**Seminar Project**

**Rules:**

* Mọi vấn đề xảy ra phải báo cho PM.
* Mọi công việc sau khi đã nhận thì phải có trách nhiệm hoàn thành đúng deadline, trễ deadline -5đ, 4 lần bị kích khỏi Team.
* Gửi file với tiêu đề chính xác (dễ quản lí): [CS301] [\*] Tên task được giao (\*: LT nếu làm Seminar và TH nếu Study Case)
* Kiểm tra Trello để biết nhận task (theo lịch làm việc), kiểm tra Mail mỗi tối, check Facebook Group để biết thông báo mới nhất.
* (GitHub đang tìm hiểu)
* Phân chia cặp code & test hằng tuần, tester phải review code chậm nhất là 24h (tính từ lúc coder nhận được mail), trễ hơn sẽ làm
* trễ tiến trình, -5đ mỗi lần vi phạm.
* Thông báo tiến độ bằng cách Comment trên task của mình trên Trello sau khi làm được 1/2 thời gian, không thông báo tình trạng sau 1/2 thời gian, -2 đ.
* PM nhận task rồi tìm hiểm, split ra thành nhiều task nhỏ.
* Trao đổi qua mail và facebook messenger.

**Role:**

Product Owner: giáo viên thực hành (khi báo cáo vào thứ 3) và mọi thành viên (khi review vào thứ 2).

Development Team:

* Phạm Huỳnh Trí Minh (1459036 - 0937516001 - PM)
* Nguyên Anh Quân (1459045 - 01686084702 - Dev)
* Trần Nguyễn Bảo Lâm (1459028 - 01213200710 - Tester)
* Trần Ngọc Phú (1459043 - 0902566434 - Designer)
* Nguyễn Bình Minh (1459034 - 0902224920 - Database)

**Plan Schedule:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Thời gian | Nội dung | Sản Phẩm |
| 10/05 | Xác định scope, project và vai trò của từng người.  Tìm hiểu và gợi ý một số game có thể làm. | Scope: Áp dụng thành công qui trình quản lí dự án.  Project: Giới thiệu được ít nhất 2 game về quản lí dự án.  Bản report về danh sách game gợi ý. |
| 17/05 | Xác định tiêu chí cần đạt được mỗi game. Tìm hiểu, sử dụng đánh giá sơ bộ các game. | Bản tiêu chí xác định.  Bản report về game. |
| 24/05 | Phân tích chi tiết hơn về game (đồ hoạ, cách chơi, sự liên quan với Project Management,..) | Bản report chi tiết hơn về game. |
| 31/05 | Họp bàn về lựa chọn game nào để thuyết trình, tìm hiểu thêm game khác để hoàn thành các tiêu chí còn thiếu. | List các game sẽ dùng, đề xuất tìm hiểu thêm các game khác. |
| 07/06 | Tìm hiểu game khác để bổ sung. | Bản report chi tiết về game mới. |
| 14/06 | Họp bàn để xác định số lượng game sẽ chọn để thuyết trình. | Các thành viên thay phiên nhau test game và viết report cảm nhận. |
| 21/06 | Chốt số lượng game, chuẩn bị bài thuyết trình. | PowerPoint thuyết trình. |
| 28/06 | Review lần cuối, đóng dự án. | Hoàn thiện toàn bộ documents. |
| 05/07 | \*Đóng dự án | \*Đóng dự án |
| 12/07 | \*Đóng dự án | \*Đóng dự án |
| 19/07 | \*Đóng dự án | \*Đóng dự án |
| 26/07 | Review lại dự án, chuẩn bị thuyết trình. | Kiểm tra toàn bộ documents. |
| 2/08 | Thuyết trình. | Nộp tất cả tài liệu dự án và mã nguồn. |

**Timetable:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sun** | **Mon** | **Tue** | **Web** | **Thu** | **Fri** | **Sat** |
| -Bắt tay vào làm. | | -Review, edit & report. | -Lấy require và tạo Product Backlog  -Làm Sprint Backlog | -Bắt tay vào làm. | | -Báo cáo sơ về tiến trình. |

* Mỗi một tuần là một Sprint, task tối đa là 10h.
* Tạo task, Báo cáo về tiến trình = comment trên Trello.
* Review, edit & report sẽ up lên Facebook và thảo luận = FB chat (hoặc Skype).

CLASH OF CLAN

**ABOUT**

Clash of Clans is a [freemium](https://en.wikipedia.org/wiki/Freemium) [mobile](https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_game) [MMO](https://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_game) [strategy video game](https://en.wikipedia.org/wiki/Strategy_video_game) developed and published by [Supercell](https://en.wikipedia.org/wiki/Supercell_(video_game_company)). The game was released for [iOS](https://en.wikipedia.org/wiki/IOS) platforms on August 2, 2012, and on [Google Play](https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Play) for [Android](https://en.wikipedia.org/wiki/Android_(operating_system)) on October 7, 2013.

