



Hướng Dẫn Sử Dụng

GSC Team
Van Lang University

Thông Tin Tài Liệu

Tên tài liệu	Hướng Dẫn Sử Dụng
Số phiên bản	Phiên Bản 1.7
Người tạo tài liệu	Triêm Nguyễn
Ngày cập nhật	23/11/2015
Người cập nhật	Triêm Nguyễn
Ngày cập nhật cuối	30/1/2016

Theo Dõi Các Phiên Bản

	Ngày xuất	Tác giả	Ghi chú
1.0	25/11/2015	Triêm Nguyễn	Tạo mẫu tài liệu
1.1	5/1/2016	Triêm Nguyễn	Cập nhật "Thiết Lập Game"
1.2	7/1/2016	Triêm Nguyễn	Cập nhật các chức năng cuộc thi, vòng thi
1.3	14/1/2016	Triêm Nguyễn	Chỉnh sửa lại tài liệu, hình ảnh,
1.4	20/1/2016	Triêm Nguyễn	Chỉnh lại mẫu template theo đúng yêu cầu của mentor
1.5	22/1/2016	Triêm Nguyễn	Cập nhật hình ảnh và danh mục
1.6	Tháng 1 25, 2016	Triêm Nguyễn	Dịch tài liệu, cập nhật lại tài liệu: <ul style="list-style-type: none"> Hình ảnh.

			<ul style="list-style-type: none"> Các mục. Thông tin tài liệu.
1.7	30/1/2016	Triêm Nguyễn	Cập nhật chú thích cho một số hình ảnh, cập nhật bảng, cập nhật đầy đủ hình ảnh theo giao diện mới

Mục Lục

1. Giới Thiệu.....	12
1.1. Mục đích tài liệu	12
1.2. Đối tượng hướng đến	12
2. Yêu cầu sử dụng.....	12
3. Chức năng và hướng dẫn sử dụng.....	13
3.1. Đăng nhập – Đăng Xuất.	13
3.1.1. Tạo tài khoản	13
3.1.2. Đăng nhập	14
3.1.3. Đăng xuất.....	15
3.1.4. Đổi mật khẩu.....	16
3.2. Quản lý câu hỏi	17
3.2.1. Thêm câu hỏi.....	18
3.2.2. Chỉnh sửa câu hỏi	22
3.2.3. Xóa câu hỏi	23
3.2.4. Tìm kiếm câu hỏi	23
3.2.5. Xem danh sách các câu hỏi	24
3.2.6. Xem chi tiết câu hỏi và xem trước câu hỏi.	24
3.2.7. Sao chép câu hỏi.....	26
3.2.8. Di chuyển câu hỏi	26
3.2.9. Nhập câu hỏi	27
3.3. Quản lý chủ đề.....	30
3.3.1. Thêm chủ đề	31
3.3.2. Chỉnh sửa chủ đề	31
3.3.3. Xóa chủ đề.....	32
3.3.4. Tìm kiếm chủ đề	32
3.3.5. Xem danh sách các chủ đề	33

3.3.6.	Xem câu hỏi có trong chủ đề	33
3.4.	Quản lý tiến trình cuộc thi.....	34
3.4.1.	Khởi động	34
3.4.2.	Lựa chọn quyền: Thách đấu đội chơi khác	37
3.4.3.	Hiển thị câu hỏi.....	39
3.4.4.	Lựa chọn quyền: Trợ giúp từ khán giả.....	40
3.4.5.	Trả lời câu hỏi.....	42
3.4.6.	Hiển thị câu trả lời.....	45
3.4.7.	Hiển thị câu trả lời đúng.....	46
3.4.8.	Đổi lượt chơi cho đội tiếp theo	48
3.4.9.	Tổng kết cuộc chơi	49
3.5.	Quản lý cuộc thi	50
3.5.1.	Thêm cuộc thi.....	51
3.5.2.	Chỉnh sửa cuộc thi.....	52
3.5.3.	Xóa cuộc thi	54
3.5.4.	Xem danh sách các cuộc thi.....	54
3.6.	Quản lý vòng thi	55
3.6.1.	Thêm vòng thi	56
3.7.	Quản lý phần thi.....	58
3.7.1.	Thêm phần thi	58
3.8.	Quản lý giai đoạn.....	59
3.8.1.	Thêm giai đoạn	59
3.8.2.	Chỉnh sửa giai đoạn.....	61
3.8.3.	Xóa giai đoạn	62
3.8.4.	Xem danh sách các giai đoạn.....	63
3.9.	Quản lý đội chơi	64
3.9.1.	Thêm đội chơi.....	64



3.9.2.	Chỉnh sửa đội chơi.....	67
3.9.3.	Xóa đội chơi	67
3.9.4.	Xem danh sách các đội chơi.....	68
3.10.	Quản lý điểm số đội chơi.....	69
3.10.1.	Thêm điểm số của từng đội chơi.....	69
3.10.2.	Thêm điểm số của từng giai đoạn.....	72
3.11.	Quản lý lựa chọn quyền.....	74
3.11.1.	Thiết lập quyền: thách đấu.....	74
3.11.2.	Thiết lập quyền: trợ giúp khán giả.....	77
3.12.	Sao lưu và phục hồi tiến độ cuộc thi.....	80

Danh Sách Bảng

Bảng 1: Bảng đối tượng hướng đến.....	12
Bảng 2: Chú thích giao diện quản lý câu hỏi.....	18
Bảng 3: Chú thích giao diện quản lý chủ đề.	30
Hình 35: Chú thích tiến trình cuộc chơi.....	35
Bảng 6: Chú thích giao diện quản cuộc thi	50
Bảng 6: chú thích giao diện quản lý vòng thi.....	55

Danh Sách Hình Ảnh

Hình 1: Giao diện đăng nhập.....	13
Hình 2: Tạo tài khoản	14
Hình 3: Đăng nhập vào hệ thống	14
Hình 4: Đăng xuất ra khỏi hệ thống	15
Hình 5: Đổi mật khẩu.....	16
Hình 6: Nhập thông tin thay đổi mật khẩu	17
Hình 7: Giao diện quản lý câu hỏi.	17
Hình 8: Giao diện thêm câu hỏi.	18
Hình 9: Giao Diện Thêm Câu Hỏi "Tùy Chọn Một".	19
Hình 10: Giao Diện Thêm Câu Hỏi "Tùy Chọn Nhiều".	20
Hình 11: Add Question "Trả lời ngắn" Interface.	21
Hình 12: Giao diện chỉnh sửa câu hỏi.	22
Hình 13: Thông báo màn hình Xóa câu hỏi.....	23
Hình 14: Tìm kiếm câu hỏi.....	23
Hình 15: Kết quả tìm kiếm.....	23
Hình 16: Xem danh sách câu hỏi.	24
Hình 17: Xem chi tiết câu hỏi.	24

Hình 18: Giao diện xem trước câu hỏi.	25
Hình 19: Giao diện sao chép câu hỏi.	26
Hình 20: Giao diện di chuyển câu hỏi.	26
Hình 21: Giao diện nhập câu hỏi.....	27
Hình 22: Màn hình lưu file mẫu.	28
Hình 23: Màn hình mở file câu hỏi.	29
Hình 24: Giao diện quản lý chủ đề.	30
Hình 25: Giao diện thêm chủ đề.	31
Hình 26: Giao diện chỉnh sửa chủ đề.	31
Hình 27: Giao diện xóa chủ đề.	32
Hình 28: Giao diện tìm kiếm chủ đề	32
Hình 29: Kết quả tìm kiếm.....	32
Hình 30: Giao diện xem danh sách các chủ đề.....	33
Hình 31: Xem câu hỏi có trong chủ đề.....	33
Hình 32: Giao diện khởi động	34
Hình 33: Giao diện khởi động.	34
Hình 34: Giao diện kiểm soát cuộc thi.	35
Hình 36: Giao diện màn hình khán giả và đội chơi	36
Hình 37: Giao diện màn hình lựa chọn quyền thách đấu đội chơi.	37
Hình 38: Giao diện màn hình thông báo sử dụng quyền thách đấu.....	37
Hình 39: Giao diện màn hình lựa chọn đội bị thách đấu.	38
Hình 40: Giao diện màn hình chọn nút "Next"	38
Hình 41: Giao diện hiển thị câu hỏi.	39
Hình 42: Màn hình lựa chọn câu hỏi Quản Lý.....	40
Hình 43: Màn hình thông báo sử dụng câu hỏi quản lý.	40
Hình 44: Màn hình lựa chọn quyền hỗ trợ từ khán giả.	41
Hình 45: Màn hình thông báo sử dụng quyền hỗ trợ từ khán giả.....	41

Hình 46: Giao diện màn hình trả lời câu hỏi của đội chơi.....	42
Hình 47: Giao diện màn hình điều khiển	43
Hình 48: Màn hình đánh dấu câu đúng khi có quyết định khác.....	43
Hình 49: Màn hình thông báo đánh dấu câu đúng.	44
Hình 50: Giao diện màn hình điều khiển	44
Hình 51: Giao diện trả lời câu hỏi.	45
Hình 52: Giao diện hiển thị câu trả lời đúng cho câu hỏi giai đoạn.....	46
Hình 53: Giao diện hiển thị câu trả lời đúng cho câu hỏi PM.	47
Hình 54: Giao Diện Danh Sách Đội Chơi.	48
Hình 55: Màn hình dừng trò chơi khi có đội chiến thắng.....	49
Hình 56: Giao diện quản lý cuộc thi.	50
Hình 57: Danh sách cuộc thi.	51
Hình 58: Giao diện chỉnh sửa cuộc thi.	52
Hình 59: Hộp thoại thông báo xóa cuộc thi.	54
Hình 60: Giao diện xem danh sách các cuộc thi.	54
Hình 61: Giao diện quản lý vòng thi.	55
Hình 62: Giao diện thêm vòng thi.	56
Hình 63: Nút thêm cuộc thi.....	56
Hình 64: Nút thêm vòng thi.	57
Hình 65: Giao diện nhập tên vòng thi.....	57
Hình 66: Nút Thêm cuộc thi.	58
Hình 67: Giao diện nhập tên phần thi.....	58
Hình 68: Giao diện quản lý giai đoạn.....	59
Hình 69: Nút thêm cuộc thi mới.....	59
Hình 70: Giao diện nhập tên cuộc thi.	60
Hình 71: Giao diện thêm giai đoạn.....	60
Hình 72: Giao diện nhập thông tin giai đoạn	61

Hình 73: Giao diện chỉnh sửa thông tin giai đoạn.	61
Hình 74: Nút xóa giai đoạn.	62
Hình 75: Giao diện xem danh sách các giai đoạn.	63
Hình 76: Giao diện thêm cuộc thi.....	64
Hình 77: Giao diện nhập tên phần thi.....	64
Hình 78: Giao diện thêm giai đoạn.....	65
Hình 79: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.	65
Hình 80: Nút thêm đội thi.	66
Hình 81: Giao diện thông tin đội chơi.	66
Hình 82: Giao diện chỉnh sửa thông tin đội chơi.	67
Hình 83: Nút xóa đội chơi.	67
Hình 84: Giao diện xem danh sách các đội chơi.	68
Hình 86: Giao diện nhập tên phần thi.....	69
Hình 87: Nút thêm giai đoạn.	70
Hình 88: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.	70
Hình 89: Nút thêm đội thi.	71
Hình 90: Giao diện nhập thông tin đội chơi.	71
Hình 92: Giao diện nhập tên phần thi.....	72
Hình 93: Giao diện thêm giai đoạn.....	73
Hình 94: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.	73
Hình 95: Nút thêm cuộc thi.....	74
Hình 96: Giao diện nhập tên phần thi.....	74
Hình 97: Giao diện thêm giai đoạn.....	75
Hình 98: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.	75
Hình 99: Nút thêm đội thi.	76
Hình 100: Giao diện nhập thông tin đội chơi.....	76
Hình 101: Giao diện thiết lập quyền thách đấu.	76

Hình 102: Nút thêm cuộc thi.	77
Hình 103: Giao diện nhập tên phần thi	77
Hình 104: Giao diện thêm giai đoạn.	78
Hình 105: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.....	78
Hình 106: Nút thêm đội thi.	79
Hình 107: Giao diện nhập thông tin đội chơi.....	79
Hình 108: Giao diện Thiết lập quyền yêu cầu trợ giúp.	79
Hình 109: Giao diện thư mục cài đặt chương trình	80
Hình 110: Giao diện sao chép file "Capstone.db"	80
Hình 111: Giao diện thay thế file "Capstone.db" có sẵn	81

1. Giới Thiệu

1.1. Mục đích tài liệu

Tài liệu này dùng để mô tả cách sử dụng từng chức năng cho người dùng nhằm giúp người dùng dễ hiểu và dễ sử dụng từng chức năng hơn.

Tài liệu diễn tả mỗi chức năng bằng hình ảnh và mô tả với từng bước sử dụng trong chương trình.

1.2. Đối tượng hướng đến

Người đọc	Lý do để đọc
Người dùng	<p>Dễ dàng sử dụng và hiểu được tác vụ từng chức năng.</p> <p>Hiểu được mỗi chức năng có vai trò gì nhằm quản lý gameshow tốt hơn.</p>

Bảng 1: Bảng đối tượng hướng đến.

2. Yêu cầu sử dụng

Nhằm đạt tính hiệu quả, hiệu suất cao của sản phẩm đến với người dùng, người dùng cần tuân thủ theo một số yêu cầu sau:

- Chạy phần mềm Hit Your Goal bằng quyền administrator để việc chương trình truy cập database nhanh hơn (Click chuột phải vào biểu tượng chương trình trên desktop và chọn "Run As Administrator").
- Cần kiểm tra file câu hỏi đúng theo dạng đã yêu cầu (txt, jqz, xml...) để tránh việc import câu hỏi vào chủ đề gây lỗi.
- Khi kết nối với máy chiếu, người dùng nên để màn hình laptop ở chế độ "Extend".
- Người dùng cần cài đặt NetSupport Manager Control ở máy Server và Client khi sử dụng chương trình trên nhiều máy.

3. Chức năng và hướng dẫn sử dụng

3.1. Đăng nhập – Đăng Xuất.

3.1.1. Tạo tài khoản



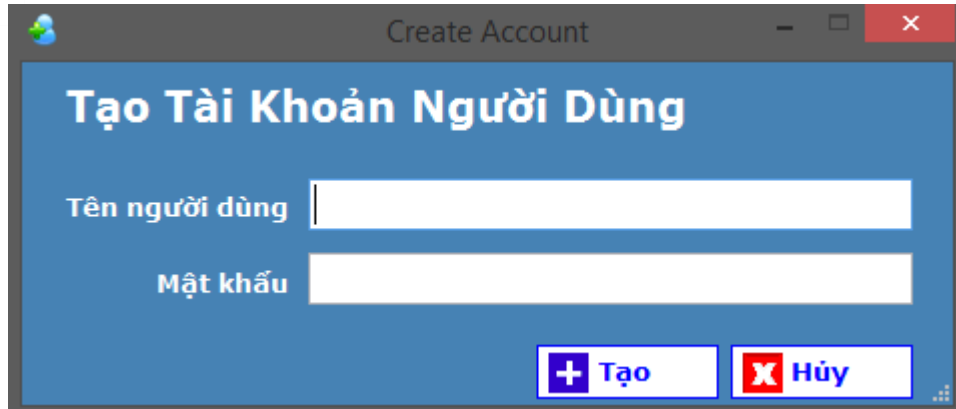
Hình 1: Giao diện đăng nhập

Các bước để tạo tài khoản

Bước 1: Nhấn vào nút tạo tài khoản.

Bước 2: Nhập thông tin tài khoản.

- Tên người dùng
- Mật khẩu



Hình 2: Tạo tài khoản

Bước 3: Nhấn nút tạo.

3.1.2. Đăng nhập



Hình 3: Đăng nhập vào hệ thống

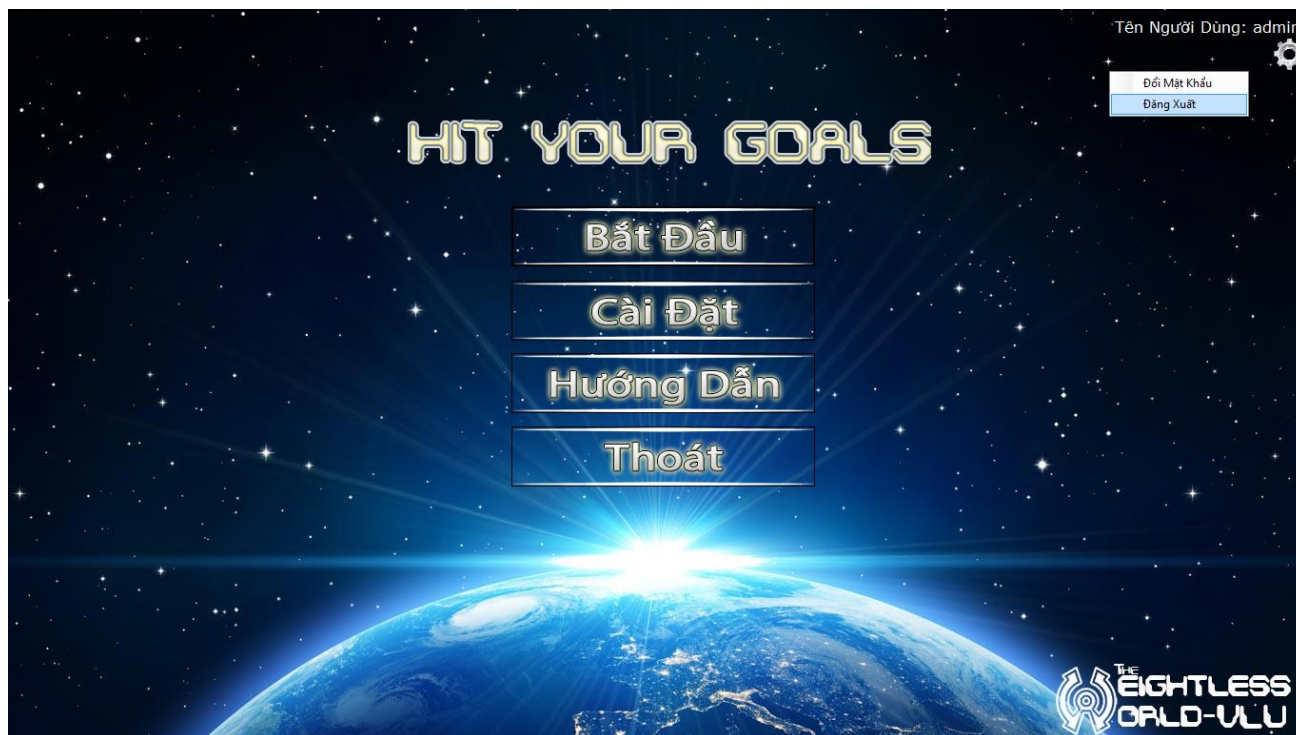
Các bước để đăng nhập vào hệ thống

Bước 1: Nhập thông tin vào phần đăng nhập

- Tên đăng nhập
- Mật khẩu

Bước 2: Nhấn nút Đăng Nhập

3.1.3. Đăng xuất



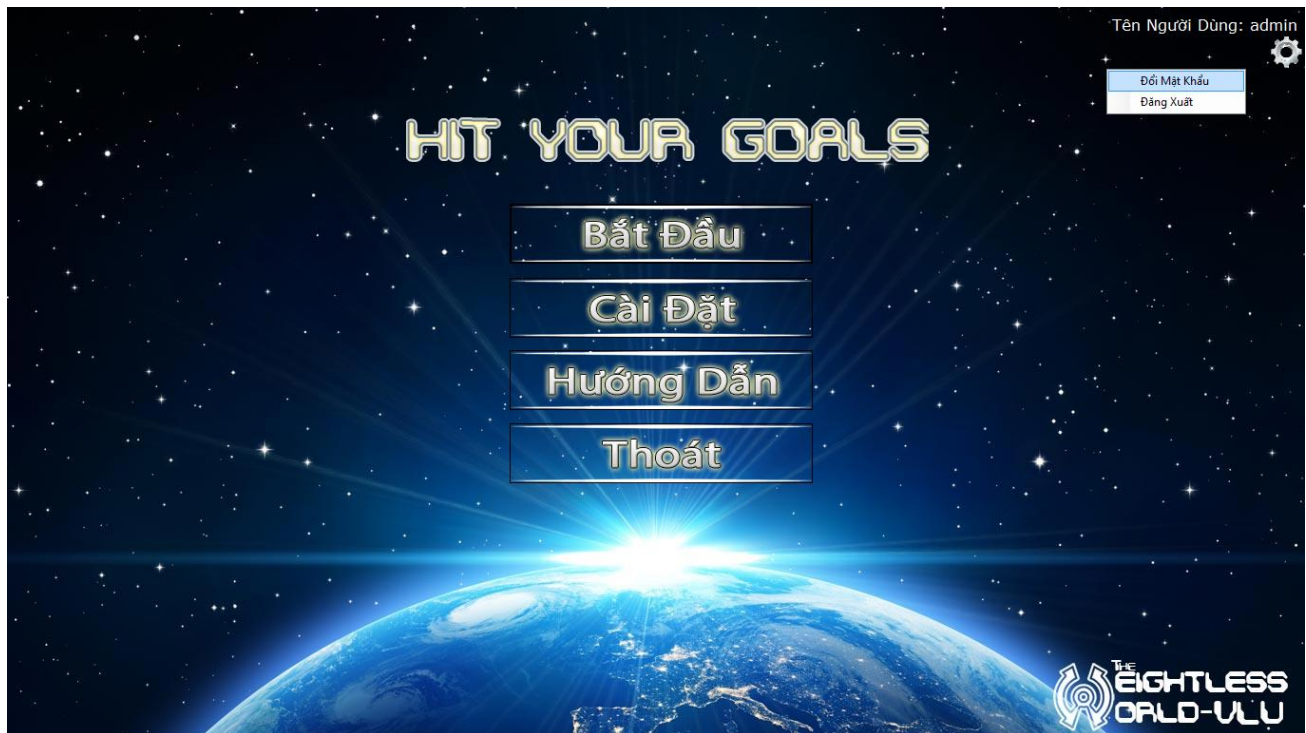
Hình 4: Đăng xuất ra khỏi hệ thống

Các bước để đăng xuất khỏi hệ thống

Bước 1: Ở giao diện chính của chương trình, nhấn vào biểu tượng cài đặt

Bước 2: Nhấn vào nút đăng xuất.

3.1.4. Đổi mật khẩu



Hình 5: Đổi mật khẩu

Bước 1: Ở giao diện màn hình chính, nhấn vào biểu tượng cài đặt ở góc phải trên màn hình.

Bước 2: Nhấn vào và chọn đổi mật khẩu.

Bước 3: Nhập thông tin đổi mật khẩu

- Mật khẩu cũ.
- Mật khẩu mới.
- Xác nhận mật khẩu mới.

