

# GAME EDUCATION

---

## Nội dung

- **1. Introduction:** Giới thiệu khái quát
- **2. Inspiration:** Cảm hứng tạo ra sản phẩm
- **3. What it does:** Chức năng chính của sản phẩm
- **4. How we build it:** Quá trình tạo nên sản phẩm
- **5. Challenges:** Khó khăn trong khi tạo ra sản phẩm
- **6. Accomplishments:** Các thành công đã đạt được
- **7. Lessons learned:** Bài học rút ra trong quá trình làm
- **8. Future:** Kế hoạch cải tiến và phát triển sản phẩm
- **9. Source code**

### 1. Introduction

- Tên nhóm: AntiHacker
  - Hoàng Ngọc Dung
  - Huỳnh Mạnh Tường
  - Đào Phúc Thịnh
  - Nguyễn Phúc Bình
- 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:

Trong quá 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:

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 round mình đã chọn. 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

- **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 design UI: Thống nhất chủ đề , sound track, effect cho nhóm. Thiết kế tất cả UI cho gameplay.
- **Giai đoạn hoàn thiện:**

#### 5. Challenges

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.

#### 6. Accomplishments

Hoàn thiện khá chính 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 teamwork, tri thức đồng thời cũng là giá trị con người.

#### 7. Lessons learned

- Teamwork
- Unity
- Github

#### 8. Future

- 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, forensic , mics cũng tăng số lượng câu về privacy, phishing, networking.
- Kĩ thuật
  - cải thiện đồ họa
  - 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.
- Thêm nhiều câu hỏi khác, chọn ngẫu nhiên các câu hỏi

## 9. Source code