1. Bìa: Pên đề tài, thành viên, thông tin cơ bản về lớp…
2. Mục lục (nêu rõ các phần).
3. Phân công công việc (những người có đóng góp vào phần nào thì ghi tên phần đấy).
4. Giới thiệu bài toán: Giới thiệu trò chơi (nguồn gốc, cách chơi(bàn cờ, ô quan, cách tính điểm, phân định thắng thua), kết thúc trò chơi).
5. Cơ sở lý thuyết: Đặt vấn đề của bài toán (rải quân – rải liên tục, ăn quân – ăn liên tục, công điểm, rải thêm quân mới).
6. Giải thuật: Phương án giải quyết (flowchart).
7. 7.1 Phân tích và thiết kế (thuật toán): Phân tích bài toán theo tư duy lập trình – thiết kế trò chơi dựa trên ngôn ngữ lập trình Python (giải thích các vấn đề có thể gặp phải, cơ sở của phương án/cách thức giải quyết vấn đề đó – trả lời cho câu hỏi: tại sao lại làm như vậy, tại sao không?); (cú pháp, thư viện, hình ảnh, âm thanh, hiệu ứng,…).

7.2Ví dụ minh họa.

7.3 Giao diện: Phân tích bài toán theo tư duy lập trình – thiết kế trò chơi dựa trên ngôn ngữ lập trình Python (giải thích các vấn đề có thể gặp phải, cơ sở của phương án/cách thức giải quyết vấn đề đó – trả lời cho câu hỏi: tại sao lại làm như vậy, tại sao không?); (cú pháp, thư viện, hình ảnh, âm thanh, hiệu ứng,…).

1. Ứng dụng.
2. Kết quả chạy chương trình.
3. Kêt luận (nhận xét về cách giải quyết vấn đề/bài toán, tính tối ưu, tính khả thi, kết quả, ưu nhược điểm…).
4. Hướng phát triển (Thêm tính năng, đối tượng chơi, chơi với máy, mức độ chơi, mở rộng thuật toán để mở rộng thêm cách chế độ chơi tùy biến ví dụ như chơi nhiều hơn 2 người.
5. Tài liệu tham khảo.