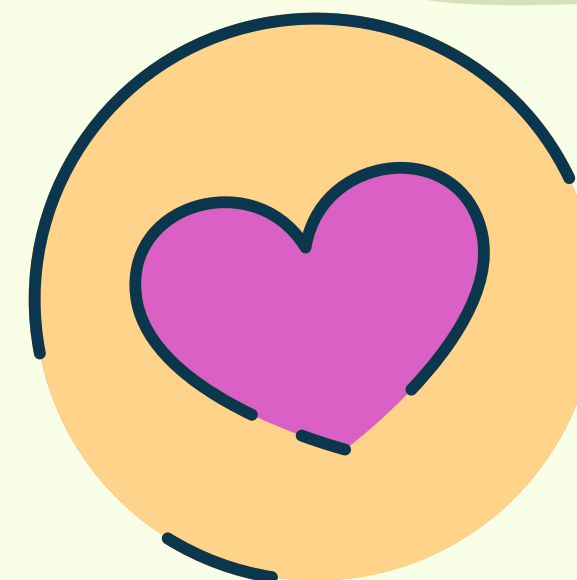




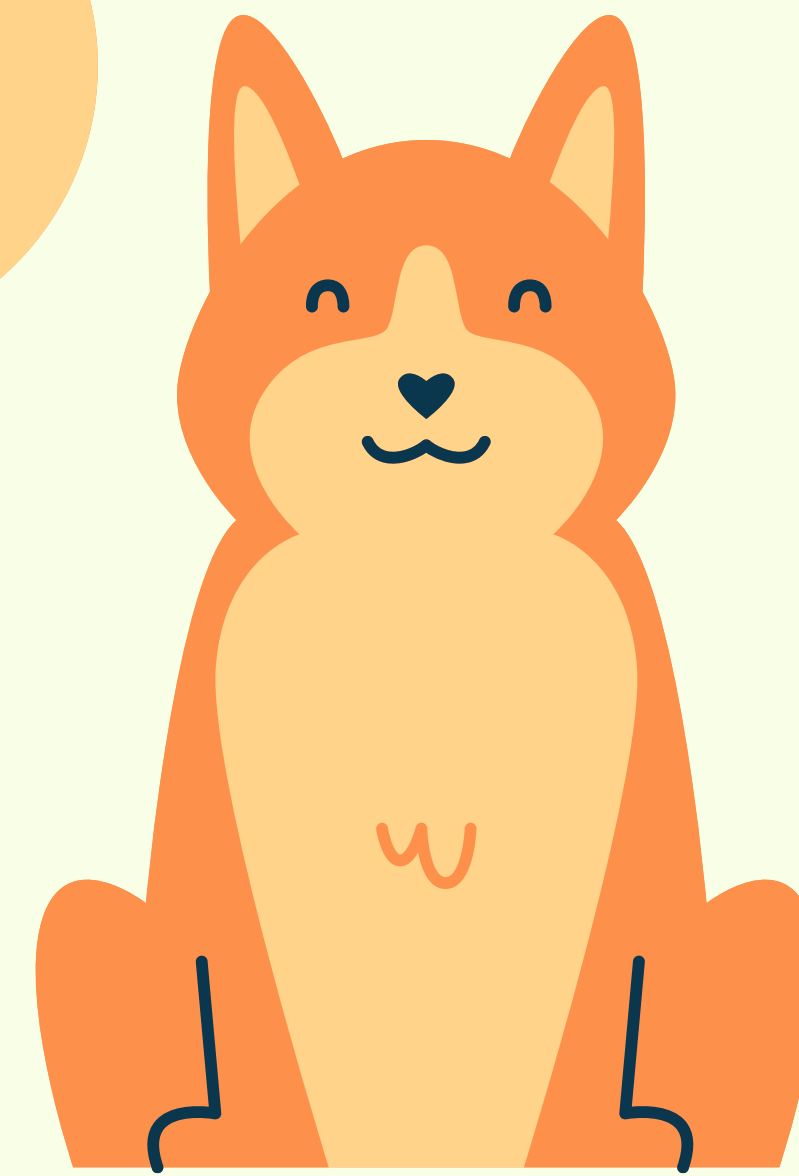
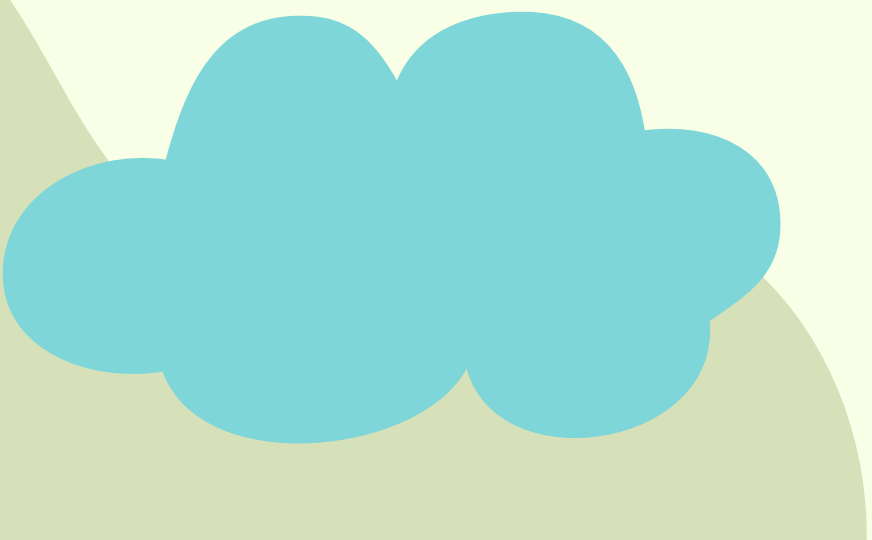
# ALL PETS WELCOME