Clash of Clans tasks players to build their own town using the resources gained from attacking other players through the game's fighting features. The main resources are gold, elixir and dark elixir. Players can conjoin to create clans, groups of up to fifty people who can then partake in Clan Wars together, donate and receive troops, and talk with each other.

Clash of Clans was released to positive reviews, garnering high ratings from many critics. Many reviewers liked Clash of Clans'gameplay, but some disliked the way the [freemium](https://en.wikipedia.org/wiki/Freemium) model was presented

Clash of Clans is an online multiplayer game in which players build a community (in the form of a clan), train troops, and attack other players to earn gold, elixir and Dark Elixir. Gold and elixir can be used to build and reload defenses that protect the player from other players attacks. Elixir and dark elixir is also used to train and upgrade troops and spells. The game also features a pseudo-single player campaign in which the player can attack a series of fortified goblin villages and earn gold and elixir. The game has 2 'builders' by default but one can install more builders (maximum 5) using gems, builders are important for upgrading any building. If all builders are busy one has to either wait (if the player wants to upgrade a building) for them to be free or free them up using gems

**PM RELATED**

-Managing resources: All the resources is kept in the “bank” and you will have to build defense around it so that enemies cant get your loot. If the resources is out, you can use gem to buy it. Gem can be collected in game

-Managing human: First you need to have a troop of your own then invade enemy by spreading the troops. You need to have a good strategy in order to win the battle. If the troop is used, you can create the new one. It takes about 30-40 minutes

Advantage

* Analyse the situation
* Good strategic
* Managing your people and assets

Disadvantage

* Cannot mange time
* Cannot work with others
* Easy to get bored

**Tutorial/ Download**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans&hl=en>

<https://www.supercheats.com/clash-of-clans/walkthrough/tutorial>





**Diner Dash 5: BOOM!**

# Giới thiệu thông tin:

Là phần thứ 5 của Series Game Diner Dash, một game chuyên về quản lí chiến lược và thời gian của hãng PlayFirst. Được nâng cấp về đồ hoạ và bổ sung thêm nhiều chức năng mới so với các phiên bản trước. Đây là một game khá hay và nổi tiếng với rất nhiều phiên bản trên các hệ điều hành khác nhau: Windows, Mac OS, Nintendo DS, iOS, Android,…

# Kịch bản Game:

Vào lúc nửa đêm, một người bí ẩn đến Flo's Diner và sửa quảng cáo “Fat-Free breakfast” của Flo, Flo & Cookie tới và mở quán ăn chỉ để tránh cơn sóng thần khổng lồ của khách hàng khi Flo & Cookie thấy rằng quảng cáo Đọc " Free breakfast". Ông Big đến nơi còn lại của quán ăn bị phá hủy và tuyên bố rằng ông sẽ mua đất nếu Flo không thể xây dựng lại nhà hàng trong vòng một tuần. Hal - the Hungry Man - sau đó hứa với Flo anh sẽ giúp xây dựng lại nhà hàng nếu cô ấy có thể tìm được những handymen của anh ta, vì vậy Flo và Cookie khởi hành cuộc tìm kiếm và tái xây dựng lại nhà hàng của mình.

Bạn sẽ hướng dẫn để điều khiển nhân vật Flo đón tiếp và phục vụ các khách hàng trong “nhà hàng ngàn sao” của mình để vượt qua các màn chơi. Mỗi màn chơi sẽ có 2 mức Goal (Đạt) và Expert (Vượt Chỉ Tiêu), bạn chỉ cần đạt mức Goal là có thể qua màn, ngoài ra với số tiền bạn kiếm được qua mỗi màn chơi, bạn có thể sử dụng để nâng cấp các thiết bị cho nhà hàng của mình.

# Phân tích:

Là một Series Game chuyên về Quản lý Chiến Lược và Thời Gian, Diner Dash 5: Boom đã cật nhật khá nhiều về tính năng và giao diện nhằm cải thiện và thoả mãn người chơi ở mọi lứa tuổi.

