**ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**NHÓM 14**

**BÁO CÁO ĐỒ ÁN MÔN HỌC MÔN**

**KỸ THUẬT LẬP TRÌNH**

**GAME HUNTING SNAKE**

Thành phố Hồ Chí Minh - 2022

**ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**NHÓM 14**

**BÁO CÁO ĐỒ ÁN MÔN HỌC**

**|** Đề tài **|**

**GAME HUNTING SNAKE**

| Giảng viên hướng dẫn |

Trương Toàn Thịnh

| Nhóm thực hiện |

Hoàng Thị Khôn – 21120485

Nguyễn Huy Hoàng – 21120458

Nguyễn Quốc Hưng – 21120464

Nguyễn Như Huyền -

Nguyễn Văn Hậu -

Thành phố Hồ Chí Minh – 2022

**NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

Đồ án đáp ứng yêu cầu của đồ án môn học.

TP.HCM, ngày...tháng...năm 2022

Giáo viên hướng dẫn

**LỜI CẢM ƠN**

Chúng em xin gửi lời cảm ơn chân thành đến thầy Trương Toàn Thịnh đã trang bị giúp chúng em những kỹ năng cơ bản và kiến thức cần thiết để hoàn thành đồ án này.

Tuy nhiên, trong quá trình làm đồ án, do kiến thức chuyên ngành của chúng em còn hạn chế nên không thể tránh khỏi một vài thiếu sót khi trình bày và đánh giá vấn đề. Chúng em rất mong nhận được sự góp ý, đánh giá của các thầy cô bộ môn để đề tài của chúng em được hoàn thiện hơn.

Chúng em xin chân thành cảm ơn!

TP. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2022

Nhóm sinh viên thực hiện

Hoàng Thị Khôn – Nguyễn Huy Hoàng

Nguyễn Quốc Hưng – Nguyễn Như Huyền

Nguyễn Văn Hậu

MỞ ĐẦU

Trong học kỳ 1 năm đầu tiên của ngành Công nghệ thông tin khoa Công nghệ thông tin, trường Đại học Khoa học Tự nhiên ĐHQG TP. HCM, sinh viên chùng em được làm quen với bộ môn Nhập môn lập trình. Bộ môn giảng dạy các kiến thức nên tảng và thiết yếu đối với một sinh viên theo ngành Công nghệ thông tin cũng như đối với một lập trình viên. Sang tới kỳ 2 thì sinh viên được học thêm môn kỹ thuật lập trình, được giảnh dạy trên nền của kiến thức bộ môn Nhập môn lập trình nhưng được dạy nâng cao hơn như con trỏ, danh sách liên kết,... Tuy nhiên, việc học đó chỉ trên lý thuyết và một số bài tập cơ bản. Do đó, việc thực hiện đồ án cuối kỳ và buổi báo cáo để sinh sinh viên có cơ hội ôn lại kiến thức, tìm hiểu sẩu hơn những gì dã học đồng thời cũng rèn luyện cho sinh viên kỹ năng làm việc nhóm.Với đề tài cho đồ án cuối học phần là xây dựng trò chơi snake trên nàm hình consoke, nhóm có 5 thành viên đã trao đổi, bắt tay vào xây dựng game và thu được những kết quả nhất định. Sau khi kết thúc đồ án, kết quả được tổng hợp và báo cáo chi tiết trong tài liệu này gồm: mô hinhg hoạt đọng chương trình, phân tích thành phần chương trình, chi tiết các cài đặt các hàm, các kỹ thuật được dùng trong chương trình, ưu nhược điểm của chương trình, các khó khăm trong quá trình thực hiện,...

Tài hiệu là tâm huyết của nhóm sinh viên thực hiện. Nếu trích dẫn vui lòng kèm theo nguồn!

**CHƯƠNG 1: PHÂN TÍCH VÀ ĐẶC TẢ YÊU CẦU**

* 1. **Xác định yêu cầu:**

Xây dựng trò chơi snake đơn giản với đồ họa là màn hình console.

* + 1. **Yêu cầu chức năng:**
* Hoạt động được các phím ‘A’, ‘W’, ‘S’, ‘D’ để di chuyển và phím Enter để thức hiện nước đi
* Có thể lưu/ tải (save/load) các ván chơi.
* Nhận biết được kết quả thắng/ thua/ hòa cuae ván chơi với luật chơi:
* Có các hiệu ứng sinh động hiển thị kết quả ván chơi.
* Tổ chức, xử lý giao diện màn hình kho chơi rõ ràng sinh động.
* Cài đặt danh sách menu trên giao diện nàm hình chính của trò chơi.
  + 1. **Yêu cầu tin học:**
* Ngôn ngữ lập trình: C/C++
* Môi trường lập trình: Visual Studio
* Đối tượng lập trình: Màn hình Console

### **Phân tích:**

### **Kịch bản trò chơi:**

### **Mô hình xử lí:**

### **Mô hình dữ liệu:**

### **Phân tích cài đặt:**

**CHƯƠNG 2: CHI TIẾT CÀI ĐẶT**