**HỌ TÊN: NGUYỄN ĐỨC DƯƠNG**

**MSV: K225480106093**

**GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN: TS. NGUYỄN VĂN HUY**



# CRITTER CARETAKER

CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

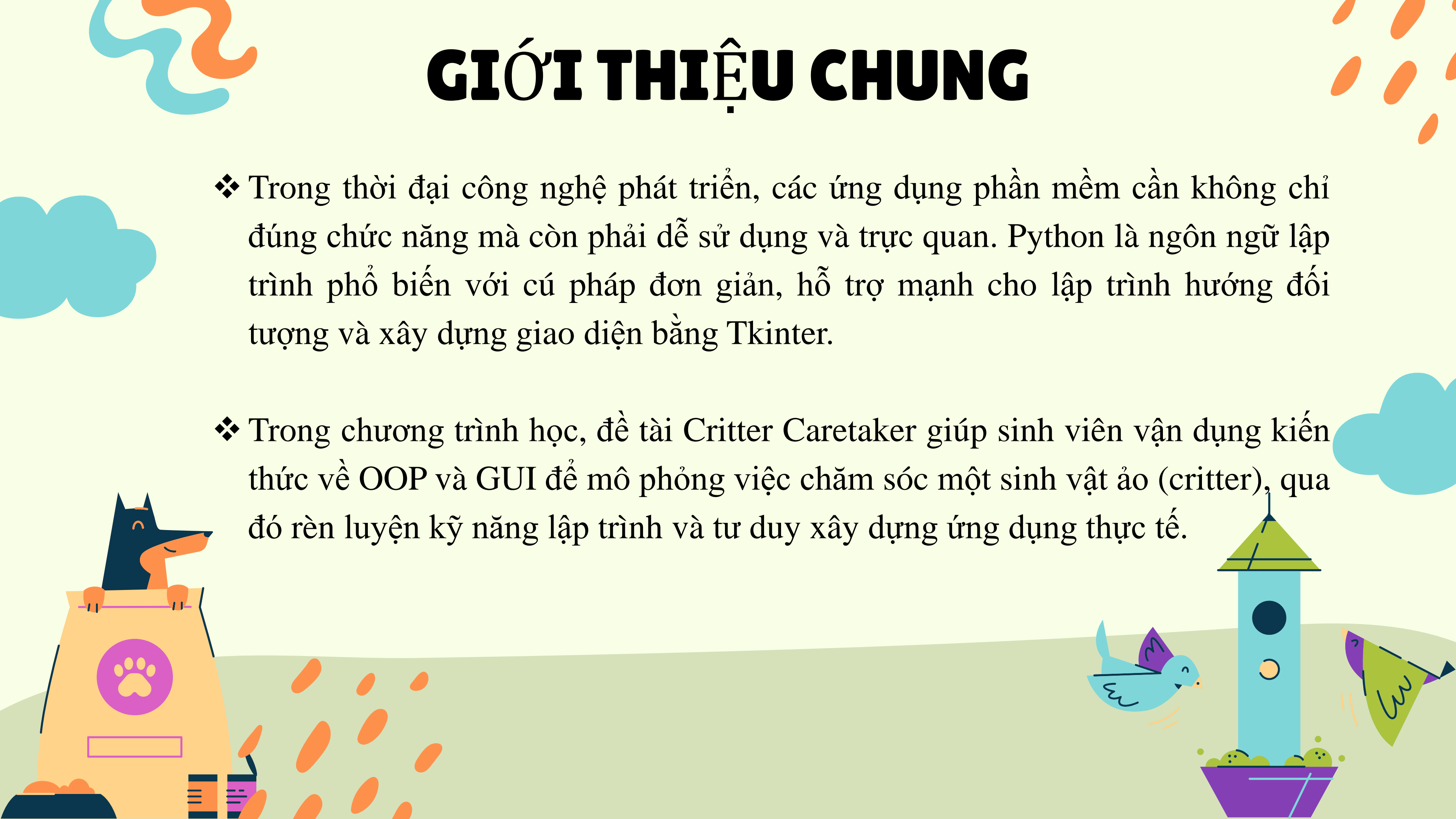
CHƯƠNG 2: GIỚI THIỆU HỆ THỐNG

CHƯƠNG 3: KẾT LUẬN & ĐÁNH GIÁ



# GIỚI THIỆU CHUNG

- ❖ Trong thời đại công nghệ phát triển, các ứng dụng phần mềm cần không chỉ đúng chức năng mà còn phải dễ sử dụng và trực quan. Python là ngôn ngữ lập trình phổ biến với cú pháp đơn giản, hỗ trợ mạnh cho lập trình hướng đối tượng và xây dựng giao diện bằng Tkinter.
- ❖ Trong chương trình học, đề tài Critter Caretaker giúp sinh viên vận dụng kiến thức về OOP và GUI để mô phỏng việc chăm sóc một sinh vật ảo (critter), qua đó rèn luyện kỹ năng lập trình và tư duy xây dựng ứng dụng thực tế.



