

ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

KHOA MẠNG MÁY TÍNH VÀ TRUYỀN THÔNG



MÔN HỌC: LẬP TRÌNH MẠNG CĂN BẢN

BÁO CÁO ĐỒ ÁN GIỮA KỲ

Xúc xắc nhân phẩm

Giảng viên hướng dẫn: Lê Minh Khánh Hội

Lớp: NT106.M21

Sinh viên thực hiện:

Đỗ Phi Sơn - 20521839

(Nhóm trưởng: 20521839@gm.uit.edu.vn)

Trần Ngọc Quý – 20521817

Trần Văn Quý – 20521818

Phạm Đình Công – 20521144

Hồ Minh Hào – 20521290

TP. Hồ Chí Minh, ngày 26 tháng 04 năm 2022

Mục lục

I. GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI.....	3
1. Lý do chọn đề tài.....	3
2. Mục tiêu đề tài.....	3
3. Giới thiệu đề tài (nếu là game cần giới thiệu luật chơi, hướng dẫn chơi, khi nào kết thúc trò chơi/khi nào thắng game)	3
4. Tính năng của đề tài	3
II. GIAO DIỆN PHÁT THẢO VÀ LUỒNG CỦA ỨNG DỤNG.....	4
III. NETWORK STACK	9
IV. [NHỮNG PHẦN KHÁC MÀ NHÓM ĐÃ HOÀN THÀNH CHO ĐẾN THỜI ĐIỂM BÁO CÁO].....	11
V. PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC	13

I. GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

1. Lý do chọn đề tài

Đây là một trò chơi nhân phẩm cuốn hút người chơi và với mô típ giải trí đơn giản, đề tài mới mẻ, phù hợp với mọi lứa tuổi.

2. Mục tiêu đề tài

Phát triển trò chơi tung xúc xắc truyền thống lên tầm cao mới.

Tạo môi trường giải trí sau những giờ làm việc căng thẳng.

Phổ biến rộng rãi đến với mọi người.

3. Giới thiệu đề tài (nếu là game cần giới thiệu luật chơi, hướng dẫn chơi, khi nào kết thúc trò chơi/khi nào thắng game)

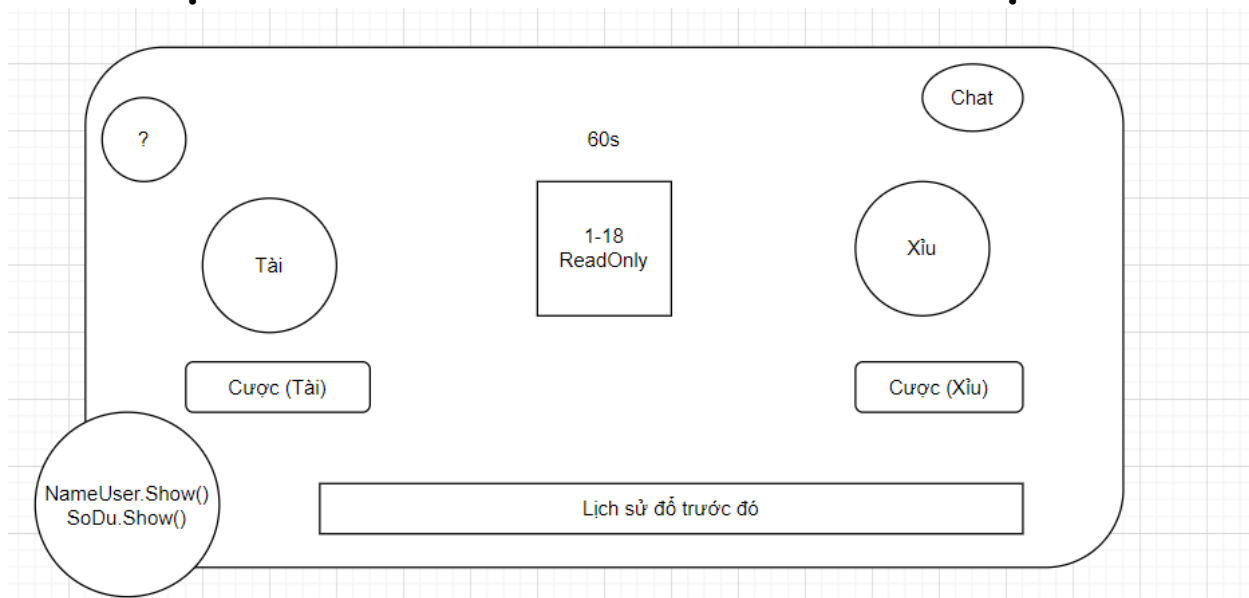
Luật chơi/ Hướng dẫn:

