

CHƯƠNG 1. GIỚI THIỆU ĐẦU BÀI

Các nội dung chính của chương:

- 1. Tên đề tài : " Xây dựng game BlackJack bằng GUI".
- 2.Lý do chọn đề tài
- 3. Mục tiêu đề tài
- 4.Phương pháp thực hiện





CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

Các nội dung chính của chương:

- 1. Ngôn ngữ lập trình Python
- 2. Lập trình hướng đối tượng OOP
- 3. Giao diện đồ họa với Tkinter
- 4.Các công cụ và thư viện sử dụng
- 5.Tìm hiểu về game BlackJack



CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG CHƯƠNG

Các nội dung chính của chương:

1.Sơ đồ khối hệ thống:

1.1. Các module chính của hệ thống

thong

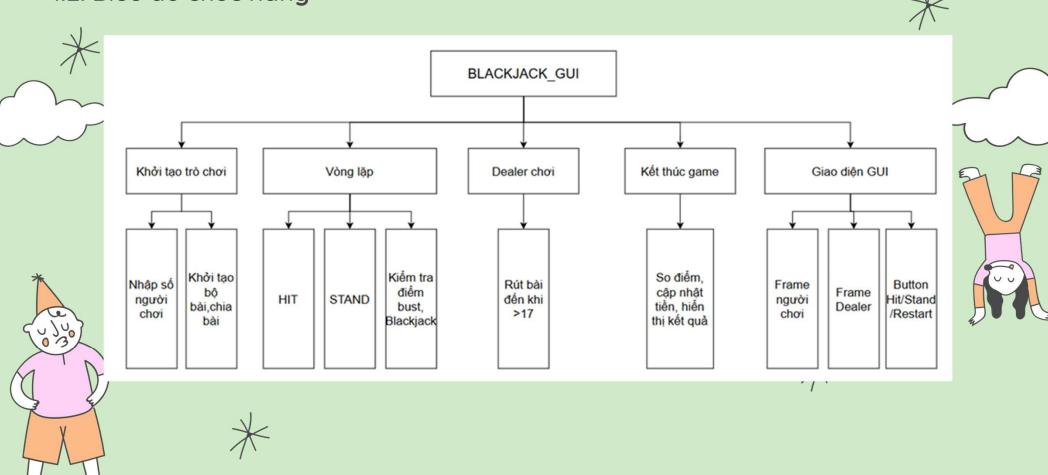
- 1.2. Biểu đồ chức năng
- 1.3. Biểu đồ Use Case hệ thống
- 2. Sơ đồ khối các thuật toán chính
- 3. Cấu trúc dữ liệu
- 4. Chương trình