CHECK POP



# GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

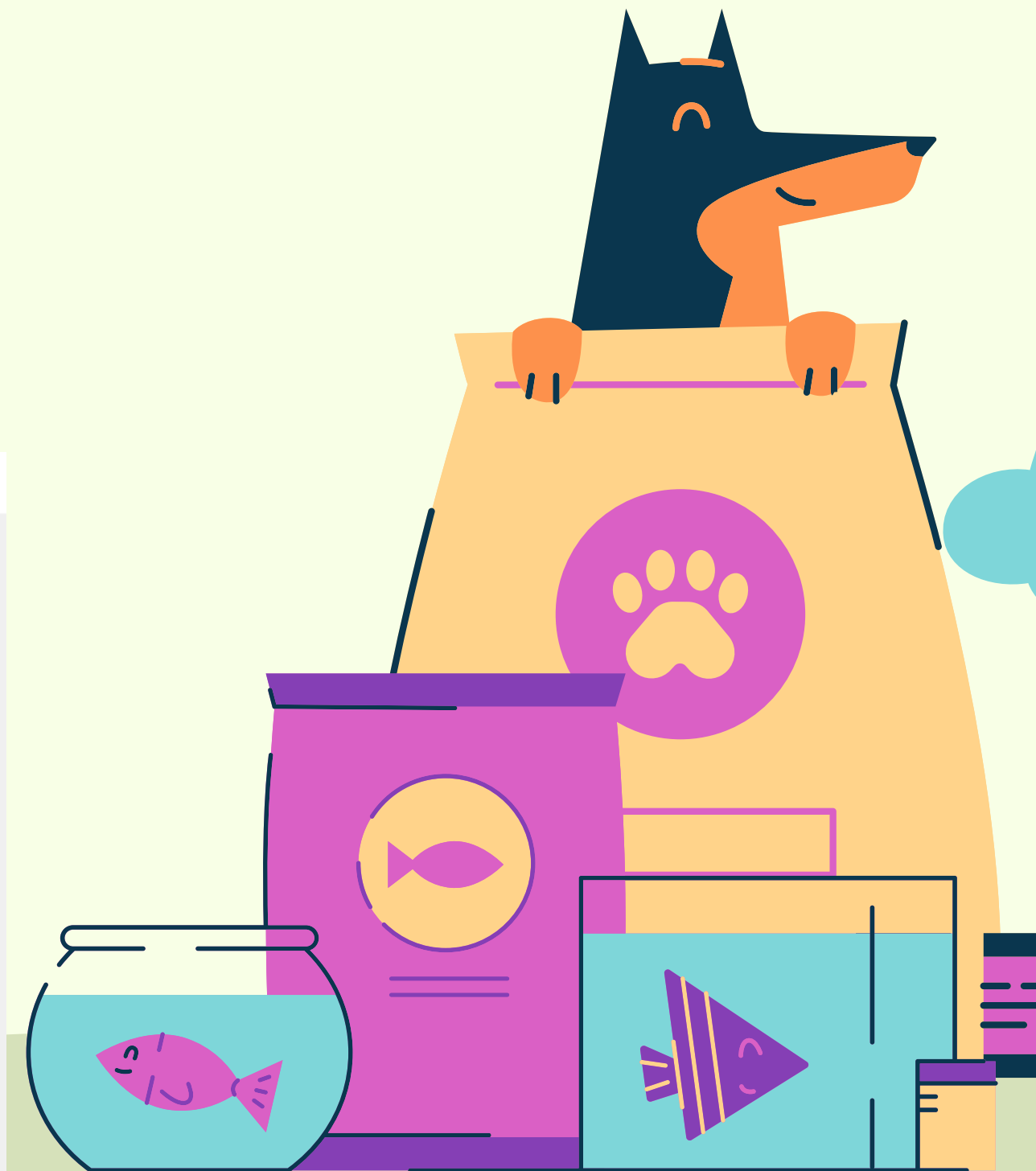
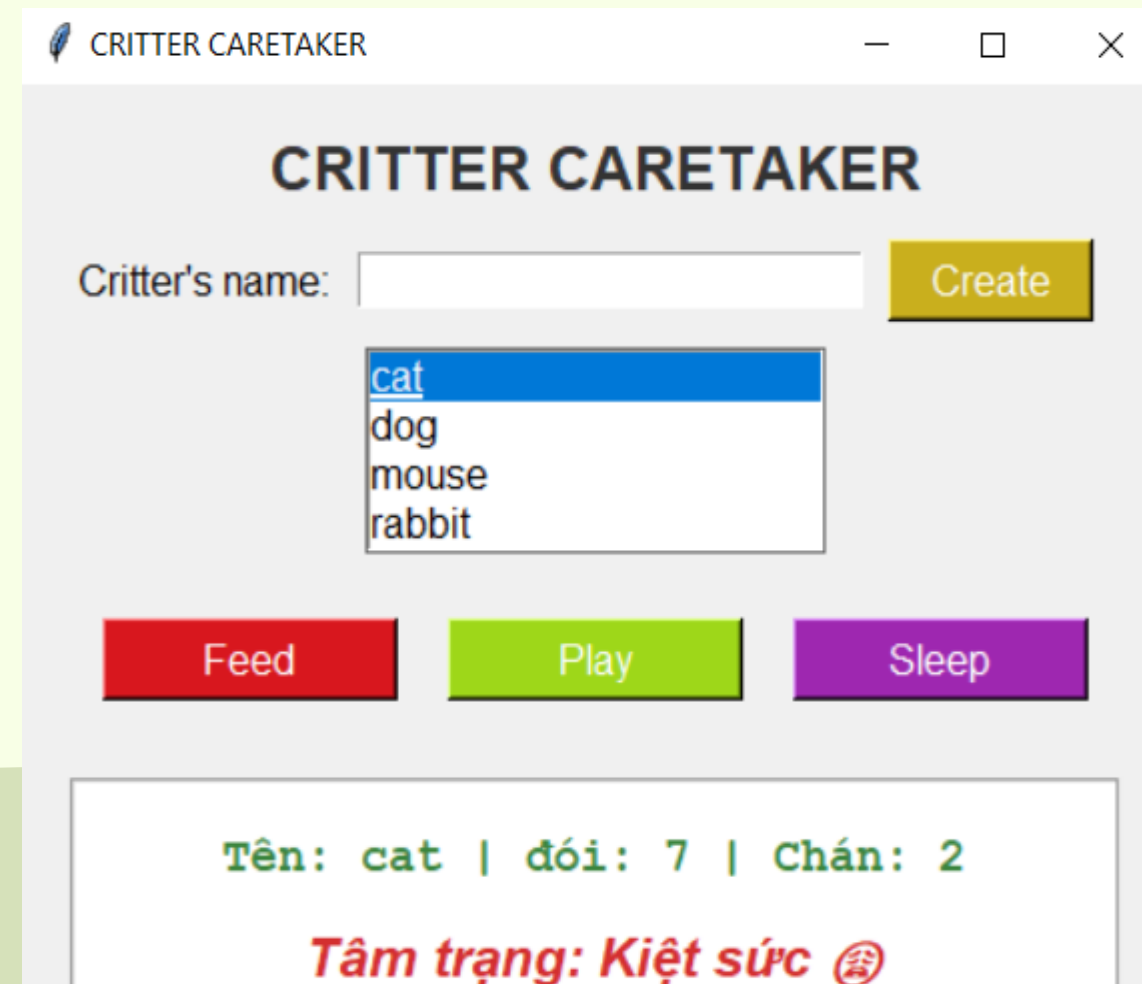
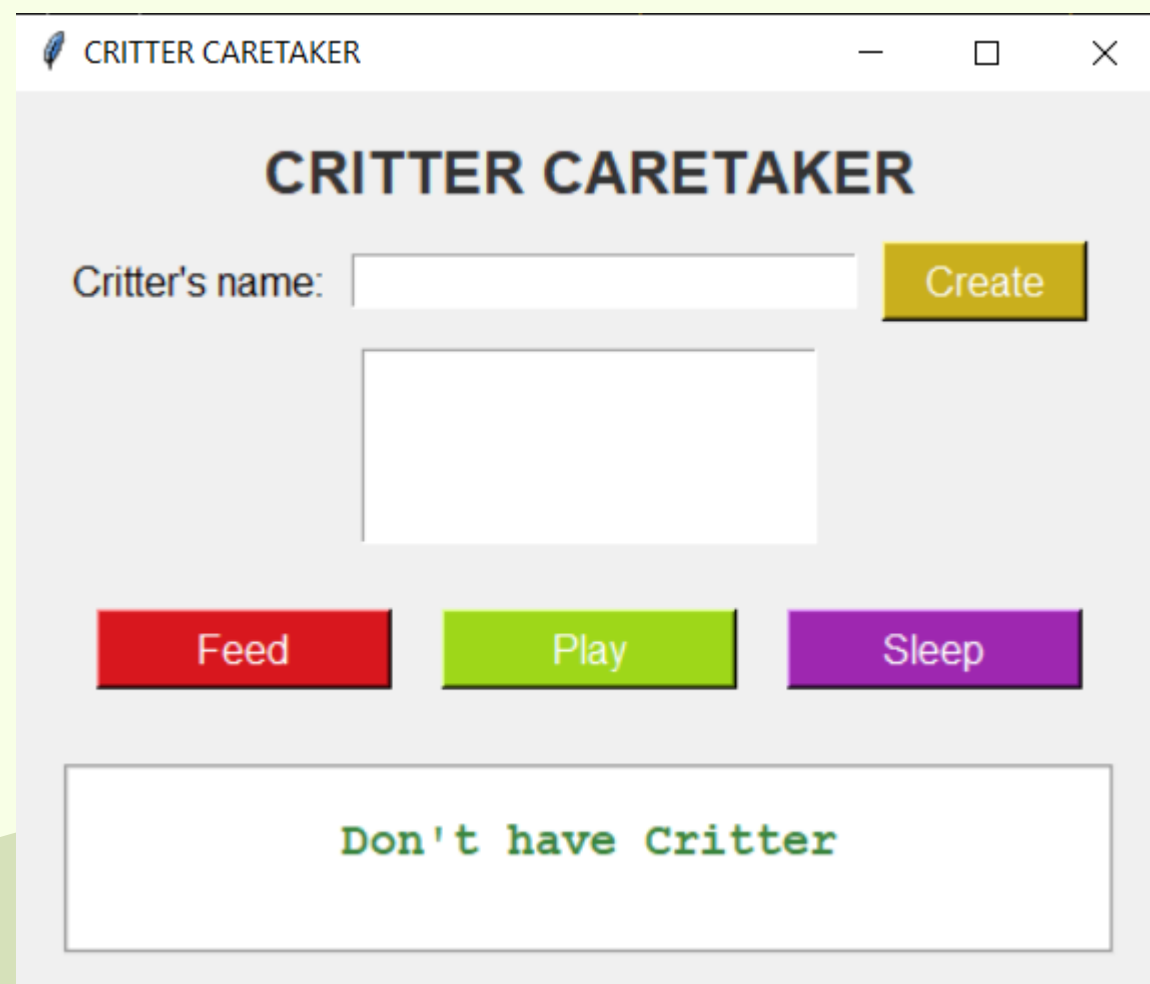
Đề tài thực hiện là xây dựng ứng dụng Critter Caretaker có giao diện, giúp người dùng mô phỏng việc chăm sóc một sinh vật ảo. Thay vì sử dụng dòng lệnh như phiên bản gốc, ứng dụng lần này được thiết kế với giao diện trực quan bằng Tkinter. Người dùng có thể tạo critter mới và tương tác với nó thông qua các hành động như cho ăn, chơi và ngủ.

