

# Đề tài

Xây dựng ứng dụng game side scroller sử dụng unity.

Lê Ngọc Sơn

Đại học Công Nghiệp Hà Nội



## Giới thiệu

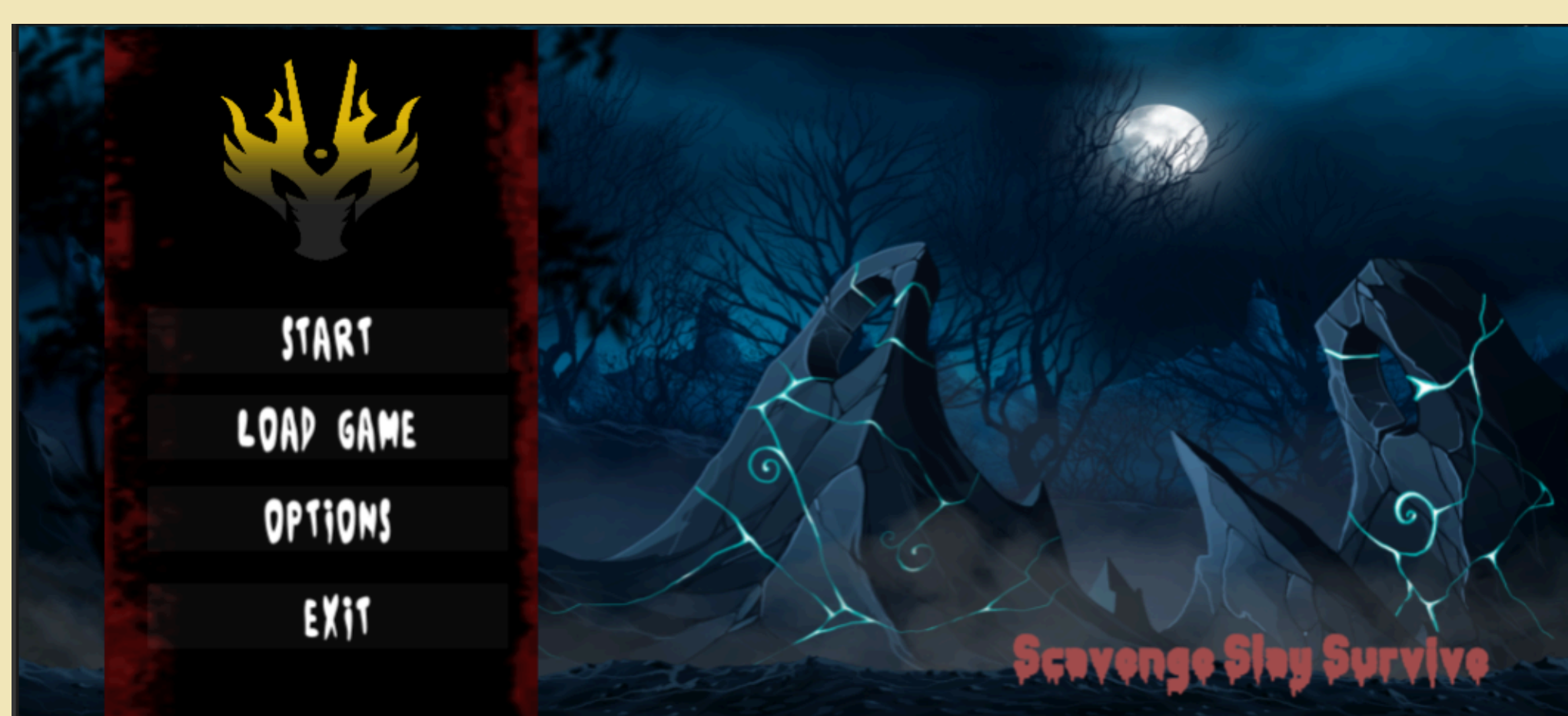
Đồ án tập trung vào việc phát triển một trò chơi side scroller bằng Unity, một công cụ phát triển game phổ biến. Mục tiêu của đồ án là tìm hiểu và áp dụng các kỹ thuật và công nghệ trong phát triển game, đồng thời nâng cao kỹ năng lập trình, quản lý dự án và hiểu biết về thiết kế game.