Hình 6: Nhập thông tin thay đổi mật khẩu

3.2. Quản lý câu hỏi

Danh sách câu hỏi

1 + Tạo câu hỏi hoặc 2 Nhập câu hỏi 3

STT	Tên Câu hỏi	Nội Dung Câu Hỏi	Loại Câu hỏi	Tên chủ Đề
1	Q1	According' to reading "Are we doing well or are we doing poorly", ...	onechoice	Requirement
2	Q2	Which of following is not true? (Choose one answer)	onechoice	Requirement
3	Q3	Which of following is not True about "Role of the Software Engineer...	onechoice	Requirement
4	Q4	Which of the following does NOT accurately describe the chart type...	onechoice	Requirement
5	Q5	According to reading "Back to Basic", which of following is NOT one...	onechoice	Requirement
6	Q6	Which chart is best for displaying display results compared to target...	onechoice	Requirement
7	Q7	Which of following is NOT true?A measurement can be: (Choose o...	onechoice	Requirement
8	Q8	Which chart is best for displaying percentages? (Choose one answer)	onechoice	Requirement
9	Q9	Which of following is not TRUE about Measurement principles? (Ch...	onechoice	Requirement
10	Q10	According to reading " Goal Question Metrics Approach", Which of f...	onechoice	Requirement
11	Q11	According to reading "Back to Basic", Metric planing is usually based...	onechoice	Requirement
12	Q12	A software measurement plan doesn't describe? (Choose one answ...	onechoice	Requirement
13	Q13	Which of the following is a good reason for using the GQM approac...	onechoice	Requirement
14	Q14	Which of the following does NOT accurately describe the chart type...	onechoice	Requirement
15	Q15	According to reading "Making Measurement Work", which of followi...	onechoice	Requirement
16	Q16	Which of the following is NOT a necessary measurement program s...	onechoice	Requirement
17	Q17	Which chart is best for displaying trends over time? (Choose one a...	onechoice	Requirement
18	Q18	Which of following is(are) not Subjective Measure(s)? (Choose one ...	onechoice	Requirement
19	Q19	Which of following is not Direct Measure? (Choose one answer)	onechoice	Requirement
20	Q20	According to readings "Using a Measurement_Framework", which of...	onechoice	Requirement

Chon chức năng cho chủ đề

4 Sao chép câu hỏi Di chuyển câu hỏi 5 Chỉnh Sửa Xóa

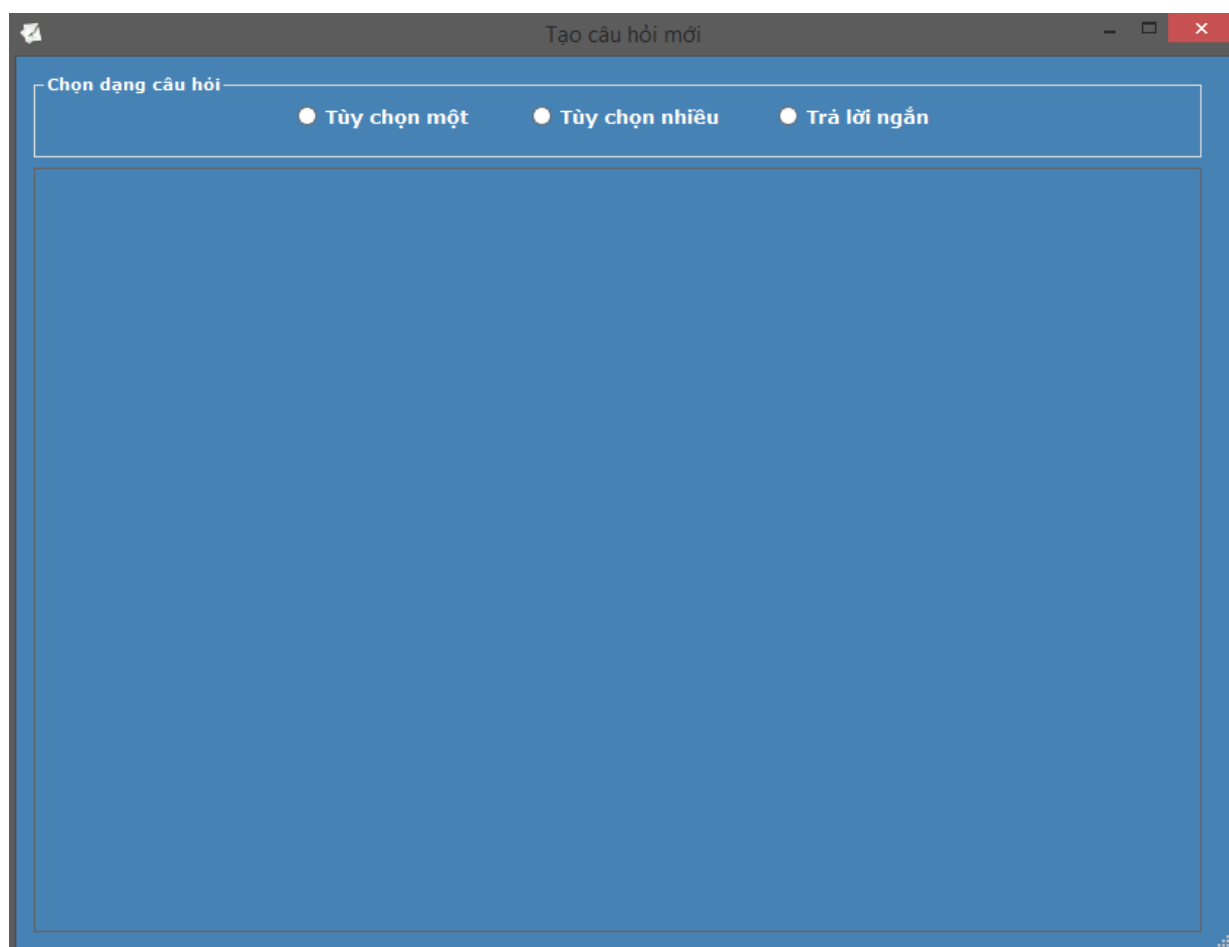
Hình 7: Giao diện quản lý câu hỏi.

Chú Thích:

STT	Tên chức năng	Mô tả
1	Tạo câu hỏi	Tạo mới một câu hỏi vào trong ngân hàng câu hỏi.
2	Nhập câu hỏi	Nhập câu hỏi vào ngân hàng câu hỏi bằng file có sẵn
3	Tìm kiếm	Tìm kiếm câu hỏi có trong ngân hàng câu hỏi
4	Danh sách câu hỏi	Danh sách hiển thị các câu hỏi đã được thêm vào trong ngân hàng câu hỏi
5	Các chức năng khác	Dùng để chỉnh sửa, sao chép, xóa,... câu hỏi có trong hệ thống

Bảng 2: Chú thích giao diện quản lý câu hỏi.

3.2.1. Thêm câu hỏi



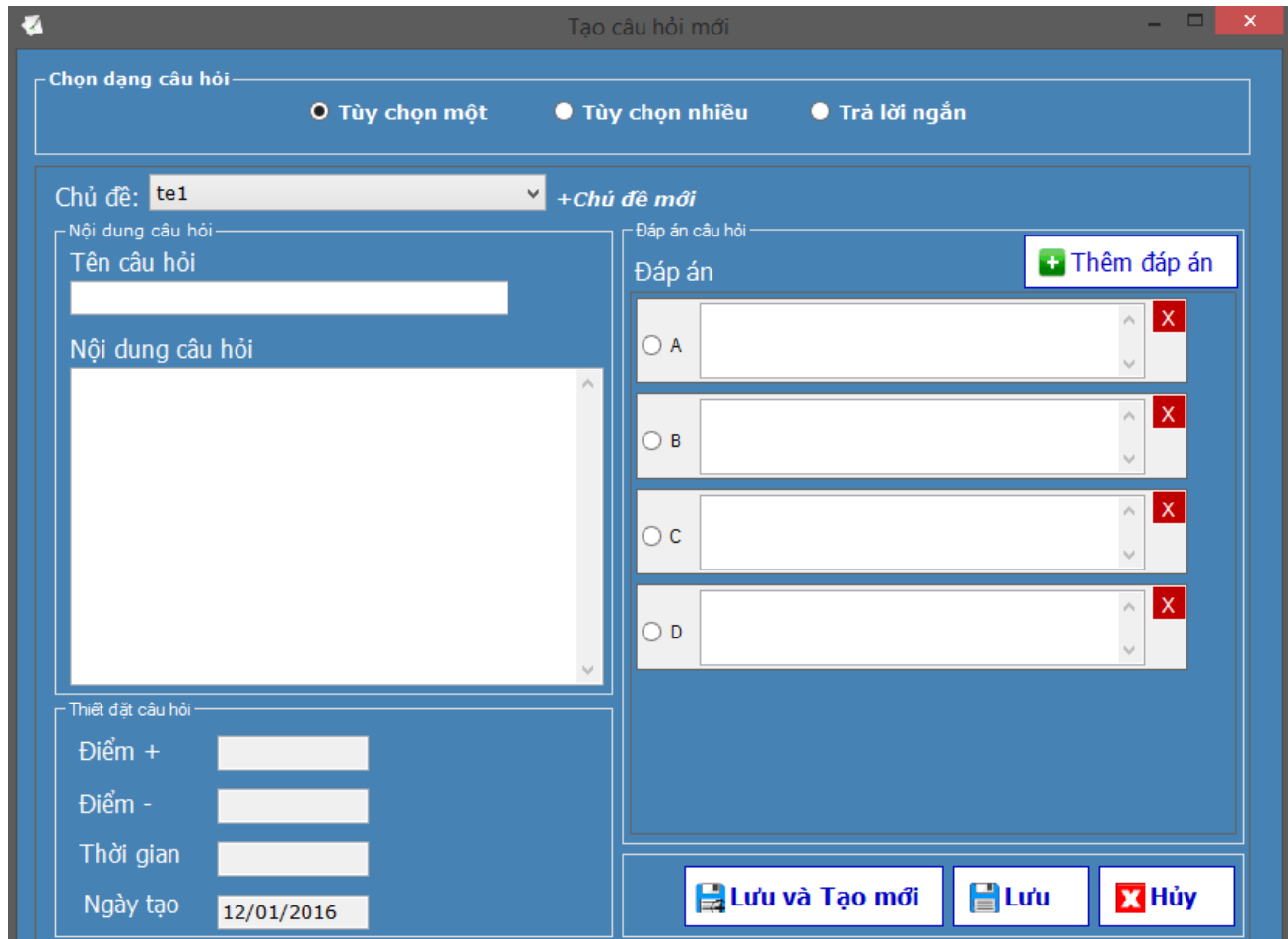
Hình 8: Giao diện thêm câu hỏi.

Các bước để thêm câu hỏi Tùy Chọn Một:

Bước 0: Vào Cài Đặt/Quản Lý Dữ Liệu, chọn Tạo Câu Hỏi.

Bước 1: Lựa chọn loại câu hỏi bằng cách nhấn vào ô radio button “Tùy Chọn Một”.

Bước 2: Giao diện thêm câu hỏi “Tùy Chọn Một” xuất hiện.



The screenshot shows a web application window titled "Tạo câu hỏi mới" (Create new question). The interface is for adding a "Tùy chọn một" (Single choice) question. At the top, there are three radio buttons: "Tùy chọn một" (selected), "Tùy chọn nhiều" (Multiple choice), and "Trả lời ngắn" (Short answer). Below this, the "Chủ đề:" (Topic) is set to "te1" with a "+Chủ đề mới" (Add new topic) link. The "Nội dung câu hỏi" (Question content) section has a "Tên câu hỏi" (Question name) field and a larger "Nội dung câu hỏi" (Question content) text area. The "Thiết đặt câu hỏi" (Question settings) section includes fields for "Điểm +" (Points +), "Điểm -" (Points -), "Thời gian" (Time), and "Ngày tạo" (Created date) which is set to "12/01/2016". The "Đáp án câu hỏi" (Question answer) section has a "+ Thêm đáp án" (Add answer) button and four answer options (A, B, C, D), each with a text input field and a red "X" delete button. At the bottom, there are three buttons: "Lưu và Tạo mới" (Save and Create new), "Lưu" (Save), and "Hủy" (Cancel).

Hình 9: Giao Diện Thêm Câu Hỏi “Tùy Chọn Một”.

Bước 3: Nhập câu hỏi vào các phần bắt buộc:

- Tên câu hỏi
- Nội dung câu hỏi
- Đáp án của câu hỏi
- Lựa chọn chủ đề để thêm câu hỏi vào chủ đề đó.

Bước 4: Nhấn nút “Lưu và Tạo Mới” hoặc nút “Lưu”

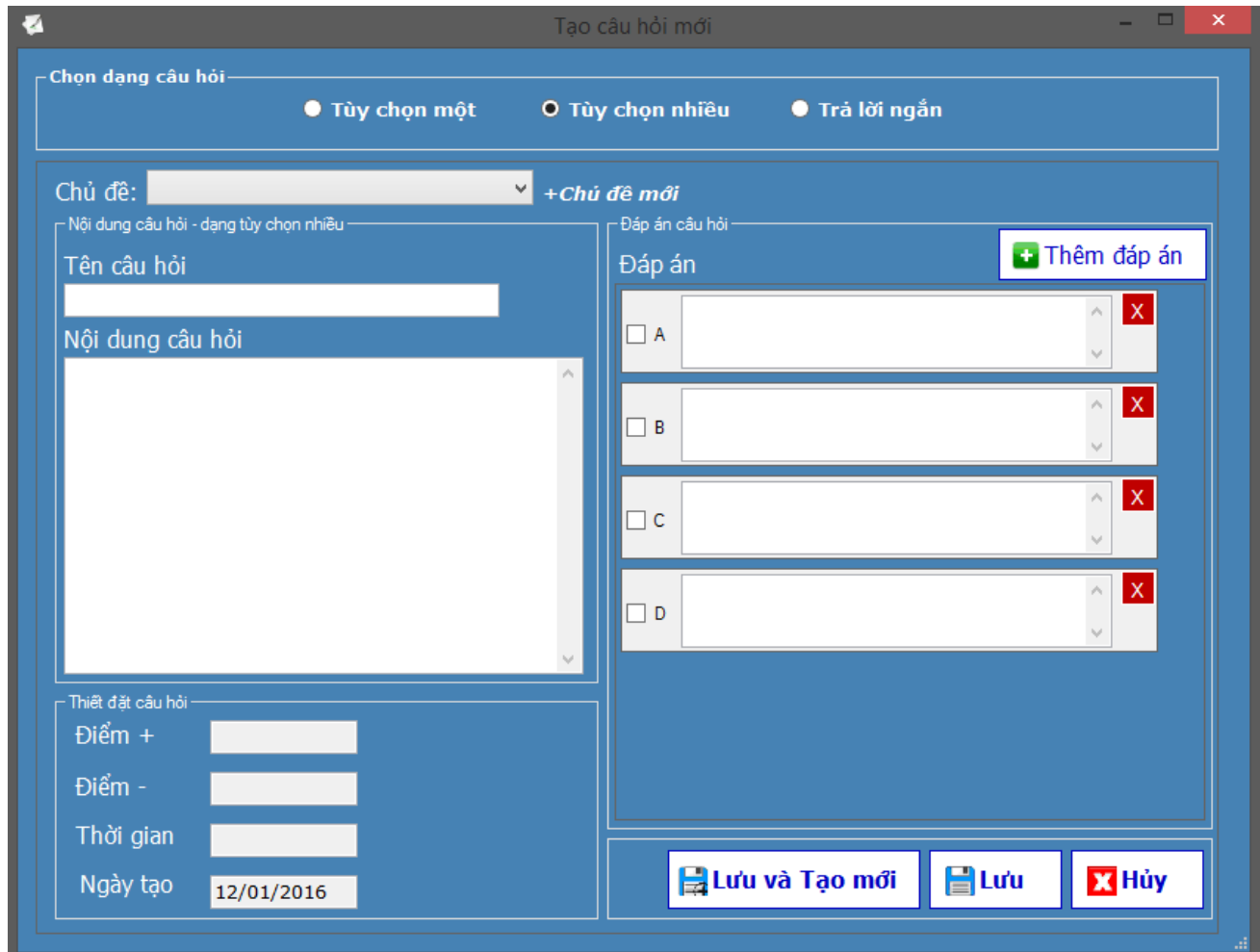
- Nút “Lưu và Tạo Mới”: Lưu câu hỏi và tạo mới câu hỏi khác.
- Nút “Lưu”: Lưu câu hỏi nhưng không tạo mới câu hỏi khác.

Các bước để thêm câu hỏi Tùy Chọn Nhiều:

Bước 0: Vào Cài Đặt/Quản Lý Dữ Liệu, chọn Tạo Câu Hỏi.

Bước 1: Lựa chọn loại câu hỏi bằng cách nhấn vào ô radio button “Tùy Chọn Nhiều”.

Bước 2: Giao diện thêm câu hỏi “Tùy Chọn Nhiều” xuất hiện.



The screenshot shows a web application window titled "Tạo câu hỏi mới" (Create new question). The interface is divided into several sections:

- Chọn dạng câu hỏi** (Choose question type): Three radio buttons are present: "Tùy chọn một" (Multiple choice), "Tùy chọn nhiều" (Multiple choice), and "Trả lời ngắn" (Short answer). The "Tùy chọn nhiều" option is selected.
- Chủ đề:** A dropdown menu is shown with the text "+Chủ đề mới" (Add new topic) next to it.
- Nội dung câu hỏi - dạng tùy chọn nhiều** (Question content - multiple choice type): This section contains two input fields: "Tên câu hỏi" (Question name) and "Nội dung câu hỏi" (Question content).
- Đáp án câu hỏi** (Question answer): A section with a "+ Thêm đáp án" (Add answer) button. Below it, there are four rows, each with a checkbox (A, B, C, D) and a corresponding input field for the answer. Each row also has a red "X" button to delete the answer.
- Thiết đặt câu hỏi** (Question settings): This section includes four input fields: "Điểm +" (Points +), "Điểm -" (Points -), "Thời gian" (Time), and "Ngày tạo" (Creation date), which is pre-filled with "12/01/2016".
- Buttons at the bottom:** Three buttons are located at the bottom right: "Lưu và Tạo mới" (Save and Create new), "Lưu" (Save), and "Hủy" (Cancel).

Hình 10: Giao Diện Thêm Câu Hỏi "Tùy Chọn Nhiều".

Bước 3: Nhập câu hỏi vào các phần bắt buộc:

- Tên câu hỏi
- Nội dung câu hỏi
- Đáp án của câu hỏi
- Lựa chọn chủ đề để thêm câu hỏi vào chủ đề đó.

Bước 4: Nhấn nút “Lưu và Tạo Mới” hoặc nút “Lưu”

- Nút “Lưu và Tạo Mới”: Lưu câu hỏi và tạo mới câu hỏi khác.

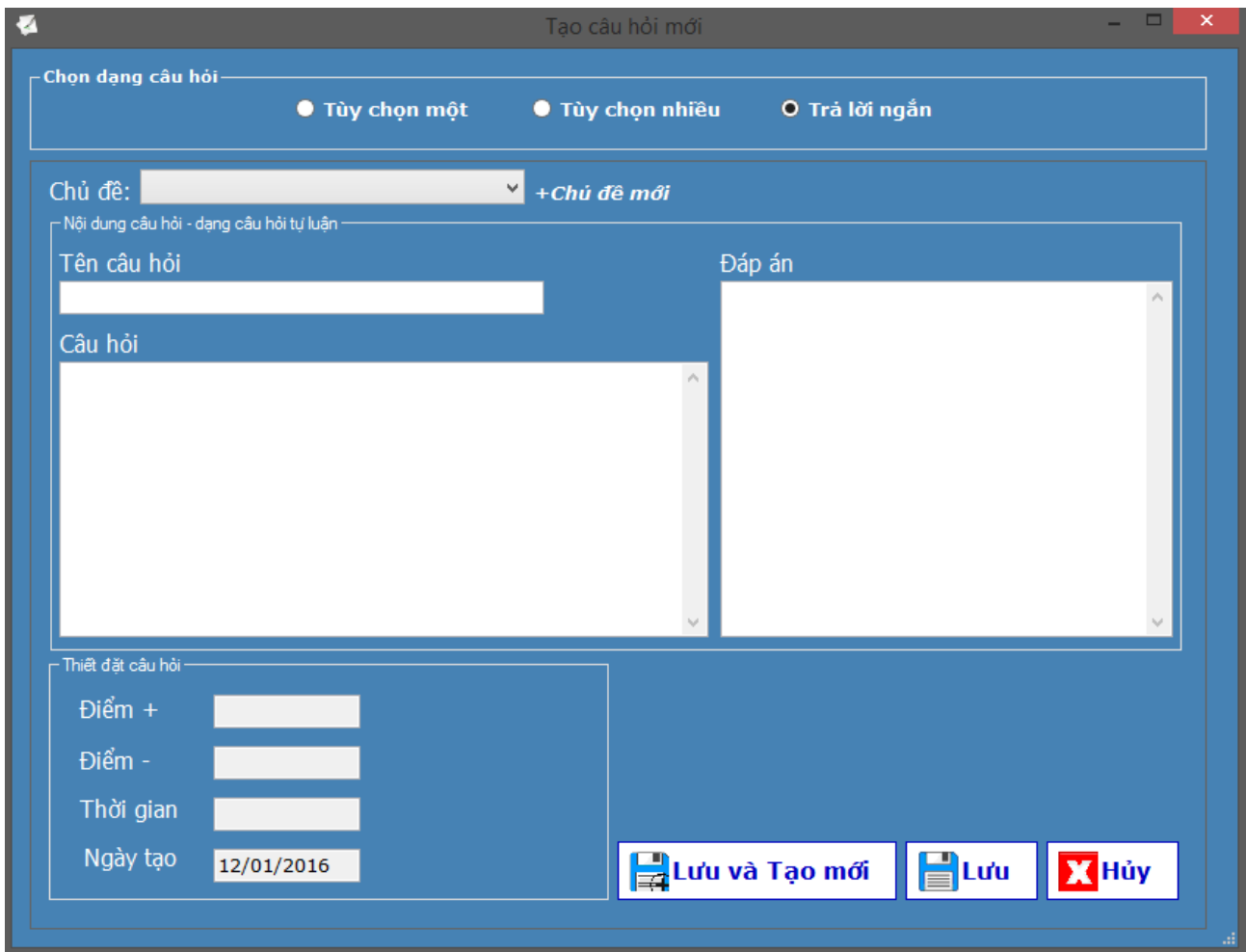
- Nút “Lưu”: Lưu câu hỏi nhưng không tạo mới câu hỏi khác.

Các bước để thêm câu hỏi Trả Lời Ngắn:

Bước 0: Vào Cài Đặt/Quản Lý Dữ Liệu, chọn Tạo Câu Hỏi.

Bước 1: Lựa chọn loại câu hỏi bằng cách nhấn vào ô radio button “Trả lời ngắn”.

Bước 2: Giao diện thêm câu hỏi “Trả lời ngắn” xuất hiện.



Hình 11: Add Question “Trả lời ngắn” Interface.

Bước 3: Nhập câu hỏi vào các phần bắt buộc:

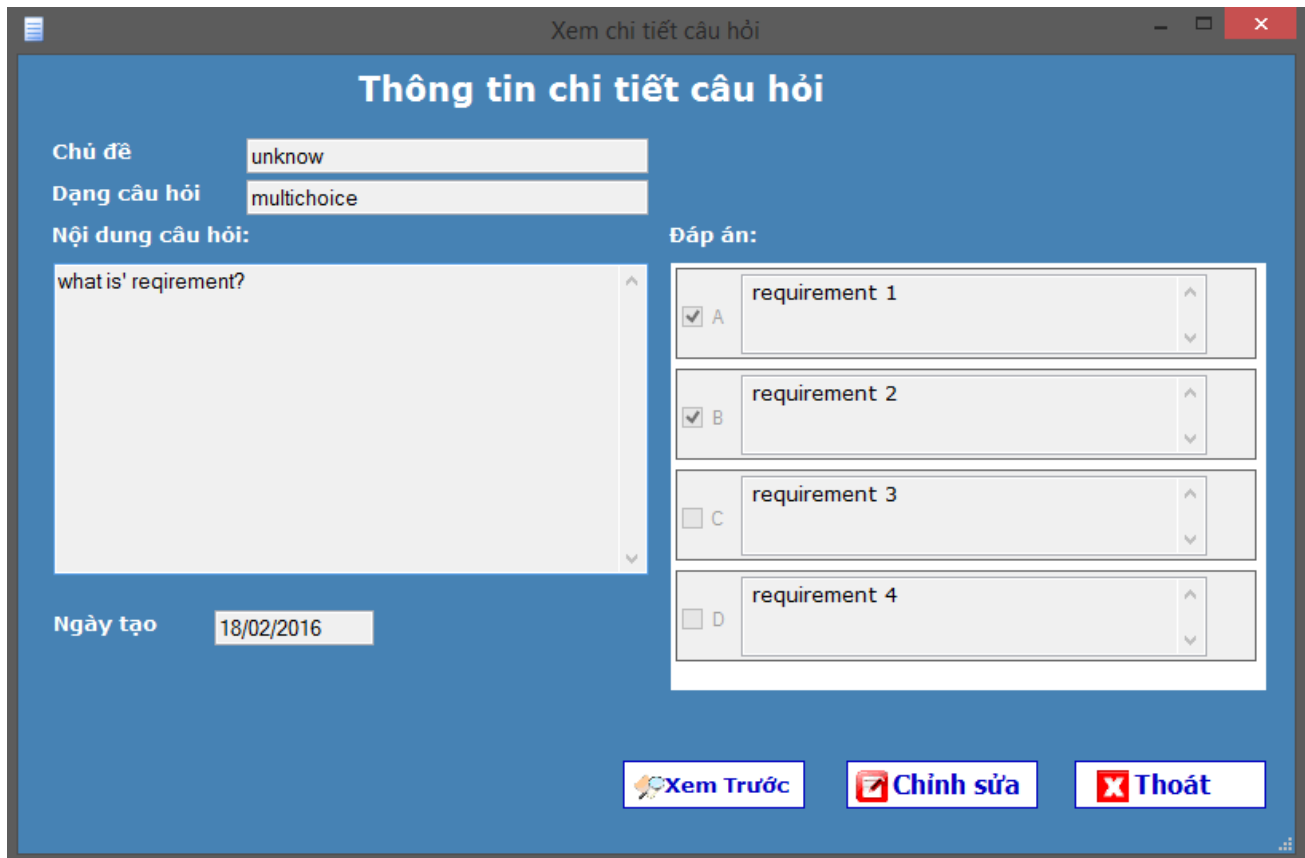
- Tên câu hỏi
- Nội dung câu hỏi
- Đáp án của câu hỏi
- Lựa chọn chủ đề để thêm câu hỏi vào chủ đề đó.