- Người chơi cần chọn một trong hai sự lựa chọn là Tài hoặc Xỉu.
- Chọn số xu cần đặt trong khoảng thời gian đếm ngược – 60s và xác nhận đặt.
- Thời gian đếm ngược kết thúc thì sẽ hiện thị kết quả của 3 viên xúc xắc, nếu số điểm của tổng 3 viên lớn hơn 10 sẽ là Tài, ngược lại là Xỉu. (Khi thời gian đếm ngược kết thúc người chơi sẽ không thể tham gia đặt cược cho đến phiên tiếp theo.)
- Nếu người chơi dự đoán đúng Tài hoặc Xỉu thì sẽ được nhân đôi số xu đã đặt, ngược lại người chơi sẽ đánh rơi số xu đã đặt trước đó. (nếu không đặt cược thì sẽ không bị trừ đi số dư tài khoản.)
- Số dư tài khoản hết thì sẽ không còn tham gia cược được nữa.

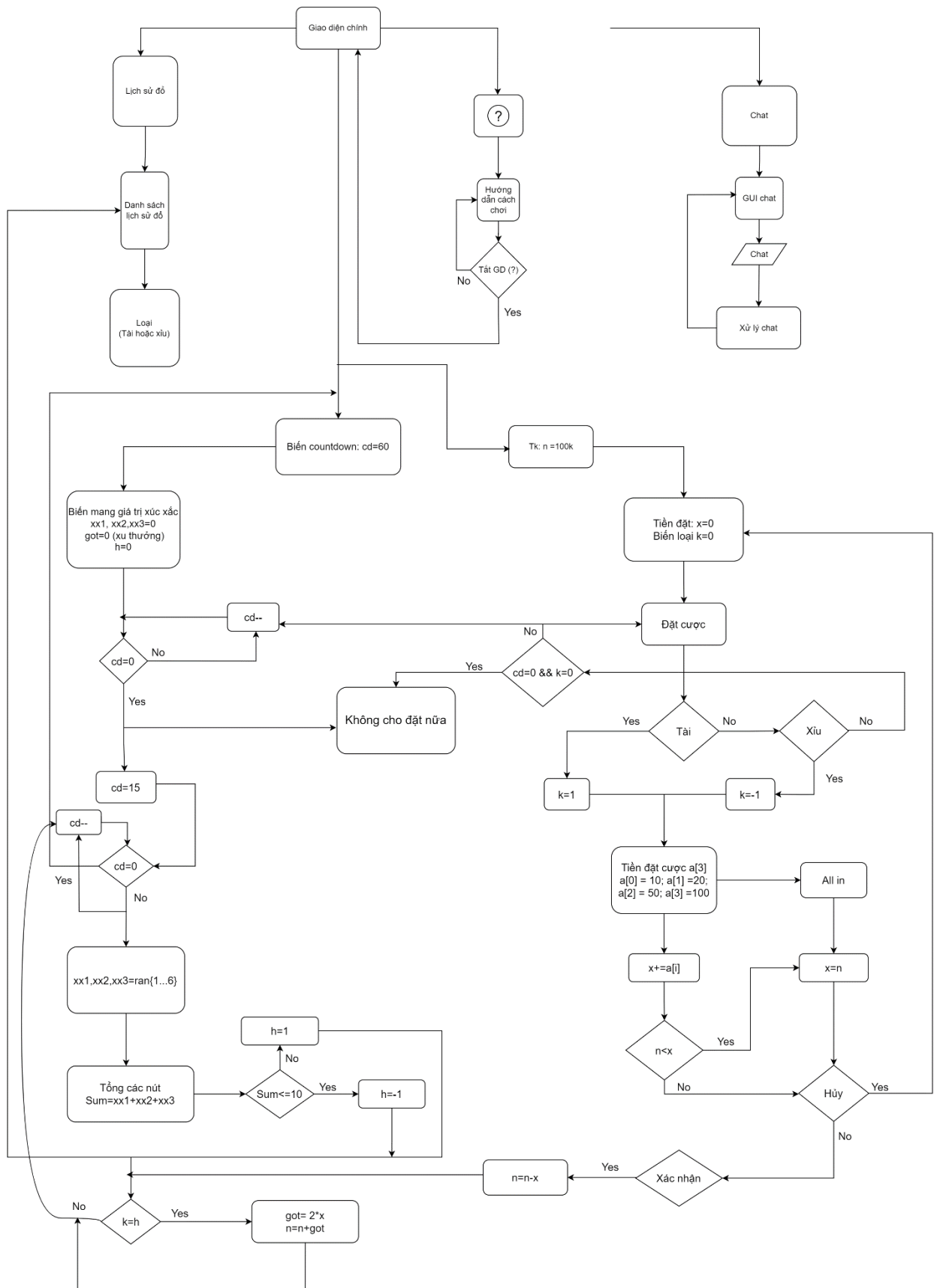
4. Tính năng của đề tài

- Trò chuyện: Hiện thị khung chat để người chơi có thể giao tiếp với nhau.
- Chức năng quản lý tài khoản người dùng.
- Giải trí, kích thích khả năng suy luận.

II. GIAO DIỆN PHÁT THẢO VÀ LUỒNG CỦA ỨNG DỤNG



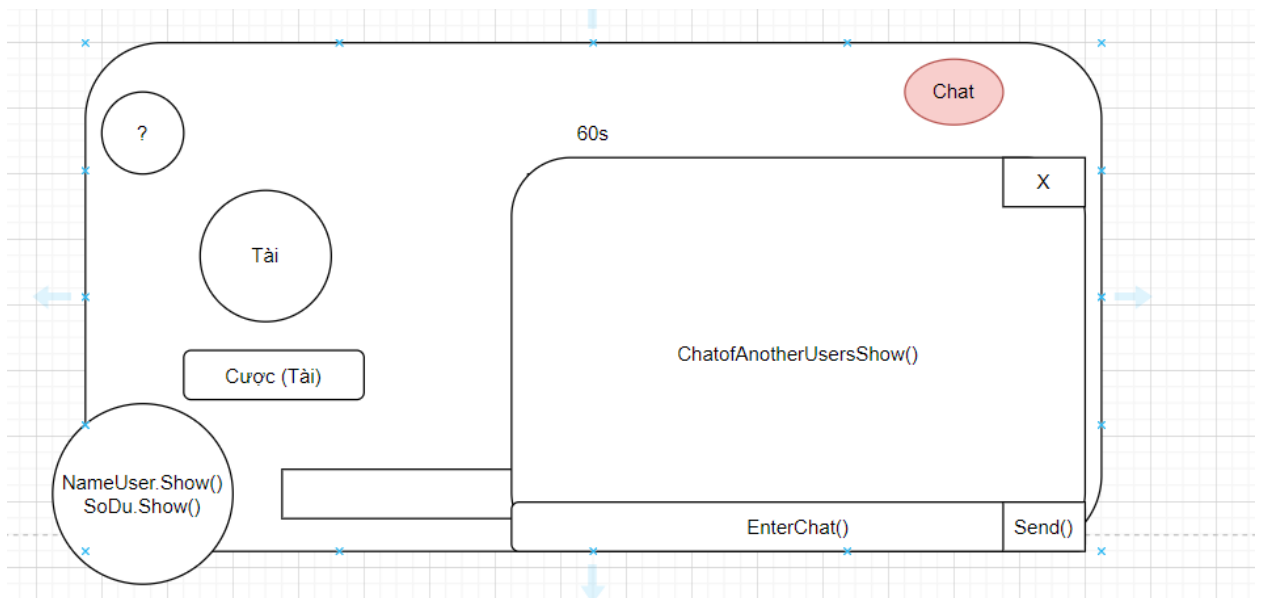
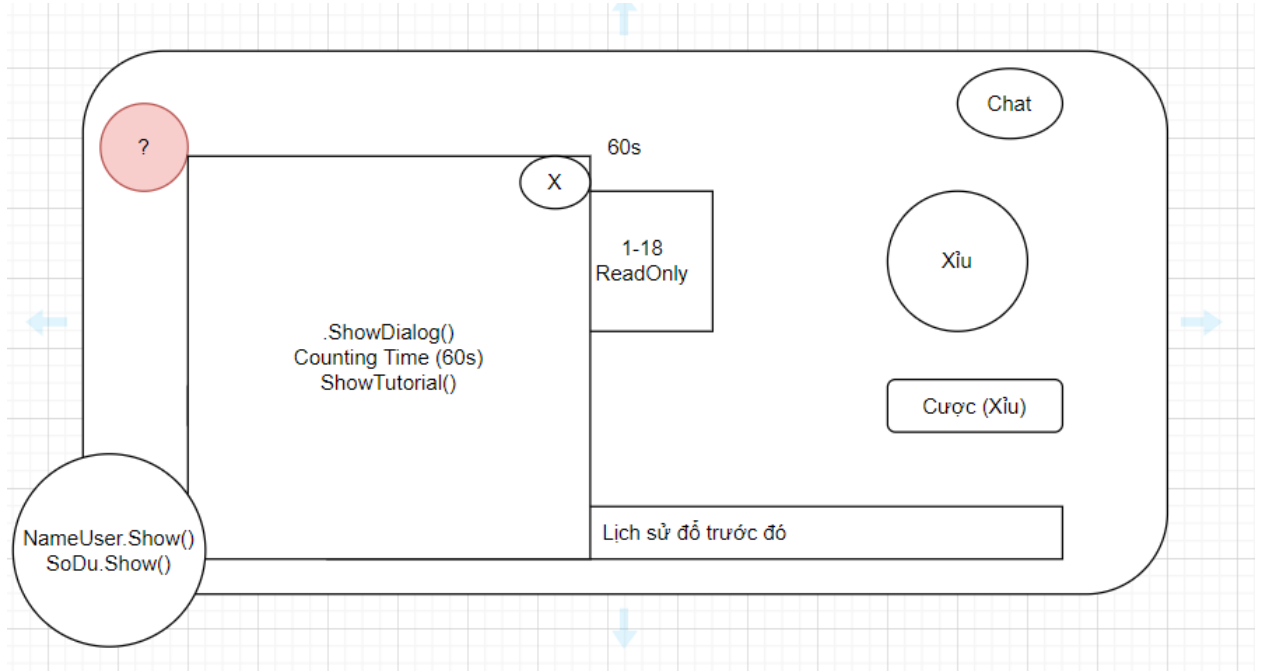
Luồng của ứng dụng:

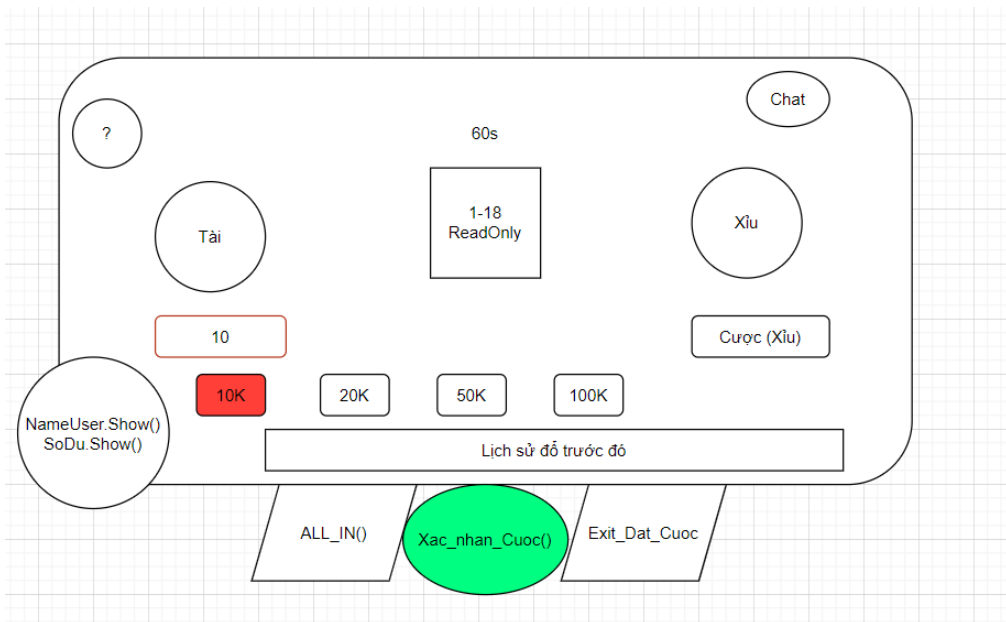
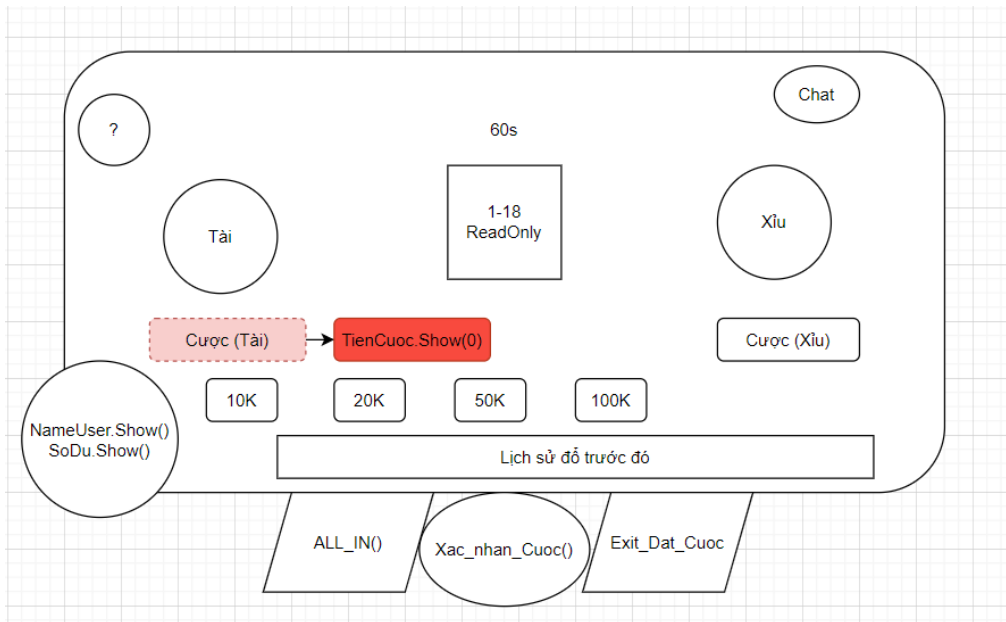


