|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | TRƯỜNG CAO ĐẲNG CÔNG NGHỆ THỦ ĐỨC  **Khoa Công Nghệ Thông Tin** | Macintosh HD:Users:hoangnguyen:Documents:TDC:logoTDC_blue.png |
|  |  |  |

**LẬP TRÌNH FRONT-END WEB 2** | HKII – 2021

PRJ – REPORT

**BÁO CÁO ĐỒ ÁN MÔN HỌC**

**NHÓM: Nhóm 7**

**THÀNH VIÊN:**

Trần Nhĩ Khang–19211TT0551

Võ Đăng Vĩnh–19211TT1674

**Mã lớp học phần:** Mã số lớp của học phần - 20211CNC107462

**1. Thông tin tổng quát**

**Đề tài 4 – Game nuôi thú cưng**

Mô tả: Game thú cưng là một kiểu [bạn đồng hành nhân tạo](https://vi.wikipedia.org/w/index.php?title=B%E1%BA%A1n_%C4%91%E1%BB%93ng_h%C3%A0nh_nh%C3%A2n_t%E1%BA%A1o&action=edit&redlink=1). Chúng thường được dùng để bầu bạn hoặc tiêu khiển. Mọi người có thể giữ thú nuôi ảo thay thế cho [thú cưng](https://vi.wikipedia.org/wiki/Th%C3%BA_c%C6%B0ng) thực sự.

URL đến bài làm đã upload lên host:

**2. Các chức năng cụ thể của game**

***2.1. Chức năng 1: Cho ăn***

Cứ sau một khoảng thời gian thú cưng sẽ đòi ăn. Để cho ăn, người chơi sẽ click vào hộp thức ăn để cho thú cưng ăn. Nếu quá thời gian mà người chơi không cho thú cưng ăn => thú cưng sẽ chết => game kết thúc. Một hộp thức ăn được sử dụng tối đa 2 lần. Mặc định người chơi có sẵn 4 hộp thức ăn. Nếu người chơi cho thú cưng ăn đúng giờ (giao động ± x giây), người chơi sẽ được thưởng tiền

Có thể nói thêm về thuật toán, công nghệ, code quan trọng nổi bật trong chức năng.

***2.2. Chức năng 2: Vuốt ve thú cưng***

Người chơi có thể click vào thú cưng để vuốt ve và làm vui thú cưng. Thú cưng sẽ có thanh cảm xúc thể hiện cảm xúc hiện tại. 100: thú cưng đang vui. 0: thú cưng buồn => thú cưng chết => game kết thúc. Cảm xúc của thú cưng sẽ giảm dần từ 100 về 0 theo thời gian. Mỗi lần người chơi vuốt ve thú cưng, cảm xúc +10. Nếu người chơi giữ cho cảm xúc của thú cưng = 100 liên tục trong x thời gian thì được thưởng tiền. Sau khi thưởng xong thì x reset lại từ đầu

Có thể nói thêm về thuật toán, công nghệ, code quan trọng nổi bật trong chức năng.

***2.3. Chức năng 3: Mua thức ăn***

Người chơi dùng tiền có trong tài khoản để mua các hộp thức ăn. Có nhiều loại thức ăn khác nhau với mỗi mức giá khác nhau. Thức ăn có giá càng cao thì thanh máu cộng nhiều điểm tăng máu.

Có thể nói thêm về thuật toán, công nghệ, code quan trọng nổi bật trong chức năng.

***2.4. Chức năng 4: Cho chơi đồ chơi***

Cứ sau một khoảng thời gian thú cưng sẽ đòi chơi. Để cho thú cưng chơi đồ chơi, người chơi sẽ click vào đồ chơi để cho thú cưng cưng chơi. Nếu quá thời gian mà người chơi không cho thú cưng chơi => thú cưng sẽ chết => game kết thúc. Một đồ chơi được sử dụng tối đa 2 lần. Mặc định người chơi có sẵn 4 đồ chơi. Nếu người chơi cho thú cưng chơi đúng giờ (giao động ± x giây), người chơi sẽ được thưởng tiền

Có thể nói thêm về thuật toán, công nghệ, code quan trọng nổi bật trong chức năng.

***2.5. Chức năng 5: Mua đồ chơi***

Người chơi có thể dùng tiền của mua các loại đồ chơi làm vui cho thú cưng. Khi dùng đồ chơi thì cảm xúc của thú cưng sẽ tăng nhanh hơn. Đồ chơi càng đắt tiền thì thanh cảm xúc càng tăng cao.

Có thể nói thêm về thuật toán, công nghệ, code quan trọng nổi bật trong chức năng.

***2.6. Chức năng 6: Tăng level***

Người chơi thực hiện chức năng hoặc cho thú cưng ăn, chơi đồ chơi thì thanh Exp (kinh nghiệm) tự động tăng. Khi đầy thanh Exp thì người chơi sẽ được tăng 1 level.

Có thể nói thêm về thuật toán, công nghệ, code quan trọng nổi bật trong chức năng.

**3. Các thuận lợi/khó khăn/kinh nghiệm rút ra trong đồ án**

***3.1. Thuận lợi***

Nêu các thuận lợi.

***3.3. Khó khăn***

Nêu các khó khăn

***3.3. Kinh nghiệm***

Nêu các kinh nghiệm rút ra từ đồ án.

**4. Phân công công việc nhóm**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ Tên** | **Phân công chức năng** |
| 1 | Võ Đăng Vĩnh |  |
| 2 | Trần Nhĩ Khang |  |