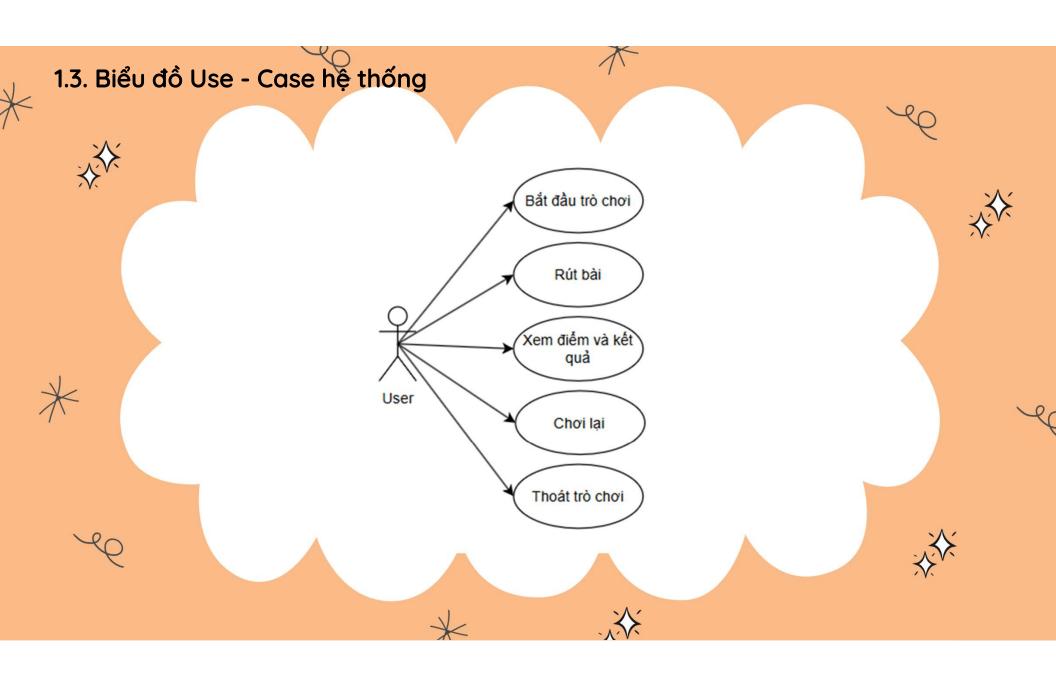




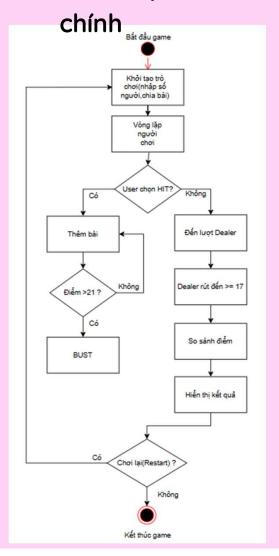


1.2. Biểu đồ chức năng





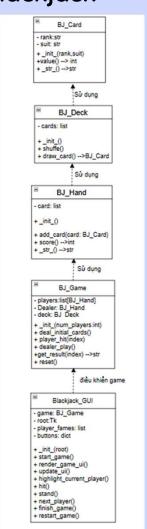
2. Sơ đồ khối thuật toán







4. Chương trình : Biểu đồ lớp game Blackjack















CHƯƠNG 4. THỰC NGHIỆM VÀ KẾT LUẬN

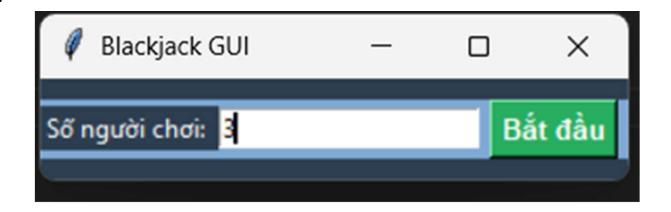
Các nội dung chính của chương:

- 1. Thực nghiệm
- 2.Kết luận





1. Thực nghiệm



Giao diện bắt đầu game, nhập số người chơi và chọn "Bắt đầu"



1. Thực nghiệm



Giao diện khi đã vào trò chơi:

- Mỗi người chơi đều có sẵn 2 lá bài và được tính điểm luôn.
- Người chơi sẽ lựa chọn Hit/Stand nếu bài thấp chưa đến 21 thì chọn Hit để thêm hoặc không thêm thì chọn Stand.
- Số tiền cược sẽ thay đổi theo kết quả thắng thua sau khi kết thúc.
- Thấp điểm hơn Dealer thì thua hoặc lớn quá 21 điểm. Lớn hơn điểm Dealer và nhỏ hơn 21 thì thắng.
- Nút Restart được sử dụng nếu chơi ván khác



















2. Kết

Hương phát triển đề tài:

- Có thể hiển thị được hình ảnh các lá bài
- Thêm tính năng chọn hoặc nhập ID phòng để chơi
- Thêm tính năng cho nhiều người chơi đăng nhập chơi online
- Cải thiện giao diện game một cách đẹp mắt, sinh động hơn



PHỤ
LỤC
Link GitHub báo cáo + code + slide: https://github.com/Thuhien2004/PYTHON_2025.git



Link Youtobe video báo cáo:https://youtu.be/c8mV7RQh4bM



