Tham khảo phần Long gửi trong group để hoàn thành nha!!!

Việt Hùng (1, 2, 3)

1. Tổng quan dự án:

1.1 Khảo sát dự án:

Xu hướng của trò chơi điện tử:

Trò chơi điện tử đã trở thành một phần không thể thiếu trong cuộc sống hàng ngày của giới trẻ, nhưng có những hệ lụy tiêu cực đi kèm. Việc dành quá nhiều thời gian cho trò chơi có thể dẫn đến mất đi khả năng tư duy phản biện và kỹ năng giao tiếp xã hội.

Hệ Lụy Của Việc Vùi Mình Vào Game:

Tiềm năng tư duy bị hạn chế: Người trẻ thường không có cơ hội để phát triển các kỹ năng thiết yếu như tư duy phản biện, logic và sáng tạo.

Thiếu hụt kỹ năng giao tiếp: Việc quá tập trung vào máy tính hoặc thiết bị di động khiến cho khả năng tương tác với đồng trang lứa bị giảm sút nghiêm trọng.

1.2 Giới thiệu dự án:

Trò Chơi Rubik:

Rubik không chỉ là một món đồ chơi thách thức trí não, mà còn là một công cụ giáo dục mạnh mẽ. Nó giúp người chơi rèn luyện khả năng tư duy phản biện, giải quyết vấn đề và kiên nhẫn.

Nền Tảng Hướng Dẫn:

Chúng tôi phát triển một nền tảng cho phép người dùng không chỉ học cách chơi mà còn có các diễn đàn để trao đổi kinh nghiệm. Những nền tảng như Facebook, YouTube và TikTok sẽ được tận dụng để người dùng có thể dễ dàng tiếp cận tài nguyên và cộng đồng.

Trải Nghiệm Ngay Trên Trang Chủ:

Một phần quan trọng của dự án là tạo ra trải nghiệm chơi game tức thì trên trang web của chúng tôi. Người dùng sẽ có thể tương tác với Rubik thông qua trò chơi mô phỏng, từ đó làm quen trước, và có thể cảm nhận xem mình có phù hợp với bộ môn này không.

1.3 Định hướng phát triển:

Giao Diện Tươi Sáng:

Chúng tôi hướng tới việc tạo ra một giao diện thu hút với thiết kế hiện đại, dễ nhìn và thân thiện với người dùng. Hình ảnh rõ nét và phong cách thiết kế tối ưu giúp người dùng cảm thấy hứng thú khi ghé thăm trang web.

Trải Nghiệm Chơi Cho Người Mới:

Cung cấp hướng dẫn từng bước và các tài liệu hỗ trợ để người chơi mới không chỉ hiểu mà còn có thể trải nghiệm Rubik mà không cần phải đầu tư ngay vào sản phẩm.

Kết Nối Cộng Đồng Người Chơi:

Chúng tôi sẽ thiết lập các diễn đàn và tính năng xã hội cho phép người chơi kết nối, chia sẻ trải nghiệm và học hỏi lẫn nhau. Điều này sẽ giúp xây dựng một cộng đồng mạnh mẽ xung quanh trò chơi Rubik

2. Giải pháp:

Sử dụng mô hình thác nước (WaterFall)

Lý do: Vì có yêu cầu rất rõ ràng từ đầu và không có ý định thay đổi lớn trong quá trình phát triển. Điều này giúp giảm thiểu rủi ro và tăng tính hiệu quả trong việc thực hiện dự án.

Lợi ích:

Lập kế hoạch dễ dàng: Mô hình thác nước cho phép lập kế hoạch chi tiết cho từng giai đoạn, giúp việc theo dõi tiến trình và quản lý ngân sách hiệu quả hơn.

Dễ dàng kiểm soát: Các giai đoạn được hoàn thành theo thứ tự, giúp dễ dàng kiểm soát các kết quả đầu ra.