Để vượt qua các màn chơi, người chơi phải tính toán các bước trong quá trình phục vụ (xếp bàn, nhận order, giao order, phục vụ đồ ăn, tính tiền, dọn dẹp) sao cho đạt được hiệu quả tốt nhất (số tiền kiếm được) trong thời gian cho phép (không bị mất bất kì khách hàng nào). Ngoài các việc chính, ở phiên bản này, độ khó được tăng lên khi bạn còn phải sửa điện, cố định bàn, phục vụ đồ ăn nhẹ,…

Nhằm phát triển khả năng tư duy Chiến Lược và kiểm soát Thời Gian, sau đây là những thứ chúng ta nên chú ý nhằm vượt qua các màn chơi ở mức Expert:

* Đối với ngành dịch vụ thì tâm trạng sử dụng dịch vụ gần như quyết định tất cả và trong game cũng vậy. Bạn phải luôn để ý rằng không bao giờ được để Độ Vui Vẻ của khác hàng (hình trái tim) xuống 0 hoặc là bạn sẽ mất đi khách hàng đó. Có vài cách để bạn tăng mức độ Vui Vẻ của khách hàng như ra nói chuyện với khách ở Quầy đợi, cho họ uống cà phê/ nước trái cây,…
* Bạn sẽ thấy được các khách hàng được chia thành các màu khác nhau nhưng lại cùng kiểu nhân vật, chứng tỏ họ cùng 1 tổ chức nhưng vẫn có sự khác nhau và khi xếp bàn cho họ, ta nên lựa ghế đúng màu với họ giống như là phục vụ đúng thứ mà họ cần để tăng sự hài lòng và lấy được số tiền Tip cao hơn. Cứ mỗi khi khách hàng ngồi trùng màu với ghế, sẽ được số tiền x2 và tăng dần, tối đa là x4.
* Ngoài ra, khách hàng còn được chia thành nhiều loại khác nhau từ hình dáng tới tính cách, bao gồm:
  + Young lady – Một khách hàng hoàn toàn cân bằng.
  + Hospital worker – Là một phiên bản Nam của Young lady.
  + Hungry man – Ăn nhanh và sẽ ăn một bữa ăn thứ hai, tiền Tip vừa phải và rất kiên nhẫn.
  + Clown – Gọi món, ăn và Tip vừa phải, họ sẽ tung hứng và thôi miên khách hàng gần đó.
  + Business woman – Khó chịu nhưng Tip rất cao, gọi món và ăn nhanh.
  + Lawyer – Thiếu kiên nhẫn và gọi món nhanh, Tip cao nếu Độ Vui Vẻ tốt. Nếu để 2 nhóm Lawyer ngồi kế nhau, họ sẽ cãi nhau và làm ồn xung quanh.
  + Senior – Gọi món và ăn chậm, Tip thấp nhưng rất kiên nhẫn.
  + Tourist – Gọi món và ăn vừa phải, thiếu kiên nhẫn nhưng Tip cao, họ sẽ yêu cầu một bức ảnh làm tăng Độ Vui Vẻ của họ.
  + Celebrity – Thiếu kiên nhẫn, ăn uống và đặt hàng vừa phải, họ Tip cực kỳ cao và sẽ khiến khách hàng ngồi gần đó đưa thêm một khoản Bonus.
  + Librarian – Kiên nhẫn và Tip khá tốt, gọi món và ăn vừa phải, họ sẽ giảm thiểu tiếng ồn (nên cho ngồi gần những người làm ồn)
  + Bookworm – Kiên nhẫn, gọi món và ăn chậm, nếu bị ảnh hưởng do tiếng ồn, họ sẽ mất 1 trái tim.
  + Jogger – Gọi món, ăn và Tip vừa phải, họ không bị ảnh hưởng bởi tiếng ồn.
  + Lovebird – Gọi món và ăn chậm, kiên nhẫn và Tip vừa phải, họ sẽ gây ồn ào nếu không được chú ý trong một khoảng thời gian.
  + Cellphone addict – Gọi món và ăn nhanh, thiếu kiên nhẫn nhưng Tip rất cao, sẽ gây ồn áo với cái điện thoại của họ.
* Đối với từng loại khách hàng phía trên, ta phải dựa vào tính chất của họ để sắp xếp chỗ ngồi sao cho được nhiều Tip nhất, đảm bảo Độ Vui Vẻ của họ không bao giờ tuột về 0 và tránh việc xung khắc (Lawyer – Lawyer) cũng như tăng sự bổ sung cho nhau (Lawyer – Librarian).
* Cách để tối ưu hoá tiền và thời gian đó là cố gắng sắp xếp khách hàng vào tất cả các bàn sao cho màu khách hàng và màu ghế giống nhau nhiều nhất có thể. Cố gắng thực hiện cùng 1 công việc cho nhiều khách hàng cùng lúc (chẳng hạn như cùng lấy Order) bởi nó sẽ tăng số tiền Tip bạn nhận được theo số nhân (x2 x3 x4). Mặc khác, do thực hiện cùng một việc nên bạn sẽ thao tác nhanh hơn.
* Game đã thêm các tính năng để bạn phải thao tác nhiều hơn và canh thời gian khó hơn như (Vì quán ở ngoài trời) phải cố định lại bàn, sửa tụ điện, che mưa,...
* Sau khi kết thức một màn chơi, bạn được phép nâng cấp các vật dụng trong nhà hàng như Giày cho Flo để Flo di chuyển nhanh hơn, Quầy đợi nhằm tăng tim cho khách hàng, Bếp để món ăn ra nhanh hơn,...
* Việc nâng cấp đồ cũng cần phải có chiến thuật cụ thể, ví dụ với người chơi chưa quen tay và hay lo lắng khách hàng sẽ bỏ đi, nên nâng cấp Quầy đợi để việc tăng tim cho Khách hàng được nhanh hơn.
* Ngoài ra, bạn còn có thể thuê người làm giúp bạn làm một số việc trong một ngày (một màn chơi) với giá khá mắc nên bạn phải tính toán kĩ liệu mình có thể làm được hay không, nếu được thì bạn sẽ tiết kiệm được kha khá chi phí. Cụ thể:
  + Fast Shoes: Tăng tốc độ di chuyển cho Flo.
  + Stove Top: Tăng tốc độ nấu ăn cho đầu bếp Cookie.
  + Auto Umbrella: Tự động mở dù khi trời mưa.
  + Fast Menus: Giúp khách hàng chọn món nhanh hơn.
  + Quencher: Làm thức uống nhanh hơn.
  + Bus Lights: Tăng độ vui vẻ của khách hàng ngồi ở Bus Stop.
  + Podium: Giúp tăng độ vui vẻ của khách hàng đang chờ.
  + Radio: Tăng độ vui vẻ của khách hàng ngồi ở Fire Escape.
  + Trampoline: Giúp Flo di chuyển nhanh hơn ở Fire Escape.
  + Karma: Giúp tăng độ vui vẻ của khách hàng trong một ngày.
  + Tony: Phụ Flo trong việc phục vụ.
  + Quinn: Luôn đảm bảo Sald Bar đầy đủ.
* Ngoài ra, bạn còn có thể phát triển một chút về khả năng thẩm mĩ của bản thân tại phiên bản này khi giúp Flo chọn màu và kiến trúc để xây dựng lại nhà hàng của mình.