Bước 4: Nhấn nút “Lưu và Tạo Mới” hoặc nút “Lưu”

- Nút “Lưu và Tạo Mới”: Lưu câu hỏi và tạo mới câu hỏi khác.

- Nút “Lưu”: Lưu câu hỏi nhưng không tạo mới câu hỏi khác.

3.2.2. Chỉnh sửa câu hỏi



Hình 12: Giao diện chỉnh sửa câu hỏi.

Các bước để chỉnh sửa câu hỏi:

Bước 1: Nhấp đúp vào câu hỏi cần chỉnh sửa.

Bước 2: Nhập thông tin cần chỉnh sửa:

- Nội dung câu hỏi.
- Đáp án.
- Thêm +/-.
- Thời gian

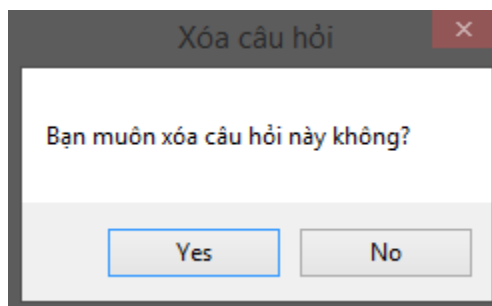
Bước 3: Nhấn nút “Lưu”.

3.2.3. Xóa câu hỏi

Các bước để xóa câu hỏi:

Bước 1: Lựa chọn câu hỏi cần xóa.

Bước 2: Màn hình thông báo xuất hiện.



Hình 13: Thông báo màn hình Xóa câu hỏi.

Bước 3: Nhấn nút "Yes" để đồng ý xóa câu hỏi.

3.2.4. Tìm kiếm câu hỏi



Hình 14: Tìm kiếm câu hỏi.

Các bước để tìm kiếm câu hỏi

Bước 1: Nhập tên câu hỏi, mã câu hỏi vào ô tìm kiếm.

Bước 2: Các câu hỏi cần tìm theo ký tự, hoặc mã số sẽ xuất hiện trên giao diện.

+ Tạo câu hỏi hoặc Nhập câu hỏi				
	STT	Tên Câu hỏi	Tên Câu Hỏi	Loại Câu hỏi
▶	10	q11	abc	shortanswer
				Tên chủ Đề
				te1

Hình 15: Kết quả tìm kiếm.

3.2.5. Xem danh sách các câu hỏi

Chức năng này tự động xuất hiện khi vào mục quản lý câu hỏi.

STT	Tên Câu hỏi	Nội Dung Câu Hỏi	Loại Câu hỏi	Tên chủ Đề
1	q1	onechoice	onechoice	te1
2	q2	onechoice2	onechoice	te1
3	q3	multichoice1	multichoice	te1
4	q3	multichoice2	multichoice	te1
5	q5	shortanswer	shortanswer	te1
6	q6	shortanswer 2	shortanswer	te1
7	q9	multichoice	multichoice	te1
8	q9	multichoice 2.0.1	multichoice	te1
9	q10	sfas	shortanswer	te1
10	q11	abc	shortanswer	te1
11	Q1	what is requirement?	multichoice	Re
12	Q3	what is architecture?	shortanswer	Re
13	Q1	what is requirement?	multichoice	Ar
14	Q2	what is testing?	onechoice	Ar
15	Q3	what is architecture?	shortanswer	Ar

Hình 16: Xem danh sách câu hỏi.

3.2.6. Xem chi tiết câu hỏi và xem trước câu hỏi.

Thông tin chi tiết câu hỏi

Chủ đề: Requirement

Dạng câu hỏi: onechoice

Nội dung câu hỏi:

According' to reading "Are we doing well or are we doing poorly", which of following is not true?The decision criteria for control type metrics usually take the form of: (Choose one anwser)

According' to reading "Are we doing well or are we doing poorly", which of following is not true?The decision criteria for control type metrics usually take the form of: (Choose one anwser)

According' to reading "Are we doing well or are we doing poorly", which of following is not true?The decision criteria for control type metrics usually

Điểm +

Điểm -

Thời gian trả lời

Ngày tạo: 13/01/2016

Đáp án:

☒ A Thresholds

☐ B Variances

☐ C Control limits

☐ D Software Engineer opinion

Chỉnh sửa

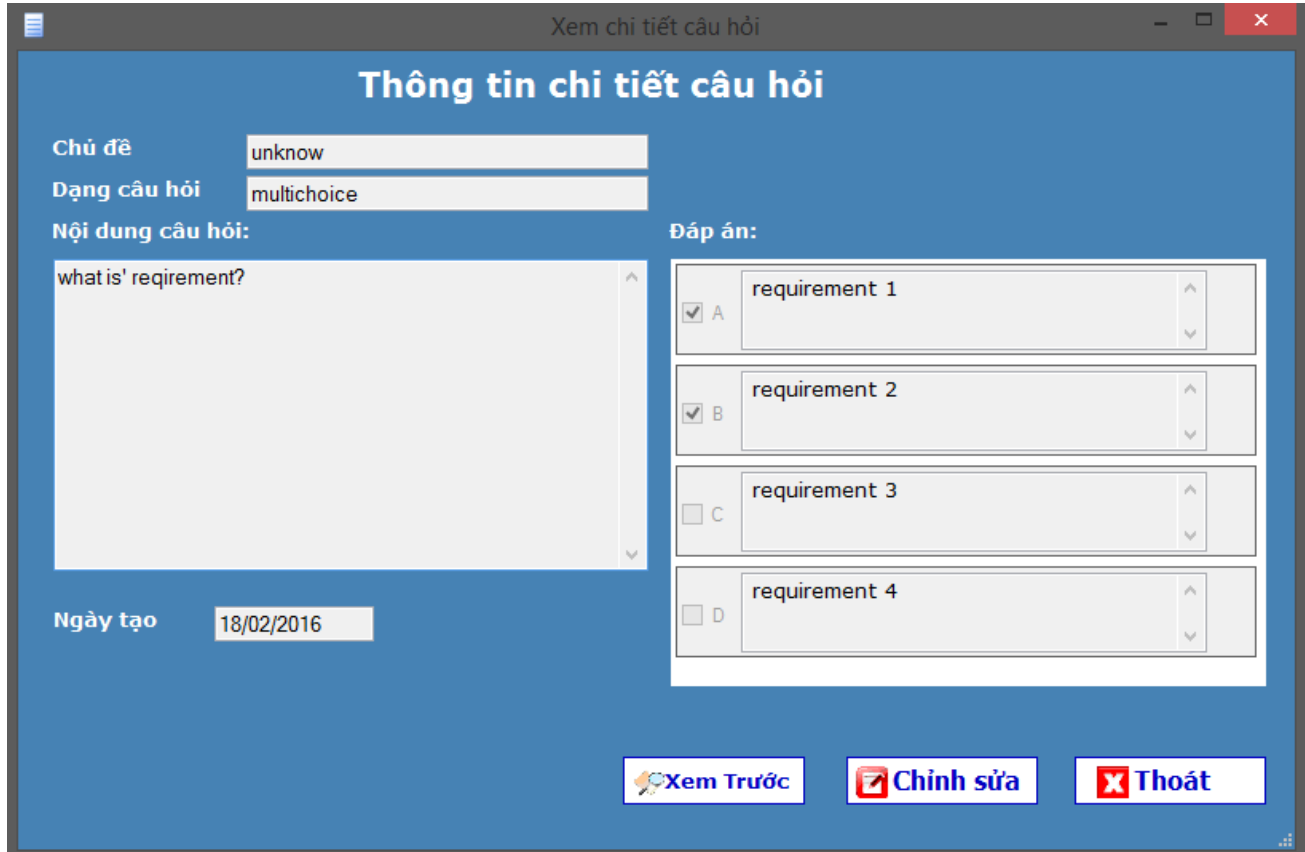
Thoát

Hình 17: Xem chi tiết câu hỏi.

Các bước để xem chi tiết câu hỏi:

Bước 1: Nhấp đúp vào câu hỏi cần xem.

Bước 2: Giao diện thông tin chi tiết câu hỏi xuất hiện.



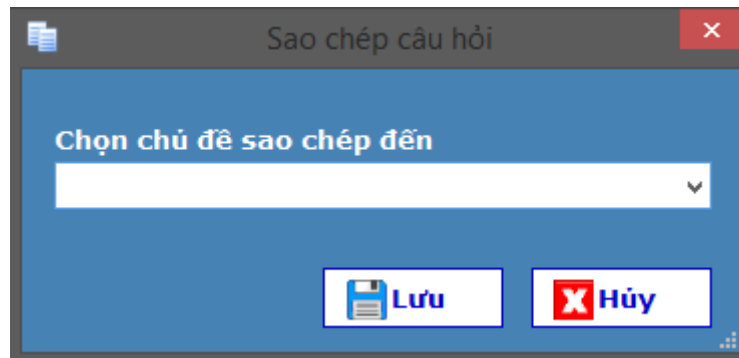
Hình 18: Giao diện xem trước câu hỏi.

Các bước để xem trước câu hỏi:

Bước 1: Nhấp đúp vào câu hỏi cần xem.

Bước 2: Nhấn vào nút xem trước.

3.2.7. Sao chép câu hỏi



Hình 19: Giao diện sao chép câu hỏi.

Các bước để sao chép câu hỏi:

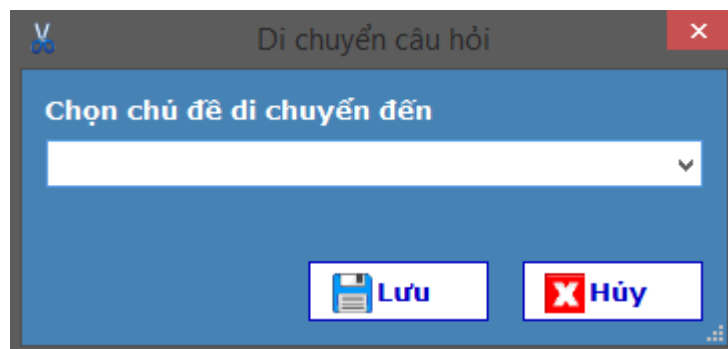
Bước 1: Chọn câu hỏi cần sao chép.

Bước 2: Nhấn nút "Sao Chép Câu Hỏi".

Bước 3: Chọn chủ đề để sao chép câu hỏi vào chủ đề đó.

Bước 4: Nhấn nút "Lưu".

3.2.8. Di chuyển câu hỏi



Hình 20: Giao diện di chuyển câu hỏi.

Các bước để di chuyển câu hỏi:

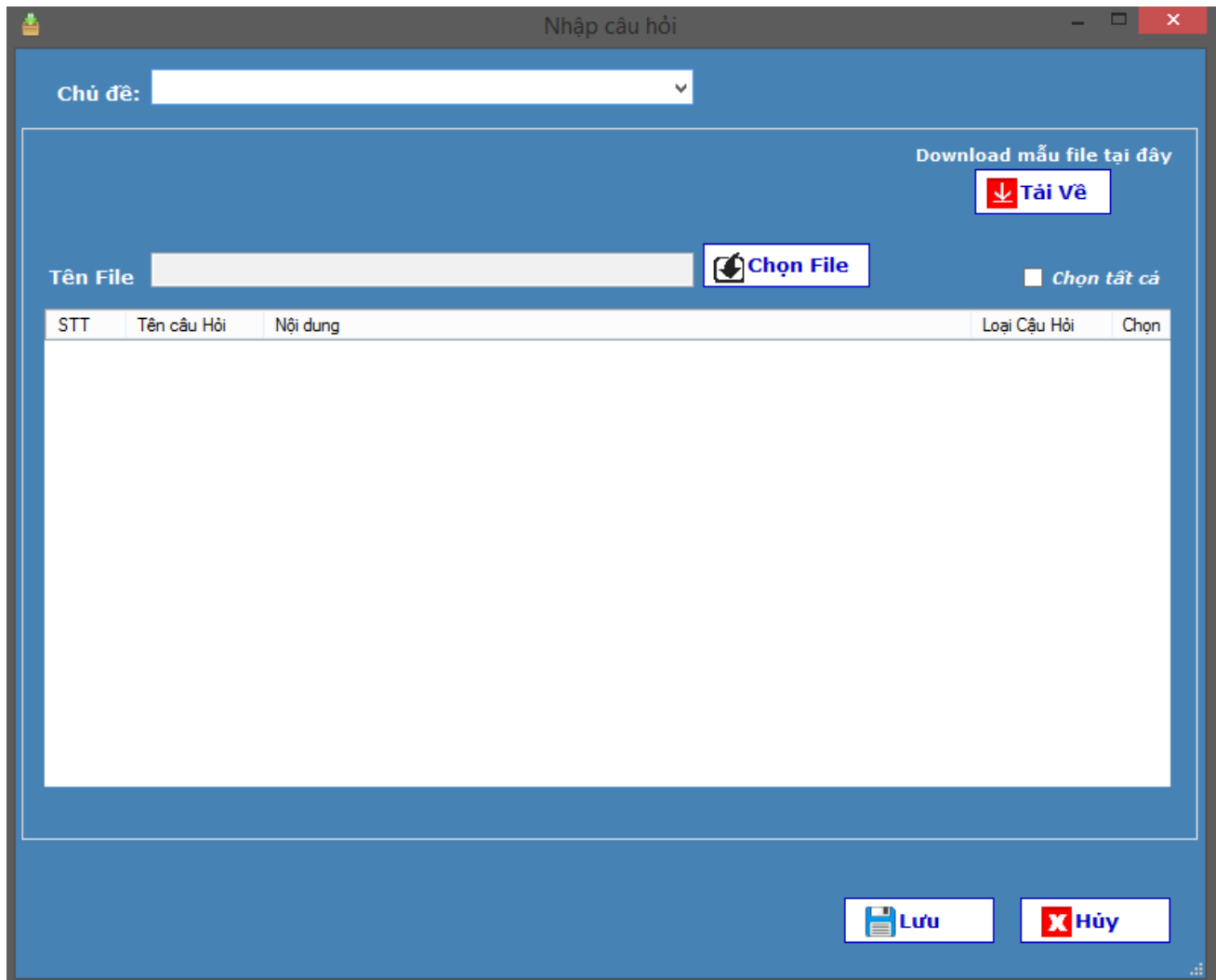
Bước 1: Chọn câu hỏi cần di chuyển.

Bước 2: Nhấn nút "Di Chuyển Câu Hỏi".

Bước 3: Chọn chủ đề để di chuyển câu hỏi vào chủ đề đó.

Bước 4: Nhấn nút "Lưu".

3.2.9. Nhập câu hỏi



Chủ đề:

Download mẫu file tại đây [Tải Về](#)

Tên File [Chọn File](#) ☐ Chọn tất cả

STT	Tên câu Hỏi	Nội dung	Loại Câu Hỏi	Chọn

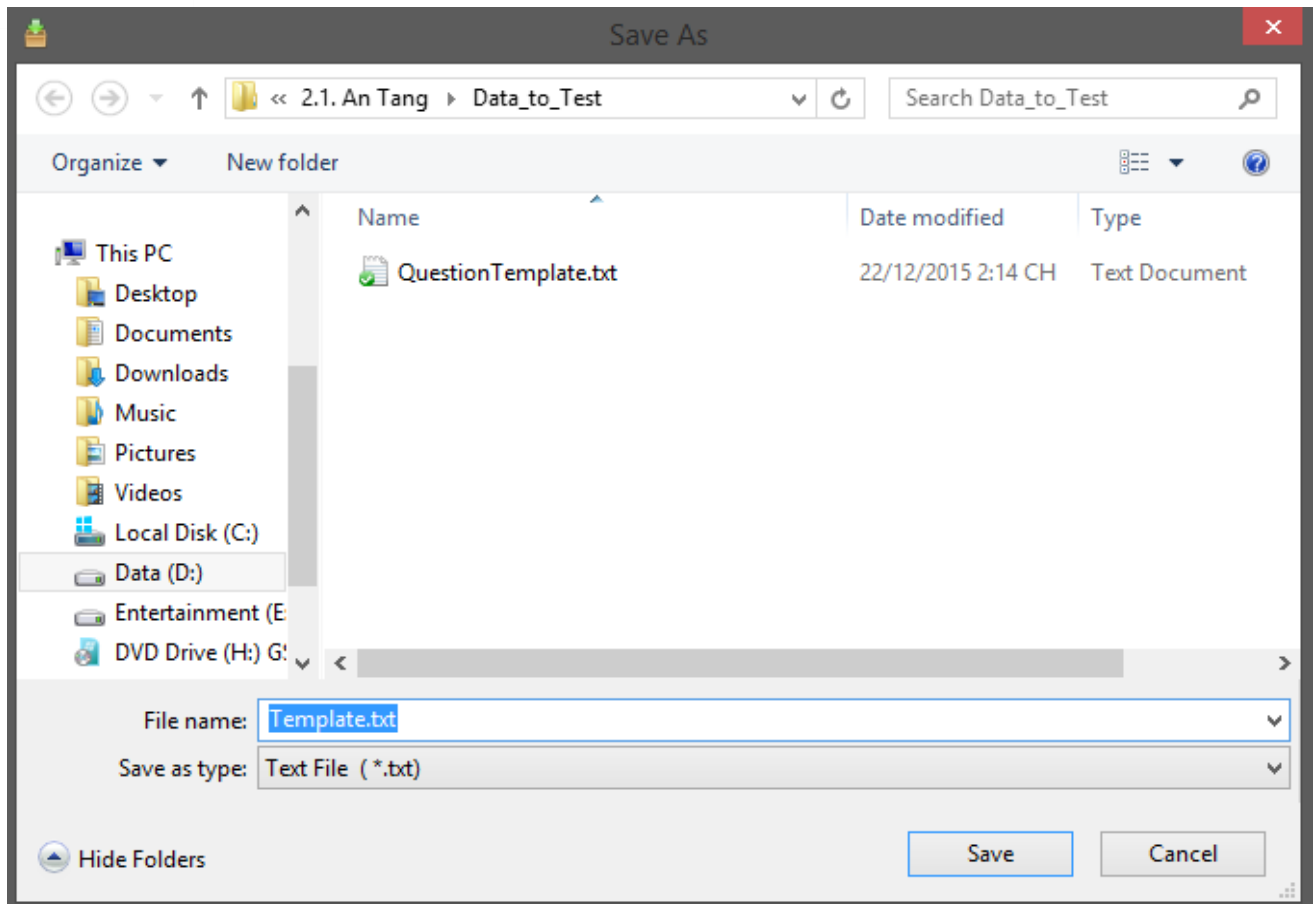
[Lưu](#) [Hủy](#)

Hình 21: Giao diện nhập câu hỏi.

Các bước để nhập câu hỏi:

Bước 1: Lựa chọn chủ đề cần nhập câu hỏi.

Bước 2: Lựa chọn tệp tin với định dạng xlxs, txt. Nếu chưa có tệp mẫu, nhấn vào phần "Download mẫu file tại đây".

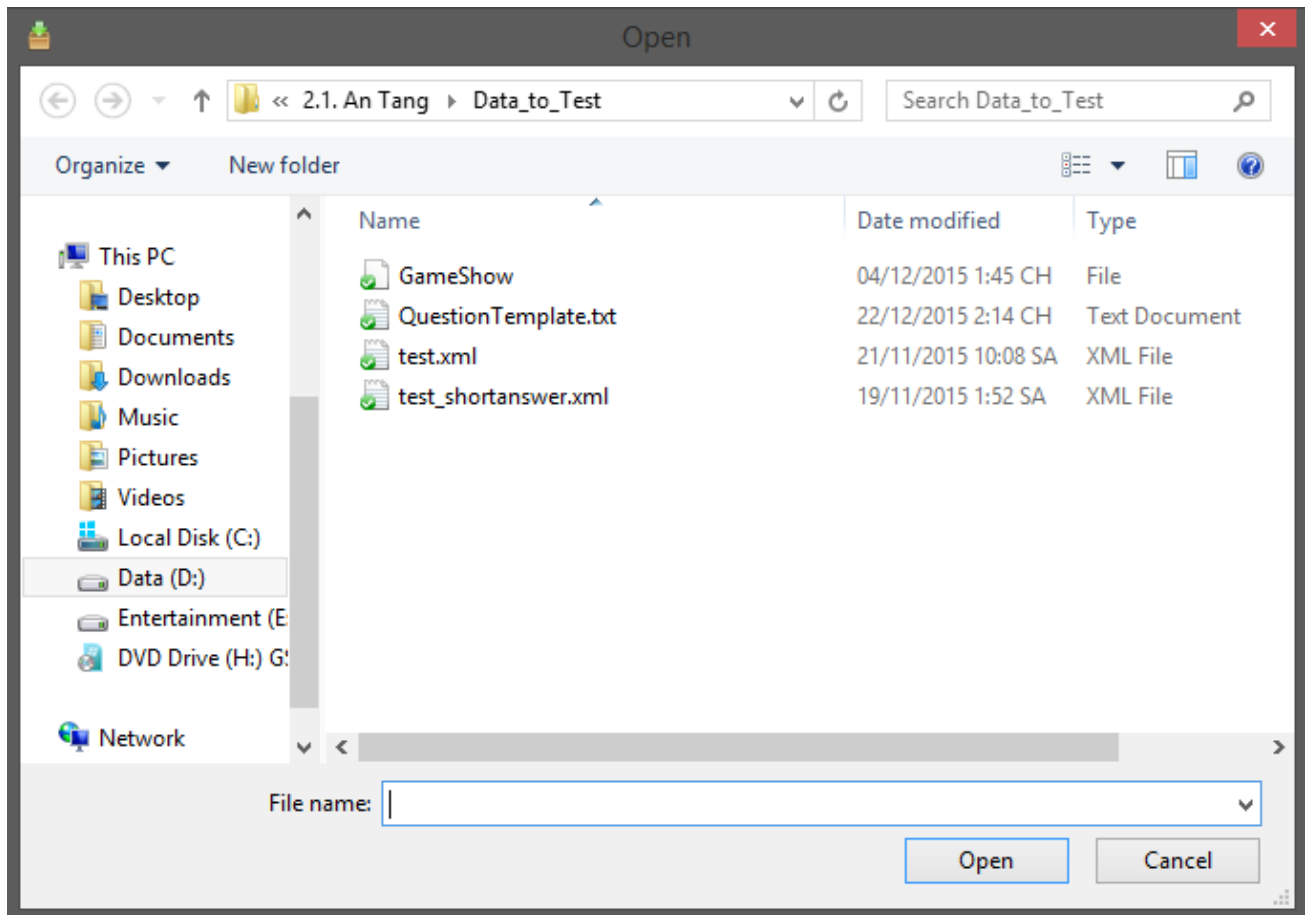


Hình 22: Màn hình lưu file mẫu.

Bước 3: Lựa chọn tệp và nhấn "Save".

Bước 4: Nếu đã có tệp mẫu và dữ liệu câu hỏi. Nhấn nút "Chọn File".

Bước 5: Chọn tệp và nhấn "Open"



Hình 23: Màn hình mở file câu hỏi.

Bước 4: Lựa chọn câu hỏi cần nhập bằng cách nhấn vào các ô checkbox ở phía cuối câu hỏi hoặc nhấn vào "Chọn tất cả" để chọn tất cả câu hỏi.

Bước 5: Nhấn nút "Lưu".

