

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:	2
3.3 Gửi tin nhắn:	3
3.4 Hiện tọa độ ô cờ:	3
4. Bảng đánh giá:	4

1. Giới thiệu đề án:

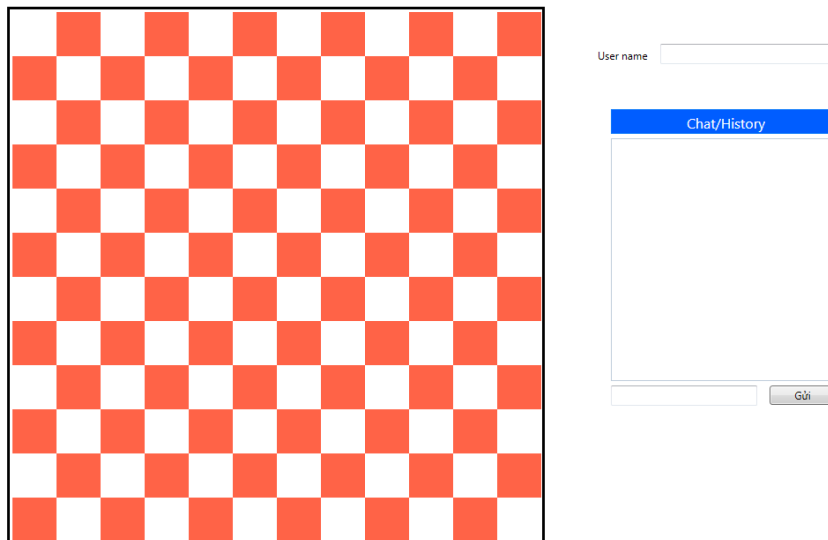
- Sử dụng WPF để viết client cho trò chơi Caro tại server <http://gomoku-lajosveres.rhcloud.com/>
- Link mô tả chi tiết: https://courses.fit.hcmus.edu.vn/pluginfile.php/41450/mod_resource/content/0/%C4%90%E1%BB%93%20%C3%A1n%20%20-Gomoku.pdf

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:

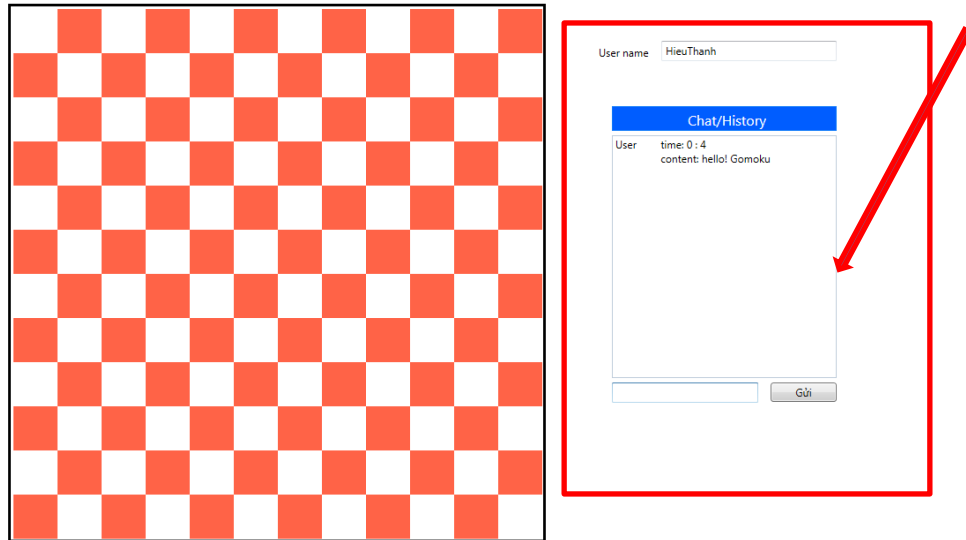


mô tả: sử dụng Canvas để vẽ bàn cờ, listview chứa nội dung tin nhắn,...

3.2 Thay đổi bàn cờ theo kích thước của sổ:

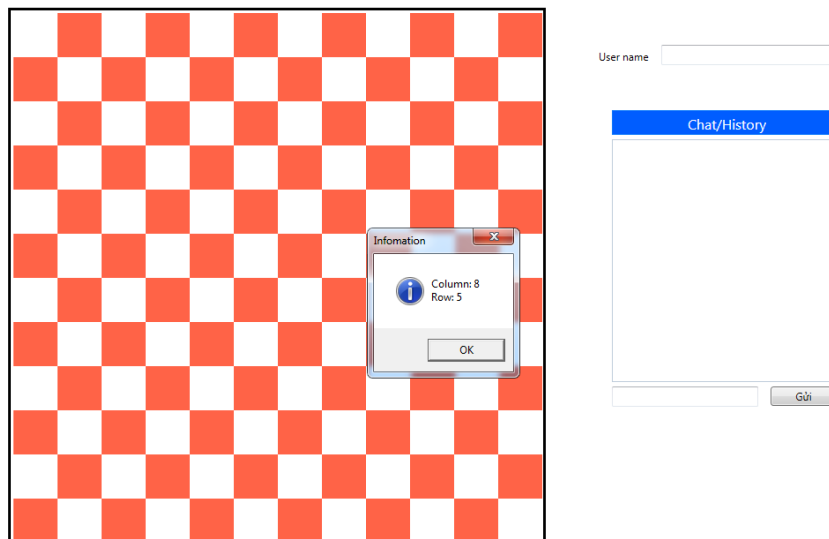
<chưa hoàn tất>

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	0%
Gửi tin nhắn	100%
Hiển thị tọa độ	100%
Sưu liệu kèm theo	100%