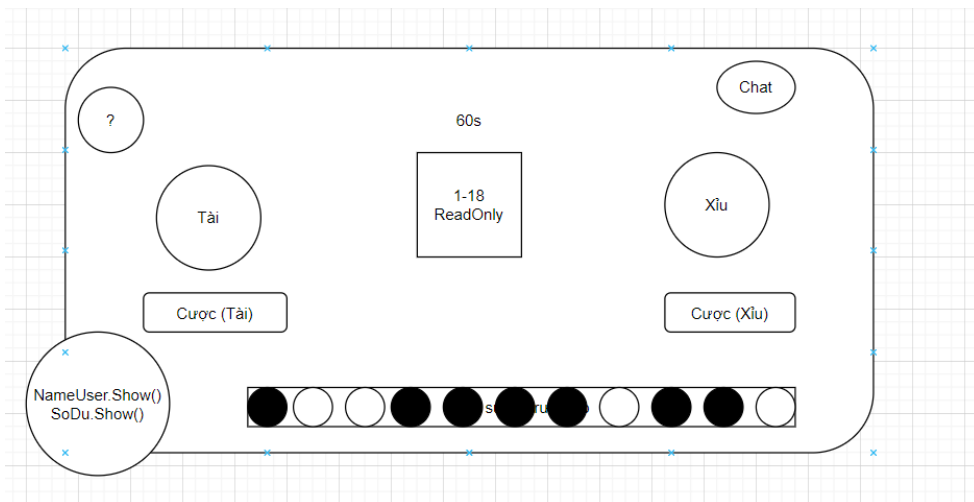
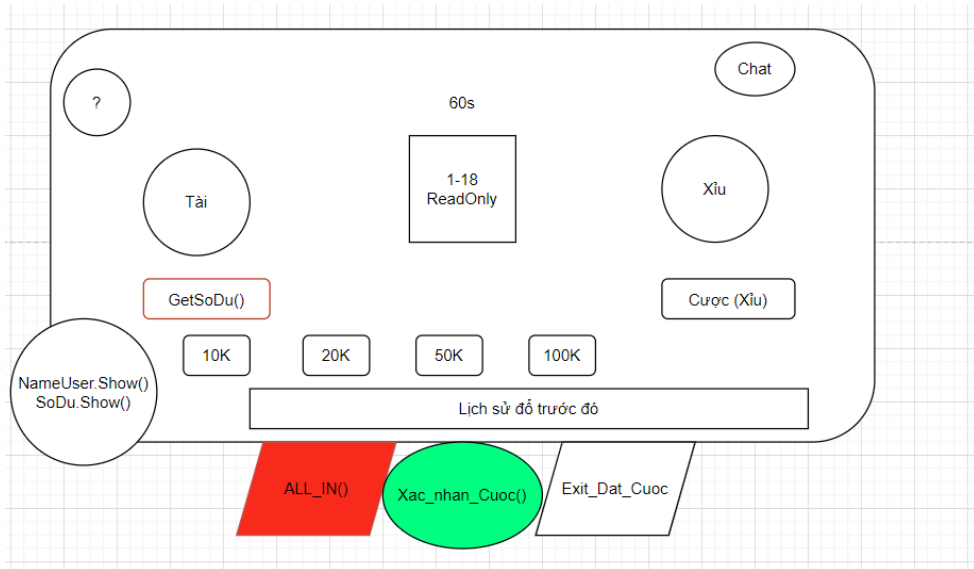
Giao diện đăng nhập:

A diagram of a login interface. At the top center, a timer displays "60s". The interface is divided into three main sections: a left sidebar, a central login panel, and a right sidebar. The left sidebar contains a circular icon with a question mark, a circular button labeled "Tài", a rectangular button labeled "Cược (Tài)", and a large red circular button labeled "SignIn()". The right sidebar contains a circular button labeled "Chat", a circular button labeled "Xiu", a rectangular button labeled "Cược (Xiu)", and an empty rectangular input field. The central login panel has a red heading "WELCOME". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the "Password" field is a blue button labeled "Sign in". At the bottom of the central panel, there is a link: "If you don't have account, click here to [sign up](#)".

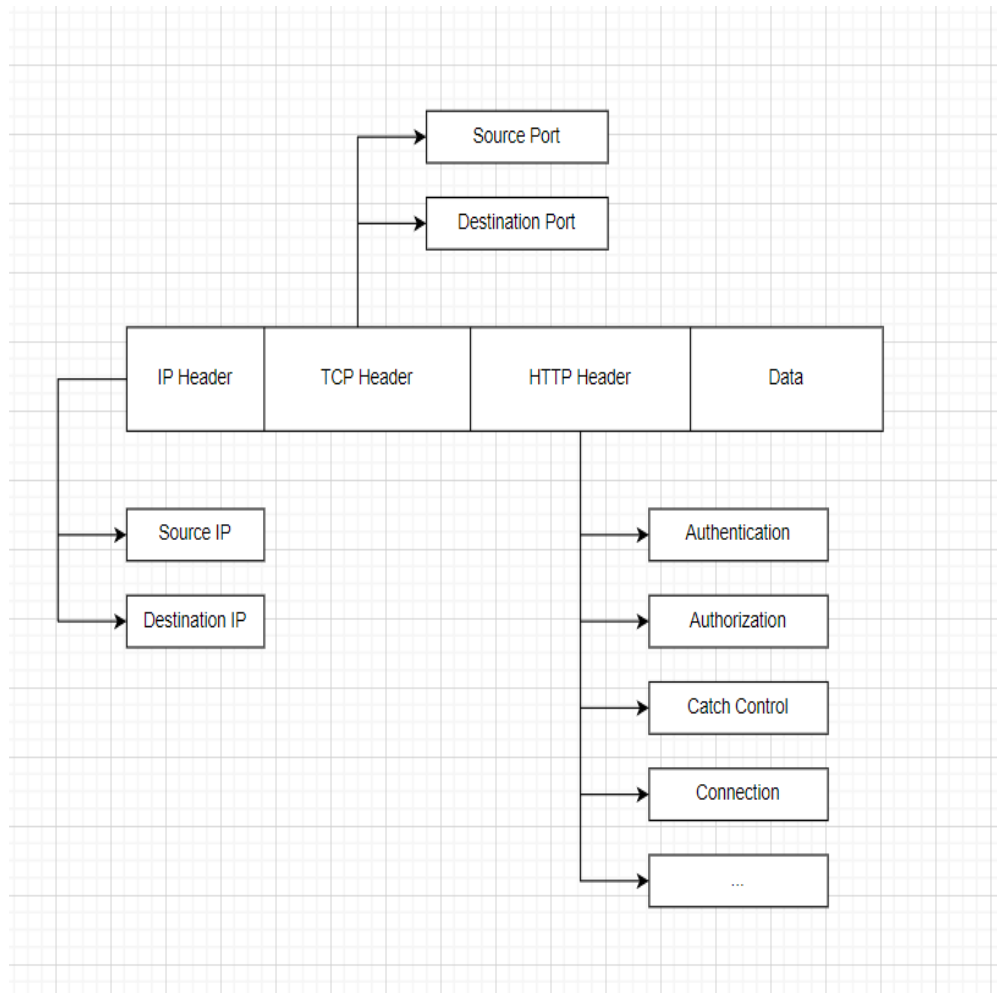
A diagram of a sign-up interface. At the top center, a timer displays "60s". The interface layout is identical to the login interface, with a left sidebar, a central sign-up panel, and a right sidebar. The left sidebar contains a circular icon with a question mark, a circular button labeled "Tài", a rectangular button labeled "Cược (Tài)", and a large red circular button labeled "SignIn()". The right sidebar contains a circular button labeled "Chat", a circular button labeled "Xiu", a rectangular button labeled "Cược (Xiu)", and an empty rectangular input field. The central sign-up panel has a red heading "WELCOME". It contains three input fields: "Username", "Password", and "Confirm Password". Below the "Confirm Password" field are two blue buttons: "Back" and "Sign Up".

