**KẾ HOẠCH THỰC HIỆN BÀI TẬP LỚN**

Tên lớp: 20242IT6122001 Khóa: K17 Tên nhóm: 5

Họ và tên thành viên trong nhóm: 1) Hoàng Nguyễn Tùng Huy; 2) Nguyễn Trung Hiếu; 3) Nguyễn Mạnh Hoàn; 4) Đinh Duy Thái; 5) Nguyễn Khải Hưng

Tên chủ đề: Xây dựng và thiết kế game 2D platform “Tiny Fight”

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tuần** | **Người thực hiện** | **Nội dung công việc** | **Phương pháp thực hiện** |
| 1 | Cả nhóm | Thiết lập kênh giao tiếp, chọn đề tài và lựa chọn công cụ giải quyết đề tài | Lấy ý kiến các thành viên để tiến hành |
| 2 | Hoàng Nguyễn Tùng Huy | Xây dựng mã nguồn cơ bản trên Unity | Nghiên cứu tài liệu  Thực nghiệm |
| Nguyễn Trung Hiếu | Đẩy ứng dụng lên github để quản lý mã nguồn, xây dựng kênh trello hỗ trợ quản lý dự án | Nghiên cứu tài liệu  Thực nghiệm |
| Nguyễn Mạnh Hoàn | Tìm kiếm tài nguyên (assets) cho game, lên ý tưởng về nhân vật và quái | Sưu tầm tài liệu |
| Đinh Duy Thái | Tìm hiểu tổng quan về trò chơi điện tử | Nghiên cứu tài liệu  Tổng hợp |
| Nguyễn Khải Hưng | Giới thiệu đề tài game và công cụ phát triển | Nghiên cứu tài liệu  Tổng hợp |
| 3 | Hoàng Nguyễn Tùng Huy | Thiết kế nhân vật với các chứ năng di chuyển, thiết kế quái thường đi bộ | Nghiên cứu tài liệu  Thực nghiệm |
| Nguyễn Trung Hiếu | Thiết kế quái thường bay, logic di chuyển phát hiện nhận vật của quái | Nghiên cứu tài liệu  Thực nghiệm |
| Nguyễn Mạnh Hoàn | Lên ý tưởng về cách xây dựng màn chơi theo độ khó tăng dần | Nghiên cứu tài liệu  Đánh giá |
| Đinh Duy Thái | Kiểm thử chức năng của quái thường di chuyển và bay, cơ chế phát hiện người chơi | Tổng hợp  Đánh giá |
| Nguyễn Khải Hưng | Kiểm thức các chức năng di chuyển của nhân vật | Tổng hợp  Đánh giá |
| 4 | Hoàng Nguyễn Tùng Huy | Thiết kế cơ chế gây sát thương và nhận sát thương, bổ sung kỹ năng lướt cho nhân vật, hoàn thiện màn chơi 1 | Nghiên cứu tài liệu  Thực nghiệm |
| Nguyễn Trung Hiếu | Xây dựng quái khủng cùng thuật toán AI cơ bản | Nghiên cứu tài liệu  Thực nghiệm |
| Nguyễn Mạnh Hoàn | Xây dựng các màn hình, vẽ lại trên mockup | Sưu tầm tài liệu  Nghiên cứu tài liệu  Tổng hợp |
| Đinh Duy Thái | Kiểm tra cơ chế nhận sát thương của quái, AI di chuyển của boss | Tổng hợp  Đánh giá |
| Nguyễn Khải Hưng | Xây dựng cốt truyện game, kiểm thử chức năng bắn đạn, kỹ năng lướt và nhận sát thương của nhân vật | Tổng hợp  Đánh giá |
| 5 | Hoàng Nguyễn Tùng Huy | Hoàn thiện màn chơi 2 và 3 theo thiết kế, thêm UI tương tác cho game, thêm các vật phẩm | Nghiên cứu tài liệu  Thực nghiệm |
| Nguyễn Trung Hiếu | Thiết lập cơ chế chuyển màn, chuyển giữa các scene | Nghiên cứu tài liệu  Thực nghiệm |
| Nguyễn Mạnh Hoàn | Thiết kế storyboard của cả game | Sưu tầm tài liệu  Nghiên cứu tài liệu  Tổng hợp |
| Đinh Duy Thái | Kiểm thử chức năng của các vật phẩm, tương tác với vật thể bất lợi | Tổng hợp  Đánh giá |
| Nguyễn Khải Hưng | Tổng hợp viết báo cáo Chương 2: Thiết kế game | Tổng hợp  Đánh giá |
| 6 | Hoàng Nguyễn Tùng Huy | Thêm bẫy cho các màn chơi, hoàn thiện trò chơi | Nghiên cứu tài liệu  Thực nghiệm |
| Nguyễn Trung Hiếu |
| Nguyễn Mạnh Hoàn | Kiểm tra và hoàn thiện báo cáo Chương 3: Một số kết quả, rà soát lỗi kiểm thử, hoàn thiện Kiểm thử game của báo cáo | Tổng hợp  Đánh giá |
| Đinh Duy Thái |
| Nguyễn Khải Hưng |

*Ngày 13 tháng 4 năm 2025*

**XÁC NHẬN CỦA GIẢNG VIÊN**

*(Ký, ghi rõ họ tên)*