



Xây dựng hệ thống hỗ trợ việc tổ chức các trò chơi chạy trạm PingPing

TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC
TỰ NHIÊN ĐHQG-HCM
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

GVHD: TS. Thái Lê Vinh – GV. Nguyễn Đức Huy
SVTH: Trương Mỹ Phương - 1512419 – Cao Thị Bích Phương - 1512425 – Trần Tiến Thông - 1512554 –
Phan Thị Ngọc Trâm - 1512592 – Nguyễn Anh Vũ - 1512684

Đồ án này nhằm xây dựng một hệ thống hỗ trợ việc tổ chức các trò chơi chạy trạm bằng việc tin học hóa quá trình lên kế hoạch và triển khai.

■ KHẢO SÁT HIỆN TRẠNG

Giai đoạn	Quy trình tổ chức trò chơi chạy trạm	Khó khăn
Lên kế hoạch	Đi tiền trạm	- Ghi nhận thông tin kế hoạch thiếu sót, rời rạc - Tốn thời gian, công sức
	Lên lịch trình kế hoạch	
	Lên danh sách thử thách, mật thư	
	Lên danh sách vật dụng	Không đầy đủ vật liệu
	Lên danh sách phân công	Thiếu nhân lực
Triển khai	Lên danh sách đội chơi, người chơi	Di chuyển giữa các trạm có khoảng cách xa nhau gặp nhiều khó khăn
	Theo dõi vị trí, quá trình thực hiện thử thách của các đội chơi	
	Ghi nhận kết quả hoàn thành trạm, thử thách của các đội chơi	