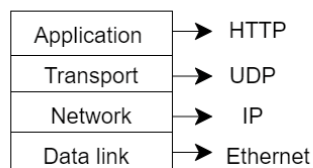
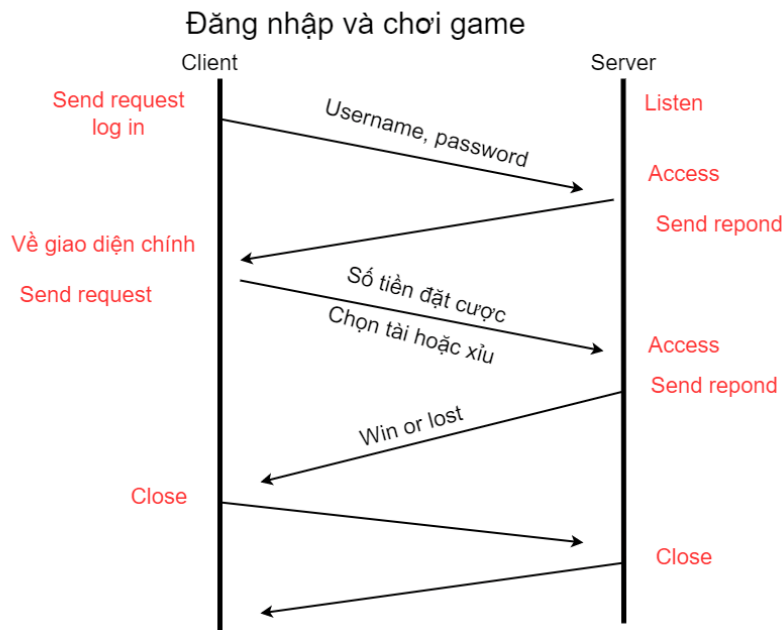
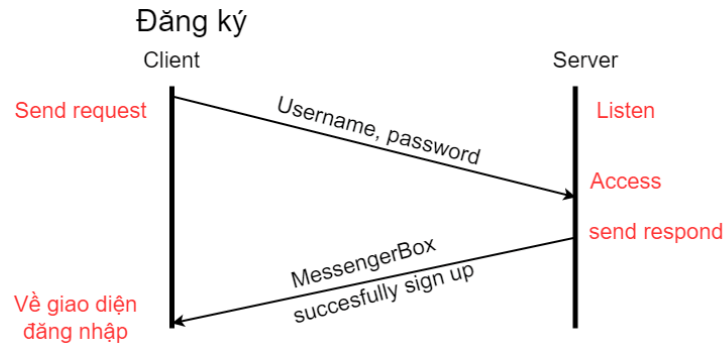