- ❖ **ĐẦU VÀO:** Tên critter từ Entry, các nút hành động.
- ❖ **ĐẦU RA:** Trạng thái critter (hunger, boredom) hiển thị trên Label.

# GIỚI THIỆU HỆ THỐNG

*Hệ thống gồm 2 phần chính:*

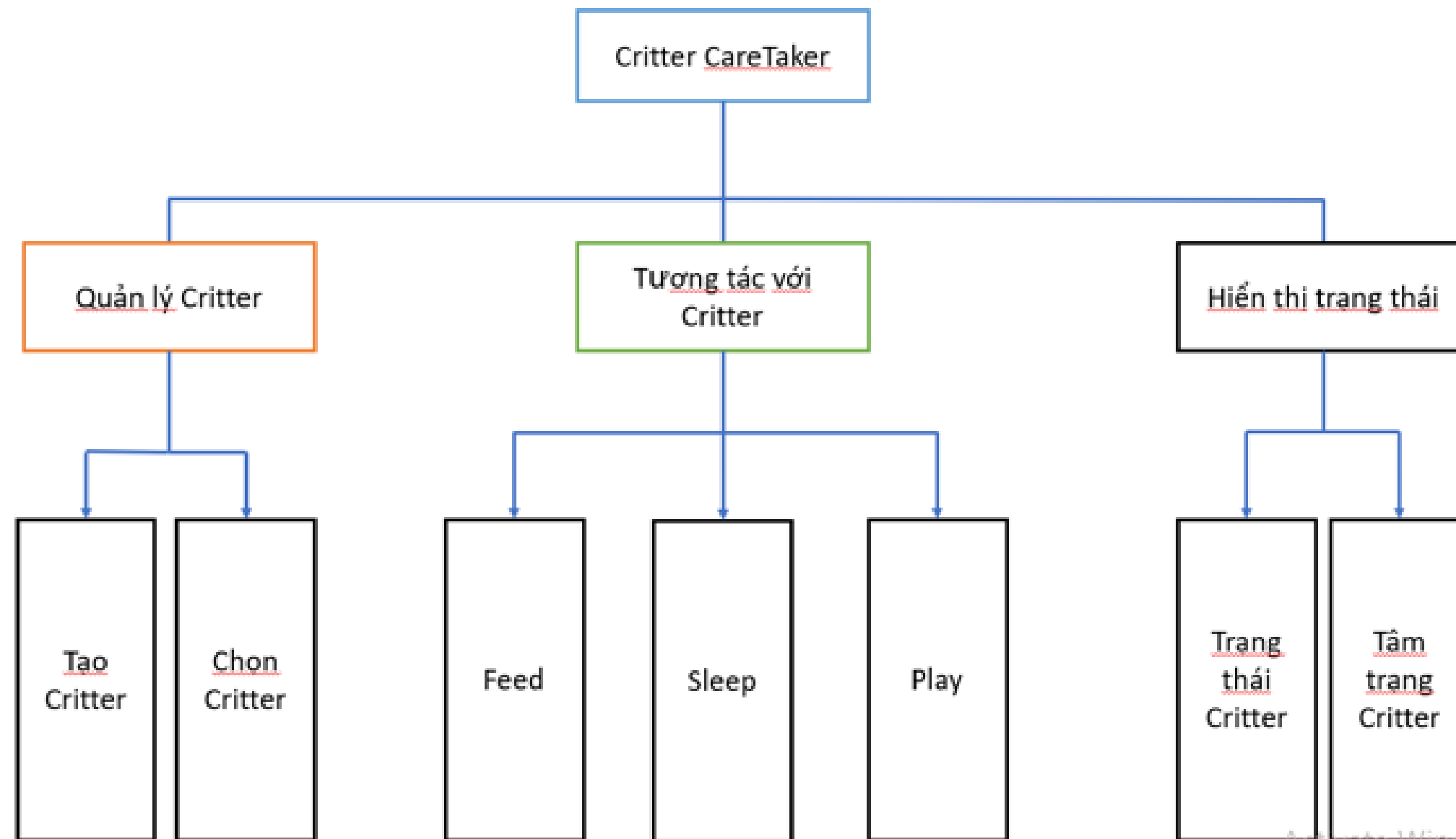
- ❖ CRITTER: Xử lý Logic (đói, chán, tâm trạng)
- ❖ CRITTER APP: Xây dựng giao diện và xử lý thao tác



# GIAO DIỆN VÀ THÀNH PHẦN

ENTRY: NHẬP TÊN CRITTER	<div>CRITTER CARETAKER</div> <div>Critter's name: <input type="text"/> <span>Create</span></div>
BUTTON: CÁC HÀNH ĐỘNG TẠO, CHO ĂN, CHƠI, NGỦ	<div><div>Sleep</div><div>Create</div><div>Play</div><div>Feed</div></div>
LISTBOX: HIỂN THỊ DANH SÁCH CRITTER ĐÃ TẠO	<div><div>cat dog mouse rabbit</div></div>
LABEL: HIỂN THỊ TRẠNG THÁI VÀ TÂM TRẠNG	<div>Tên: cat   đói: 7   Chán: 2</div> <div>Tâm trạng: Kiệt sức 😞</div>