Bảng 1: Khảo sát hiện trạng

Sự phổ biến của smartphone

Hoạt động nghiệp vụ được ứng dụng rộng rãi

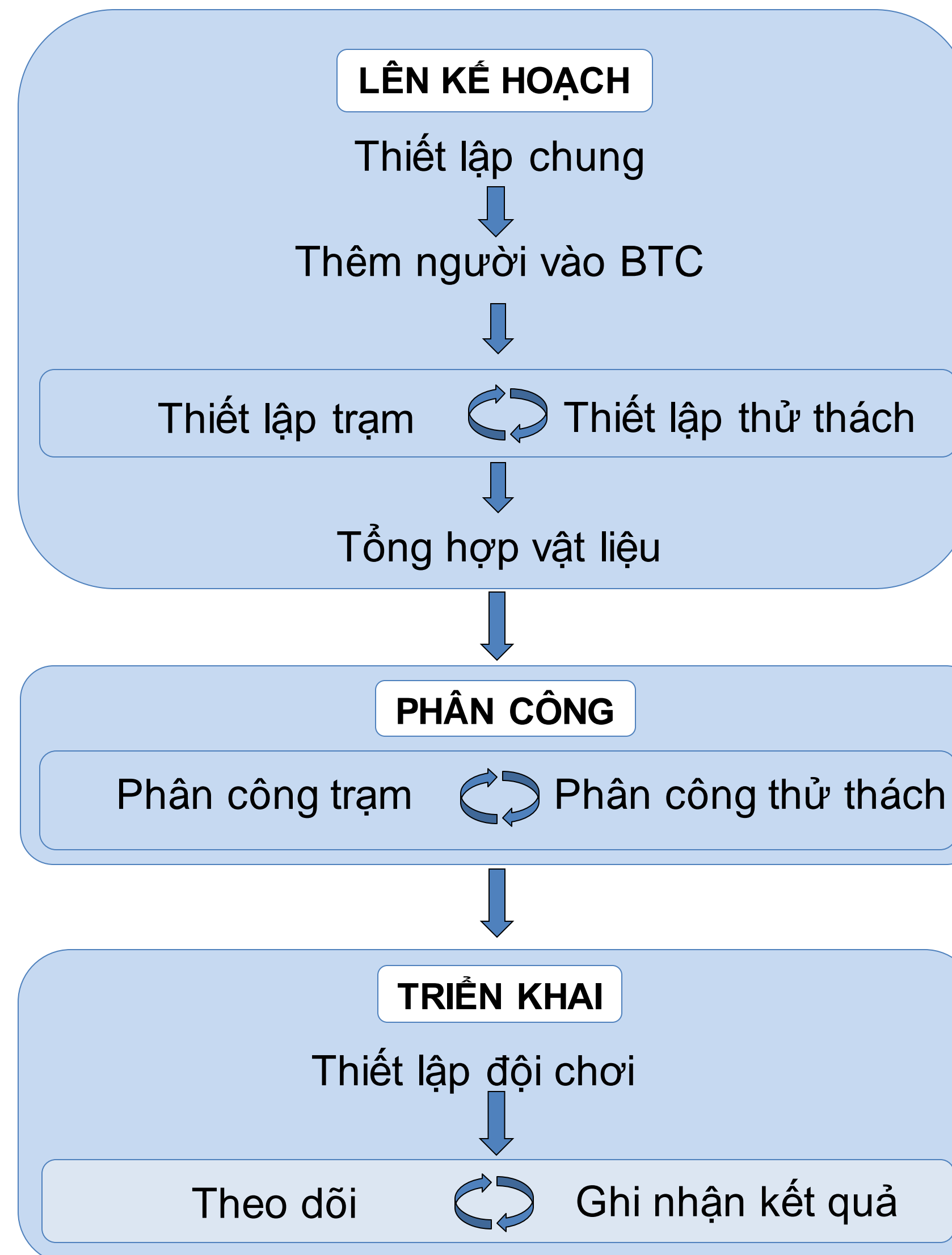
Sự kết nối tốc độ cao 4G

Các trò chơi chạy trạm đang được giới trẻ quan tâm

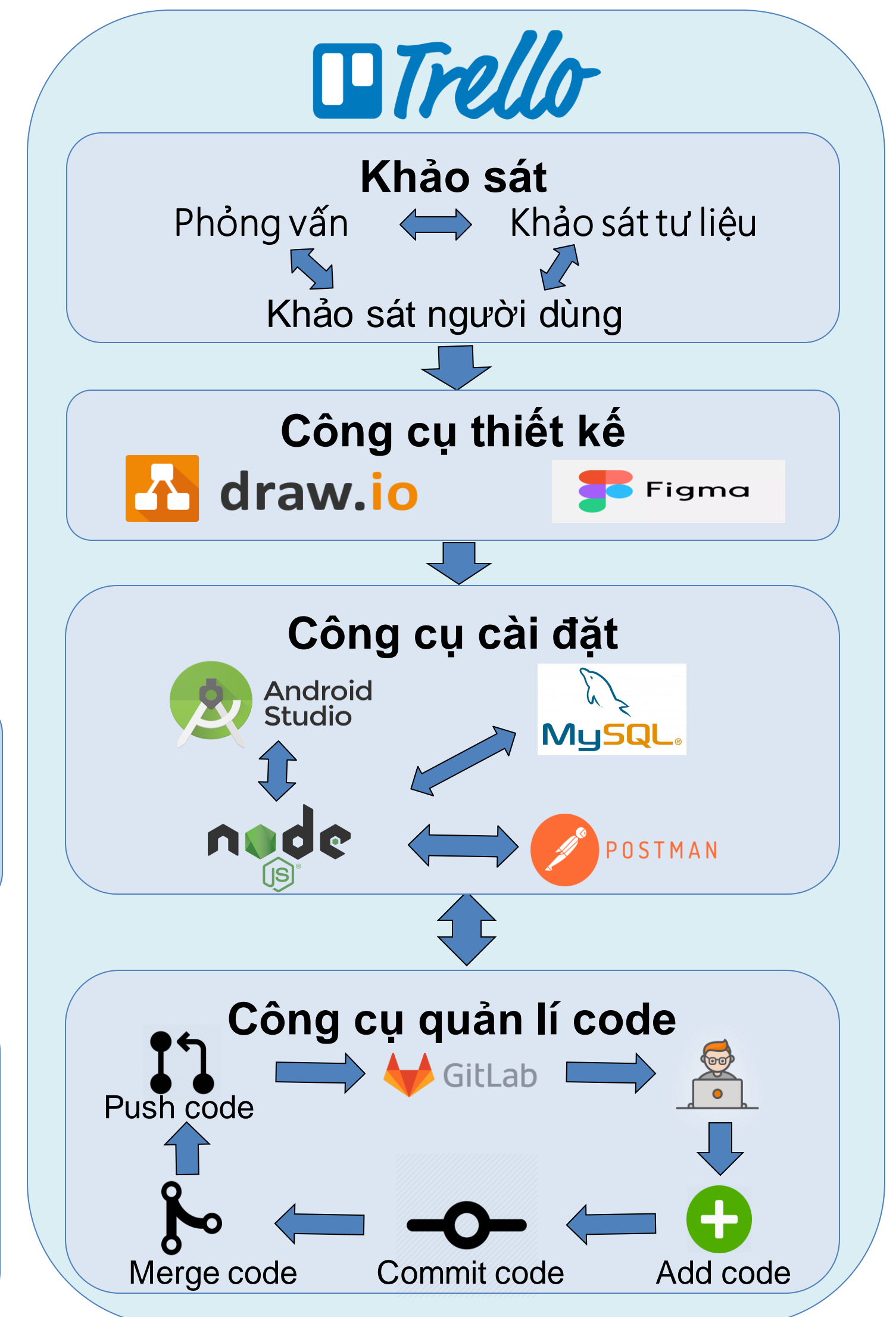
Hỗ trợ lên kế hoạch và ghi nhận kết quả các trò chơi thuận tiện