III. NETWORK STACK



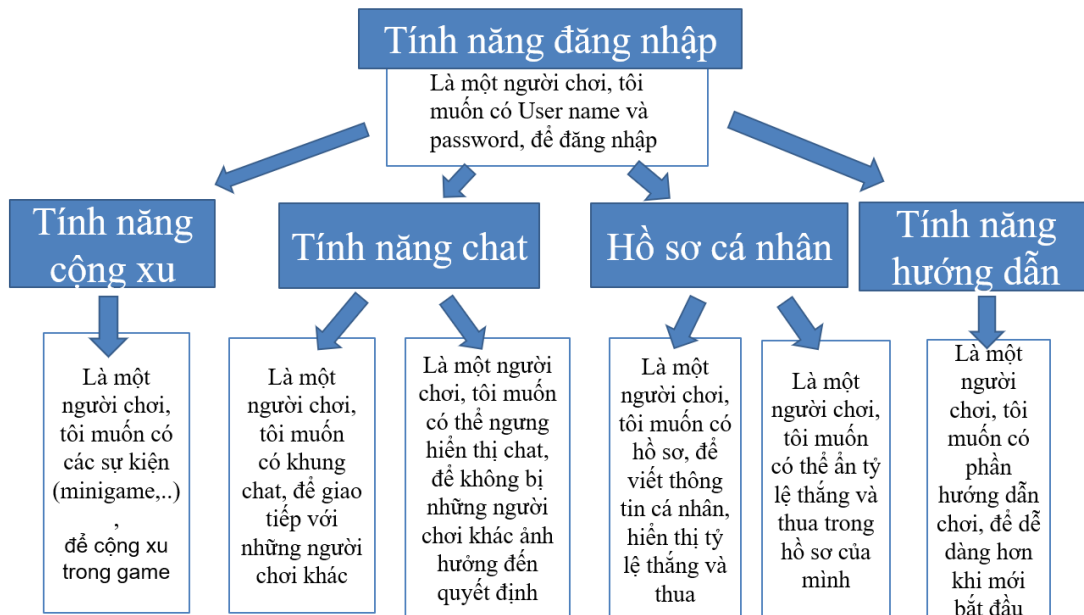


IV. [NHỮNG PHẦN KHÁC MÀ NHÓM ĐÃ HOÀN THÀNH CHO ĐẾN THỜI ĐIỂM BÁO CÁO]

User Stories:

- Là một người chơi tôi muốn có khung chat để có thể giao tiếp và tương tác, chia sẻ khả năng suy luận với nhau.

- Là một người chơi tôi muốn có hồ sơ của mình để viết các thông tin cá nhân, phần trăm thắng, tỉ lệ thua.
- Tôi muốn có thể vào bất cứ lúc nào để chơi.
- Là một người chơi tôi muốn có chức năng để thông tin tài khoản (số dư) của mình là riêng tư.
- Là một người chơi tôi muốn có chức năng báo cáo tài khoản người dùng khác để khi phát hiện có những hành vi gian lận tôi có thể báo cáo cho quản trị viên.
- Là một người chơi tôi muốn có chức năng ngưng hiển thị chat (trong khoảng thời gian nhất định) để ngăn những người chơi có những ngôn ngữ không đúng chuẩn mực ảnh hưởng đến lựa chọn của tôi.
- Là một người chơi tôi muốn có chức năng hướng dẫn để có thể chơi game dễ dàng hơn khi mới bắt đầu.
- Là một người chơi, tôi muốn thường xuyên có sự kiện, minigame để tôi có thể kiếm được nhiều xu trong game hơn.



V. PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC

HỌ VÀ TÊN	VAI TRÒ	MÃ SỐ SINH VIÊN
Đỗ Phi Sơn	Leader, Thuyết Trình, GUI, Viết báo cáo giữa kì	20521839
Phạm Đình Công	GUI, Slide báo cáo	20521144
Trần Ngọc Quý	Flow của app, Network Stack	20521817
Trần Văn Quý	User Stories, Network Stack	20521818
Hồ Minh Hào	Member, User Stories, Thư Ký, Network Stack	20521290

Link git nhóm

<https://github.com/dophison/NT105.M21.Group7.git>