**KẾ HOẠCH THỰC HIỆN BÀI TẬP LỚN**

Tên lớp: 20232IT6004001 Khóa: 16

Tên nhóm: Nhóm 20

Họ và tên thành viên trong nhóm:

* Vũ Xuân Điệp
* Phạm Hữu Hòa
* Phạm Đức Thắng

Tên chủ đề: Xây dựng game Pixel Jumper sử dụng phần mềm Unity.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tuần** | **Người thực hiện** | **Nội dung thực hiện** | **Phương pháp thực hiện** |
| Tuần 1: | Vũ Xuân Điệp  Phạm Hữu Hòa  Phạm Đức Thắng | - Tìm hiểu về chức năng, nhiệm vụ của Unity.  - Hiểu rõ về giao diện và các tính năng chính của phần mềm Unity.  - Tìm hiểu cách sử dụng tài nguyên trực tuyến. | - Tìm kiếm trên mạng và các sách báo. |
| Tuần 2: | Vũ Xuân Điệp  Phạm Hữu Hòa  Phạm Đức Thắng | - Lên ý tưởng để xây dựng kịch bản cho sản phẩm.  - Xác định các yêu tố quan trọng kịch bản gồ: Cốt truyện, mô tả, luật chơi, thiết kế các level của game, tương tác điều khiển game. | - Họp bàn đưa ý tưởng.  - Tìm kiếm trên mạng, sách báo và các nguồn khác để chọn ra tài liệu phù hợp với game. |
| Tuần 3 | Vũ Xuân Điệp  Phạm Hữu Hòa  Phạm Đức Thắng | - Hiểu về những tài nguyên cần cho game dựa trên kịch bản đã xây dựng.  - Tập hợp các tài nguyên về hình ảnh, màu sắc, âm thanh, font chữ, hiệu ứng và animation.  - Tối ưu hóa tài nguyên để đảm bảo hiệu suất cao trong game. | - Tìm kiếm trên mạng và các sách báo.  - Thu thập dựa trên nguồn tài nguyên trực tuyến. |
| Tuần 4: | Vũ Xuân Điệp  Phạm Hữu Hòa  Phạm Đức Thắng | - Sử dụng Unity để thực hiện ý tưởng thành sản phẩm thực tế.  - Sử dụng các tài nguyên đã thu thập để tạo giao diện cho game.  - Sử dụng kỹ năng lập trình để tạo các script thực hiện các tính năng trong game.  - Tích hợp yếu tố âm thanh để nâng cao trải nghiệm của người chơi. | - Sử dụng phần mềm Unity để làm game.  - Làm game dựa trên ý tưởng và các tài liệu đã có. |
| Tuần 5 | Vũ Xuân Điệp  Phạm Hữu Hòa  Phạm Đức Thắng | - Viết báo cáo về quá trình xây dựng game.  - Trình bày sản phẩm một cách rõ ràng. | - Sửa các lỗi trong game đã làm  - Hoàn thiện game nếu có thêm ý tưởng cần sửa đổi.  - Sử dụng Power Point để hoàn thiện slide . |

*Ngày 30 tháng 06 năm 2024*

**XÁC NHẬN CỦA GIẢNG VIÊN**

**(** *ký, ghi rõ họ tên )*