Xây dựng hệ thống hỗ trợ tổ chức các trò chơi chạy trạm

■ GIẢI PHÁP THỰC HIỆN

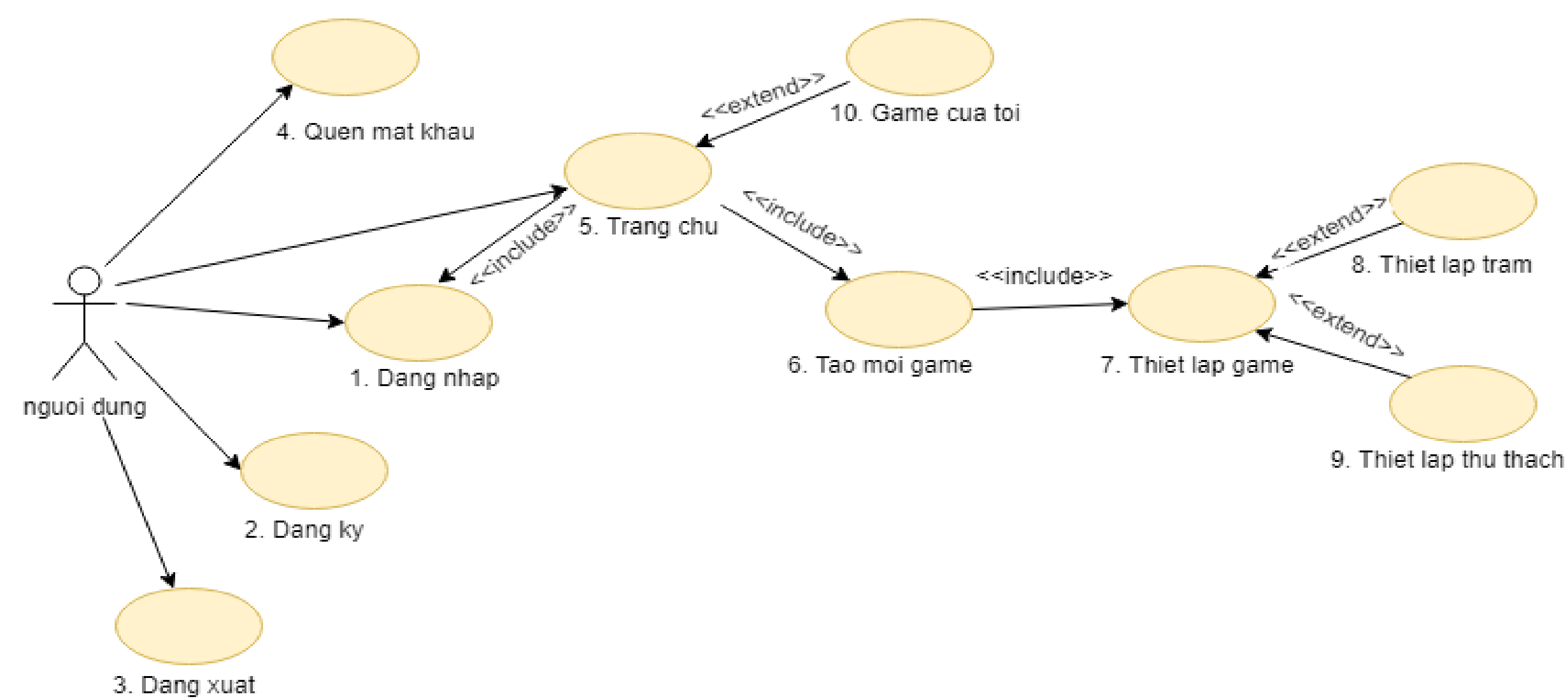


Hình 1: Mô hình tổng quan của ứng dụng

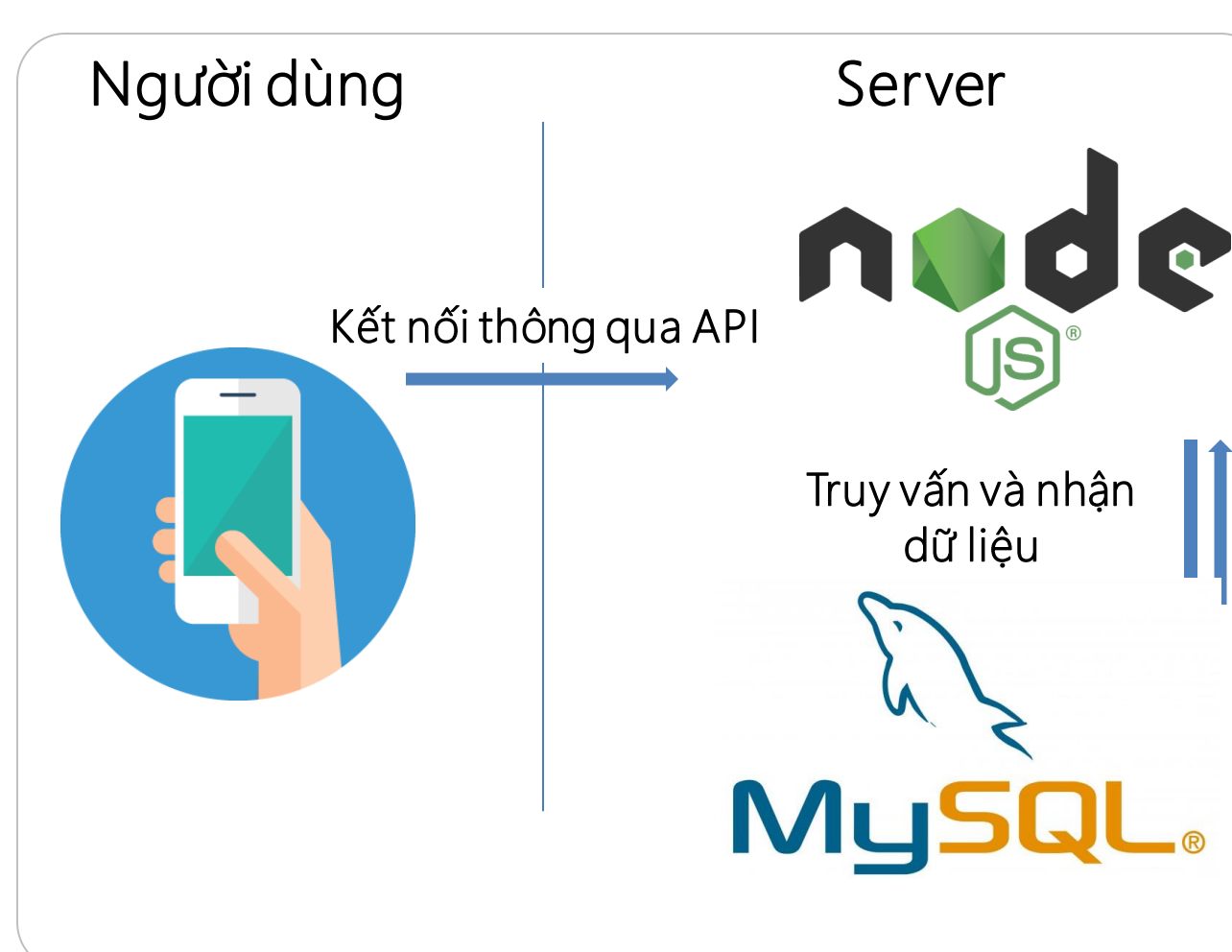