# Đánh giá:

Là một game khá hay mà nhẹ nhàng, gồm nhiều phiên bản khác nhau trên nhiều nền tảng khác nhau nên việc tiếp cận khá dễ dàng, phù hợp với mọi lứa tuổi. Đặc biệt là dùng để rèn luyện các kĩ năng về Quản lý dự án khá tốt. Tuy nhiên, cơ chế hoạt động của game lâu lâu không được chính xác và khiến người chơi bị nhầm lẫn hoặc mất các điểm bonus.

Những điều rút ra được về Quản lý Dự án qua Game Diner Dash 5: BOOM! :

1. Luôn phải đảm bảo khách hàng hài lòng với dịch vụ/sản phẩm mà ta cung cấp.
2. Tất cả khách hàng không phải lúc nào cũng giống nhau, cho dù có cùng ngành nghề (loại nhân vật) hay tính cách (màu sắc) nên phải lựa chọn cách tiếp cận chính xác và đem lại thứ họ cần/muốn.
3. Việc phân chia mức độ ưu tiên của từng Công Việc khác nhau dựa theo mức độ cần thiết và khách hàng, nên lựa chọn kĩ để tối ưu hoá giá trị đạt được.
4. Khả năng kiểm soát và phân bố thời gian cho từng việc sao cho thuận tiện nhất mà không ảnh hướng tới việc khác.
5. Các nguồn lực và tài nguyên nên được sử dụng đúng và liên tục nhằm đảm bảo năng suất cao và không lãng phí thời gian/tài nguyên.
6. Kĩ năng phán đoán và quyết định dựa vào thông tin hiện có, giúp giảm thiểu các rủi ro gây ảnh hưởng tới năng suất cũng như chi phí/lợi nhuận của dự án.
7. Nhờ bên thứ ba giúp đỡ khi cần thiết (với chi phí cao) nhằm đảm bảo mọi thứ diễn ra được kiểm soát và giảm thiểu việc thất thoát lợi nhuận lẫn thời gian.
8. Luôn bình tĩnh để giải quyết mọi việc, tìm cách kéo dài thời gian khi nhiều Công việc đổ dồn vào cùng một lúc.

# Tham khảo:

<http://dinerdash.wikia.com/wiki/Diner_Dash_5_BOOM!>

<http://crackman.org/2016/02/tron-bo-diner-dash-full-collection-8-phien-ban/>