

Lập Trình Win

ĐỒ ÁN CÁ NHÂN

ĐỒ ÁN 2: GOMOKU (VERSION 1.0)

GOMOKU

Version 1.0

<sử dụng template của khoa>

Sinh viên thực hiện:

1312193 – Trần Cao Thanh hiếu

Giáo Viên Hướng Dẫn:

Nguyễn Huy Khánh

Bộ môn Công nghệ phần mềm

Khoa Công nghệ thông tin

Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM





Mục lục

| | |
|--|---|
| 1. Giới thiệu đồ án: | 2 |
| 2. Yêu cầu cần đạt được: | 2 |
| 3. Chi tiết nội dung tìm hiểu: | 2 |
| 3.1 Hiển thị giao diện: | 2 |
| 3.2 Thay đổi bàn cờ theo kích thước của số: | 3 |
| 3.3 Gửi tin nhắn: | 3 |
| 3.4 Hiện tọa độ ô cờ: | 4 |
| 4. Bảng đánh giá: | 4 |

1. Giới thiệu đề án:

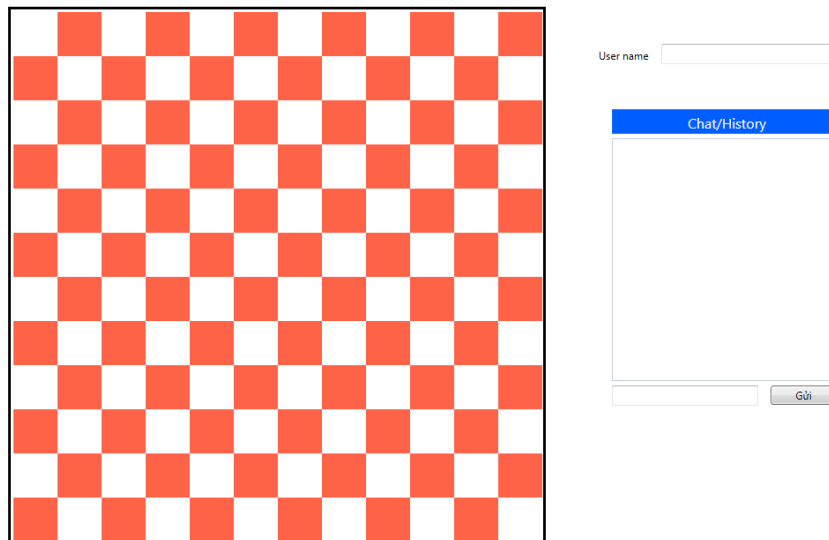
- Sử dụng WPF để viết client cho trò chơi Caro tại server <http://gomoku-lajosveres.rhcloud.com/>
- Link mô tả chi tiết: https://courses.fit.hcmus.edu.vn/pluginfile.php/41450/mod_resource/content/0/%C4%90%E1%BB%93%20%C3%A1n%20%20-Gomoku.pdf

2. Yêu cầu cần đạt được:

- Hiển thị giao diện tương tự như mô tả đề án: 3 điểm.
- Cố định cột bên phải và thay đổi kích thước bàn cờ tùy theo kích thước của cửa sổ: 2 điểm.
- Khi gõ message và bấm **Send** sẽ bổ sung dòng tương ứng vào khung chat (bao gồm tên, thời gian chat, nội dung chat): 3 điểm.
- Khi bấm vào bàn cờ sẽ hiển thị message box thông báo vừa bấm vào cột mấy, dòng mấy: 2 điểm.

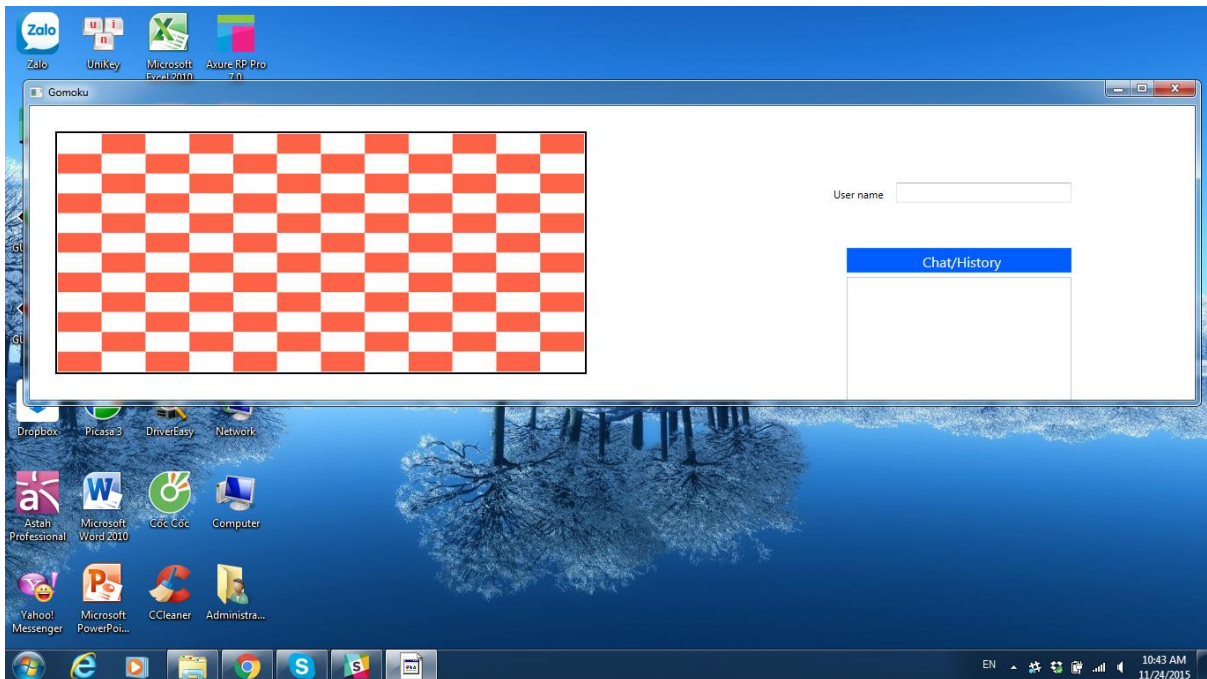
3. Chi tiết nội dung tìm hiểu:

3.1 Hiển thị giao diện:

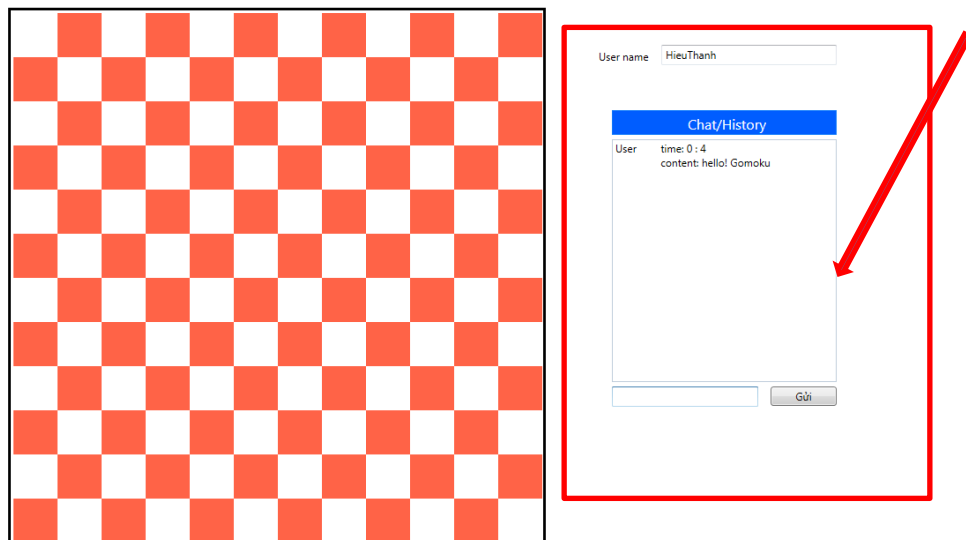


mô tả: sử dụng Canvas để vẽ bàn cờ, listview chứa nội dung tin nhắn,...

3.2 Thay đổi bàn cờ theo kích thước của số:

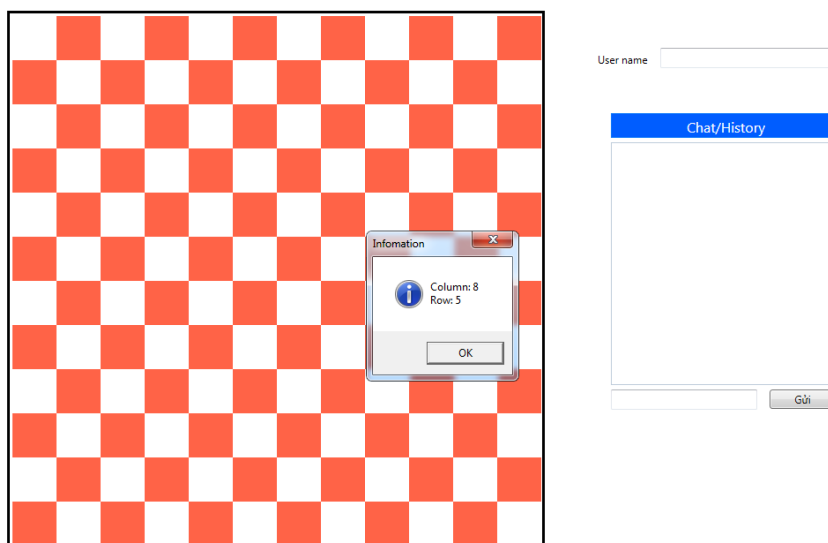


3.3 Gửi tin nhắn:



Mô tả: Sử dụng textbox để người dùng nhập nội dung tin nhắn, listview chứa nội dung tin nhắn sau ấn nút "Gửi". Nội dung tin đưa vào listView gồm: tên user, thời gian, nội dung message.

3.4 Hiện tọa độ ô cờ:



Mô tả: khi bấm lên bàn cờ. thông vào hiện tọa độ sẽ hiện ra.

4. Bảng đánh giá:

| Yêu cầu | Mức độ hoàn thành |
|----------------------------|-------------------|
| Hiển thị giao diện | 100% |
| Thay đổi kích thước bàn cờ | 100% |
| Gửi tin nhắn | 100% |
| Hiển thị tọa độ | 100% |
| Sưu liệu kèm theo | 100% |