Hình 2: Quy trình phát triển hệ thống

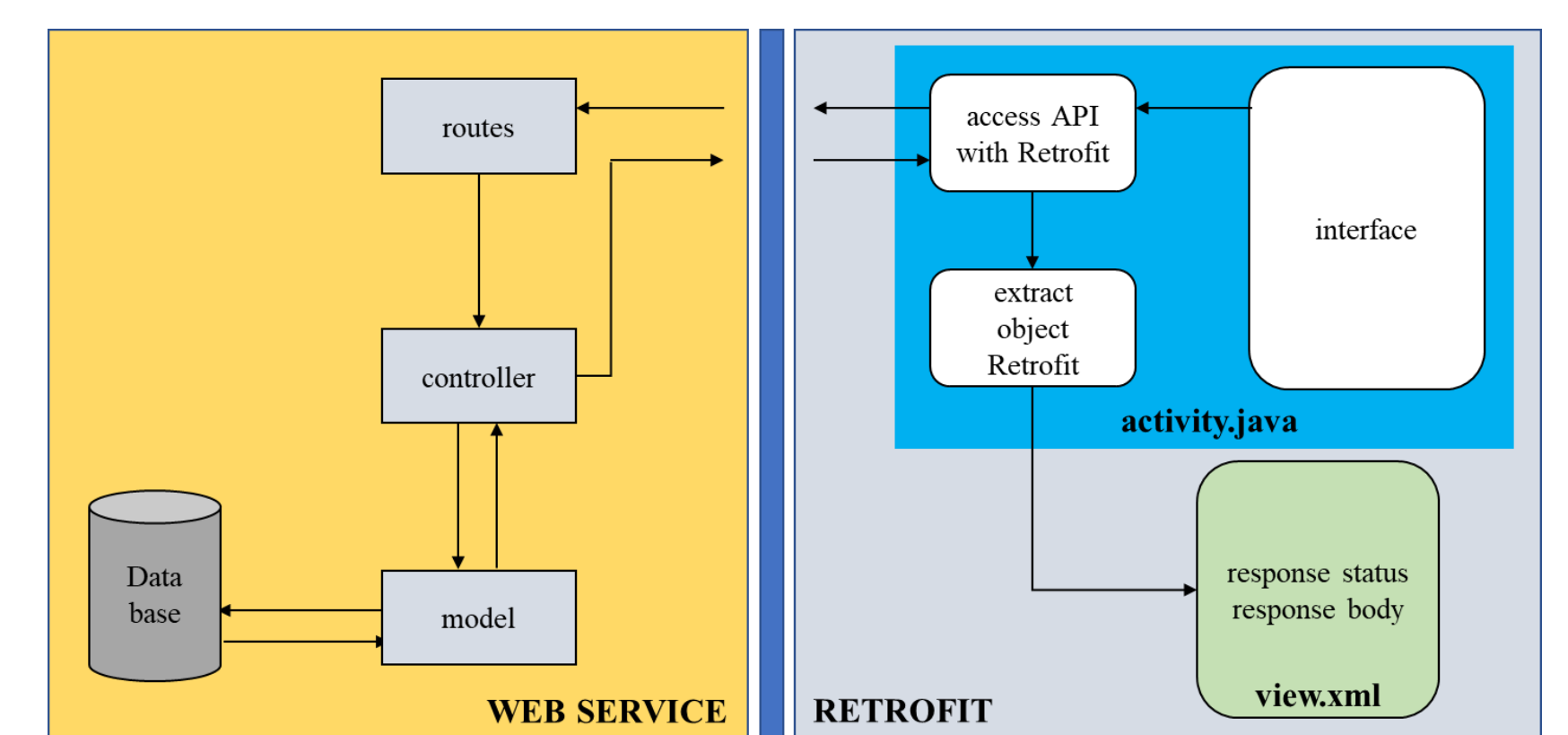
■ SƠ ĐỒ USE-CASE



■ THIẾT KẾ - CÀI ĐẶT

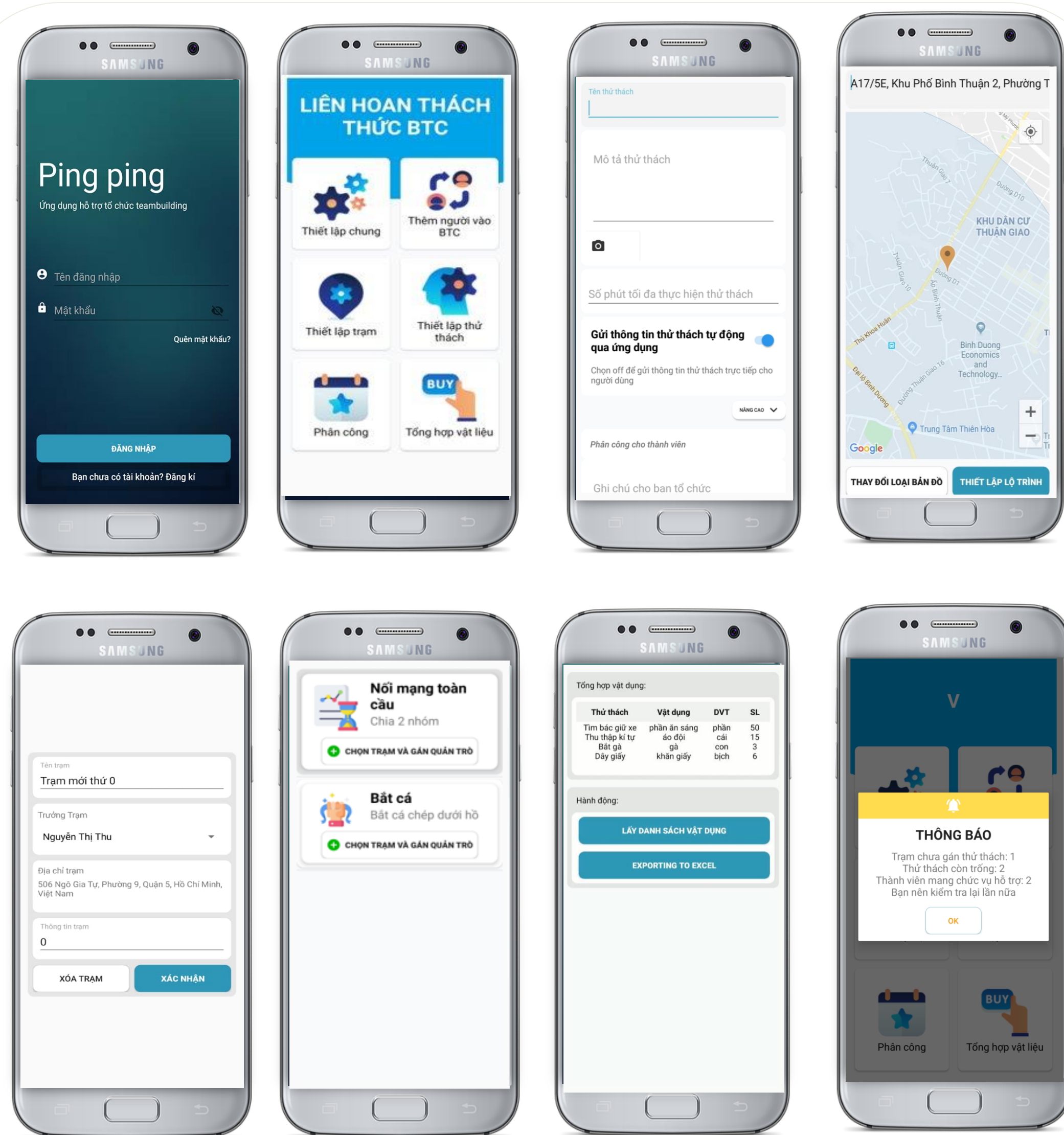


Hình 3: Tổng quan kiến trúc hệ thống

