

GAME EDUCATION

1. Introduction: Giới thiệu khái quát

- Tên nhóm: **AntiHacker** (Hoàng Ngọc Dung, Huỳnh Mạnh Tường, Nguyễn Phúc Bình, Đào Phúc Thịnh)
- Chủ đề nhóm hướng đến **Technology - Enhancing Education for Young Minds** : Tăng cường sự hiệu quả trong học tập và mang lại giáo dục toàn diện cho học sinh.
- Tên sản phẩm: AntiHacker

2. Inspiration: Cảm hứng tạo ra sản phẩm

Trong qua trình công nghiệp hóa hiện đại hóa bùng nổ như hiện nay. Song hành với sự **phát triển công nghệ** chính là **vấn đề bảo mật thông tin**. Chính vì vậy, nhóm em quyết định phát triển theo hướng **Enhancing Education for Young Minds** nhằm mong muốn thông qua trò chơi (game 2d platformer) kết hợp với các vấn đề như Networking, Phishing, Privacy giúp cho mọi người có cái nhìn toàn diện hơn về các vấn đề liên quan đến bảo mật và nâng cao thêm nhận thức với những vấn đề liên quan.

3. What it does: Chức năng chính của sản phẩm

Tựa game của nhóm em sẽ gồm một nhân vật có khả năng di chuyển vượt chướng ngại vật. Khi nhân vật chạm vào quái vật thì người chơi phải trả lời câu hỏi liên quan đến các kiến thức liên quan đến bảo mật thông tin. Các kiến thức sẽ được cung cấp trước khi vào Game. Kiến thức cung cấp sẽ được mô hình hóa dưới dạng sơ đồ tư duy hoặc mang hướng tiếp cận qua bài Blog.

4. How we build it: Quá trình tạo nên sản phẩm

- **Giai đoạn đầu** : nhóm em lên ý tưởng và bàn bạc về theme cho game, các thao tác cho nhân vật, thứ tự hiện thị câu hỏi và thu thập các kiến thức về an ninh mạng bảo mật thông tin.
- **Giai đoạn thực hiện** : Nhóm em sử dụng github để push code cũng như mọi người dễ theo dõi và xem xét.
 - Nhóm coder: Nhóm em chia phần câu hỏi và thao tác nhân vật sau đó gộp lại. Các hoạt thao tác về game nhóm em dùng state để quản lý cũng như truy vấn. Cuối cùng bàn bạc với nhau và xử lý các vấn đề liên quan đến code / kĩ thuật.
 - Nhóm desgin UI: Thống nhất chủ đề , sound track, effect cho nhóm. Thiết kế tất cả UI cho gameplay.
- **Giai đoạn hoàn thiện**: Phân chia thuyết trình , build unity ra game desktop. Hoàn thiện report và kiểm tra game.

5. Challenges: Khó khăn trong khi tạo ra sản phẩm

Thật sự quyết định code Unity mang lại cho nhóm em rất nhiều khó khăn bởi đây là lĩnh vực mới và mọi người trong nhóm chưa từng thử thách qua.

- **Kĩ thuật:** Những ngày đầu tiếp cận mọi thứ đều khá mới mẻ. Sau khi bắt đầu chia asset để code thì nhóm em gặp vấn đề merge (kết hợp).
- **Teamwork:** Hầu như không gặp bất cứ vấn đề nào vì mọi người đều rất chăm chỉ và quyết tâm.

6. Accomplishments: Các thành công đã đạt được

Tuy nhiều thử thách nhưng nhóm em đã hoàn thiện khá chỉnh chu trò chơi từ những ý tưởng ban đầu. Hơn hết, mọi người đã có thời gian làm việc cùng nhau. Nhóm em đạt được những giá trị không chỉ nằm tri thức mà còn nằm ở giá trị con người.

7. Lessons learned: Bài học rút ra trong quá trình làm

- **Teamwork:** Tiếp xúc , làm việc với nhau giúp tụi em có thêm kĩ năng phản biện, hỗ trợ góp ý cũng như khả năng làm việc nhóm hiệu quả hơn sau này.
- **Unity:** Khám phá một lĩnh vực mới giúp chúng em thử thách giới hạn bản thân và rút ra các bài học như:
 - Thống nhất bản unity để không mất package và conflict code.
 - Thống nhất việc load scene và state chuyển đổi.
 - Và một số thứ liên quan đến việc code c#.
- **Github:** Chia branch làm việc hiệu quả hơn, Merge code giữa các branch , xử lý conflict.

8. Future: Kế hoạch cải tiến và phát triển sản phẩm

- **Nội dung**
 - Phát triển thêm cốt truyện thông qua từng round
 - Thêm nhiều câu hỏi hơn về các vấn đề liên quan đến an ninh mạng như điều tra số, digital forensic , mics cũng tăng số lượng câu về privacy, phishing, networking.
- **Kĩ thuật**
 - Responsive screen cho nhiều thiết bị, up game lên itch.io, chơi on mà ko cần tải về
 - Thêm soundtrack, sound effect cho hiệu ứng như nhảy, chạm đất
 - Cho phép chọn các nhân vật khác nhau, cho phép chọn độ khó(dễ thường khó)
 - Thêm các kẻ địch cùng nhiều cơ chế di chuyển khác
 - Cải thiện gameplay, fix bug
 - Không chỉ cho ra sản phẩm trên web mà còn trên android.

9. Source code

[Link github](#)