**MÔ TẢ ĐỒ ÁN MÔN HỌC**

**THÔNG TIN NHÓM**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **MSSV** | **Họ và tên** | **Vai trò** |
| 1 | 19521355 | Trần Thành Đạt | Nhóm trưởng |
| 2 | 19521729 | Vũ Anh Kiệt | Thành viên |

**TÊN ĐỀ TÀI:** Ứng dụng game cơ bản bằng pygame

**XÁC NHẬN THÔNG TIN VỀ ĐỀ TÀI** *(SV phải khai báo trung thực phần này, nếu cố tình khai báo sai sẽ bị trừ điểm)***:**

Đề tài này thực hiện lần đầu khi tham gia học môn IE221

Mở rộng, phát triển thêm, cải tiến từ đề tài đồ án môn ……………………, do giảng viên ………………………….. giảng dạy. Kết quả: ……….. điểm.

Kết hợp và thực hiện song song với đồ án môn ………………………… hiện đang học trong học kỳ này, do giảng viên ………………………… giảng dạy.

Mong muốn phát triển thành khóa luận tốt nghiệp, hoặc đề tài NCKH cấp SV.

Dự định sử dụng đồ án môn học này để làm đồ án môn ………………………. đang học trong học kỳ này do giảng viên ………………………. phụ trách.

Ý kiến khác: …………………………………………………………...…………  
……………………………………………………………………………………  
……………………………………………………………………………………

**NỘI DUNG VÀ NHIỆM VỤ/YÊU CẦU** *(Liệt kê dưới dạng gạch đầu dòng từng nội dung và yêu cầu, nhiệm vụ cần giải quyết theo hướng dẫn trên lớp)*

* Tạo ra tựa game thể loại dungeon
* Thêm tính năng drop random item có tỉ lệ % khi quái bị tiêu diệt ( Buff HP, Buff SPEED, …)
* Qua mỗi màn sẽ xuất hiện 3 bảng lựa chọn hiện lên , chọn 1 trong 3 tăng (ATK , HP , ARMOR)
* Boss xuất hiện sau mỗi 10 tầng , sau khi boss chết sẽ có vòng quay may mắn random hình dạng đạn cho những tầng sau ( 3 tia , laze , shotgun cự li gần nhưng dame x2 , …)
* Quái tầng sau sẽ mạnh hơn sau khi boss tầng trước bị tiêu diệt
* Video tham khảo : https://www.youtube.com/watch?v=GvD1xYvfHys

**CÔNG CỤ/FRAMEWORK/PACKAGE HỖ TRỢ** *(Liệt kê dưới dạng gạch đầu dòng tên từng lib, URL sẽ dùng trong đề tài)*

* visual studio code
* pygame

***Chú ý, một số quy định cần biết khi thực hiện đồ án môn học***

1. Nhóm trưởng đại diện nhóm nộp bài.
2. Trong quá trình dev, tổ chức project một cách logic, các nội dung code nên tổ chức theo package, module.
3. Áp dụng tối đa Python OOP để phát triển project, vận dụng đầy đủ các chức năng trong OOP.
4. Tổ chức lưu trữ project trên git (private), ghi nhận lịch sử từng member tham gia làm nhóm.
5. Bắt buộc viết docstring mô tả hàm theo dạng input, output; docstring mô tả vai trò của class dùng để làm gì.