**PHIẾU HỌC TẬP NHÓM**

**I. Thông tin chung**

1. Tên lớp : 202310503192003 Khóa : K15

2. Tên nhóm : Nhóm 15

Họ và tên thành viên trong nhóm :

-Thành viên 1: Lê Văn Phúc

-Thành viên 2: Vũ Văn Mạnh

-Thành viên 3: Vũ Quang Tùng

**II. Nội dung học tập**

1. Tên chủ đề : Xây dựng game Flappy Bird bằng Python

2. Hoạt động của sinh viên

- Hoạt động/Nội dung 1 : Tìm hiểu căn bản về ngôn ngữ Python và game Flappy Bird

Mục tiêu đề ra :

+ Hiểu biết căn bản về ngôn ngữ Python

+ Nắm được các thành phần của game Flappy Bird

- Hoạt động/Nội dung 2 : Giới thiệu chung về công cụ phần mềm

Mục tiêu đề ra :

+ Nắm được đặc điểm và tính ứng dụng của công cụ tạo lập game

+ Hiểu và phân loại được các công cụ tạo lập game.

- Hoạt động/Nội dung 3 : Tìm hiểu về công cụ Visual Studio Code

Mục tiêu đề ra :

+ Tìm hiểu về chức năng, nhiệm vụ của Visual Studio Code.

+ Hiểu về yêu cầu cài đặt.

+ Làm quen giao diện cùng các thao tác ( nhiệm vụ/ chức năng hoạt động của công cụ để tạo lập sản phẩm ứng dụng game ).

+ Hiểu và vận dụng quy trình tạo lập game Visual Studio Code.

- Hoạt động/Nội dung 4 : Tạo lập ứng dụng game Flappy Bird bằng công cụ Visual Studio Code

Mục tiêu đề ra :

+ Lên ý tưởng nội dung ứng dụng.

+ Tập hợp các file, hình ảnh, âm thanh sử dụng để thiết kế

+ Xây dựng ứng dụng game để tạo ra sản phẩm theo chủ để với công cụ Visual Studio Code

3. Sản phẩm nghiên cứu :

- Quyên Báo cáo “Xây dựng game Flappy Bird bằng Python” – bản cứng.

- Đĩa CD chứa sản phẩm nhóm hoàn thiện

- Slide báo cáo và thuyết trình về sản phẩm.

-Báo cáo về sản phẩm

**III. Nhiệm vụ học tập**

1. Hoàn thành Bài tập lớn theo đúng thời gian quy định ( từ ngày 14/10/2019 đến ngày 23/11/2019)

2. Báo cáo sản phẩm nghiên cứu theo chủ đề được giao trước giảng viên và những sinh viên khác.

**IV. Học liệu thực hiện Bài tập lớn**

1. Tài liệu học tập :

+ https://vi.wikipedia.org/wiki/Python

+ https://glints.com/vn/blog/ngon-ngu-lap-trinh-python-la-gi/

2. Phương tiện, nguyên liệu thực hiện Bài tập lớn **:**

**+** Máy tính có kết nối internet