

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN TP.HCM**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**HỆ CHÍNH QUY**

**BỘ MÔN: NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ GAME**

---------------------------------------------------------------------------------🙦

**ĐỊNH NGHĨA QUY TRÌNH ĐỒ ÁN**

XÂY DỰNG TRÒ CHƠI TƯƠNG TỰ TRÒ CHƠI PACMAN CHO NỀN TẢNG ANDROID

NHÓM 08

j0157763

j0285750

bs00554_bd04924_

PHIÊN BẢN 1.0

TP.HCM, tháng 09 năm 2015

**-----------------------**

MỤC LỤC

[1. Giới thiệu: 3](#_Toc387225795)

[1.1. Mục đích của tài liệu: 3](#_Toc387225796)

[1.2. Đối tượng tham khảo: 3](#_Toc387225797)

[2. Đề tài thực hiện: 3](#_Toc387225798)

[3. Vấn đề của đề tài: 3](#_Toc387225799)

[3.1. Đặt vấn đề: 3](#_Toc387225800)

[3.2. Giải pháp cho vấn đề: 3](#_Toc387225801)

[3.3. Lý do chọn đề tài: 4](#_Toc387225802)

[3.4. Đối tượng hướng đến: 4](#_Toc387225803)

[4. Mô hình quy trình game: 4](#_Toc387225804)

[4.1. Mô hình: 4](#_Toc387225805)

[4.2. Lý do chọn mô hình: 4](#_Toc387225806)

[5. Các pha trong quy trình: 5](#_Toc387225807)

[5.1. Các pha chính: 5](#_Toc387225808)

[5.2. Nội dung và mối quan hệ giữa các pha: 5](#_Toc387225809)

[6. Kết luận: 7](#_Toc387225810)

# Giới thiệu:

## Mục đích của tài liệu:

Tài liệu này nhằm phát biểu đề tài mà nhóm đã thảo luận và chọn trong danh sách 6 đề tài được đưa ra. Mô tả chi tiết mô hình thực hiện game đã chọn, cung cấp nội dung và các mối quan hệ giữa các pha trong quy trình.

Tài liệu mang đến độc giả cái nhìn tổng quan về quá trình thực hiện game, giúp nhóm phát triển game định hướng, thực hiện chính xác mục tiêu của đề tài. Đồng thời, đây còn là tài liệu tham khảo cho những giai đoạn tiếp theo.

## Đối tượng tham khảo:

Tài liệu dành cho nhóm phát triển game, đối tượng khách hàng, và cũng là báo cáo tiến độ đến người chịu trách nhiệm giám sát đề tài.

# Đề tài thực hiện:

Nhóm quyết định thực hiện đề tài 5: “Xây dựng trò chơi tương tự trò chơi PacMan cho nền tảng Android”.

# Vấn đề của đề tài:

## Đặt vấn đề:

## Giải pháp cho vấn đề:

## Lý do chọn đề tài:

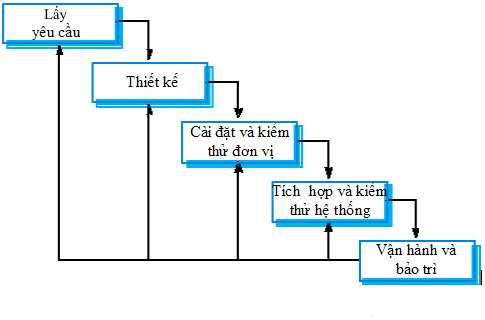
## Đối tượng hướng đến:

Các bạn trẻ thích chơi game

# Mô hình quy trình game:

## Mô hình:

Game được thực hiện dựa trên mô hình sau:



## Lý do chọn mô hình:

Game sẽ thực hiện theo mô hình thác nước như trên, đến từ một số nguyên nhân chính như: phù hợp với tiến trình học tập trên lớp, theo từng giai đoạn khác nhau các thành viên có thể trải nghiệm mình trên nhiều vai trò khác nhau, các pha sẽ diễn ra tuần tự và độc lập. Hơn nữa, yêu cầu game khá rõ ràng và đề tài mang tính ổn định, khả năng xảy ra những biến động dẫn đến sự thay đổi đề tài là khá thấp.

