

ECHO – Trò chơi hỗ trợ học phiên âm tiếng Anh

Họ tên: Lê Minh Tân, Nguyễn Xuân Tuấn

Ngày: 9/10/2017

Mục tiêu kế hoạch: Hoàn thành 100% kế hoạch đã đặt ra trong 8 tuần.

Mục tiêu				Các nhiệm vụ chính		Kế hoạch hoàn thành vào ngày								Tân	Tuần	
o				1	Thiết kế: vector prototype cho phần game, cơ sở dữ liệu.	o									✓	
o				2	Thiết kế: materials, vector graphic, motion, đưa lên WinForms.	o	o	o	o	o	o	o			✓	
	o		o	3	Code-beside: Đọc dữ liệu trong file từ điển, đọc từ bất kỳ, lưu cài đặt,... và các hàm phụ khác.										✓	
	o	o	o	4	Player’s CRUD (3): hàm kiểm tra username và password (trả về id nếu có); hàm lấy câu hỏi và câu trả lời bảo mật của username tương ứng; hàm cập nhật mật khẩu.		o	o	o						✓	
	o	o	o	5	Player’s CRUD (5): 2 hàm đọc/tạo kỷ lục timerunning_record theo userid; hàm lấy danh sách training_topic; hàm lấy danh sách word_id của một training_topic; hàm lấy danh sách các từ ứng với parrot_id.	o	o	o								✓
	o	o	o	6	Player’s CRUD (2): Hàm cập nhật vòng hiện tại của parrot; hàm cập nhật quá trình training (bảng training_record).			o	o							✓
	o	o	o	7	Creator’s CRUD (8): 6 hàm thêm/cập nhật/xóa bộ đề cho parrot, training; hàm cập nhật document; hàm kiểm tra username là player, admin hay creator.				o	o	o	o				✓
	o	o	o	8	Admin’s CRUD (8): cập nhật thông tin user, xóa user; cập nhật training_record, parrot_record, timerunning_record; thêm/sửa/xóa bảng manager.				o	o	o	o			✓	
o				9	Thiết kế installer, đóng gói sản phẩm.								o		✓	
	o			10	Viết báo cáo (đúng theo yêu cầu).								o			✓
Mục tiêu 1	Mục tiêu 2	Mục tiêu 3	Mục tiêu 4	Các nhiệm vụ chính		9/10 – 15/10	16/10 – 22/10	23/10 – 29/10	30/10 – 5/11	6/11 – 12/11	13/11 – 19/11	30/10 – 5/11	6/11 – 12/11			
Các mục tiêu						Ngày mục tiêu										
Tổng kết và dự báo						Các chi phí								(không có)		

				Màu dấu chấm tròn tượng trưng cho tiến trình đã hoàn thành: ví dụ: Xám đậm là vừa mới bắt đầu, xám vừa là đã được khoảng 50%, còn lại xám nhạt là gần xong. Nhiệm vụ nào xong trước, có thể làm trước một phần nhiệm vụ tiếp theo do mình đảm nhận.		
--	--	--	--	--	--	--

- Mục tiêu 1: Thiết kế phù hợp với 1 game giáo dục: rõ ràng thông tin, đồ họa ưa nhìn,...
- Mục tiêu 2: Yêu cầu up lên GitHub.
- Mục tiêu 3: Phương thức trả về là Async Task <T>, dispose DBContext nếu có (bằng keyword using).
- Mục tiêu 4: Dùng comment để chú thích code và dùng description để chú thích chức năng hàm và tham chiếu.