Nhược điểm: Rủi ro trong việc không đáp ứng được các yêu cầu thay đổi hay lỗi sai trong các giai đoạn trước có thể ảnh hưởng đến các giai đoạn tiếp theo.

Tính năng:

Trải nghiệm trò chơi: Giúp người chơi có thể chơi thử trực tiếp trên trang web.

Danh sách xếp hạng các thí sinh: Cập nhật liên tục để thể hiện sự cạnh tranh và động lực cho người chơi.

Hướng dẫn người chơi: Xem hướng dẫn chơi từ bài viết và chia sẻ kinh nghiệm.

Công nghệ:

HTML: Tạo cấu trúc nội dung, sử dụng thẻ ngữ nghĩa để cải thiện SEO và khả năng truy cập.

CSS: Sử dụng các framework như Bootstrap hoặc Tailwind CSS để tăng tốc quá trình thiết kế và đảm bảo tính đồng nhất.

JavaScript: Sử dụng các thư viện như jQuery hoặc các framework như React.js hoặc Vue.js để tạo ra sự tương tác mạnh mẽ hơn cho giao diện người dùng.

Sau đó là các bước cần thực hiện:

1. Phân tích yêu cầu và thiết kế:

Tổ chức các buổi họp để thu thập yêu cầu và tạo ra các tài liệu thiết kế chi tiết.

Phác thảo giao diện người dùng (UI) và trải nghiệm người dùng (UX).

1. Phát triển và kiểm thử

Xây dựng từng phần của dự án theo các giai đoạn đã định sẵn.

Kiểm thử từng phần kỹ lưỡng trước khi di chuyển đến bước tiếp theo để đảm bảo rằng mọi thứ hoạt động như mong đợi.

1. Triển khai và bảo trì

Phát hành sản phẩm.

Đảm bảo rằng có kế hoạch bảo trì và cập nhật thường xuyên, sửa lỗi.

1. Tài liệu và hỗ trợ

Soạn thảo tài liệu hướng dẫn sử dụng cho người dùng.

Thiết lập hệ thống hỗ trợ người dùng qua email, chatbot hoặc các diễn đàn trực tuyến.

3. Đặc trưng:

Các đặc trưng:

Tính giáo dục và giải trí

Công Cụ Giáo Dục: Trang web không chỉ đơn thuần là một nền tảng giải trí mà còn là một công cụ giáo dục. Nó giúp người dùng phát triển khả năng tư duy, giải quyết vấn đề và sự kiên nhẫn thông qua các trò chơi Rubik.

Kết nối cộng đồng

Diễn Đàn Chia Sẻ Kinh Nghiệm: Thúc đẩy việc trao đổi, chia sẻ kinh nghiệm giữa những người chơi thông qua diễn đàn trực tuyến, các nhóm mạng xã hội, và các video hướng dẫn.

Sơ đồ phân rã công việc WBS:

Website rubikbmt.vn Font-end

1.Phân tích yêu cầu

1.1 Gặp gỡ và thu thập yêu cầu từ khách hàng.

1.2 Viết báo cáo

2. Thiết kế

2.1 Phát thảo giao diện người dùng(UI)

2.2 Phát thảo trải nghiệm người dùng(UX)

3. Phát triển

3.1 Xây dựng giao diện người dùng

3.2 Xây dựng trải nghiệm cho người dùng

4. Kiểm thử

4.1 Viết test case

4.2 Chạy test case

4.3 Kiểm tra và sửa lỗi

4.4 Viết báo cáo kiểm thử

5.Vận hành

5.1 Triển khai ứng dụng

5.2 Viết tài liệu sản phẩm

5.3 Viết báo cáo

5.4 Bàn giao

Văn Hùng(4, 5)

4. Phân bổ thời gian:

5. Phân bổ nhân sự:

Viết Quốc(6, 7)

6. Chi phí nguyên vật liệu và lương nhân viên:

7. Tổng dự án chi phí:

Trương Long(ppt)