# SƠ ĐỒ HỆ THỐNG



# CÁCH THỨC HOẠT ĐỘNG CỦA HỆ THỐNG

## BƯỚC 1: TẠO CRITTER

- ❖ Người dùng nhập tên và nhấn nút “Create”
- ❖ Critter mới được thêm vào danh sách hiển thị

## BƯỚC 2: CHỌN CRITTER ĐỂ CHĂM SÓC

- ❖ Click vào danh sách để chọn một Critter
- ❖ Thông tin trạng thái hiển thị ngay

## BƯỚC 3: THỰC HIỆN HÀNH ĐỘNG

- ❖ Nhấn các nút: Feed, Play, Sleep
- ❖ Hệ thống gọi hàm xử lý tương ứng trong đối tượng Critter

## BƯỚC 4: CẬP NHẬT TRẠNG THÁI

- ❖ Trạng thái và tâm trạng thay đổi theo hành động
- ❖ Hiển thị tức thì trên giao diện (Label + Mood)





CRITTER CARETAKER

CRITTER CARETAKER

Critter's name: 

(1)

(2)

Create

Tạo Critter: Đặt tên Critter → Create

CRITTER CARETAKER

CRITTER CARETAKER

Critter's name: 

cat

dog

Chọn tên critter muốn tương tác

Create

Chọn Critter

cat

dog

Feed

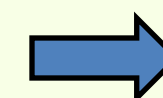
Play

Sleep

Tên: cat | đói: 1 | Chán: 2

Tâm trạng: Tức giận 😡

Chọn Feed → Giảm Đói -1 → Tâm trạng thay đổi



cat

dog

Feed

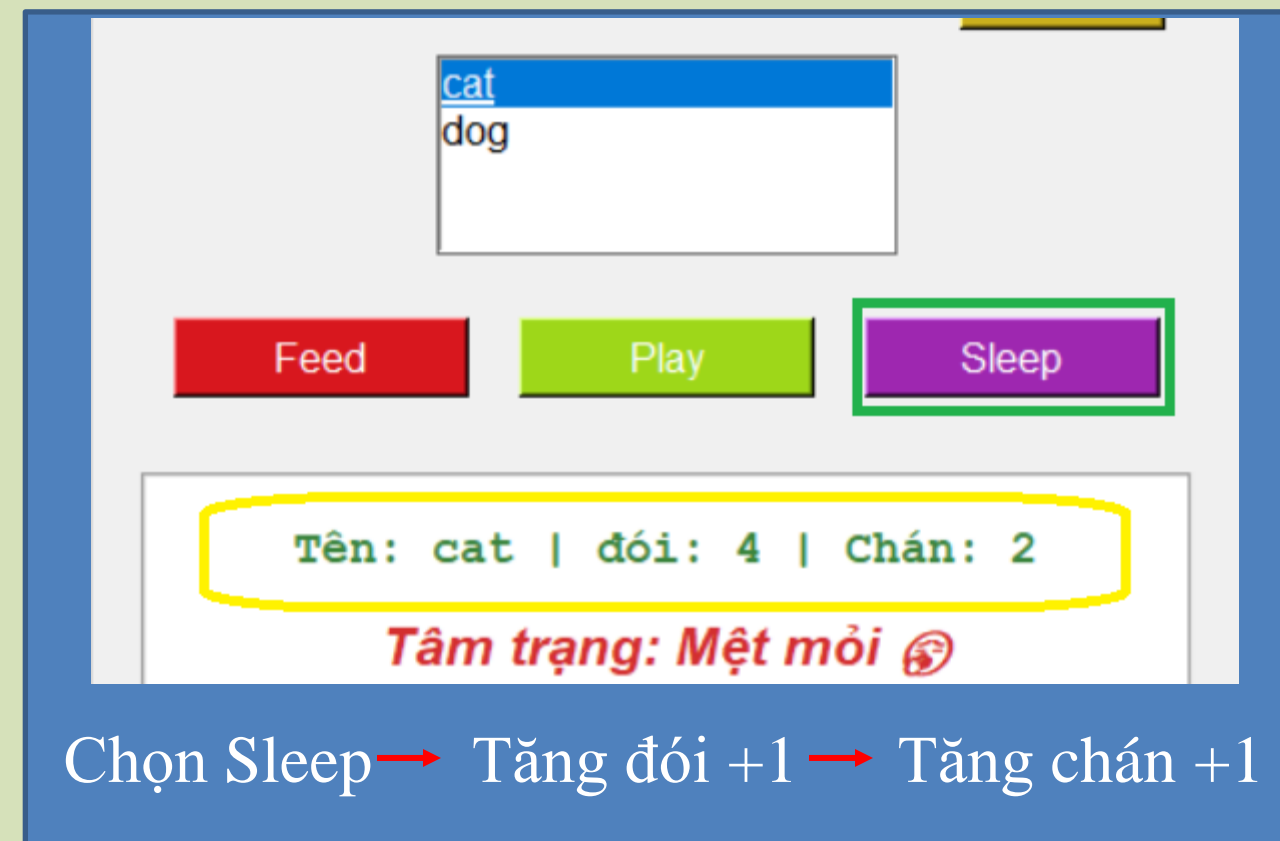
Play

Sleep

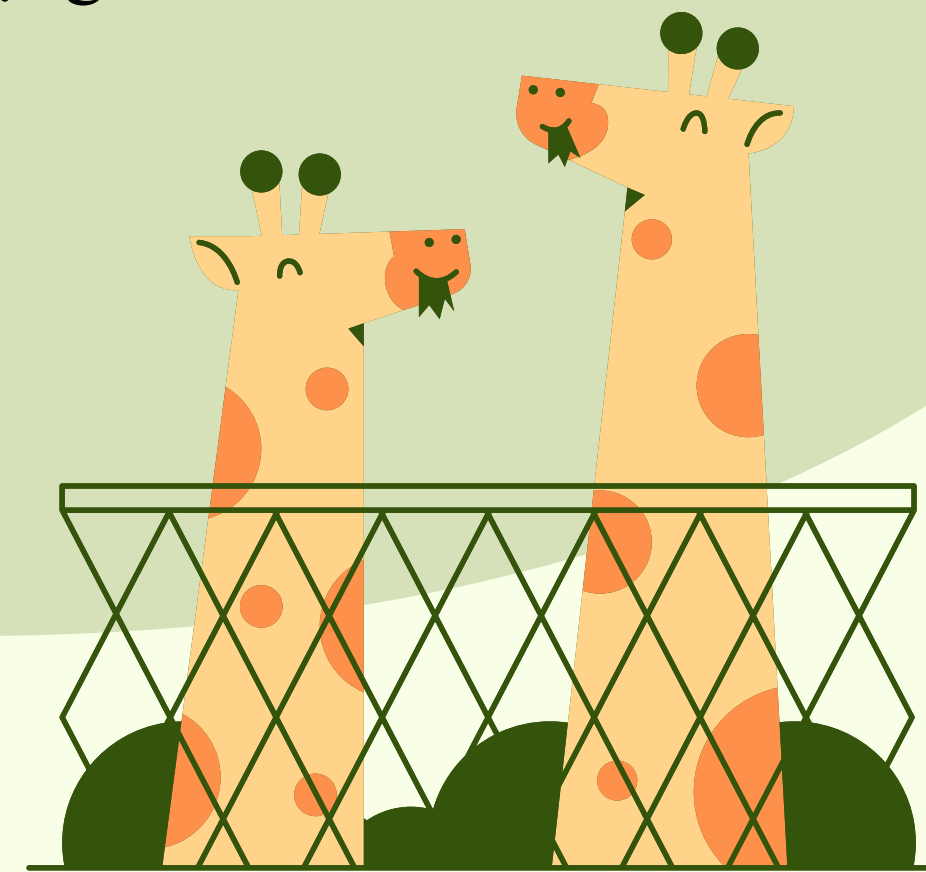
Tên: cat | đói: 3 | Chán: 1

Tâm trạng: Mệt mỏi 😴

Chọn Play → Giảm chán -1 → Tăng đói +2 → Tâm trạng thay đổi

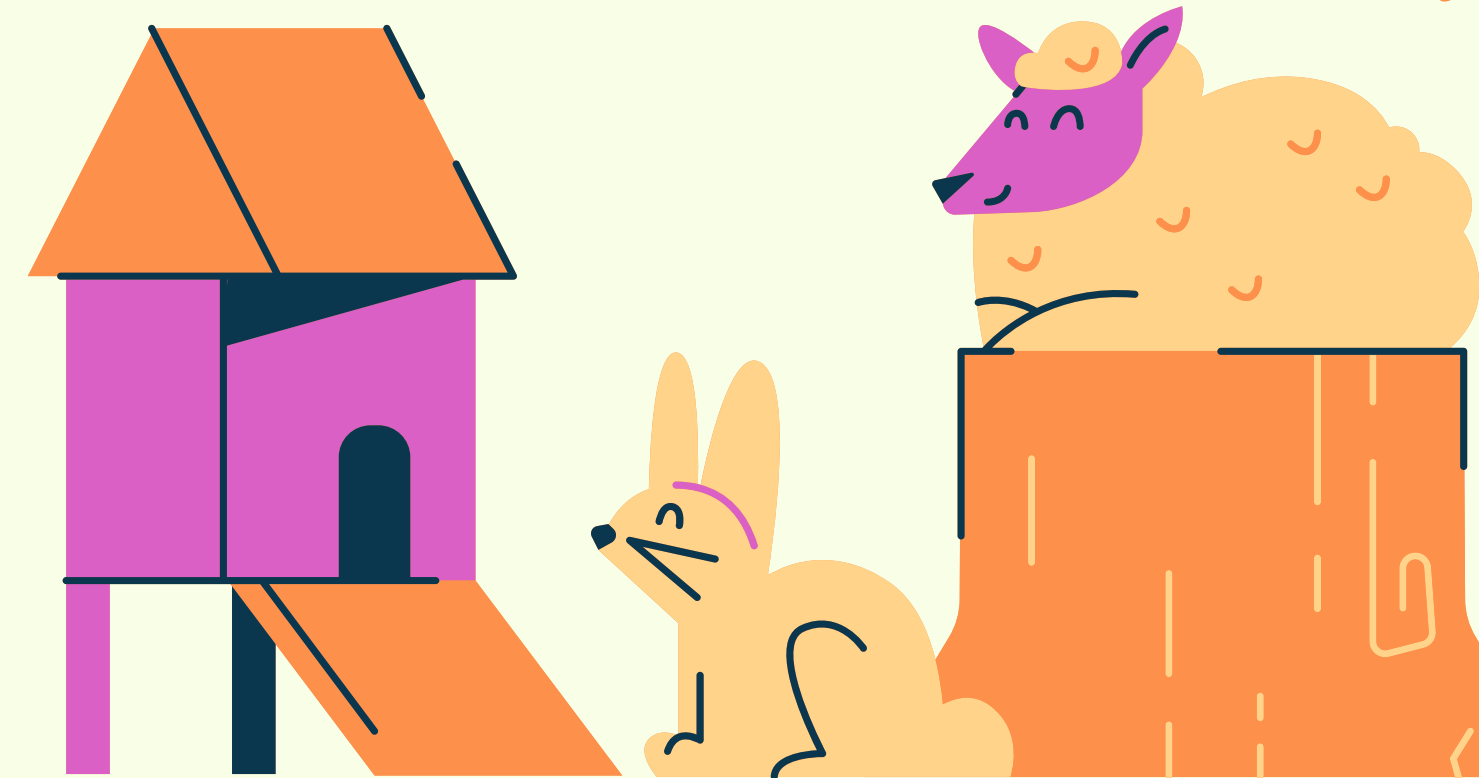


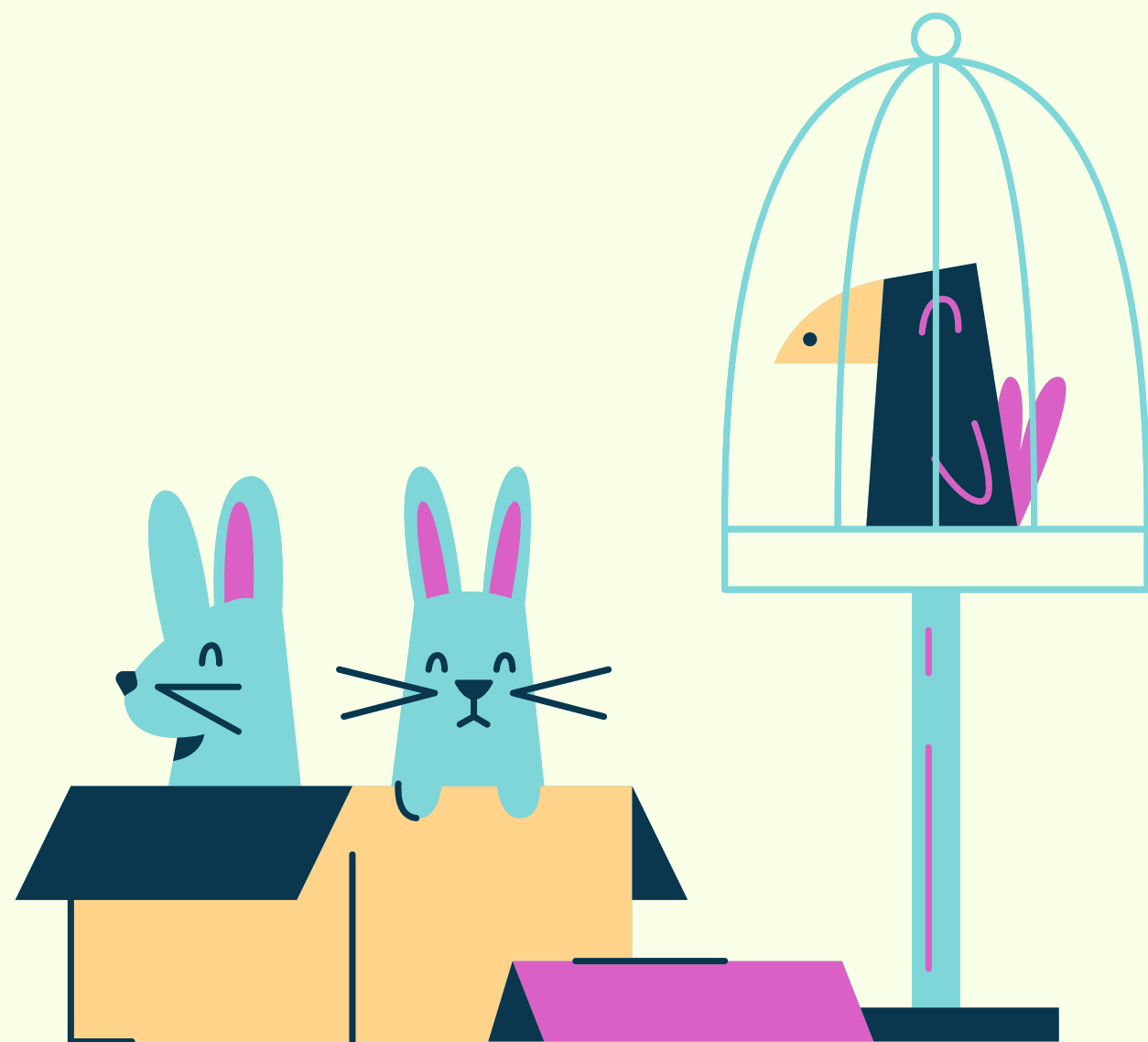
“Các thao tác đơn giản, giao diện thân thiện và cập nhật trạng thái real-time giúp người dùng dễ dàng chăm sóc Critter.”



# KẾT LUẬN & ĐÁNH GIÁ

- ✓ Ứng dụng đã được xây dựng hoàn chỉnh, hoạt động ổn định theo yêu cầu đề tài.
- ✓ Giao diện đơn giản, dễ sử dụng, cập nhật trạng thái và tâm trạng Critter theo thời gian thực.
- ✓ Chức năng đầy đủ: tạo critter, thao tác ăn – chơi – ngủ, phản hồi trực tiếp trên giao diện.
- ✓ Xử lý tình huống người dùng tốt: cảnh báo khi chưa nhập tên hoặc chưa chọn critter.
- ✓ Là cơ sở tốt để mở rộng: thêm nhiều critter, lưu trạng thái, bổ sung điểm thưởng hoặc đồ họa.





**Thanks You**