Danh sách chủ đề

1
2
3

+ Tạo chủ đề mới

STT	Tên Chủ Đề
1	Requirement
2	Testing
3	Code
4	Architecture
5	Project Management
6	AR
7	RE

Xem Câu Hỏi

Nhập Câu Hỏi

Chỉnh Sửa

Xóa

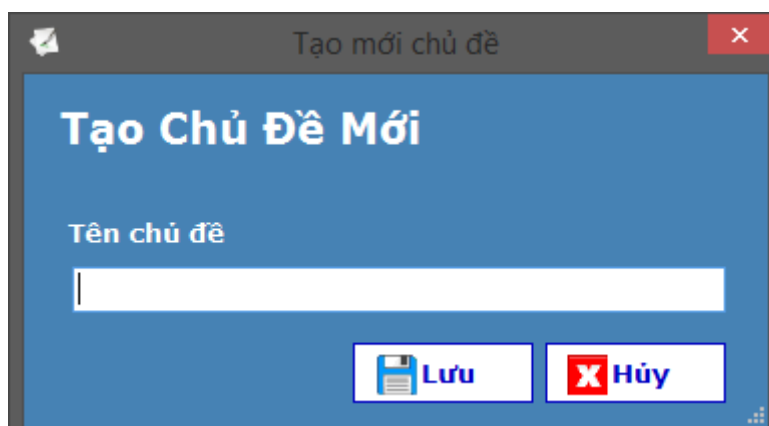
4

Chú thích:

STT	Tên chức năng	Mô tả
1	Tạo chủ đề	Tạo mới một chủ đề
2	Danh sách câu hỏi	Danh sách hiển thị các chủ đề đã được thêm vào trong hệ thống
3	Tìm kiếm	Tìm kiếm chủ đề có trong hệ thống
4	Các chức năng khác	Dùng để chỉnh sửa, sao chép, xóa,... chủ đề có trong hệ thống

Game Show Control Project

3.3.1. Thêm chủ đề



Hình 25: Giao diện thêm chủ đề.

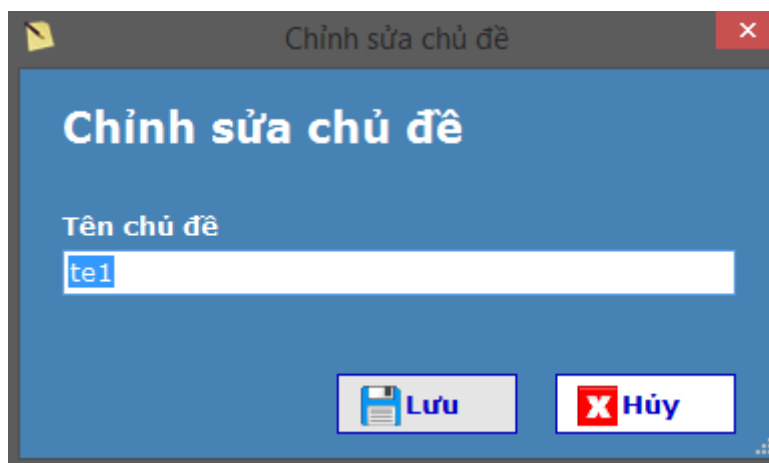
Các bước để thêm chủ đề

Bước 1: Nhấn vào "Tạo Chủ Đề Mới"

Bước 2: Nhập tên chủ đề vào ô trắng.

Bước 3: Nhấn nút "Lưu".

3.3.2. Chỉnh sửa chủ đề



Hình 26: Giao diện chỉnh sửa chủ đề.

Các bước chỉnh sửa chủ đề

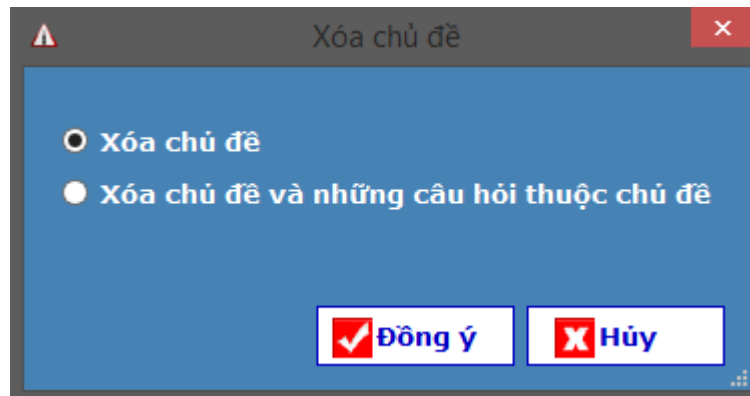
Bước 1: Lựa chọn chủ đề cần chỉnh sửa.

Bước 2: Nhấn nút "Chỉnh Sửa".

Bước 3: Nhập tên mới cho chủ đề.

Bước 4: Nhấn nút "Lưu".

3.3.3. Xóa chủ đề



Hình 27: Giao diện xóa chủ đề.

Các bước xóa chủ đề

Bước 1: Lựa chọn chủ đề cần xóa.

Bước 2: Chọn một trong hai cách:

- “Xóa chủ đề”: Xóa chủ đề nhưng câu hỏi trong phần chủ đề đó sẽ không bị xóa.
- “Xóa chủ đề và những câu hỏi thuộc chủ đề”: Xóa chủ đề và các câu hỏi bên trong chủ đề đó cũng sẽ bị xóa.

Bước 3: Click button “Xóa”.

3.3.4. Tìm kiếm chủ đề



Hình 28: Giao diện tìm kiếm chủ đề

Các bước tìm kiếm chủ đề

Bước 1: Nhập tên chủ đề, mã chủ đề vào ô tìm kiếm.

Bước 2: Các chủ đề cần tìm theo ký tự, hoặc mã số sẽ xuất hiện trên giao diện..

STT	Tên Chủ Đề
2	Re

Hình 29: Kết quả tìm kiếm.

3.3.5. Xem danh sách các chủ đề

Chức năng này tự động xuất hiện khi vào mục quản lý chủ đề.

STT	Tên Chủ Đề
1	te1
2	Re
3	Ar

Hình 30: Giao diện xem danh sách các chủ đề.

3.3.6. Xem câu hỏi có trong chủ đề

STT	Tên câu Hỏi	Nội dung câu Hỏi	Loại Câu Hỏi	Tên Chủ Đề
1	Q1	Fill in the blank According to reading " Are we doing well or are we doing poorly..."	shortanswer	Project Management
2	Q2	Fill in the blankThe is what we not measure? (Choose one answer)	shortanswer	Project Management
3	Q3	According to reading "Back to Basic", The is NOT one of three major a...	shortanswer	Project Management
4	Q4	CPI =	shortanswer	Project Management
5	Q5	CPI =	shortanswer	Project Management
6	Q6	According to reading " Are we doing well or are we doing poorly", The	shortanswer	Project Management
7	Q7	The is what we not measure? (Choose one answer)	shortanswer	Project Management
8	Q8	According to reading "Back to Basic", The is NOT one of three major a...	shortanswer	Project Management
9	Q9	CPI =	shortanswer	Project Management
10	Q10	CPI =	shortanswer	Project Management
11	Q11	Fill in the blank According to reading " Are we doing well or are we doing poorly..."	shortanswer	Project Management
12	Q12	Fill in the blankThe is what we not measure? (Choose one answer)	shortanswer	Project Management
13	Q13	According to reading "Back to Basic", The is NOT one of three major a...	shortanswer	Project Management

Hình 31: Xem câu hỏi có trong chủ đề.

Các bước để xem câu hỏi có trong chủ đề

Bước 1: Nhấn đúp vào chủ đề cần xem.

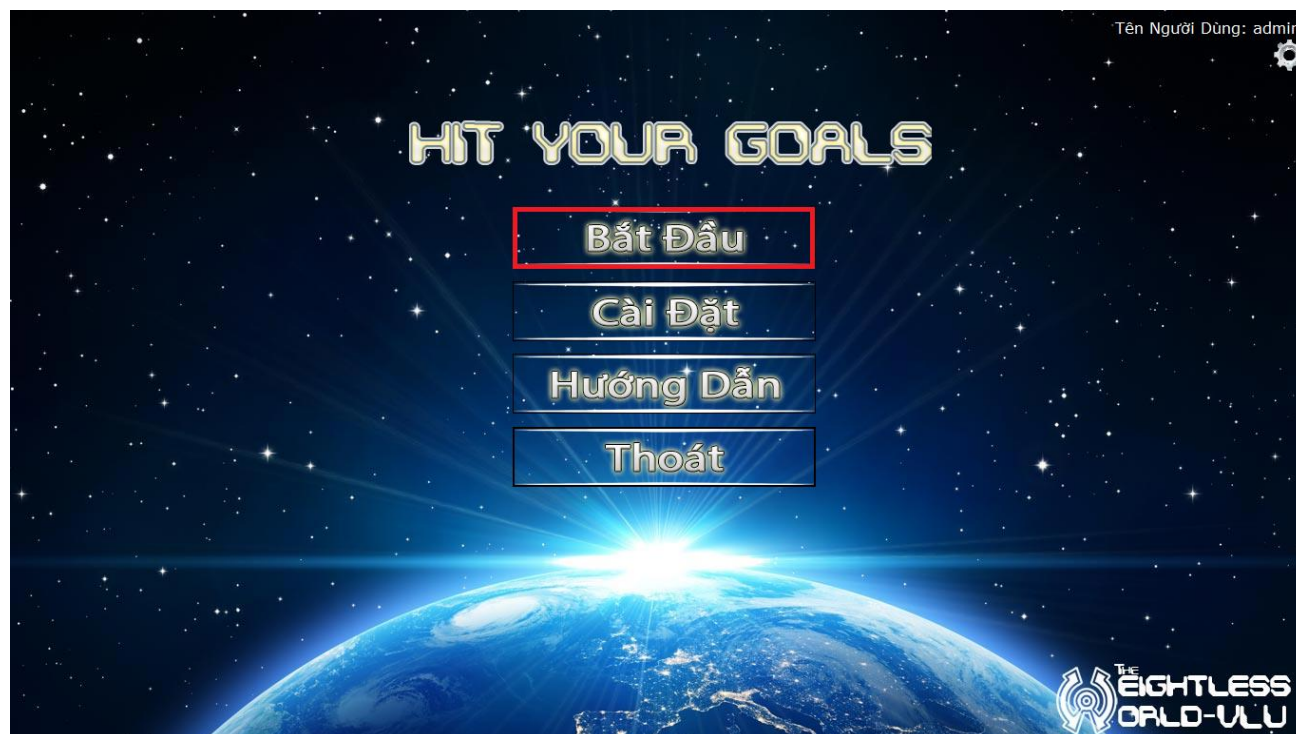
Bước 2: Giao diện danh sách các câu hỏi có trong chủ đề xuất hiện.

Bước 3: Nhấn nút "Thoát" để trở về màn hình danh sách các chủ đề.

3.4. Quản lý tiến trình cuộc thi

3.4.1. Khởi động

Các bước để khởi động trò chơi:



Hình 32: Giao diện khởi động

Bước 1: Nhấn nút "Bắt Đầu" ngoài giao diện chính.



Hình 33: Giao diện khởi động.

Bước 2: Nhấn đúp vào cuộc thi cần thi.



Hình 34: Giao diện kiểm soát cuộc thi.

Chú thích:

STT	Tên chức năng	Mô tả
1	Chức năng game	Dùng để thoát game, ẩn cửa sổ, phóng to cửa sổ
2	Chuyển game	Dùng để chuyển đổi cửa sổ, chuyển đổi đội chơi, nút này thực hiện theo từng bước
3	Tổng kết đội chơi	Tổng kết điểm của đội chơi, được sắp xếp theo thứ tự từ cao đến thấp
4	Hiển thị câu hỏi dài	Dùng để hiển thị những câu hỏi có nội dung dài
5	Thiết lập	Dùng để thiết lập một số chức năng, ẩn cửa sổ, hiển thị cửa sổ màn hình khan giả và đội chơi,...

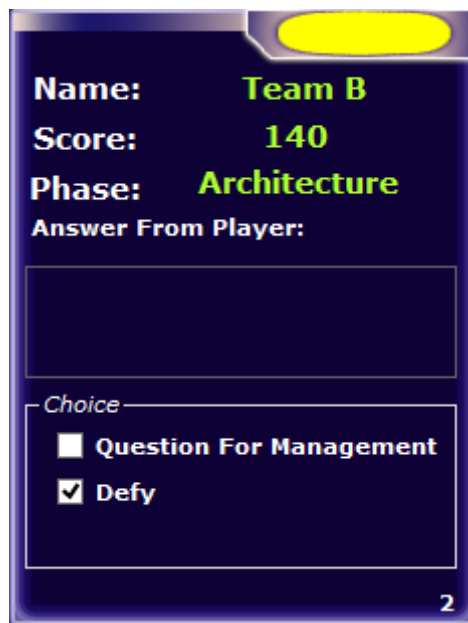
Hình 35: Chú thích tiến trình cuộc chơi.



Hình 36: Giao diện màn hình khán giả và đội chơi

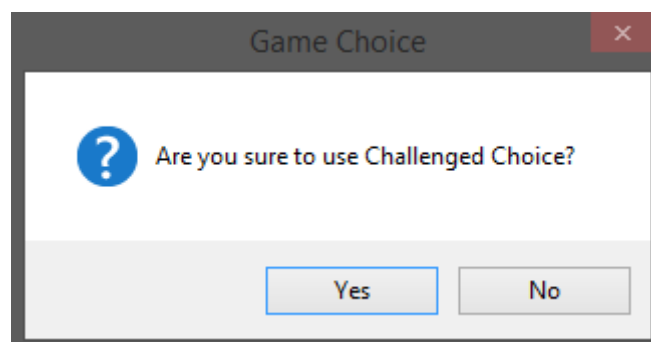
3.4.2. Lựa chọn quyền: Thách đấu đội chơi khác

Các bước để thách đấu đội chơi khác



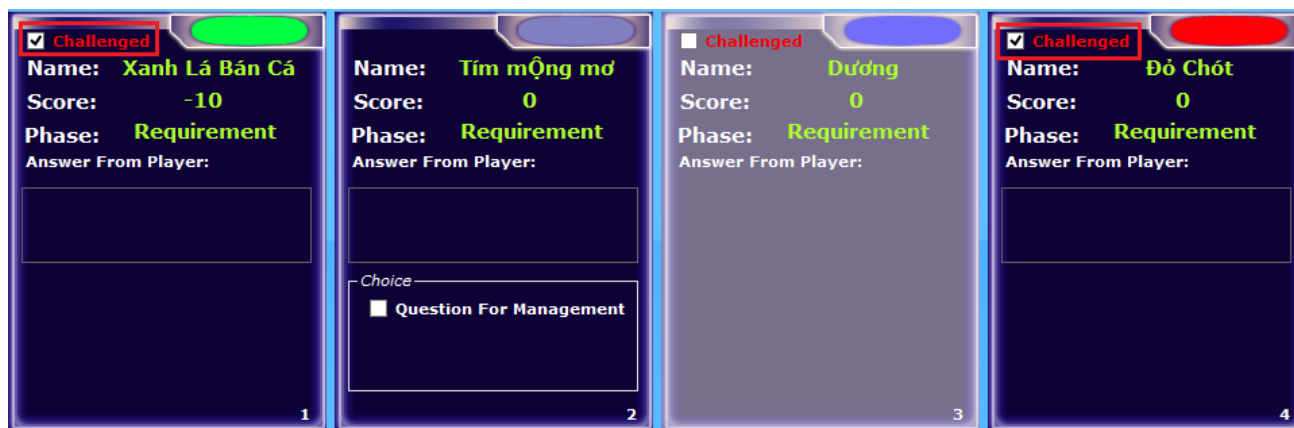
Hình 37: Giao diện màn hình lựa chọn quyền thách đấu đội chơi.

Bước 1: Nhấn vào ô Checkbox "Defy".



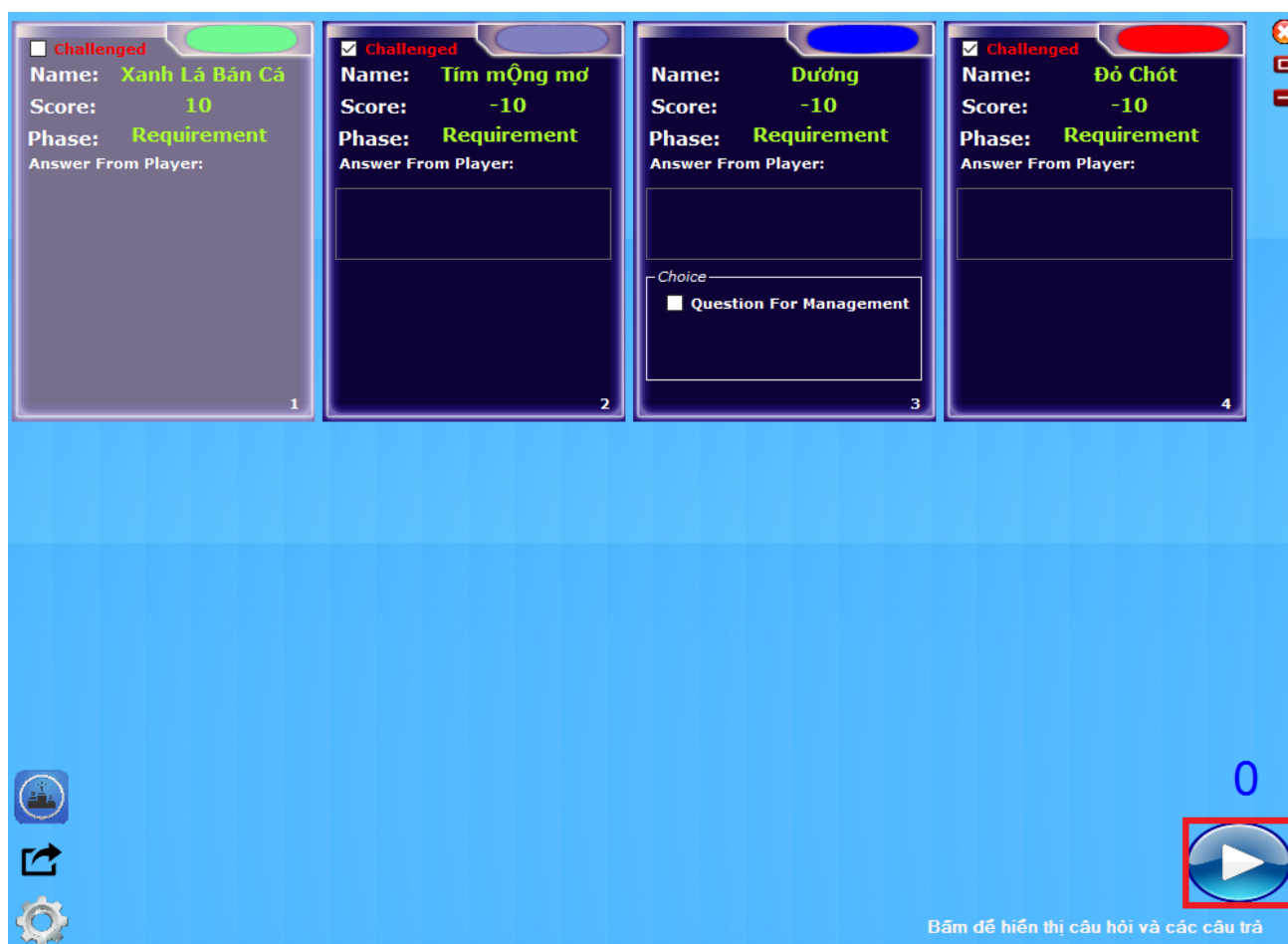
Hình 38: Giao diện màn hình thông báo sử dụng quyền thách đấu.

Bước 2: Thông báo xuất hiện. Nhấn nút "yes"



Hình 39: Giao diện màn hình lựa chọn đội bị thách đấu.

Bước 3: Chọn đội bị thách đấu. Nhấn vào ô checkbox "Challenged".



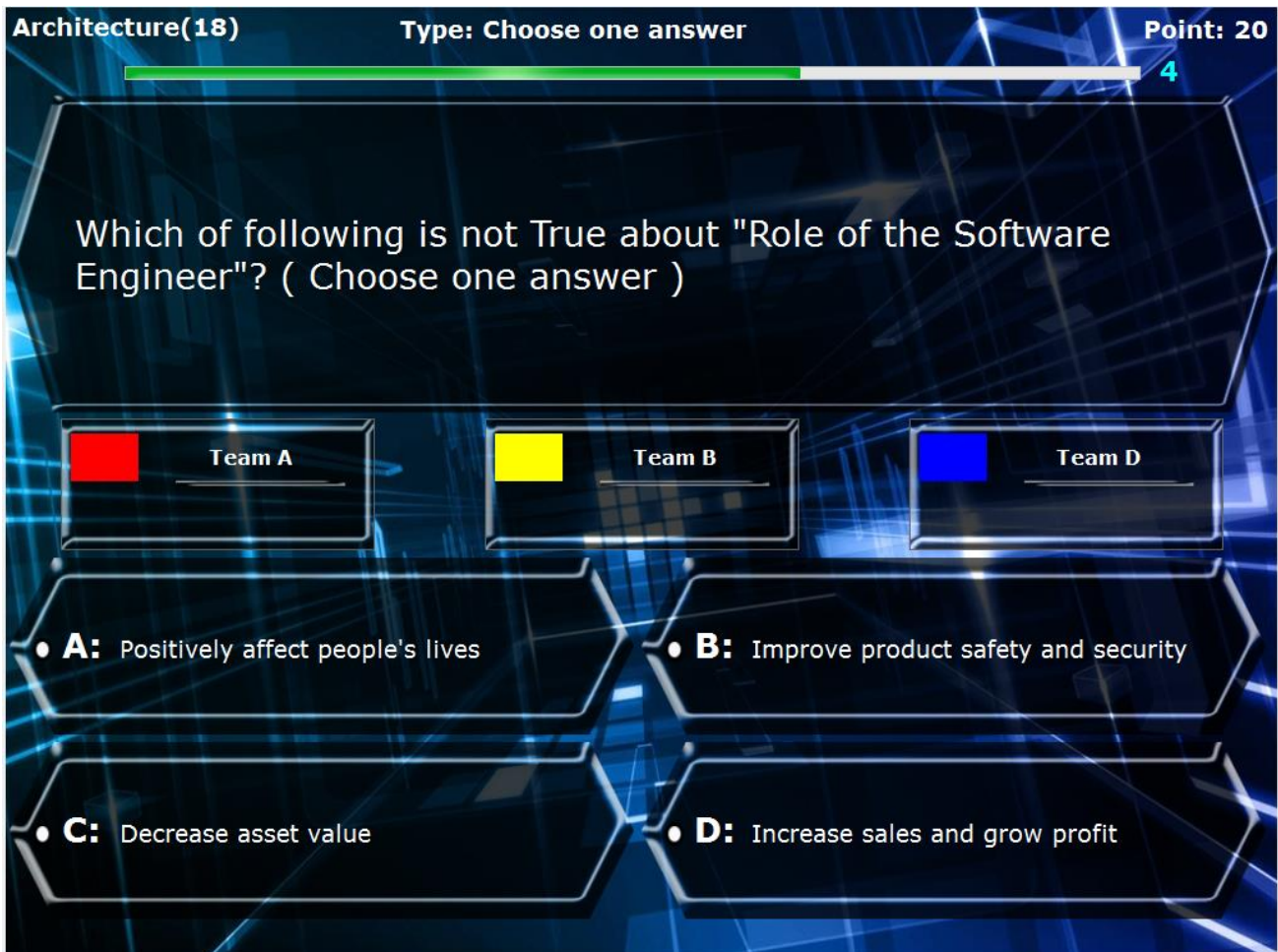
Hình 40: Giao diện màn hình chọn nút "Next".

Bước 4: Nhấn nút "Next".

3.4.3. Hiện thị câu hỏi

Chức năng này tự hiện thị khi có đội chơi đến lượt trả lời.

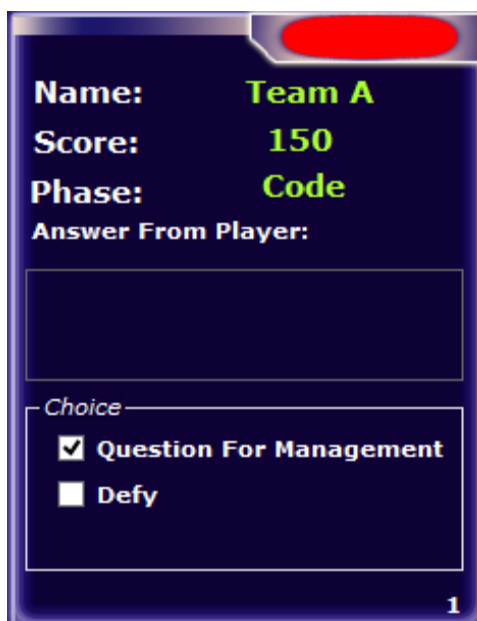
Chú ý: Để xem giao diện hiển thị câu hỏi (nếu không có màn hình máy chiếu và máy con) Controller nhấn nút alt+tab để chuyển đổi giao diện.



Hình 41: Giao diện hiển thị câu hỏi.

