**ĐẠI HỌC ĐÀ NẴNG**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Logo

Description automatically generated

**PBL4-DỰ ÁN HỆ ĐIỀU HÀNH & MẠNG MÁY TÍNH**

**Đề tài**

**XÂY DỰNG TRÒ CHƠI TÌM SỐ ONLINE THÔNG QUA MÔ HÌNH CLIENT – SERVER**

**SINH VIÊN THỰC HIỆN:**

**Tên sinh viên 1 : Lê Hải Khoa LỚP: 22T\_KHDL NHÓM: 22N15**

**Tên sinh viên 2 : Hồ Nguyễn Thế Vinh LỚP: 22T\_KHDL NHÓM: 22N15**

**Tên sinh viên 3 : Ngô Xuân Vinh LỚP: 22T\_KHDL NHÓM: 22N15**

**GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN: GVC.ThS. Trần Hồ Thuỷ Tiên.**

**Đà Nẵng dd/mm/yyyy**

**MỤC LỤC**

[MỤC LỤC 2](#_Toc90369523)

[DANH SÁCH HÌNH VẼ 3](#_Toc90369524)

[DANH SÁCH BẢNG BIỂU 4](#_Toc90369525)

[DANH SÁCH CÁC TỪ VIẾT TẮT 5](#_Toc90369526)

[MỞ ĐẦU (GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI) 6](#_Toc90369527)

[CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ THUYẾT 7](#_Toc90369528)

[1.1. …. 7](#_Toc90369529)

[1.2. …. 7](#_Toc90369530)

[CHƯƠNG 2. THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG HỆ THỐNG 7](#_Toc90369531)

[2.1. …. 7](#_Toc90369532)

[2.2. …. 7](#_Toc90369533)

[CHƯƠNG 3. DEMO ỨNG DỤNG VÀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ 7](#_Toc90369534)

[3.1. …. 7](#_Toc90369535)

[3.2. …. 7](#_Toc90369536)

[KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN 7](#_Toc90369537)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 8](#_Toc90369538)

[[1] Tên tác giả, Tên tài liệu, Tên nhà xuất bản, năm xuất bản 8](#_Toc90369539)

[[2] Tên chủ sở hữu, Tên bài viết, url, ngày truy cập 8](#_Toc90369540)

[PHỤ LỤC 9](#_Toc90369541)

DANH SÁCH HÌNH VẼ

No table of figures entries found.

DANH SÁCH BẢNG BIỂU

No table of table entries found.

DANH SÁCH CÁC TỪ VIẾT TẮT

No table of abbreviation entries found.

MỞ ĐẦU

Thời đại Internet kết nối vạn vật yêu cầu các sản phẩm phát triển cần kết nối hệ thống mạng máy tính để các thiết bị có thể dùng từ xa mà không ảnh hưởng đến mã nguồn của sản phẩm.

Trước bối cảnh đấy, việc hiểu mạng và lập trình mạng xem như nền tảng với ngành mạng máy tính. Cho đến thời điểm hiện tại đã có rất nhiều mô hình kết nối mạng máy tính khác nhau. Một trong số những mô hình phổ biến nhất hiện tại là mô hình mạng máy tính Client – Server (hay mô hình khách – chủ).

Việc hiểu được mô hình Client – Server hoạt động ra sao theo một cách tổng quát để đưa vào **“PBL4 : Dự án mạng máy tính và hệ điều hành”** là một điều khá mơ hồ. Thay vào đó chúng tôi dùng những tình huống cụ thể có thể áp dụng mô hình trên. Một trong số đó là trò chơi khá phổ biến trong giới học sinh – Tìm số.

Vốn dĩ được biết đến với luật chơi đơn giản : khoanh các số theo thứ tự từ 1 cho đến hết số được ghi sẵn trên một mặt phẳng như giấy, bảng,… luật chơi đơn giản nhưng rèn luyện được khả năng quan sát, phản xạ cũng như khả năng tranh chấp giữa các người chơi. Dễ chơi là vậy, dễ hiểu là vậy, nhưng để đưa trò chơi này lên máy tính lại là câu chuyện khác. Việc phải xây dựng trò chơi tìm số và kết nối ít nhất là hai máy tính với nhau để chơi (trừ khi bạn có các tay cầm chơi game để có thể cùng nhau chơi trên 1 máy duy nhất) không chỉ dừng ở vấn đề giao diện, thao tác xử lí,… mà còn liên quan tới việc truyền tín hiệu từ máy này sang máy khác, xử lí tín hiệu cũng như đồng bộ chúng lẫn nhau sao cho độ trễ thấp nhất.

Trong quá trình thực hiện, đã không ít lần chương trình chạy không đúng ý của nhóm chúng em. Do đó, chúng em rất mong nhận được các ý kiến đóng góp của thầy cô để có thể đề tài của chúng em ngày càng hoàn thiện hơn.

Ngoài ra, chúng em cũng xin cảm ơn đến ThS. Trần Hồ Thủy Tiên đã có nhưng tư vấn, hỗ trợ chúng em trong quá trình thực hiện đồ án, đồng thời giải đáp những thắc mắc và giúp chúng em nhìn ra những điểm sai, chưa tốt cần cải thiện để chúng em có thể hoàn thành đồ án này.

Một lần nữa, xin cảm ơn quý thầy cô đã tận tình theo sát và hướng dẫn chúng em trong suốt quá trình thực hiện đồ án này.

# CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

## Thế nào là mạng máy tính

## Các mô hình mạng máy tính

## Mô hình Client – Server

# CHƯƠNG 2. THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG HỆ THỐNG

## ….

## ….

# CHƯƠNG 3. DEMO ỨNG DỤNG VÀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ

## ….

## ….

# KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] Tên tác giả, Tên tài liệu, Tên nhà xuất bản, năm xuất bản

[2] Tên chủ sở hữu, Tên bài viết, url, ngày truy cập

PHỤ LỤC

|  |
| --- |
| [*Đưa code vào đây]* |