**Nhật Ký : Võ Hữu Trọng**

**NHẬT KÝ CÔNG VIỆC**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thời gian** | **Công việc** | **Chi tiết** |
| (4/12) | Họp Project plan | Họp phân chia vai trò, phân chia giai đoạn của project thành các sprint và vai trò của thành viên (bản thân nhận vai trò Tester) |
| 5/12 | Lên kế hoạch cho sprint 1 | Cài đặt Microsoft Visual Code. Cài đặt python 3.9, extension của Python trong Visual Code và pygame , bắt đầu tìm hiểu về lập trình python |
| 5/12– 17/12 | Làm Sprint 1 ( gắn hình ảnh và text vào xe khi chuyển động) | Các hàm trong pygame : hàm tải hình ảnh lên màn hình trò chơi. Tạo class trong python và tạo chuyển động cho object.  Tạo surface ảnh và surface nền, cuộn nền, tạo hàm giúp chuyển động của xe mượt hơn(Vì nhận thấy trong lúc Debug chuyển động của xe không đồng bộ với chuyển đọng cuốn màn gây hiện tượng xe lúc ẩn lúc hiện gây khó chịu cho người chơi)  ***Các nguồn tham khảo : ( codelearn.io ; pygame.org)*** |
| 16/12 | Giải quyết các vấn đề liên quan điến xử lí thắng thua. | Đập đi xây lại liên tục hàm xử lí thắng thua.  ***Tham khảo nguồn: (toidicode.com)*** về các hàm xử lí list.  Nhận ra vấn đề (không ảnh hưởng đến việc thông báo thứ hạng xe, các phần tử trong mảng bị trùng nhau) trong việc xử lí mảng trong việc xử lí thắng thua, nhưng vì nhiều lí do (thực chất là cơn lười trỗi dậy) nên để ngày hôm sau xử lí tiếp |
| 17- 25/12 | Xây dựng hệ thống đặt cược | Tiếp tục là chương trình viết đi viết lại một thuật toán tính số tiền đặt cược, tính số tiền nhận được hay trừ đi mỗi khi thắng cược hoặc thua cược.  Gặp khó khăn trong việc sử dụng biến cục bộ nên tìm cách để biến biến cục bộ thành biến toàn cục tham khảo toidicode, chiasemang,..  Quyết định chuyển biến vào hàm cục bộ và giải quyết được vấn đề trích xuất dữ liệu giữa các def với nhau |
| 26/12- 1/1/2021 | Thống nhất code giữa các thành viên  Sữa lỗi phát sinh trong quá trình chơi game  Lập biên bản nhóm | Bắt đầu quá trình đồng bộ code giữa các thành viên.  Tạo save game.  Sữa các lỗi của game chính như đặt cược quá giới hạn tài chính của người chơi, thống nhất font chữ cho game, sửa một số lỗi minigame như không reset về ban đầu,…  Lập một số biên bản cần thiết để kết thúc dự án, bàn giao sản phẩm cho khách hàng |