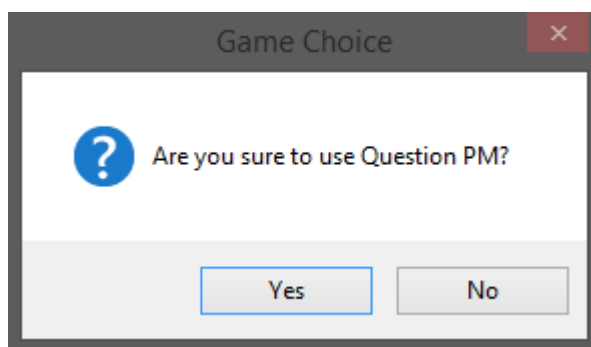
3.4.4. Lựa chọn quyền: Trợ giúp từ khán giả

Các bước để lựa chọn quyền trợ giúp từ khán giả:



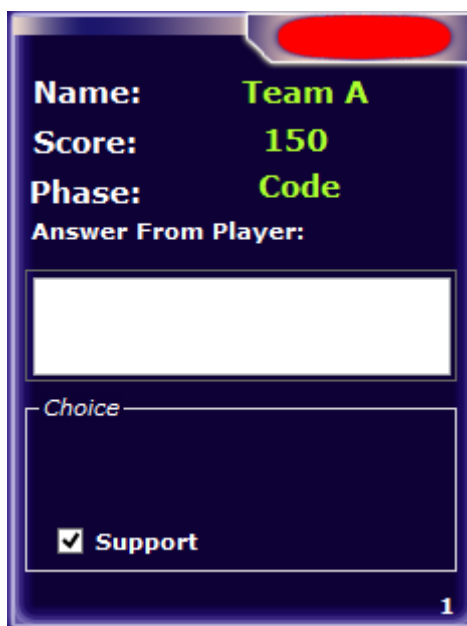
Hình 42: Màn hình lựa chọn câu hỏi Quản Lý.

Bước 1: Nhấn vào ô checkbox "Question for Management".



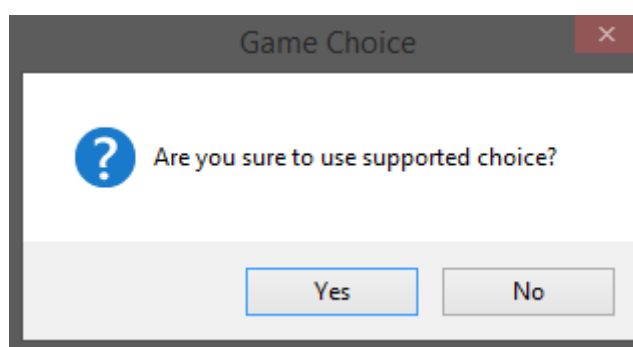
Hình 43: Màn hình thông báo sử dụng câu hỏi quản lý.

Bước 2: Hộp thoại thông báo xuất hiện. Nhấn nút "Yes".



Hình 44: Màn hình lựa chọn quyền hỗ trợ từ khán giả.

Bước 3: Nhấn vào ô checkbox "Support".



Hình 45: Màn hình thông báo sử dụng quyền hỗ trợ từ khán giả.

Bước 4: Hộp thoại thông báo xuất hiện. Nhấn nút "Yes"

3.4.5. Trả lời câu hỏi

Các bước để trả lời câu hỏi

Bước 1: Nhấn nút next để đội chơi trả lời câu hỏi.

Bước 2: Màn hình câu hỏi xuất hiện. Có ba loại câu hỏi:

- Tùy chọn một: Chỉ được chọn 1 câu trả lời đúng nhất.
- Tùy chọn nhiều: Được chọn nhiều câu hỏi.
- Tùy chọn ngắn: Nhập ký tự vào ô trống.



The image shows three panels of the game show interface, labeled 1, 2, and 3. Each panel displays the team's name, score, and the current phase of the game. Panel 1 (Team A) shows a 'Code' phase with a text input field for the answer. Panel 2 (Team B) shows an 'Architecture' phase with four checkboxes labeled A, B, C, and D, and a 'Support' checkbox. Panel 3 (Team C) shows a 'Requirement' phase with four radio buttons labeled A, B, C, and D, and a 'Support' checkbox.

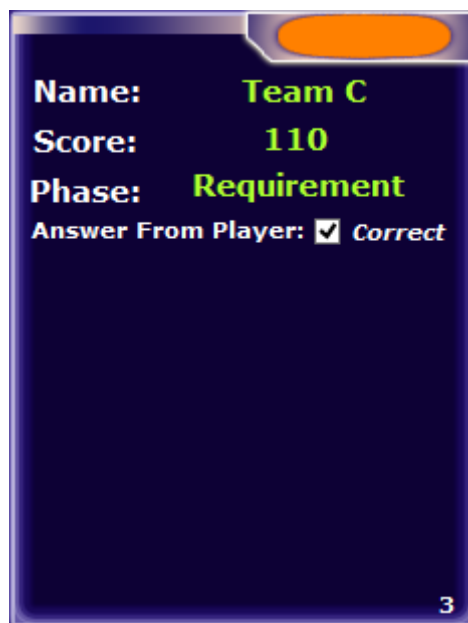
Hình 46: Giao diện màn hình trả lời câu hỏi của đội chơi.

Bước 3: Đội chơi sẽ nhập câu trả lời vào ô textbox, checkbox hoặc radiobox, tương ứng với từng dạng câu hỏi.



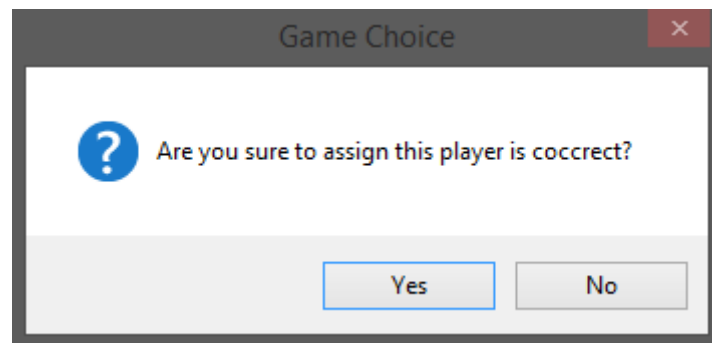
Hình 47: Giao diện màn hình điều khiển

Bước 4: Nhấn nút Next khi đội chơi đã chọn xong câu trả lời.



Hình 48: Màn hình đánh dấu câu đúng khi có quyết định khác.

Bước 5: Đánh dấu vào "Correct" nếu câu trả lời đầy đúng, và không đánh và dấu check khi câu trả lời không đúng.



Hình 49: Màn hình thông báo đánh dấu câu đúng.

Bước 6: Hộp thoại thông báo xuất hiện. Nhấn nút "Yes" để đồng ý.

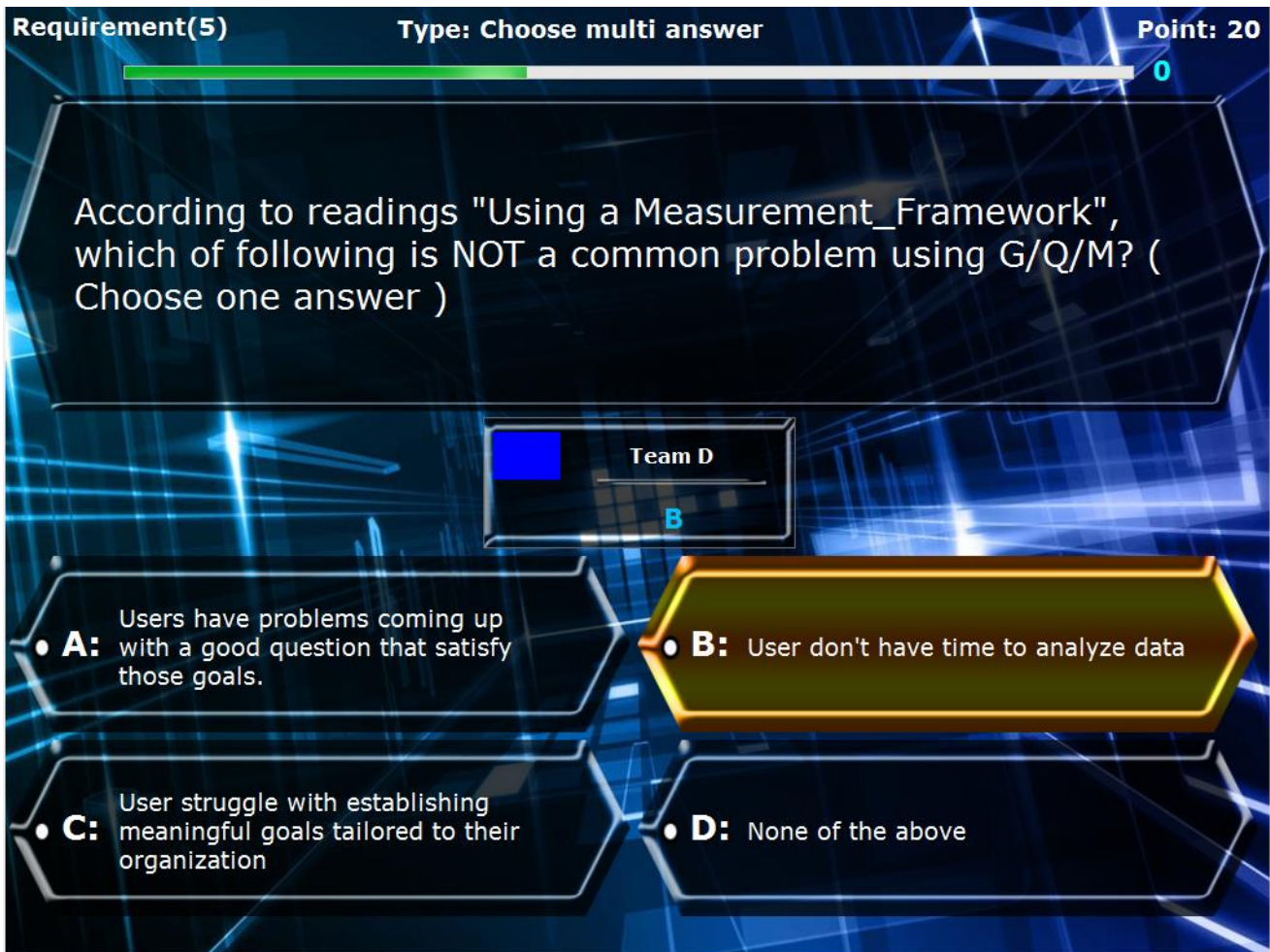


Hình 50: Giao diện màn hình điều khiển

Bước 7: Nhấn nút "Next" để chuyển sang đội tiếp theo.

3.4.6. Hiện thị câu trả lời

Chức năng này tự hiện thị khi có đội chơi lựa chọn câu trả lời cho câu hỏi.

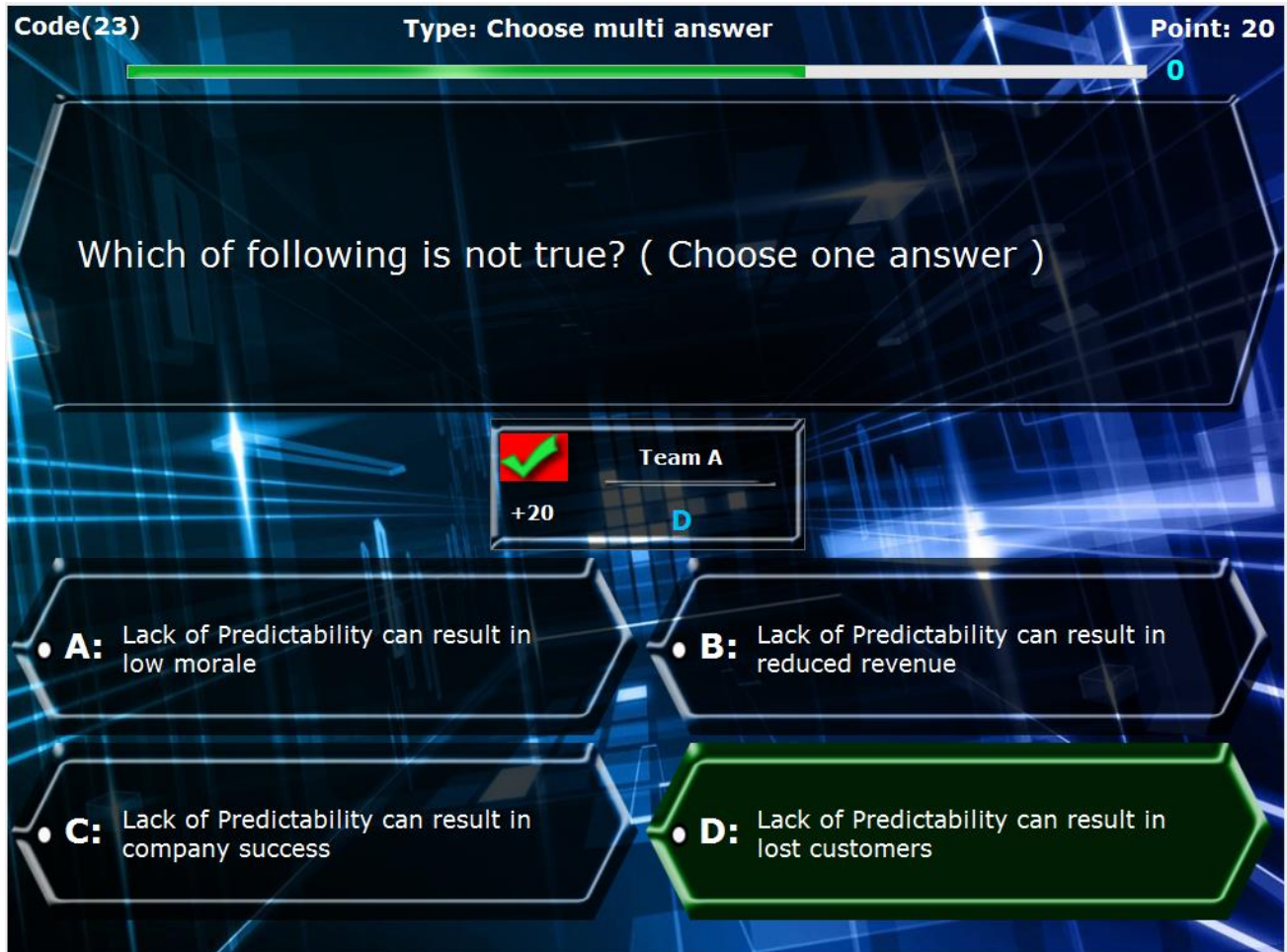


Hình 51: Giao diện trả lời câu hỏi.

3.4.7. Hiện thị câu trả lời đúng

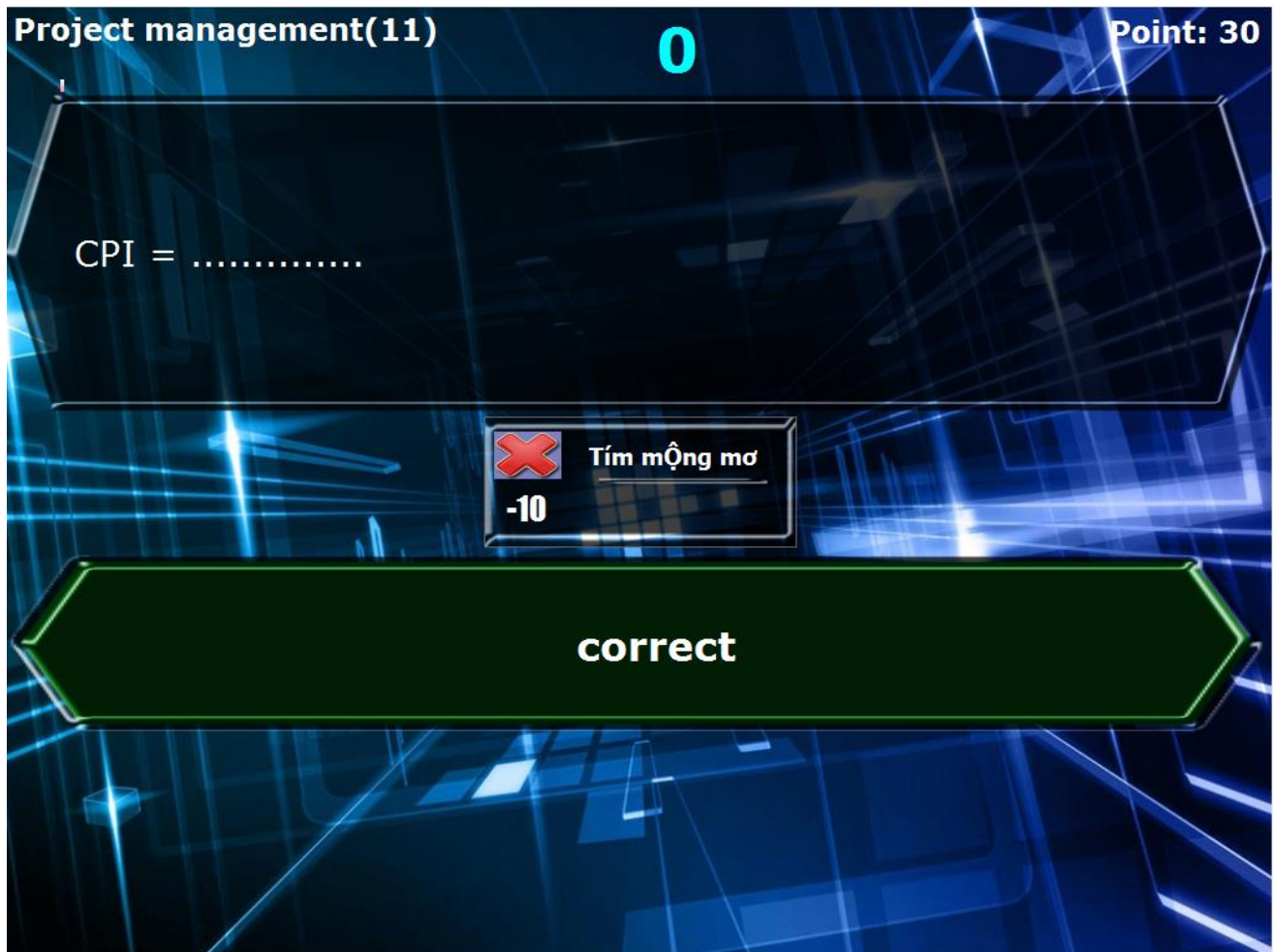
Chức năng này tự hiện thị khi người điều khiển nhấn vào dấu "Correct" và nhấn "Next".

Hiện thị câu trả lời đúng cho giai đoạn



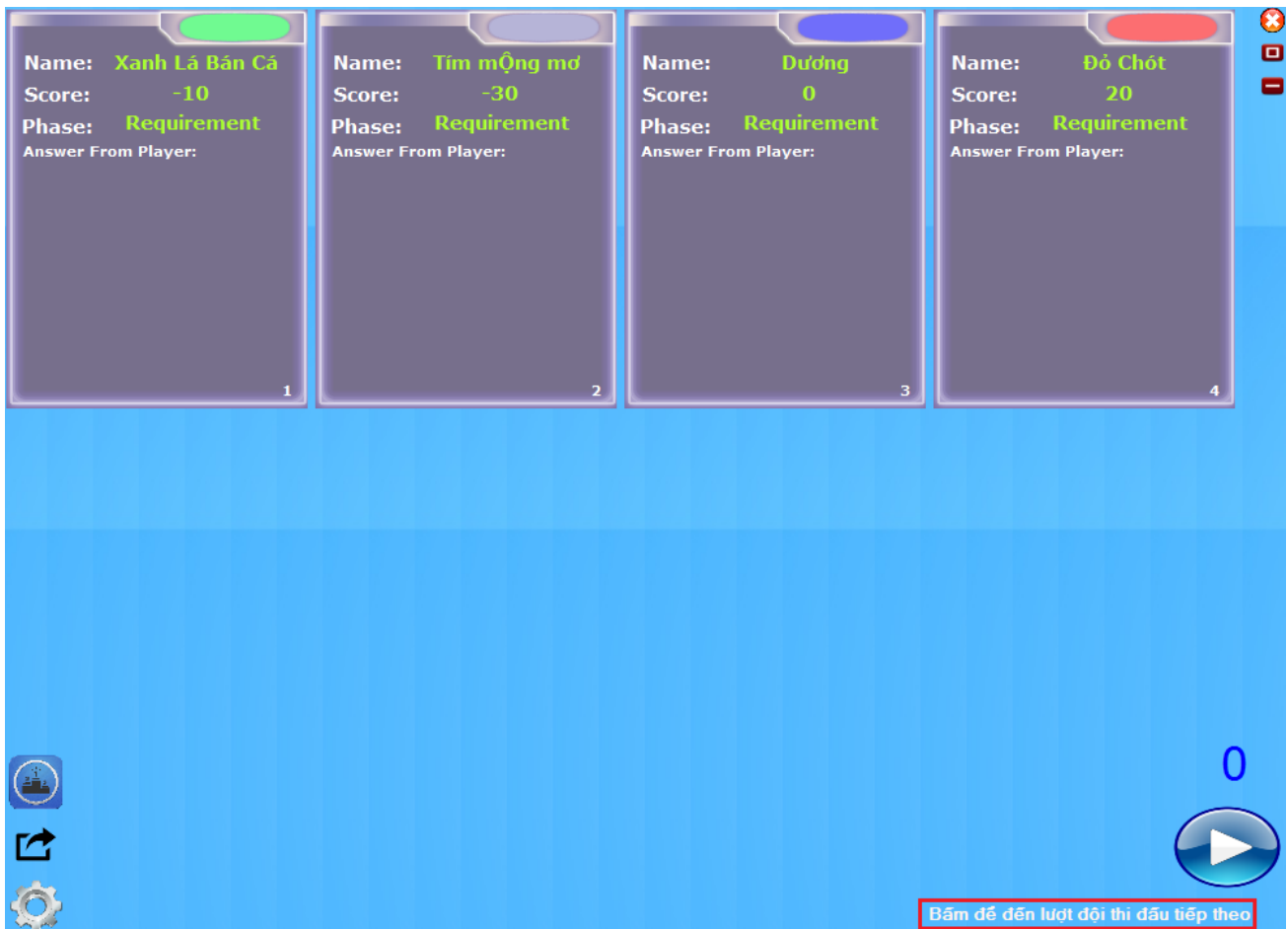
Hình 52: Giao diện hiển thị câu trả lời đúng cho câu hỏi giai đoạn.

Hiển thị câu trả lời đúng cho câu hỏi PM



Hình 53: Giao diện hiển thị câu trả lời đúng cho câu hỏi PM.

3.4.8. Đôi lượt chơi cho đội tiếp theo



Hình 54: Giao Diện Danh Sách Đội Chơi.

Các bước để đôi lượt chơi cho đội tiếp theo.

Bước 1: Nhấn nút "Next" để cập nhật điểm số cho đội trước

Bước 2: Nhấn nút "Next" để tải sơ đồ các đội chơi.

Bước 3: Nhấn nút "Next" để đến lượt chơi đội tiếp theo.

3.4.9. Tổng kết cuộc chơi

Chức năng này xuất hiện khi cuộc thi đã được khởi động.

Chú ý: Để xem giao diện tổng kết cuộc chơi (nếu không có màn hình máy chiếu và máy con) Controller nhấn nút alt+tab để chuyển đổi giao diện.



Hình 55: Màn hình dừng trò chơi khi có đội chiến thắng.

