Nhật Ký : Lê Trung Sơn

**NHẬT KÝ CÔNG VIỆC**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thời gian** | **Công việc** | **Chi tiết** |
| (2/12) | Tìm hiểu các yêu cầu đồ án: | Biên bản làm việc về các yêu cầu của trò chơi với khách hàng ( đã gửi cho khách). Phổ biến các tính năng của trò chơi như gameplay, giao diện,.. với các thành viên trong nhóm |
| (4/12) | Họp hoàn thành Project plan | Họp về giai đoạn của project và các deadline của các sprint ( Chi tiết trên classroom của nhóm ) |
| 5/12 | Lên kế hoạch cho sprint 1 | Chuyển động của xe và giao diện khi chuyển động. Cài đặt python và pygame ( qua visual studio 2019) |
| 8/12 | Gặp thầy Quân qua zoom | Rút kinh nghiệm về nhật kí công việc và kiểm tra Project plan của nhóm. Nhật kí công việc cần chi tiết và rõ ràng |
| 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, hàm viết chữ. Tạo class trong python và tạo chuyển động cho object.  Tạo surface ảnh và surface chữ, tạo tốc độ trùng với tốc độ của xe  Các nguồn tham khảo : ( codelearn.io ; pygame.org) |
| 15/12 | Gặp thầy Quân  Viết mail hẹn gặp khách hàng |  |
| 17/12 | Tổng kết sprint 1 và lên kế hoạch cho sprint 2 | * Họp mặt các thành viên nhóm vào giờ chiều   Nhật Ký : Lê Trung Sơn   * Kiểm tra công việc cụ thể của các thành viên ( Phát, Tuấn về thiết kế giao diện, nhân vật. Sơn,Quân, Trọng về chuyển động và gameplay) * Xây dựng lại hàm xét tính thắng thua ( Xe nào về đích thứ nhất thì kết thúc vòng đua, sau đó dựa vào khoảng cách của mỗi xe còn lại đối với vạch đích khi kết thúc vòng đua để xếp hạng) * Viết menu ( gồm 5 cái menu) |
| 17/12 | Menu chính và điều hướng | Tôi được giao nhiệm vụ thiết kế menu chính và điều hướng. Chi tiết là 1 menu để bắt đầu game ( gồm nút start, đăng nhập, thoát) |
|  |  |  |
| 18/12 | Ý tưởng về menu chính | Sử dụng hình ảnh do Phát thiết kế sẵn để làm button. Menu chính là 1 vòng lập, khi bấm các nút tương ứng trên bàn phím thì sẽ thoát khỏi vòng lập để bắt đầu game  Tìm hiểu về cơ chế KEYUP, KEYDOWN của python. |
| 19/12 – 23/12 | Làm menu chính | Tham khảo các source code có sẵn trên codelearn để vận dụng |
| 24/12 – 25/12 | Nghỉ lễ noel | Nhật Ký : Lê Trung Sơn |
| 28/12 | Chuẩn bị demo để gặp khách hàng |  |
| 29/12 | Gặp khách hàng qua zoom | Khách hàng đưa ra 1 số yêu cầu mới và cho nhóm OT. Trong đó có 1 số thứ quan trọng được nhấn mạnh như :   * Giao diện bắt mắt * Hiệu ứng ăn mừng khi ng chơi chiến thắng * Tính năng đăng nhập và lưu trữ thông tin người chơi * Thu phóng cửa sổ chơi game * Xếp hạng khi đua xong |
| 29/12 | Họp các thành viên cho deadline cuối cùng | Gấp rút hoàn tất các menu, mini game, cơ chế đăng nhập và tiền thưởng |
| 29/12 | Hoàn thiện các menu | Tôi được giao yêu cầu hoàn thiện các menu. Tôi đã tìm hiểu được một vài thuật toán để bổ sung và cải tiến các menu :   * pygame.mouse.get\_pos() : Dùng chuột để bắt sự kiện dựa trên tọa độ * for height in range () pygame.draw.circle : Vẽ các viền xung quanh các nút |
| 30/12 | Viết code và sửa lỗi |  |
| 31/12 | Làm việc off cùng Quân và Trọng | C:\Users\User\Desktop\tai ve\mainnmenuu (1)\mainnmenuu\mainmenu\hinh2.pngHoàn thành menu chính với hình ảnh do Phát đưa. Đây là giao diện menu chính f |
|  |  | C:\Users\User\Desktop\tai ve\mainnmenuu\mainnmenuu\mainmenu\ranking.pngMenu bảng xếp hạng sau khi đua xong. Cố gắng in ra xếp hạng từng xe dựa trên vòng lặp for và if |
| 1/1 | Hoàn tất nhật kí cá nhân và chuẩn bị thuyết trình |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Nhật Ký : Lê Trung Sơn