# Các pha trong quy trình:

## Các pha chính:

Yêu cầu game.

Thiết kế game.

Xây dựng game.

Kiểm nghiệm game.

Bảo trì. vận hành, chỉnh sữa và nâng cấp.

## Nội dung và mối quan hệ giữa các pha:

* Yêu cầu game:

Vai trò tham gia: BA(Business Analyst) hoặc trưởng game (Project Manager).

Phân công : 3 thành viên.

Các hoạt động:

* Thu thập
* Phân tích, đặc tả yêu cầu của trò chơi.
* Đưa ra mô hình hệ thống, đặc điểm kỹ thuật của game cần có.

Đầu vào : Những yêu cầu của trò chơi.

Đầu ra: Tập tài liệu chứa thông tin và đặc tả yêu cầu.

* Thiết kế game:

Vai trò tham gia: thiết kế viên (designer)

Phân công : 2 thành viên.

Các hoạt động:

* Mức tổng thể: Thiết kế kiến trúc.
* Mức chi tiết: Thiết kế dữ liệu, thiết kế giao diện, thiết kế xử lý.

Đầu vào: Từ tập tài liệu thông tin nhận được từ pha lấy yêu cầu game, một nhóm nhỏ từ 2-3 người trong nhóm sẽ phụ trách thiết kế, xây dựng mô hình hóa cho game.

Đầu ra: Có được bản thiết kế chi tiết về dự liệu, giao diện, xử lý và các chức năng cho game.

* Xây dựng game:

Vai trò tham gia Developer hoặc Technical Architect.

Phân công: 4 thành viên.

Các hoạt động:

* Cài đặt mã nguồn.
* Cài đặt cơ sở dữ liệu
* Kiểm thử đơn giản.

Đầu vào: Một nhóm nhỏ từ 3-5 người trong nhóm sẽ phụ trách xây dựng game dựa vào bản thiết kế chi tiết từ pha thiết kế game và tài liệu, số liệu.

Đầu ra: Mã code và kết quả thử nghiệm, bản kế hoạch phát triển và nâng cấp cho game, và cho ra sản phẩm và file hướng dẫn sử dụng game.

* Kiểm nghiệm game:

Vai trò tham gia: kiểm tra viên (tester).

Phân công: 2 thành viên.

Các hoạt động:

* Kiểm nghiệm bởi đội ngũ phát triển trongn hóm: Thanh tra mã nguồn; Kiểm thử tích hợp; Kiểm thử hệ thống.
* Kiểm nghiệm bởi người chơi: Cho ra các game đại chúng: beta test,…, lấy phản hồi từ người dùng.

Đầu vào: Sản phẩm có được từ pha xây dựng game, một số người trong nhóm, và khách hàng sẽ kiểm thử phần.

Đầu ra: Tài liệu ghi lại các lỗi nếu có, sản phẩm hoàn chỉnh, đáp ứng yêu cầu của khách hàng.

* Bảo trì: Vận hành, chỉnh sữa và nâng cấp.

Vai trò tham gia:

* Kỹ thuật viên
* Lập trình viên

Phân công: 3 thành viên.

Các hoạt động:

* Thiết lập nền tảng hoạt động: Máy móc, mạng, ứng dung, …
* Lắp đặt và cấu hình game.
* Thông báo và sữa lỗi
* Nâng cấp game.

Đẩu vào: Game và mã nguồn.

Đầu ra: Game đã được vá lỗi hoặc nâng cấp.

# Kết luận:

Những trình bày nêu trên sẽ mang đến những phát thảo sơ khai về quá trình đăng ký và thực hiện đề tài của nhóm phát triển game. Chúng tôi tin rằng đề tài sẽ được phê duyệt và phát triển thành công trong thời gian tới.

----HẾT----