3.5. Quản lý cuộc thi



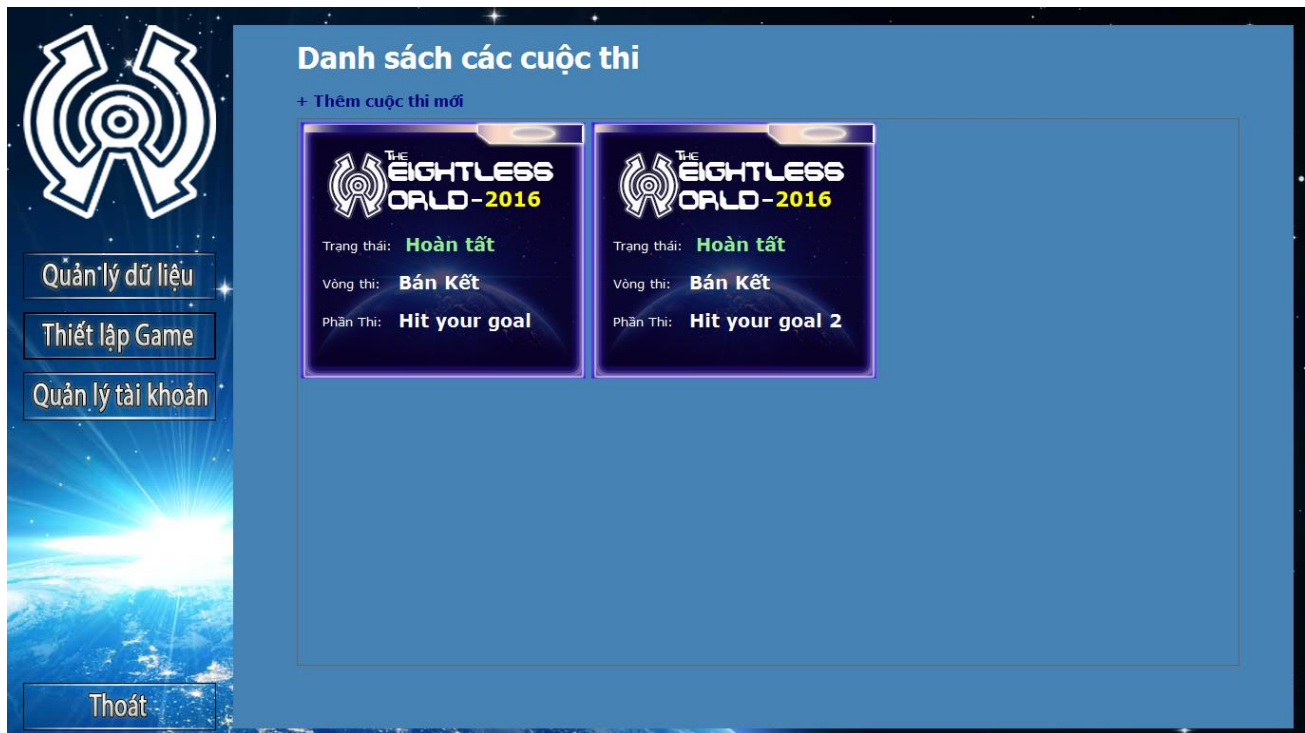
Hình 56: Giao diện quản lý cuộc thi.

Chú thích:

STT	Tên chức năng	Mô tả
1	Thêm cuộc thi mới	Thêm một cuộc thi mới vào hệ thống
2	Danh sách cuộc thi	Danh sách hiển thị các cuộc thi đã được thêm vào trong hệ thống

Bảng 6: Chú thích giao diện quản cuộc thi

3.5.1. Thêm cuộc thi



Hình 57: Danh sách cuộc thi.

Cách để thêm cuộc thi

Bước 1: Nhấn vào "Thêm Cuộc Thi Mới"

Bước 2: Nhập thông tin cuộc thi

- Tên cuộc thi.

Bước 3: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 4: Nhấn vào "Thêm Giai Đoạn".

Bước 5: Nhập thông tin giai đoạn.

- Tên giai đoạn.

Bước 6: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 7: Nhấn vào tên phase (Hiện thị bên trái giao diện).

Bước 8: Nhấn nút "Nhập Câu Hỏi".

Bước 9: Lựa chọn chủ đề để nhập câu hỏi vào giai đoạn.

Bước 10: Lựa chọn câu hỏi cần nhập cho giai đoạn bằng cách đánh dấu tích vào câu hỏi hoặc phía cuối câu hỏi, hay nhấn vào chọn tất cả để chọn tất cả câu hỏi nhập vào giai đoạn.

Bước 11: Nhấn nút "Lưu".

Bước 12: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 13: Nhấn vào "Thêm đội thi".

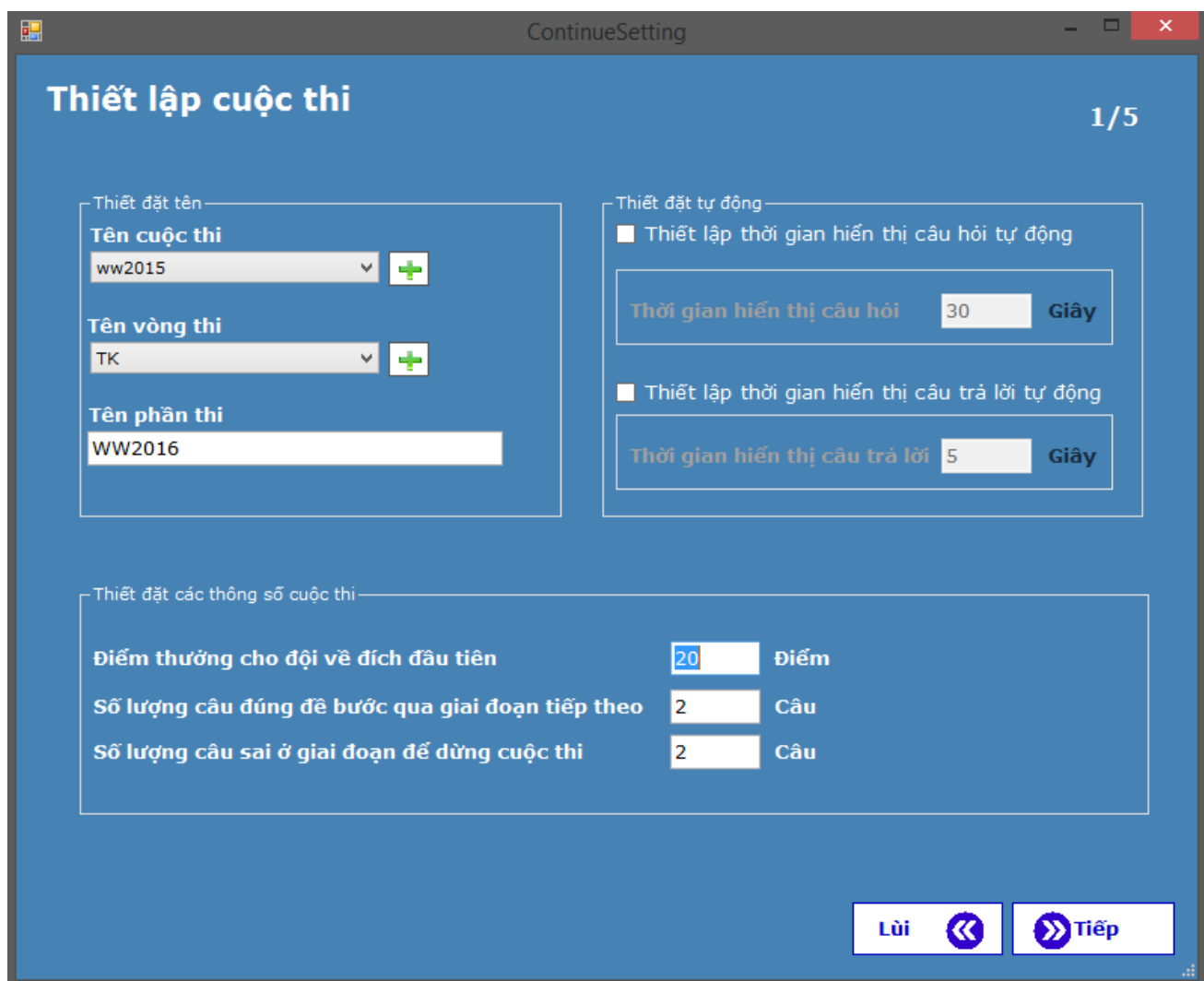
Bước 14: Nhập thông tin của đội thi:

- Tên đội.
- Điểm số của đội.
- Màu sắc thể hiện đội chơi.

Bước 15: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 16: Nhấn nút "Hoàn Tất".

3.5.2. Chỉnh sửa cuộc thi



Thiết lập cuộc thi 1/5

Thiết đặt tên

Tên cuộc thi: ww2015

Tên vòng thi: TK

Tên phân thi: WW2016

Thiết đặt tự động

☐ Thiết lập thời gian hiển thị câu hỏi tự động

Thời gian hiển thị câu hỏi: 30 Giây

☐ Thiết lập thời gian hiển thị câu trả lời tự động

Thời gian hiển thị câu trả lời: 5 Giây

Thiết đặt các thông số cuộc thi

Điểm thưởng cho đội về đích đầu tiên: 20 Điểm

Số lượng câu đúng để bước qua giai đoạn tiếp theo: 2 Câu

Số lượng câu sai ở giai đoạn để dừng cuộc thi: 2 Câu

Lùi Tiếp

Hình 58: Giao diện chỉnh sửa cuộc thi.



Các bước để chỉnh sửa cuộc thi

Bước 1: Nhấp đúp vào ô cuộc thi

Bước 2: Nhập thông tin cuộc thi

- Tên cuộc thi.

Bước 3: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 4: Nhấn vào "Thêm Giai Đoạn".

Bước 5: Nhập thông tin giai đoạn.

- Tên giai đoạn.

Bước 6: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 7: Nhấn vào tên phase (Hiện thị bên trái giao diện).

Bước 8: Nhấn nút "Nhập Câu Hỏi".

Bước 9: Lựa chọn chủ đề để nhập câu hỏi vào giai đoạn.

Bước 10: Lựa chọn câu hỏi cần nhập cho giai đoạn bằng cách đánh dấu tích vào câu hỏi hoặc phía cuối câu hỏi, hay nhấn vào chọn tất cả để chọn tất cả câu hỏi nhập vào giai đoạn.

Bước 11: Nhấn nút "Lưu".

Bước 12: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 13: Nhấn vào "Thêm đội thi".

Bước 14: Nhập thông tin của đội thi:

- Tên đội.
- Điểm số của đội.
- Màu sắc thể hiện đội chơi.

Bước 15: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 16: Nhấn nút "Hoàn Tất".

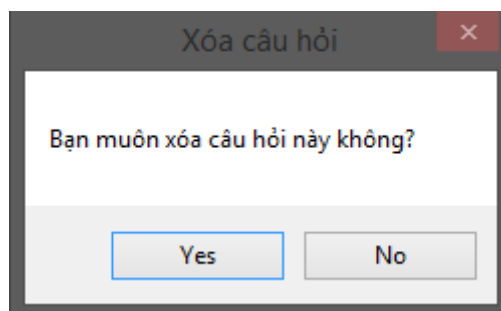
3.5.3. Xóa cuộc thi

Các đề xóa cuộc thi

Bước 1: Nhấn chuột phải vào cuộc thi cần xóa.

Bước 2: Chọn "Delete Setup".

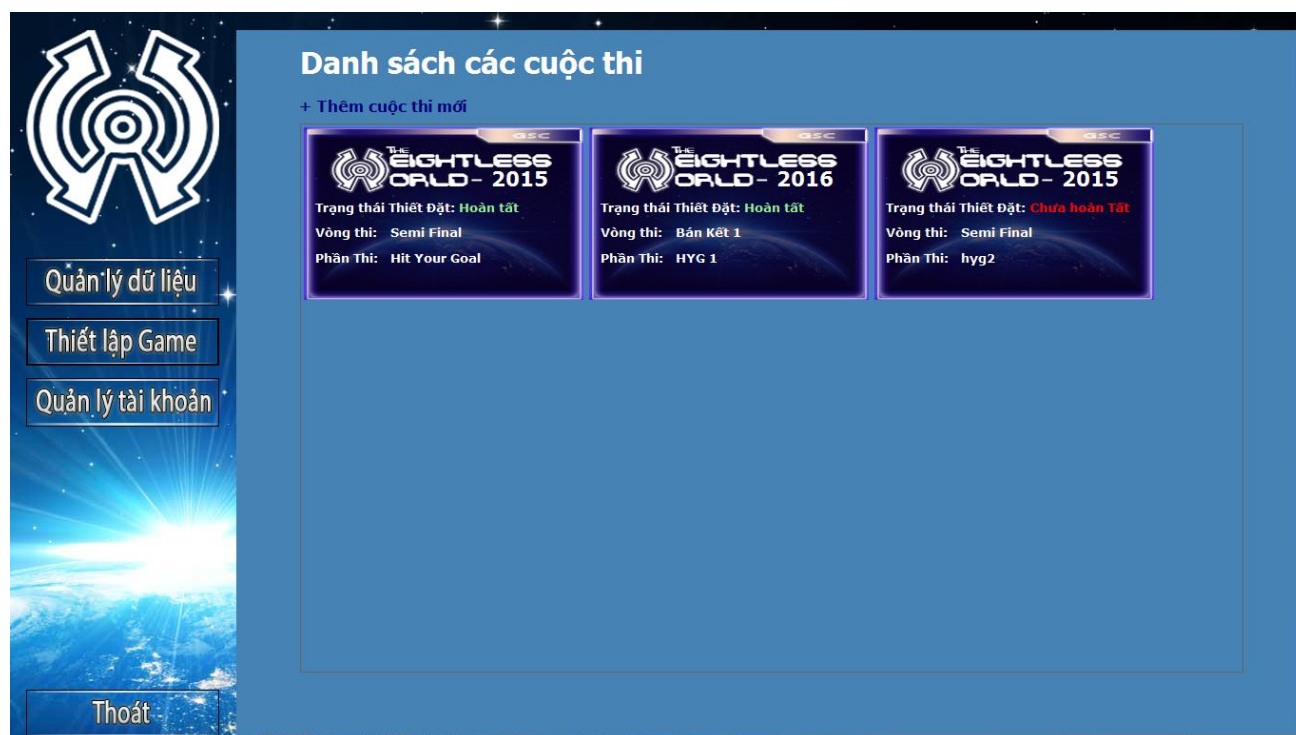
Bước 3: Hộp thoại xuất hiện. Nhấn nút "Yes".



Hình 59: Hộp thoại thông báo xóa cuộc thi.

3.5.4. Xem danh sách các cuộc thi

This function will be auto appear when you click on "Thiết đặt game".



Hình 60: Giao diện xem danh sách các cuộc thi.

3.6. Quản lý vòng thi

Hình 61: Giao diện quản lý vòng thi.

Chú thích:

STT	Tên chức năng	Mô tả
1	Thêm cuộc thi mới	Thêm một cuộc thi mới vào hệ thống
2	Thêm tên vòng thi	Thêm một vòng thi mới vào hệ thống
3	Kế Tiếp	Chuyển sang cửa sổ tiếp theo

Bảng 6: chú thích giao diện quản lý vòng thi

3.6.1. Thêm vòng thi

Hình 62: Giao diện thêm vòng thi.

Các bước để thêm vòng thi

Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn vào Thêm cuộc thi mới.



Hình 63: Nút thêm cuộc thi.

Bước 3: Nhấn vào nút "+".



Hình 64: Nút thêm vòng thi.

Bước 4: Nhập Tên vòng thi.



Hình 65: Giao diện nhập tên vòng thi.

Bước 5: Nhấn nút "Lưu".

3.7. Quản lý phân thi

3.7.1. Thêm phân thi

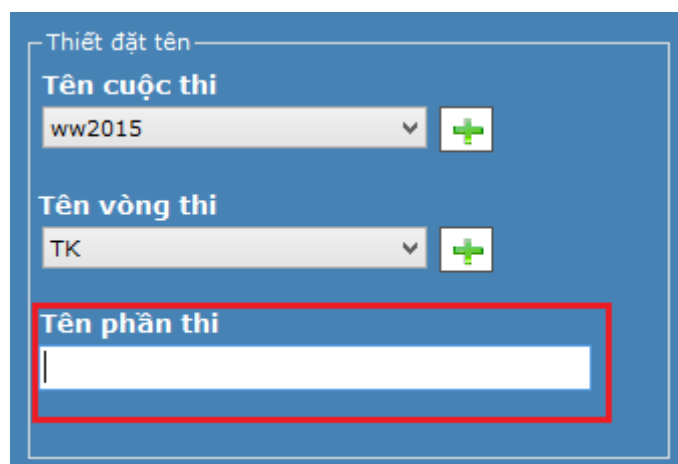
Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn vào Thêm cuộc thi mới.



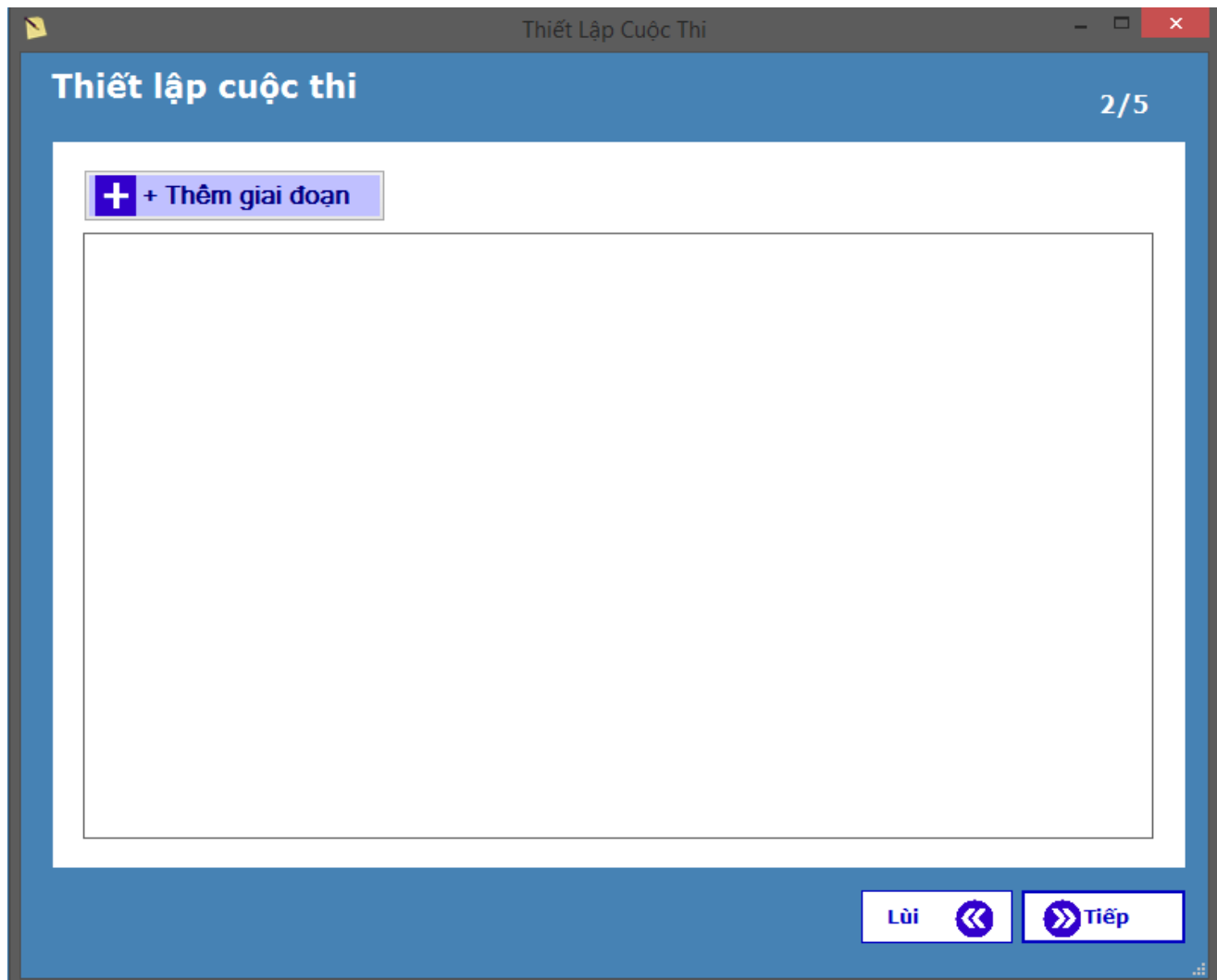
Hình 66: Nút Thêm cuộc thi.

Bước 3: Nhập tên Phần thi vào ô trống.



Hình 67: Giao diện nhập tên phần thi.

3.8. Quản lý giai đoạn



Hình 68: Giao diện quản lý giai đoạn.

3.8.1. Thêm giai đoạn

Các bước để thêm giai đoạn:

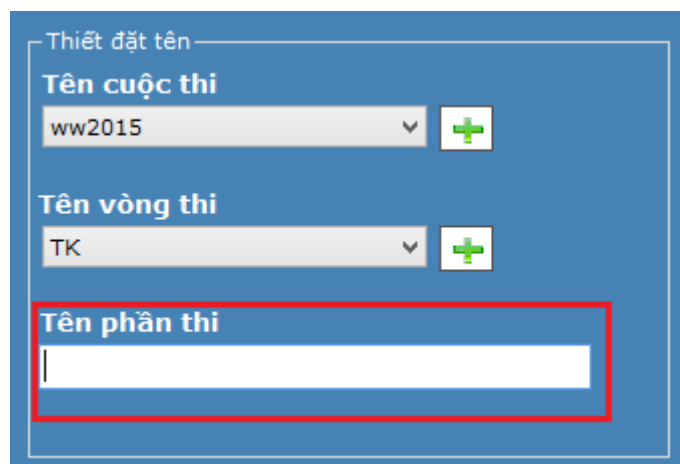
Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn vào Thêm cuộc thi mới.



Hình 69: Nút thêm cuộc thi mới.

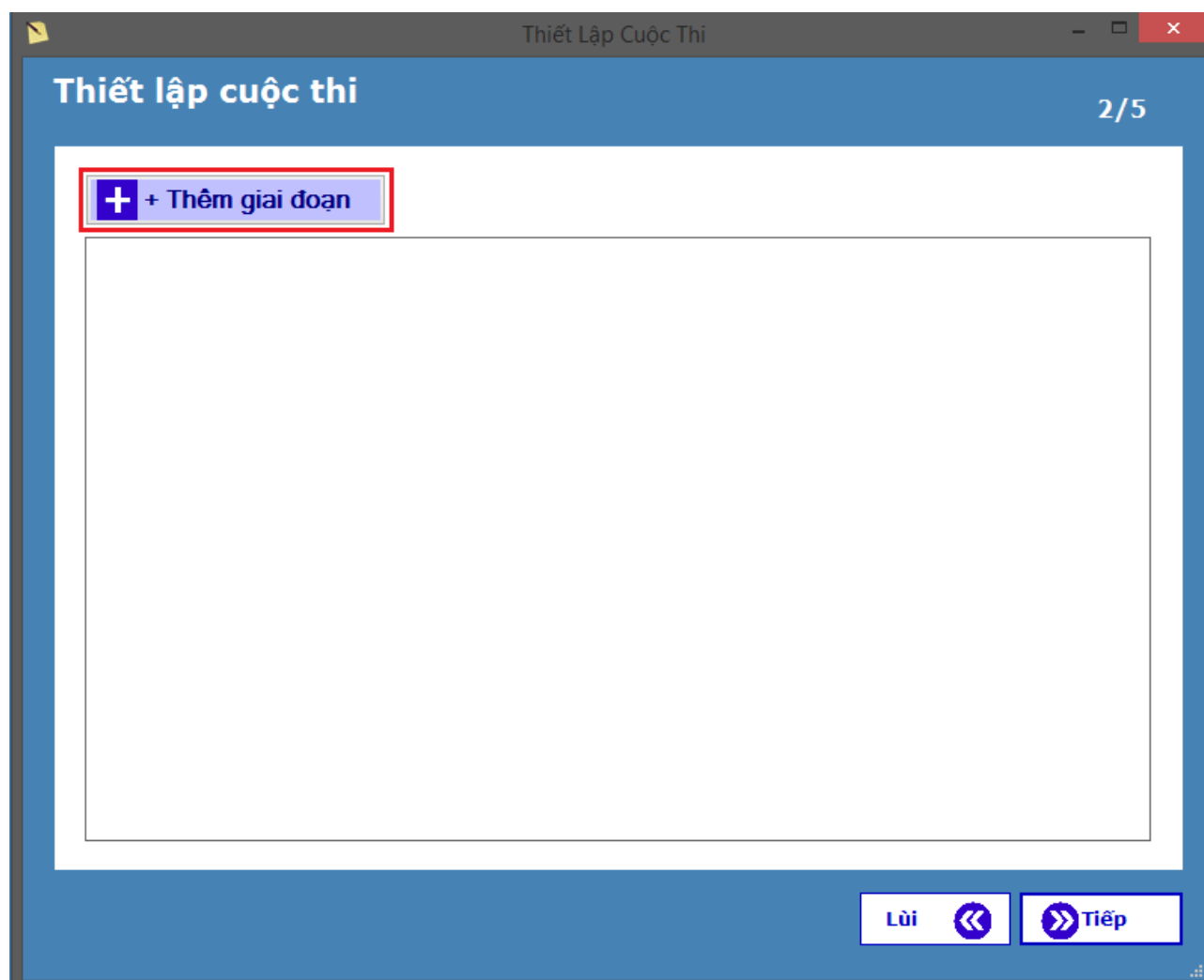
Bước 3: Nhập tên Phần thi vào ô trống.



Hình 70: Giao diện nhập tên cuộc thi.

