

**THỰC HÀNH PHƯƠNG PHÁP LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG**

# BIÊN BẢN HỌP NHÓM

Tài liệu này ghi nhận lại nội dung và kết quả của một buổi họp nhóm.



Khoa Công nghệ thông tin  
Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

# Biên bản họp nhóm

## 1. Thông tin chung

Tên nhóm: TT.....Mã nhóm: (Nếu có) .....

Các thành viên:

STT	MSSV	Họ và tên	Email	SĐT
1	18120234	Đoàn Minh Tân		
2	18120245	Huỳnh Hồ Thanh Trà		

Mục tiêu cuộc họp nhằm:

1. Xác định phương pháp thực hiện đề án.
2. Thống nhất nội dung phân chia công việc.

Địa điểm: KTX khu B

Thời gian bắt đầu: ..... Thời gian kết thúc: .....

## 2. Kết quả buổi họp

- Sử dụng thư viện SFML để code game Pong.
- Xây dựng game với 4 classes: Border, Paddle, Ball, Menu.
- 2 chế độ chơi: One player và Two players

### 3. Bảng phân công công việc

STT	Người phụ trách	Mô tả nội dung công việc
1	Huỳnh Hồ Thanh Trà	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xây dựng class Border và các hàm liên quan: file <b>Border.h</b> và <b>Border.cpp</b></li> <li>- Xây dựng class Paddle và các hàm liên quan (trong đó có hàm moveUp(), moveDown() để di chuyển thanh trượt): file <b>Paddle.h</b> và <b>Paddle.cpp</b></li> <li>- Xây dựng class Menu và các hàm liên quan (trong đó có xử lý sự kiện chuột để người dùng chọn chế độ chơi): file <b>Menu.h</b> và <b>Menu.cpp</b></li> <li>- Viết báo cáo kĩ thuật.</li> <li>- Vẽ sơ đồ lớp.</li> </ul>
2	Đoàn Minh Tân	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xây dựng class Ball và các hàm liên quan (trong đó có xử lý va chạm khi bóng chạm tường và thanh trượt): file <b>Ball.h</b> và <b>Ball.cpp</b></li> <li>- Chỉnh sửa, liên kết các class tạo thành chương trình hoàn chỉnh: file <b>Manager.h</b>, <b>Manager.cpp</b> và <b>Main.cpp</b></li> <li>- Thêm icon cho chương trình.</li> <li>- Viết biên bản họp nhóm.</li> <li>- Quay video demo.</li> </ul>