**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIAO THÔNG VẬN TẢI**

**-------🙡🙣 🕮 🙡🙣-------**



**BÀI BÁO CÁO VỀ LẬP TRÌNH GAME CỜ SODUKU**

**Giảng viên hướng dẫn :** Mai Ngọc Châu

**Môn :** Lập trình mạng

**Nhóm thực hiện :** nhóm 7

**Sinh viên thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| Họ tên sinh viên | Mã số sinh viên |
| 1. Đoàn Phan Vĩnh Phú 2. Nguyễn Quang Tiến 3. Đào Minh Tâm 4. Phan Quyết Tâm Phú 5. Huỳnh Bá Thành 6. Huỳnh Thị Minh Thơ |  |

*Tp.Hồ Chí Minh, ngày …. tháng ….. năm 2025*

# **LỜI MỞ ĐẦU**

Trong thời đại công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ, các ứng dụng mạng ngày càng đóng vai trò quan trọng trong đời sống và học tập. Môn học Lập trình mạng không chỉ giúp sinh viên nắm vững kiến thức lý thuyết về giao tiếp giữa các thiết bị qua mạng, mà còn tạo cơ hội áp dụng vào các dự án thực tế.

Xuất phát từ mong muốn kết hợp giữa kiến thức lập trình socket và tư duy logic trong trò chơi trí tuệ, nhóm chúng em đã lựa chọn đề tài “Lập trình game cờ Sodoku” làm đồ án môn học. Dự án mô phỏng trò chơi Sudoku quen thuộc, đồng thời mở rộng thêm tính năng thách đấu giữa hai người chơi thông qua mạng Client – Server, giúp tăng tính tương tác và thử thách.Thông qua quá trình thực hiện, nhóm chúng em đã củng cố được kỹ năng xây dựng mô hình mạng, xử lý luồng dữ liệu, và tổ chức giao tiếp hai chiều giữa client và server. Bên cạnh đó, dự án cũng giúp chúng em rèn luyện tư duy lập trình, khả năng làm việc nhóm, và vận dụng kiến thức học được vào việc phát triển một ứng dụng hoàn chỉnh.

Chúng em xin chân thành cảm ơn Thầy Mai Ngọc Châu đã hướng dẫn tận tình, giúp chúng em hiểu rõ hơn về lập trình mạng và ứng dụng vào thực tế. Rất mong nhận được sự góp ý của thầy để chúng em có thể hoàn thiện hơn trong các dự án sau.