Bước 4: Nhấn nút "Tiếp"

Bước 5: Nhấn nút "Thêm Giai Đoạn".



Hình 71: Giao diện thêm giai đoạn.

Bước 6: Nhập thông tin giai đoạn

- Tên giai đoạn.

Thứ tự	1	X	Thứ tự	2	X
Tên giai đoạn			Tên giai đoạn		
Điểm cộng:	20	Điểm	Điểm cộng:	20	Điểm
Điểm trừ:	0	Điểm	Điểm trừ:	0	Điểm
Thời gian:	30	Giây	Thời gian:	30	Giây

Hình 72: Giao diện nhập thông tin giai đoạn

Bước 7: Nhấn nút "Tiếp".

3.8.2. Chỉnh sửa giai đoạn

Các bước để chỉnh sửa giai đoạn:

Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn đúp vào cuộc thi cần chỉnh sửa.

Bước 3: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 4: Chỉnh sửa các mục cần chỉnh sửa.

Thứ tự	1	X	Thứ tự	2	X
Tên giai đoạn			Tên giai đoạn		
Điểm cộng:	20	Điểm	Điểm cộng:	20	Điểm
Điểm trừ:	0	Điểm	Điểm trừ:	0	Điểm
Thời gian:	30	Giây	Thời gian:	30	Giây

Hình 73: Giao diện chỉnh sửa thông tin giai đoạn.

3.8.3. Xóa giai đoạn


Các bước để xóa giai đoạn

Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn đúp vào hình cuộc thi.

Bước 3: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 4: Nhấn vào nút "X" để xóa giai đoạn.

Thứ tự	<input type="text" value="1"/>	
Tên giai đoạn	<input type="text" value="Project Management"/>	
Điểm cộng:	<input type="text" value="20"/>	Điểm
Điểm trừ:	<input type="text" value="0"/>	Điểm
Thời gian:	<input type="text" value="30"/>	Giây

Hình 74: Nút xóa giai đoạn.

3.8.4. Xem danh sách các giai đoạn

Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn đúp vào hình cuộc thi.

Bước 3: Nhấn nút "Tiếp".

+ Thêm giai đoạn

<div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> Thứ tự <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="1"/> X </div> <div style="margin-top: 5px;"> Tên giai đoạn <input style="width: 100%; border: none; border-bottom: 1px solid white;" type="text" value="Project Management"/> </div> <div style="margin-top: 5px;"> Điểm cộng: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="20"/> Điểm </div> <div style="margin-top: 5px;"> Điểm trừ: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="0"/> Điểm </div> <div style="margin-top: 5px;"> Thời gian: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="30"/> Giây </div> </div>	<div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> Thứ tự <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="1"/> X </div> <div style="margin-top: 5px;"> Tên giai đoạn <input style="width: 100%; border: none; border-bottom: 1px solid white;" type="text" value="Requirement"/> </div> <div style="margin-top: 5px;"> Điểm cộng: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="20"/> Điểm </div> <div style="margin-top: 5px;"> Điểm trừ: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="0"/> Điểm </div> <div style="margin-top: 5px;"> Thời gian: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="30"/> Giây </div> </div>
<div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> Thứ tự <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="2"/> X </div> <div style="margin-top: 5px;"> Tên giai đoạn <input style="width: 100%; border: none; border-bottom: 1px solid white;" type="text" value="Testing"/> </div> <div style="margin-top: 5px;"> Điểm cộng: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="20"/> Điểm </div> <div style="margin-top: 5px;"> Điểm trừ: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="0"/> Điểm </div> <div style="margin-top: 5px;"> Thời gian: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="30"/> Giây </div> </div>	<div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> Thứ tự <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="3"/> X </div> <div style="margin-top: 5px;"> Tên giai đoạn <input style="width: 100%; border: none; border-bottom: 1px solid white;" type="text" value="Architech"/> </div> <div style="margin-top: 5px;"> Điểm cộng: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="20"/> Điểm </div> <div style="margin-top: 5px;"> Điểm trừ: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="0"/> Điểm </div> <div style="margin-top: 5px;"> Thời gian: <input style="width: 40px; text-align: center;" type="text" value="30"/> Giây </div> </div>

Hình 75: Giao diện xem danh sách các giai đoạn.

3.9. Quản lý đội chơi

3.9.1. Thêm đội chơi

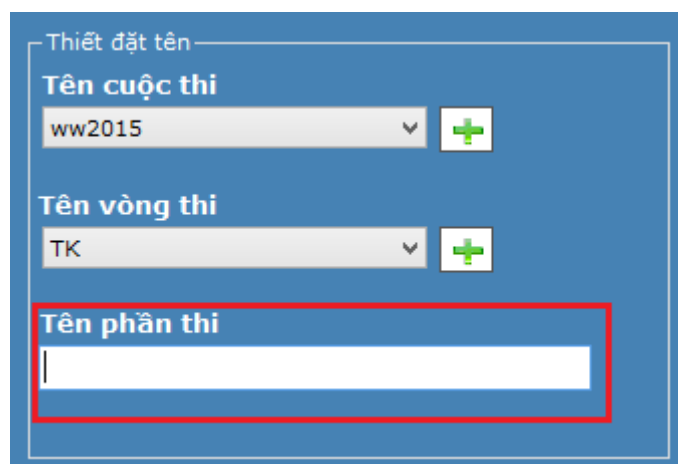
Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn vào Thêm cuộc thi mới.



Hình 76: Giao diện thêm cuộc thi.

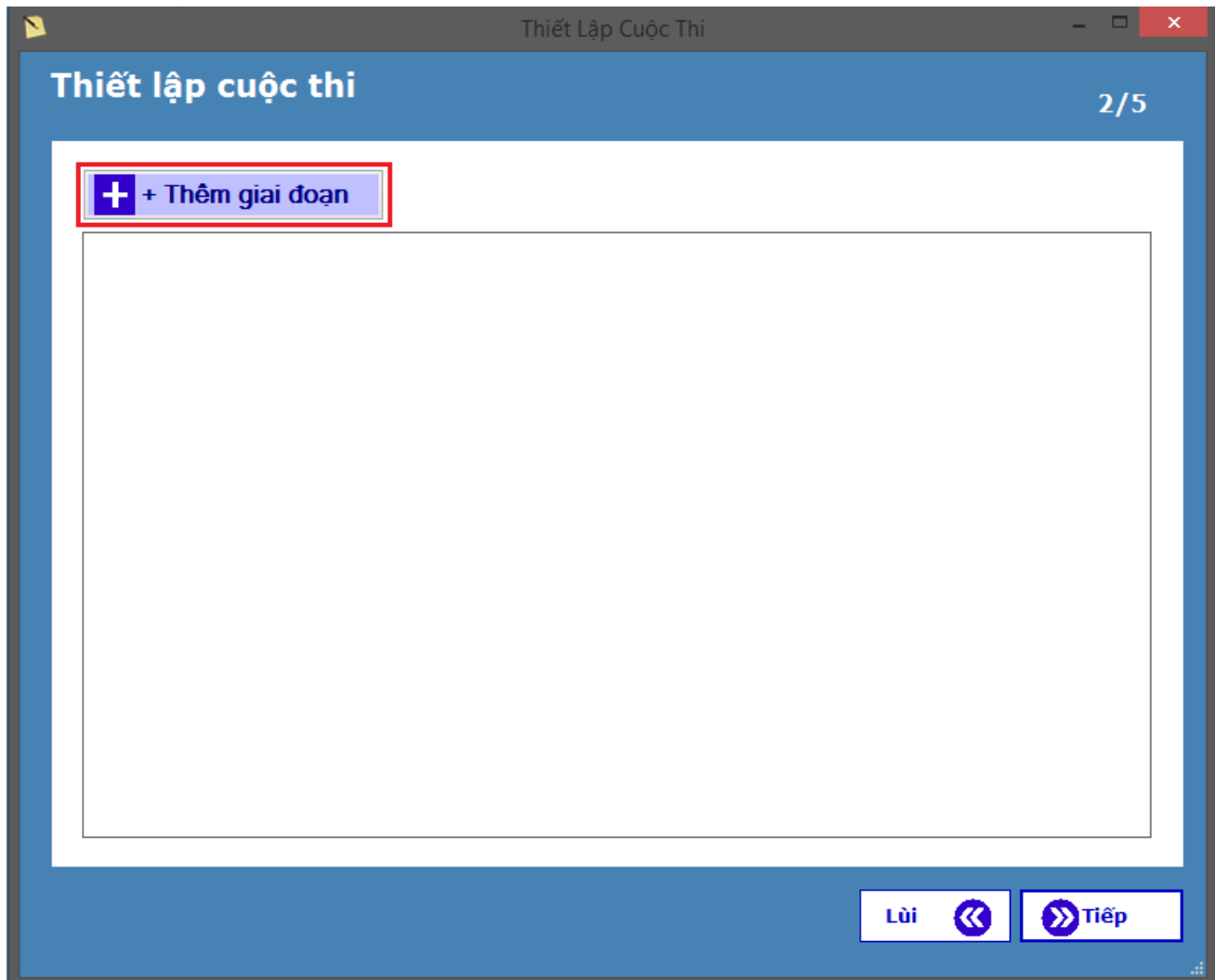
Bước 3: Nhập tên Phần thi vào ô trống.



Hình 77: Giao diện nhập tên phần thi.

Bước 4: Nhấn nút "Tiếp"

Bước 5: Nhấn nút "Thêm Giai Đoạn".



Hình 78: Giao diện thêm giai đoạn.

Bước 6: Nhập thông tin giai đoạn

- Tên giai đoạn.

Thứ tự	1	2
Tên giai đoạn	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Điểm cộng:	<input type="text" value="20"/> Điểm	<input type="text" value="20"/> Điểm
Điểm trừ:	<input type="text" value="0"/> Điểm	<input type="text" value="0"/> Điểm
Thời gian:	<input type="text" value="30"/> Giây	<input type="text" value="30"/> Giây

Hình 79: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.

Bước 7: Nhấn nút "Tiếp".







Bước 8: Nhấn nút “Thêm đội thi”.



Hình 80: Nút thêm đội thi.

Bước 9: Nhập thông tin đội chơi

- Tên đội.
- Điểm số.
- Màu sắc.

Thứ tự	1		Thứ tự	2	
Tên đội	A		Tên đội	B	
Điểm	2		Điểm	3	
Màu			Màu		

Hình 81: Giao diện thông tin đội chơi.

Bước 10: Nhấn nút Next.

3.9.2. Chỉnh sửa đội chơi

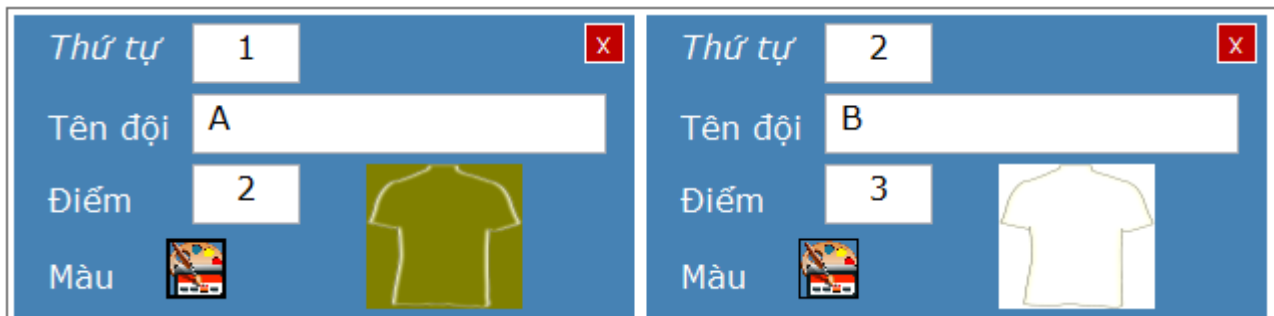
Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.



Bước 2: Nhấn đúp vào cuộc thi cần chỉnh sửa.

Bước 3: Nhấn nút "Tiếp" 2 lần để đến mục thêm đội chơi.

Bước 4: Chỉnh sửa các thông tin:

- Tên đội.
- Điểm số.
- Màu sắc.



Thứ tự	1	2
Tên đội	A	B
Điểm	2	3
Màu		

Hình 82: Giao diện chỉnh sửa thông tin đội chơi.

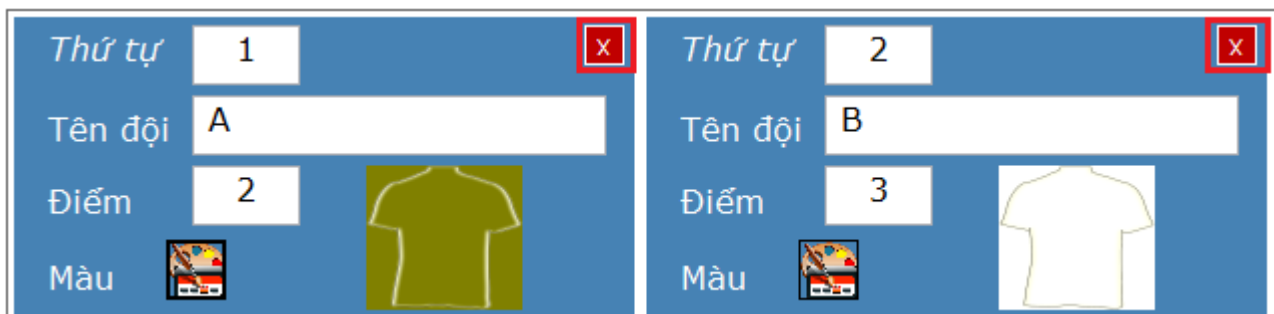
3.9.3. Xóa đội chơi



Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn đúp vào cuộc thi cần chỉnh sửa.

Bước 3: Nhấn nút "Tiếp" 2 lần để đến mục thêm đội chơi.

Bước 4: Nhấn vào dấu "X" để xóa đội chơi.



Thứ tự	1	2
Tên đội	A	B
Điểm	2	3
Màu		

Hình 83: Nút xóa đội chơi.

3.9.4. Xem danh sách các đội chơi

Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn đúp vào cuộc thi cần chỉnh sửa.

Bước 3: Nhấn nút "Tiếp" 2 lần để đến mục thêm đội chơi.

<p>Thứ tự <input type="text" value="1"/></p> <p>Tên đội <input type="text" value="PM"/></p> <p>Điểm <input type="text" value="20"/></p> <p>Màu  </p>	<p>Thứ tự <input type="text" value="2"/></p> <p>Tên đội <input type="text" value="3"/></p> <p>Điểm <input type="text" value="23"/></p> <p>Màu  </p>
<p>Thứ tự <input type="text" value="3"/></p> <p>Tên đội <input type="text" value="213123"/></p> <p>Điểm <input type="text" value="213"/></p> <p>Màu  </p>	<p>Thứ tự <input type="text" value="4"/></p> <p>Tên đội <input type="text" value="111"/></p> <p>Điểm <input type="text" value="222"/></p> <p>Màu  </p>

Hình 84: Giao diện xem danh sách các đội chơi.

3.10. Quản lý điểm số đội chơi

3.10.1. Thêm điểm số của từng đội chơi

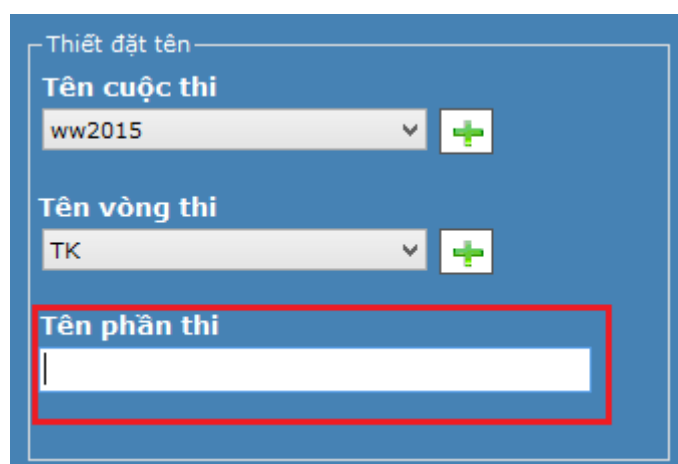
Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn vào Thêm cuộc thi mới.



Hình 85: Nút thêm cuộc thi mới.

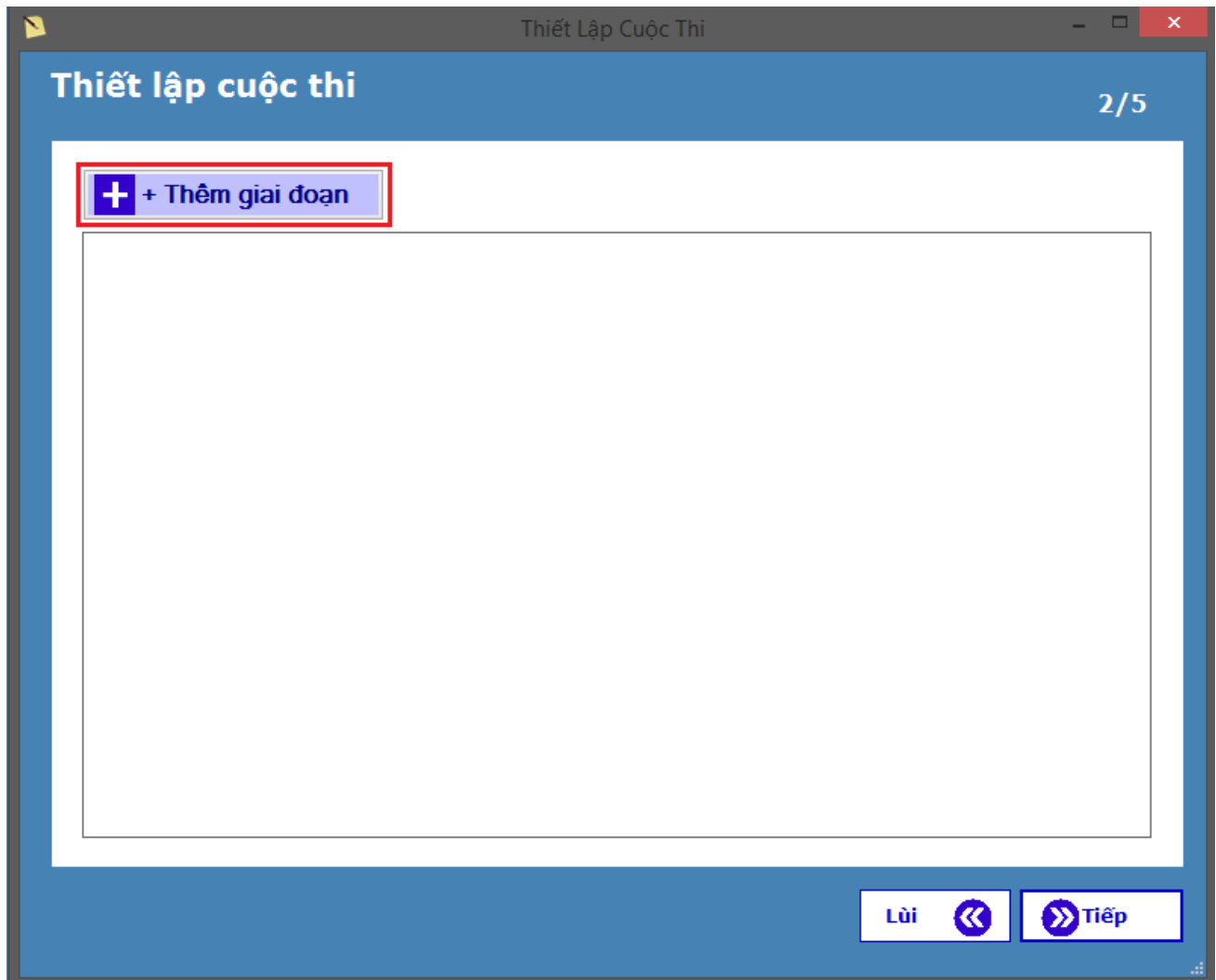
Bước 3: Nhập tên Phần thi vào ô trống.



Hình 86: Giao diện nhập tên phần thi.

Bước 4: Nhấn nút "Tiếp"

Bước 5: Nhấn nút "Thêm Giai Đoạn".



Hình 87: Nút thêm giai đoạn.

Bước 6: Nhập thông tin giai đoạn

- Tên giai đoạn.

Thứ tự	1	2
Tên giai đoạn	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Điểm cộng:	<input type="text" value="20"/> Điểm	<input type="text" value="20"/> Điểm
Điểm trừ:	<input type="text" value="0"/> Điểm	<input type="text" value="0"/> Điểm
Thời gian:	<input type="text" value="30"/> Giây	<input type="text" value="30"/> Giây

Hình 88: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.

Bước 7: Nhấn nút "Tiếp".







Bước 8: Nhấn nút “Thêm đội thi”.



Hình 89: Nút thêm đội thi.

Bước 9: Nhập thông tin đội chơi

- Tên đội.
- Điểm số.
- Màu sắc.

Thứ tự	1		Thứ tự	2	
Tên đội	A		Tên đội	B	
Điểm	2		Điểm	3	
Màu			Màu		

Hình 90: Giao diện nhập thông tin đội chơi.

Bước 10: Nhấn nút Next.

3.10.2. Thêm điểm số của từng giai đoạn

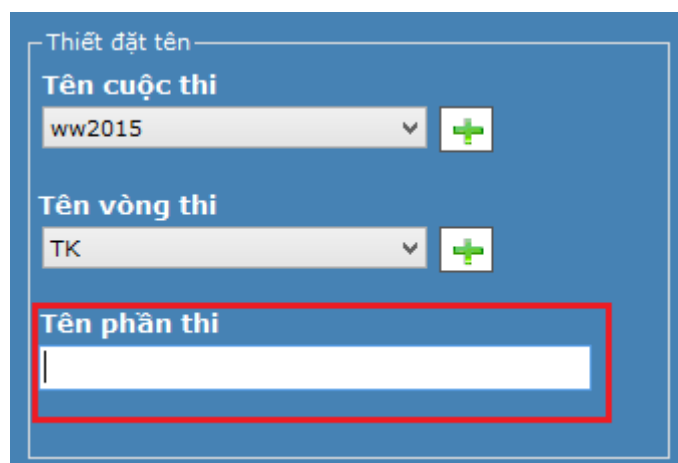
Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn vào Thêm cuộc thi mới.



Hình 91: Nút thêm cuộc thi mới.

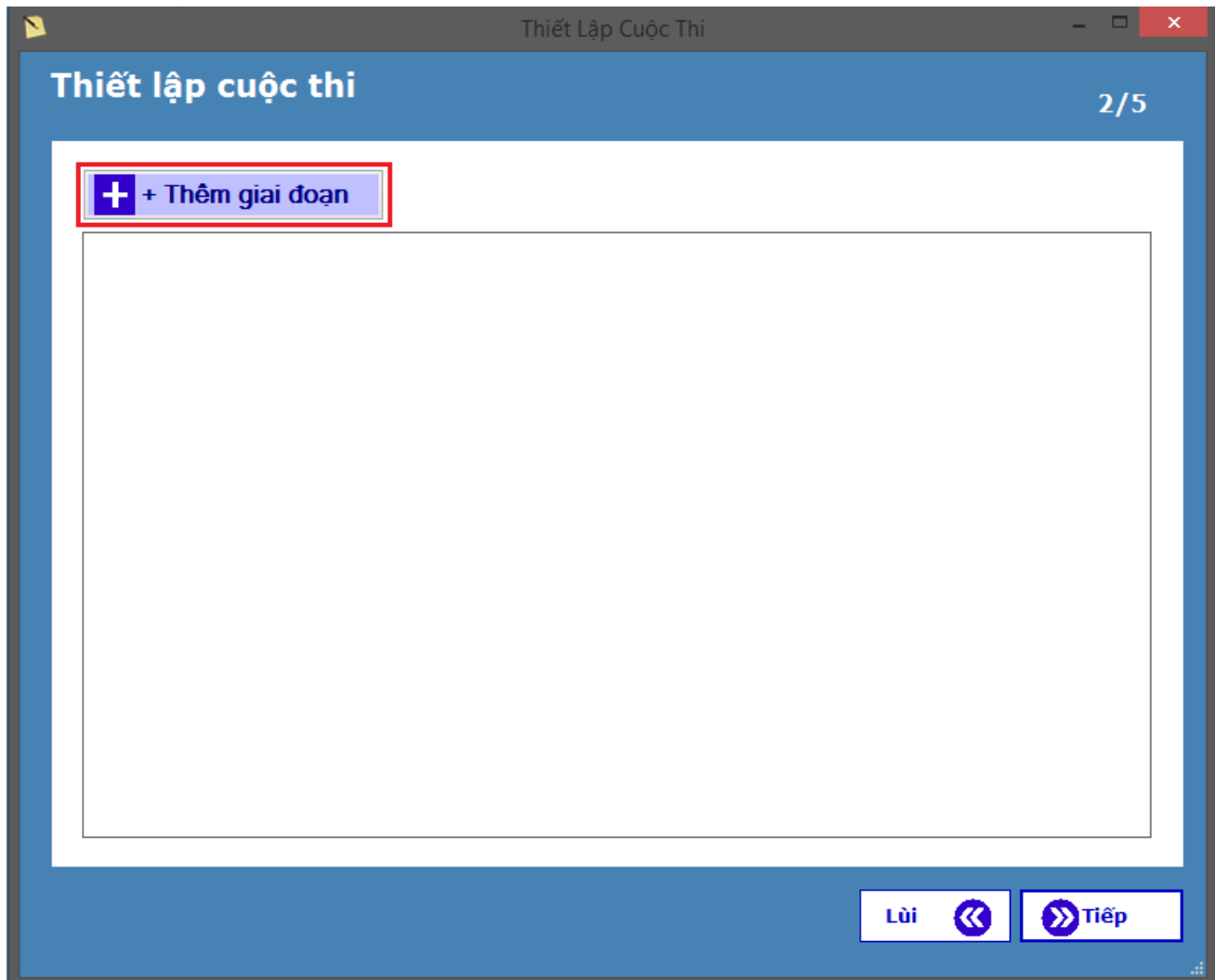
Bước 3: Nhập tên Phần thi vào ô trống.