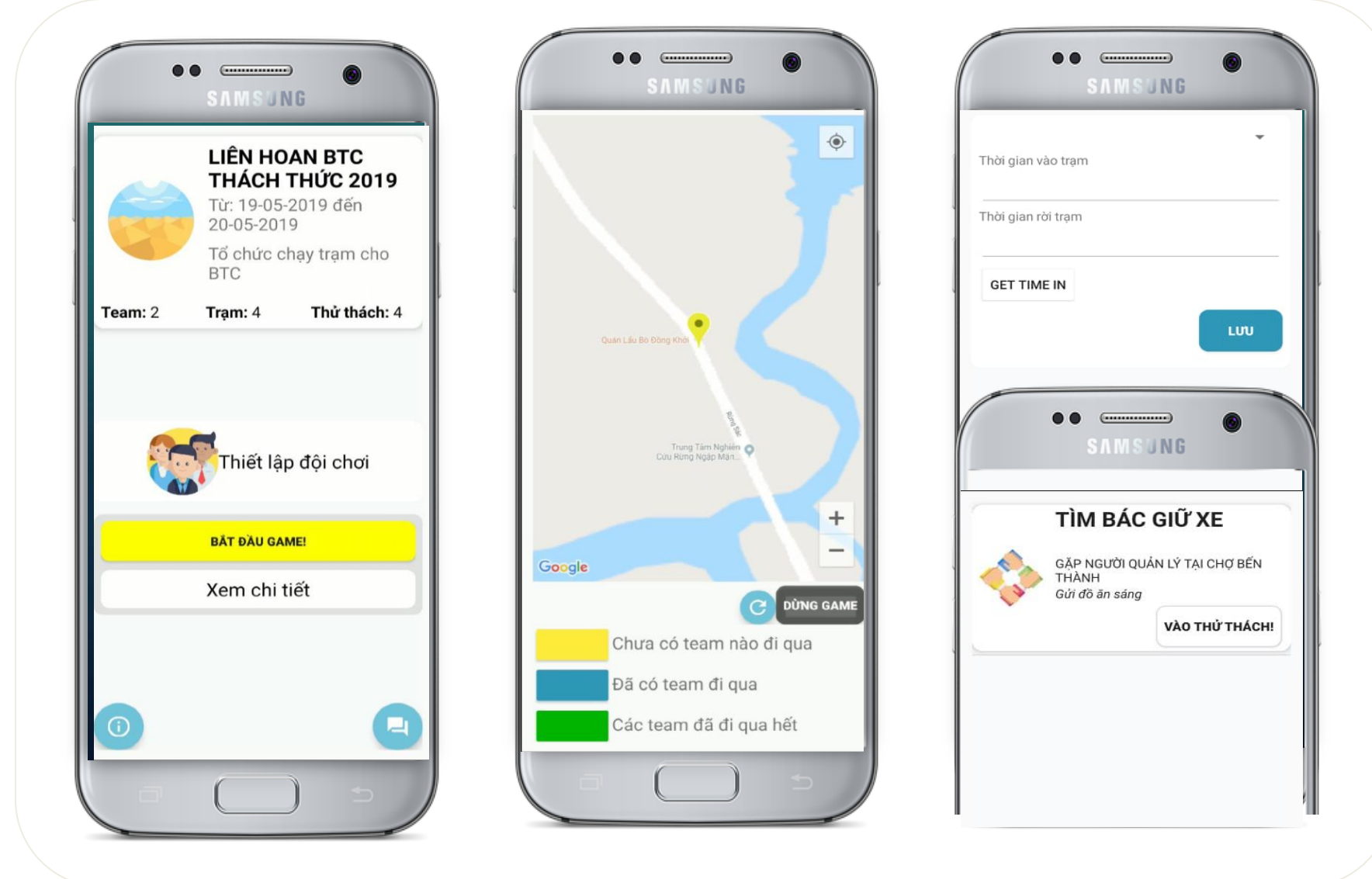


Hình 4: Kiến trúc hệ thống PingPing

■ KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC



Hình 5: Giao diện lên kế hoạch



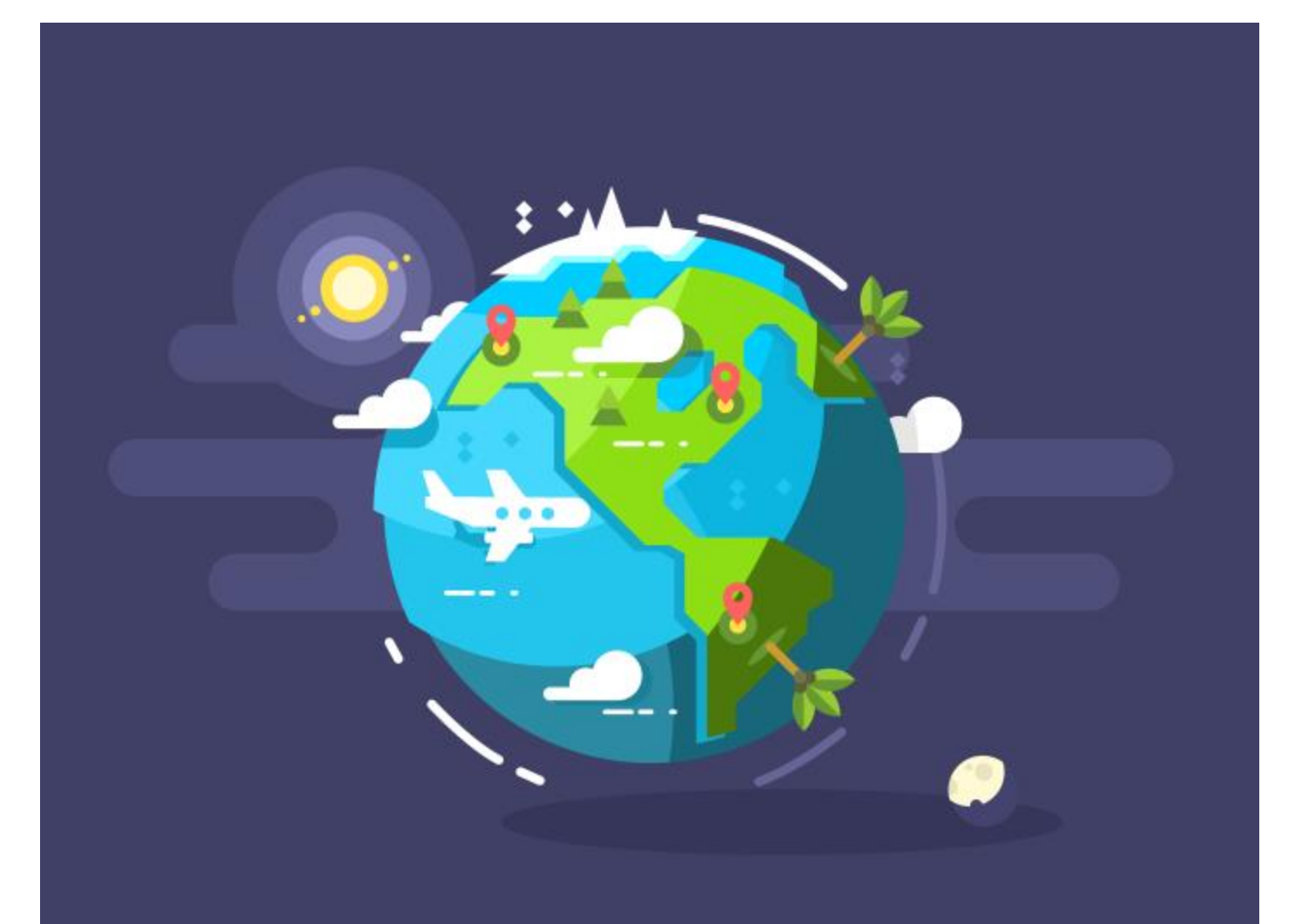
Hình 6: Giao diện triển khai

Sản phẩm đã được kiểm thử với một số người dùng cụ thể và bộ dữ liệu thực tế, kết quả nhận được là chạy ổn định, và đáp ứng được yêu cầu cơ bản của người dùng.

■ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

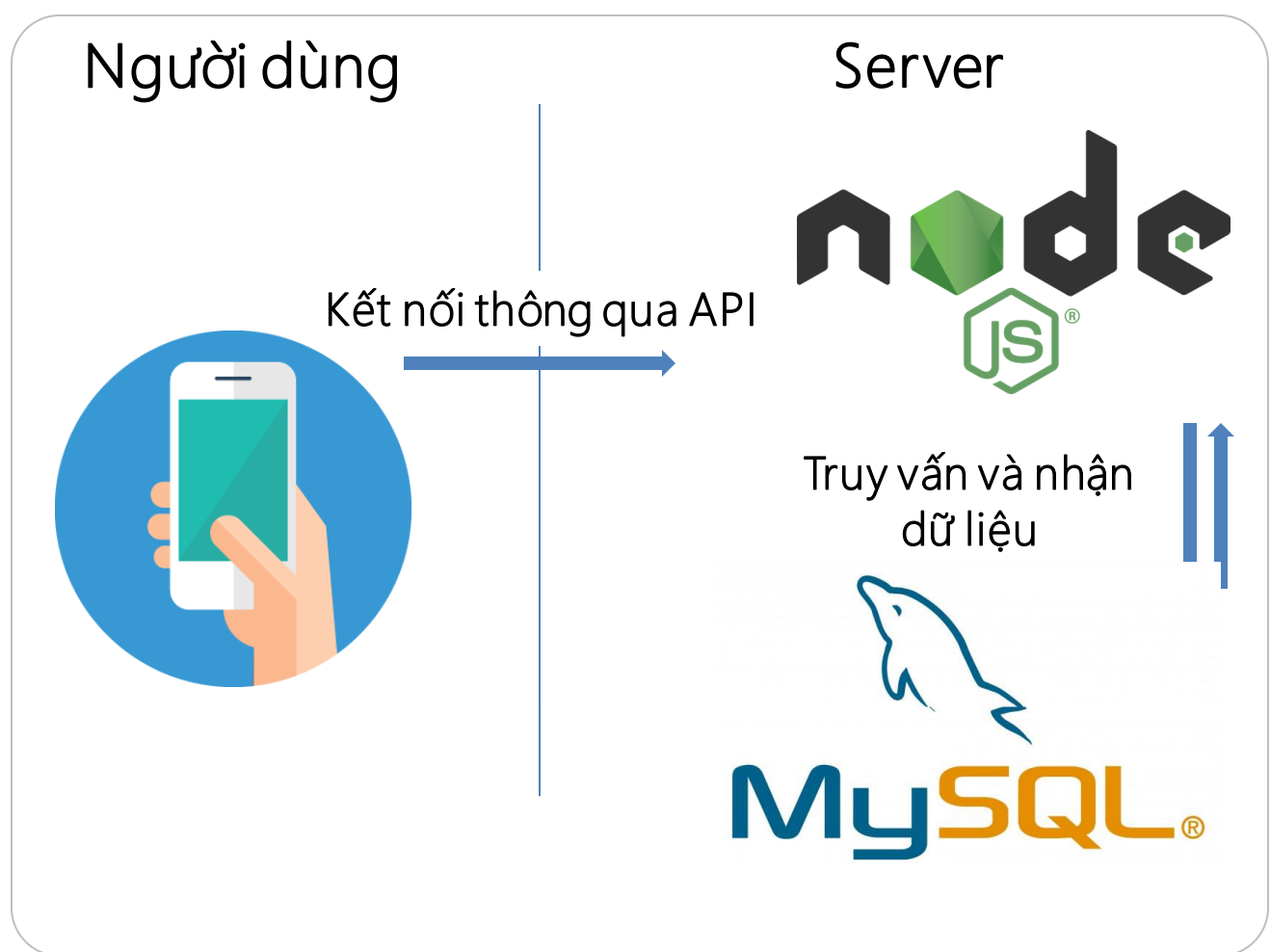


Hỗ trợ đa nền tảng

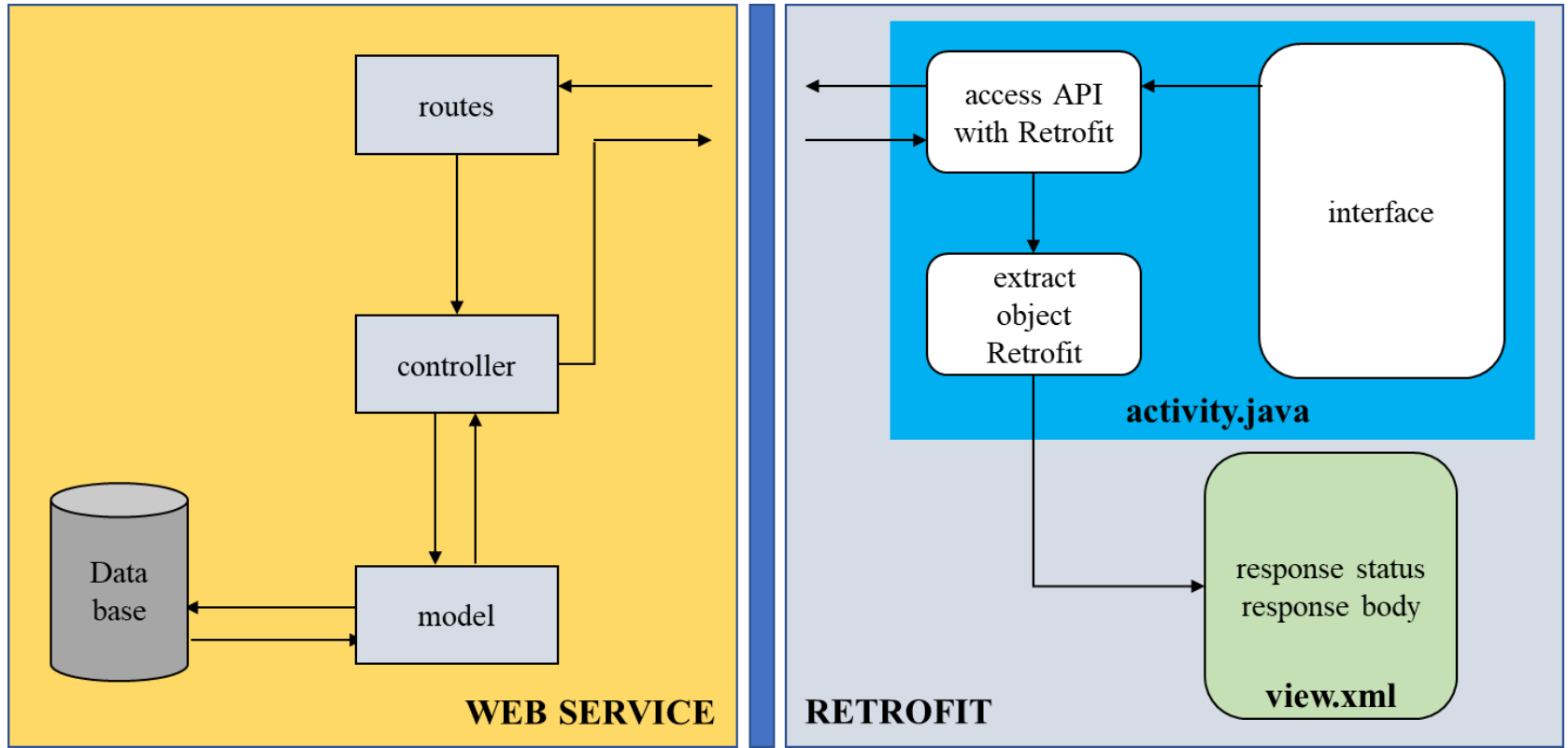


Ping Ping

THIẾT KẾ - CÀI ĐẶT

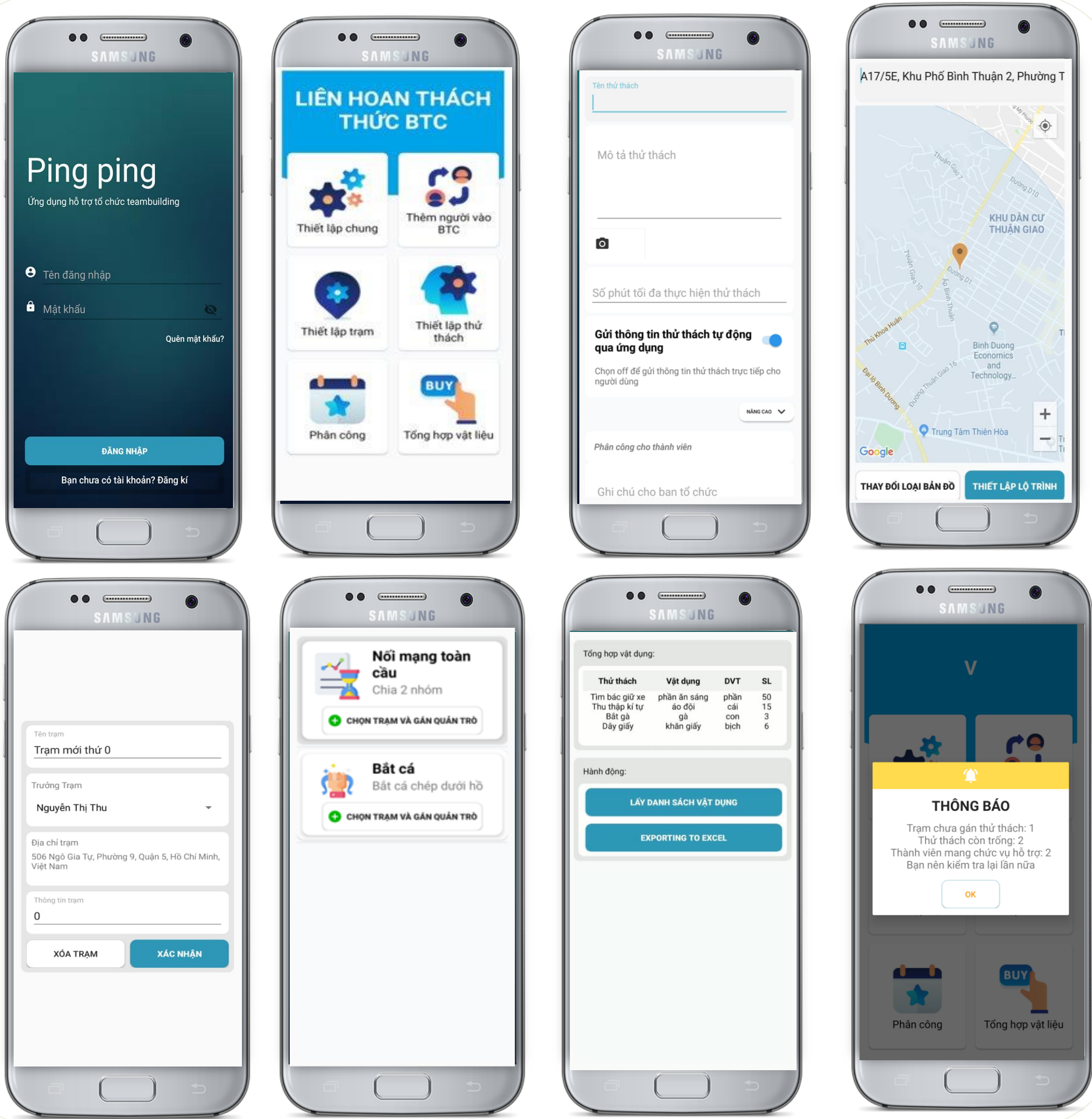


Hình 3: Tổng quan kiến trúc hệ thống

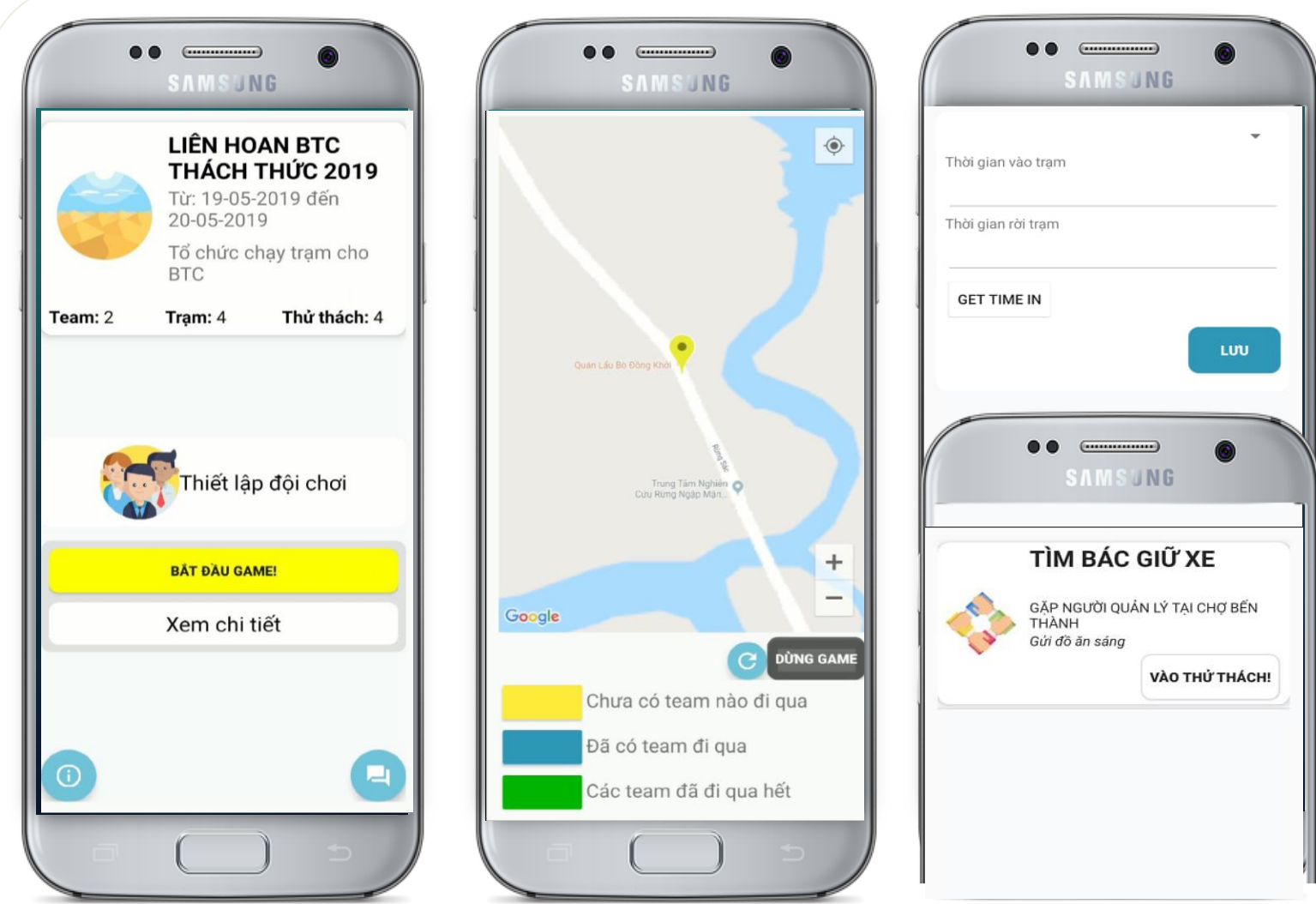


Hình 4: Kiến trúc hệ thống PingPing

KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC



Hình 5: Giao diện lên kế hoạch



Hình 6: Giao diện lúc thực thi

Sản phẩm đã được kiểm thử với một số người dùng cụ thể và bộ dữ liệu thực tế, kết quả nhận được là chạy ổn định, và đáp ứng được yêu cầu cơ bản của người dùng.

HƯỚNG PHÁT TRIỂN



Hỗ trợ đa nền tảng



Đáp ứng được các trò chơi có quy mô rộng: xuyên Việt, nước ngoài,...