## Phương pháp

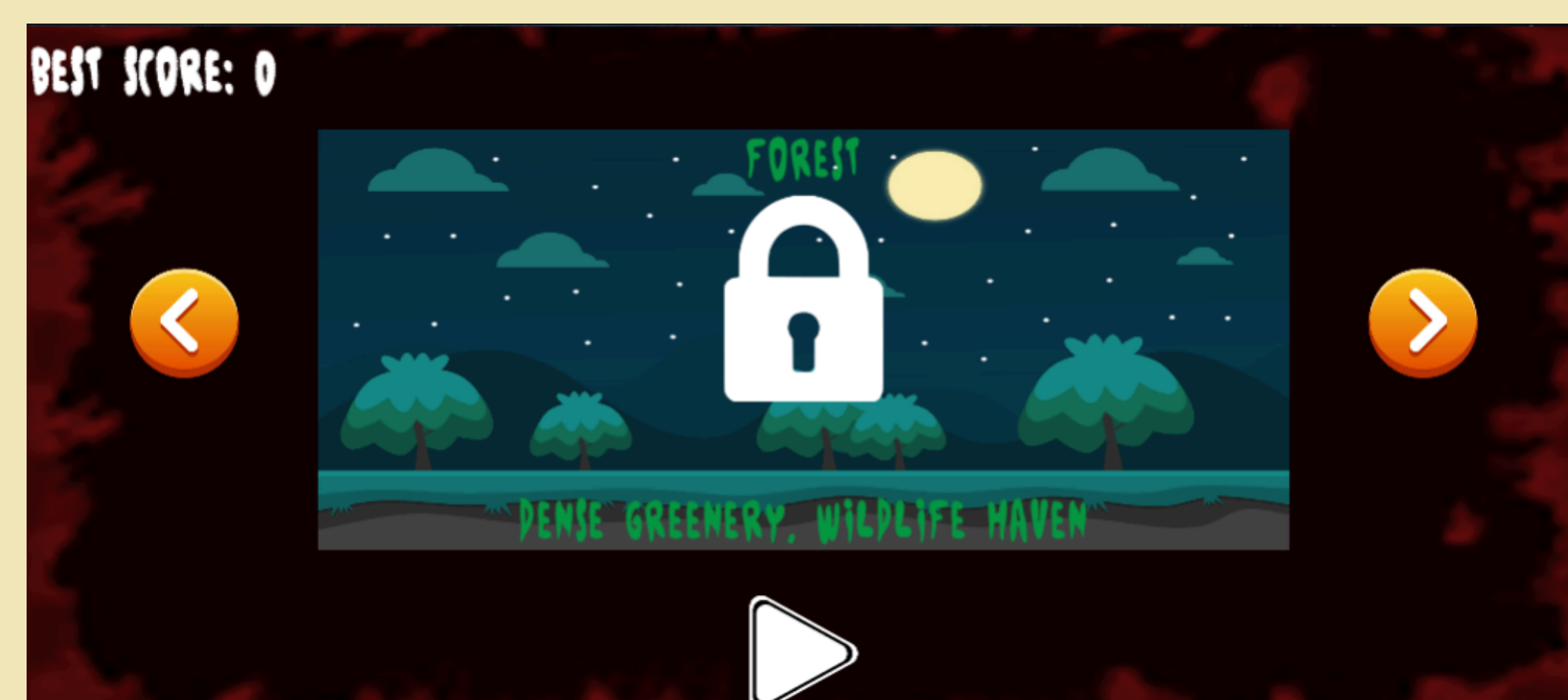
- Sử dụng ngôn ngữ lập trình C#. Đồ án sẽ bao gồm việc thiết kế đồ họa bằng Photoshop, Illustrator, áp dụng các mô hình như finite state machine (FSM) để điều khiển hành vi của kẻ địch, sử dụng hệ thống vật lý tích hợp của Unity.
- Các bước bao gồm tìm hiểu, lên kế hoạch phát triển, thiết kế đồ họa và môi trường game, lập trình chuyển động của nhân vật chính và các cơ chế cơ bản như thu thập vật phẩm, điểm số, và kiểm tra va chạm.

## Kết quả

- Sản phẩm hoàn chỉnh: Một game side scroller hoàn chỉnh với các màn chơi hấp dẫn, cơ chế chơi mượt mà và đồ họa bắt mắt.



- Kinh nghiệm phát triển game: Nâng cao hiểu biết về quy trình phát triển game, từ khâu thiết kế, lập trình đến kiểm thử và triển khai.
- Kỹ năng lập trình: Cải thiện kỹ năng lập trình C#, sử dụng Unity.



## Kết luận

Việc xây dựng ứng dụng game side scroller bằng Unity không chỉ giúp làm quen với một công cụ phát triển game mạnh mẽ mà còn cung cấp một cái nhìn sâu rộng về các khía cạnh khác nhau của việc phát triển game. Đồ án đã thành công trong việc tạo ra một sản phẩm game hoàn chỉnh, từ đó cung cấp nền tảng vững chắc cho những dự án phát triển game tiếp theo.