Hình 92: Giao diện nhập tên phần thi.

Bước 4: Nhấn nút "Tiếp"

Bước 5: Nhấn nút "Thêm Giai Đoạn".



Hình 93: Giao diện thêm giai đoạn.

Bước 6: Nhập thông tin giai đoạn

- Tên giai đoạn.
- Điểm Cộng.
- Điểm Trừ.

Thứ tự	1	2
Tên giai đoạn	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Điểm cộng:	<input type="text"/> Điểm	<input type="text"/> Điểm
Điểm trừ:	<input type="text"/> Điểm	<input type="text"/> Điểm
Thời gian:	<input type="text"/> Giây	<input type="text"/> Giây

Hình 94: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.

3.11. Quản lý lựa chọn quyền

3.11.1. Thiết lập quyền: thách đấu

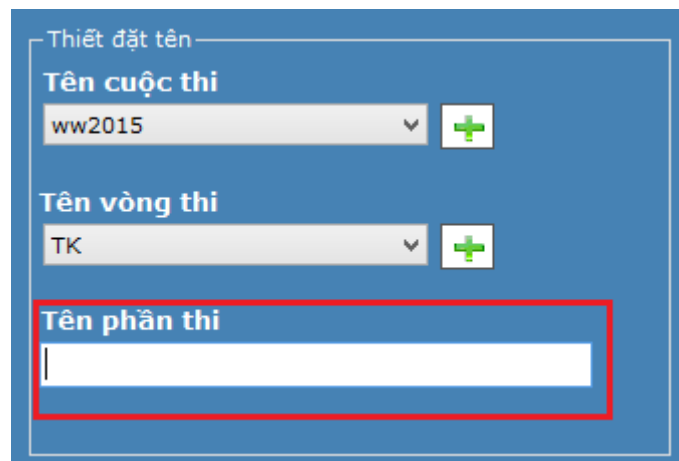
Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn vào Thêm cuộc thi mới.



Hình 95: Nút thêm cuộc thi.

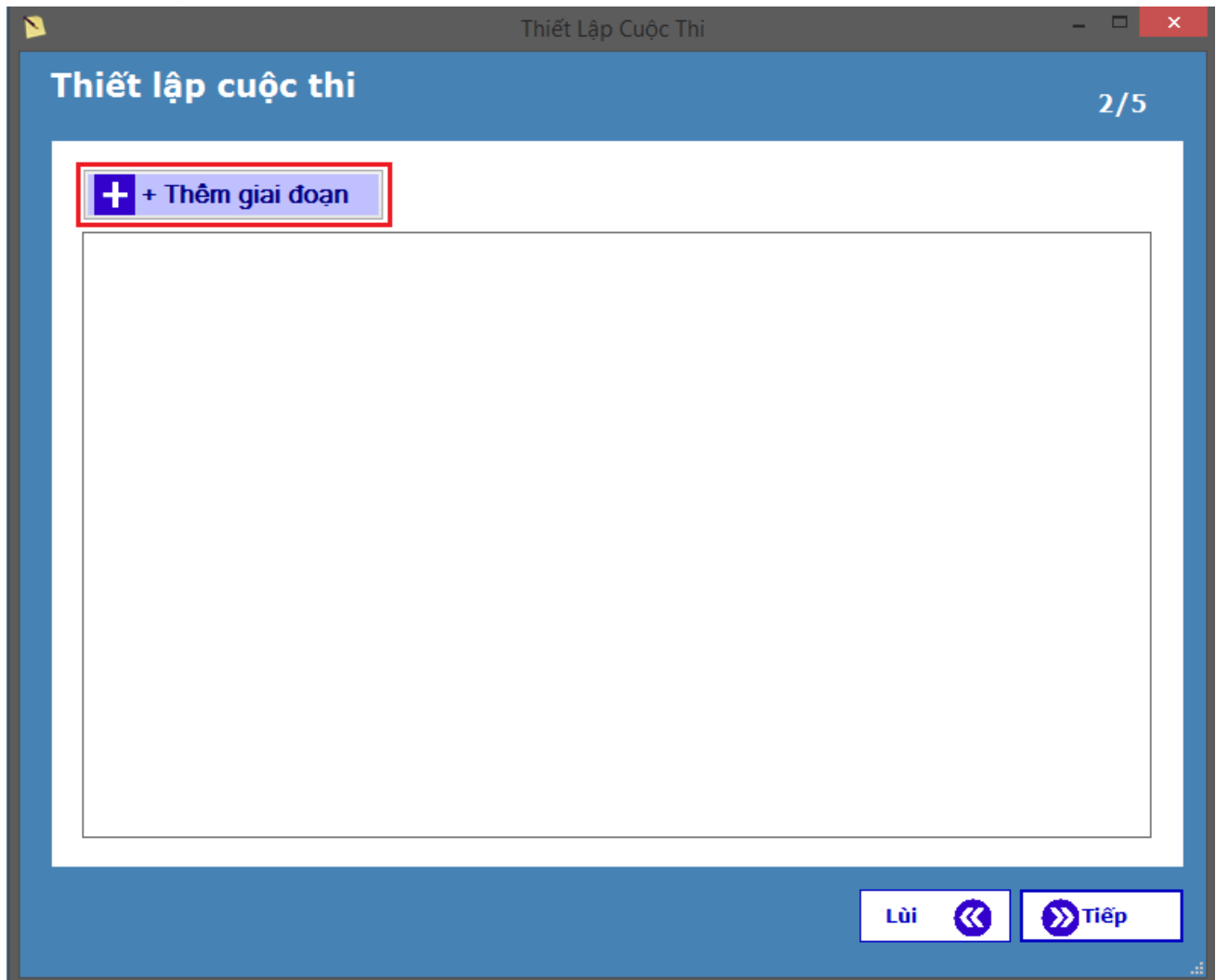
Bước 3: Nhập tên Phần thi vào ô trống.



Hình 96: Giao diện nhập tên phần thi

Bước 4: Nhấn nút "Tiếp"

Bước 5: Nhấn nút "Thêm Giai Đoạn".



Hình 97: Giao diện thêm giai đoạn.

Bước 6: Nhập thông tin giai đoạn

- Tên giai đoạn.

Thứ tự	1	2
Tên giai đoạn	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Điểm cộng:	<input type="text"/> 20 Điểm	<input type="text"/> 20 Điểm
Điểm trừ:	<input type="text"/> 0 Điểm	<input type="text"/> 0 Điểm
Thời gian:	<input type="text"/> 30 Giây	<input type="text"/> 30 Giây

Hình 98: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.

Bước 7: Nhấn nút "Tiếp".





Bước 8: Nhấn nút "Thêm đội thi".







Hình 99: Nút thêm đội thi.

Bước 9: Nhập thông tin đội chơi

- Tên đội.
- Điểm số.
- Màu sắc.

Thứ tự	1	
Tên đội	A	
Điểm	2	
Màu		

Thứ tự	2	
Tên đội	B	
Điểm	3	
Màu		

Hình 100: Giao diện nhập thông tin đội chơi.

Bước 10: Nhấn nút Next.

Bước 11: Nhập thông tin thách đấu:

- Số đội được thách đấu.
- Điểm thách đấu.

Thiết lập quyền thách đấu

Số đội được thách đấu	<input type="text"/>	Đội
Điểm thách đấu	<input type="text"/>	Điểm

Hình 101: Giao diện thiết lập quyền thách đấu.

3.11.2. Thiết lập quyền: trợ giúp khán giả

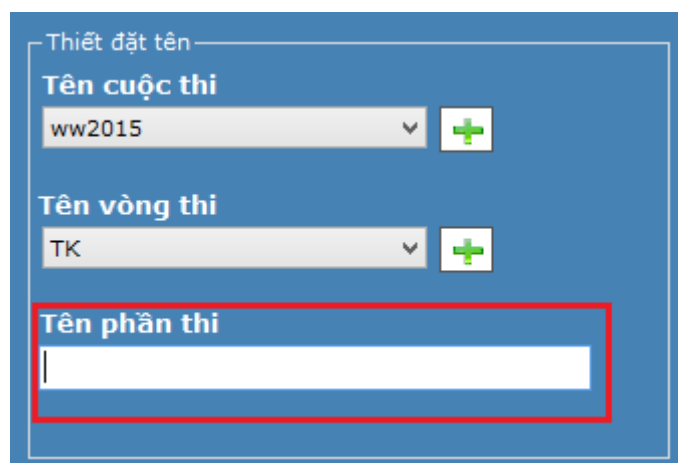
Bước 1: Vào phần Thiết lập game trong Cài Đặt.

Bước 2: Nhấn vào Thêm cuộc thi mới.



Hình 102: Nút thêm cuộc thi.

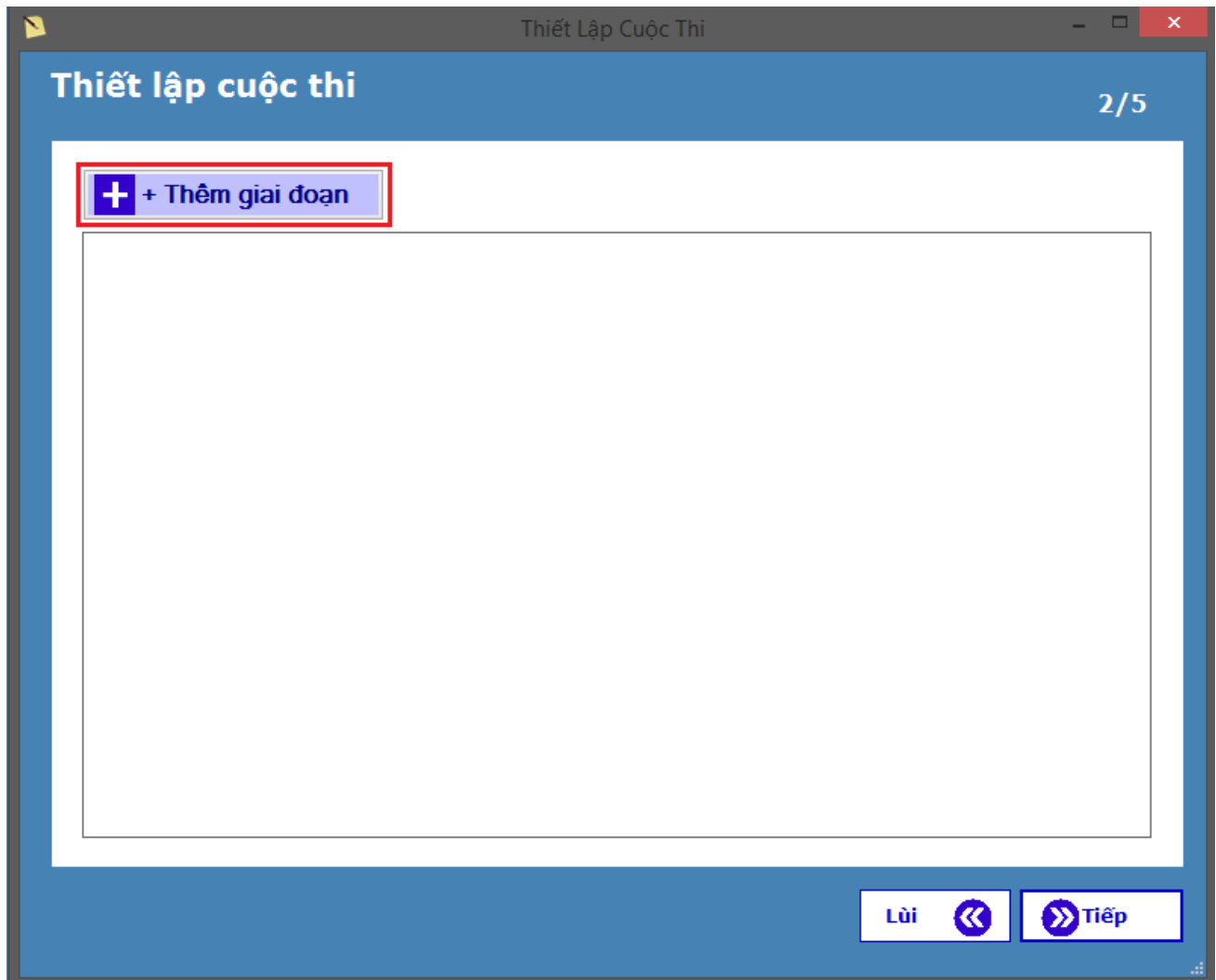
Bước 3: Nhập tên Phần thi vào ô trống.



Hình 103: Giao diện nhập tên phần thi

Bước 4: Nhấn nút "Tiếp"

Bước 5: Nhấn nút "Thêm Giai Đoạn".



Hình 104: Giao diện thêm giai đoạn.

Bước 6: Nhập thông tin giai đoạn

- Tên giai đoạn.

Thứ tự	1	2
Tên giai đoạn	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Điểm cộng:	<input type="text"/> 20 Điểm	<input type="text"/> 20 Điểm
Điểm trừ:	<input type="text"/> 0 Điểm	<input type="text"/> 0 Điểm
Thời gian:	<input type="text"/> 30 Giây	<input type="text"/> 30 Giây

Hình 105: Giao diện nhập thông tin giai đoạn.

Bước 7: Nhấn nút "Tiếp".

Bước 8: Nhấn nút “Thêm đội thi”.



Hình 106: Nút thêm đội thi.

Bước 9: Nhập thông tin đội chơi

- Tên đội.
- Điểm số.
- Màu sắc.

Thứ tự	1		
Tên đội	A		
Điểm	2		
Màu			

Thứ tự	2		
Tên đội	B		
Điểm	3		
Màu			

Hình 107: Giao diện nhập thông tin đội chơi.

Bước 10: Nhấn nút Next.

Bước 11: Nhập thông tin thiết lập quyền trợ giúp khán giả:

- Thời gian trợ giúp.

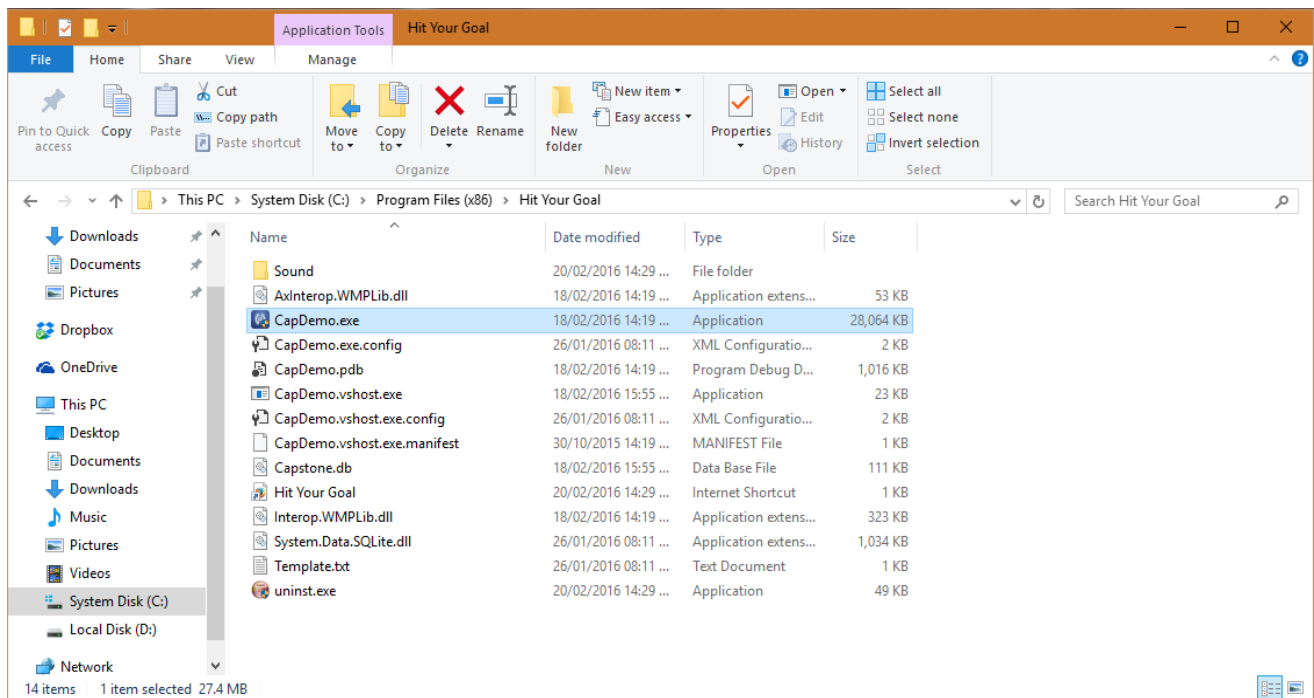
Thiết lập quyền yêu cầu trợ giúp

Thời gian Giây

Hình 108: Giao diện Thiết lập quyền yêu cầu trợ giúp.

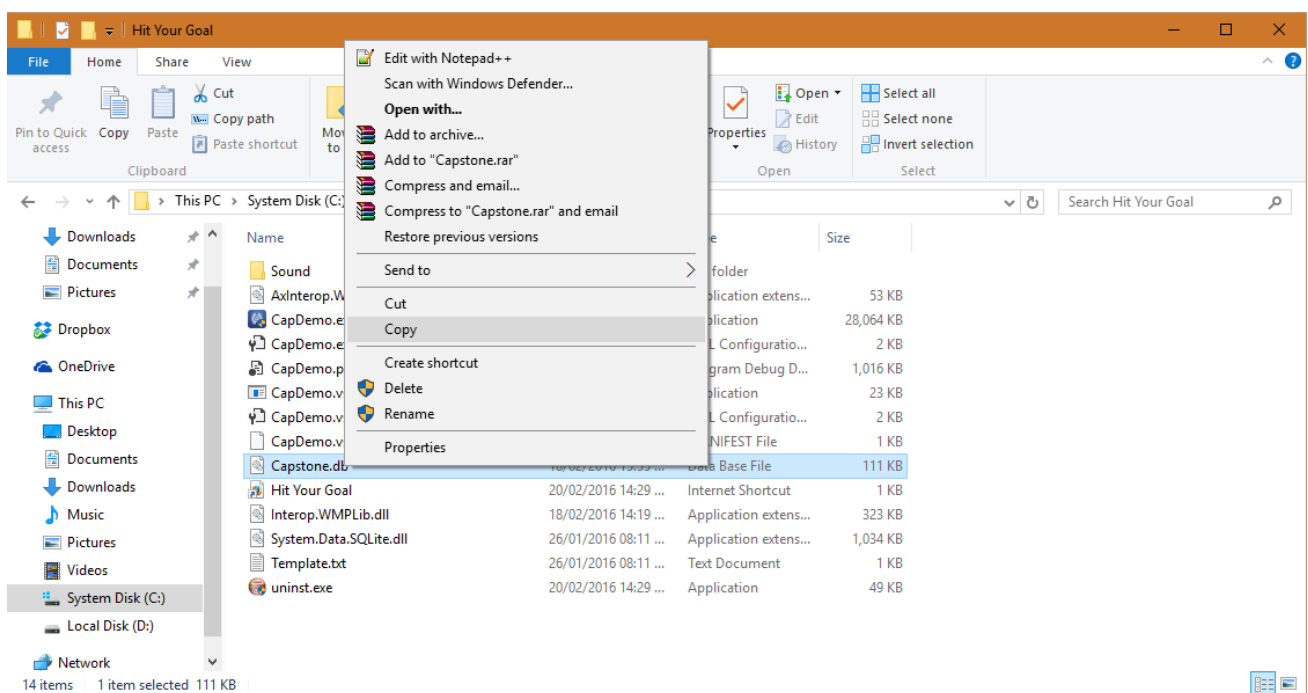
3.12. Sao lưu và phục hồi tiến độ cuộc thi

Cách sao lưu và phục hồi tiến độ cuộc thi khi máy của người điều khiển gặp sự cố.



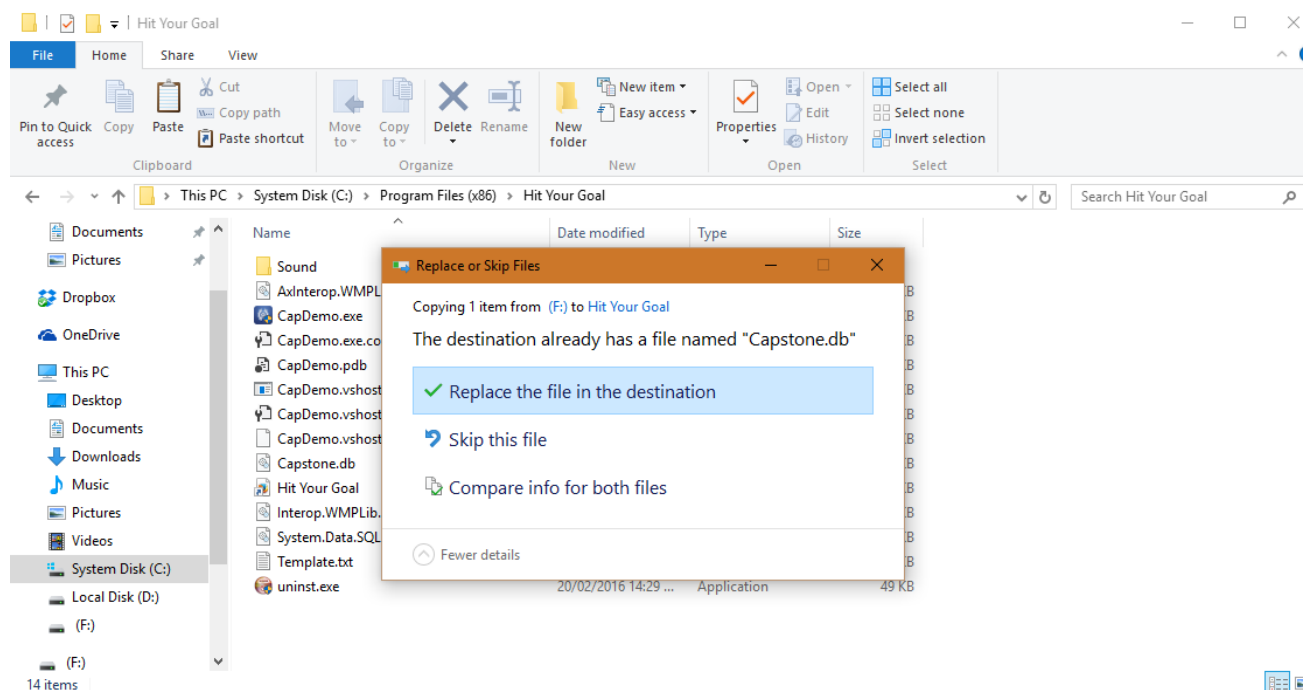
Hình 109: Giao diện thư mục cài đặt chương trình

Bước 1: Truy cập vào đường dẫn cài đặt chương trình (mặc định "C:\Program Files\Hit Your Goal")



Hình 110: Giao diện sao chép file "Capstone.db"

Bước 2: Sao chép file database "Capstone.db".



Hình 111: Giao diện thay thế file "Capstone.db" có sẵn

Bước 3: Dán vào thư mục đã cài đặt chương trình ở máy tính khác và chạy chương trình để tiếp tục cuộc thi.