Thường xuyên review hoặc meeting để kịp thời chỉnh sửa những rủi ro hay sai sót.
- Trong quá trình làm nhóm sẽ xảy ra nhiều bất đồng về ý tưởng và quan điểm, do đó phải lắng nghe ý kiến của các thành viên trong nhóm để tìm cách giải quyết.
- v.v...