



# Báo cáo cuối kì

Nhóm: 3

GVHD: ThS.Trần Hồng Nghi



# Thành viên nhóm



Nguyễn Đức Tấn

20520751



Phạm Phúc Đức

20520162



Phạm Thế Quý

20520919



Thời gian	Công việc	Phụ trách	Tiến độ
<b>1/3-5/3</b>	Lên ý tưởng và chọn đề tài	Đức	Đã xong
<b>9/3-17/3</b>	Phân chia công việc	Đức	Đã xong
<b>16/3 - 25/3</b>	Tìm hiểu đề tài	Cả nhóm	Đã xong
<b>26/3-31/3</b>	Thiết kế giao diện	Cả nhóm	Đã xong
<b>9/4-18/4</b>	Code phần người chơi, tạo phòng mạng LAN	Tấn	Đã xong
<b>19/4</b>	Báo cáo giữa kỳ	Tấn, Quý	Đã xong



Thời gian	Công việc	Phụ trách	Tiến độ
15/5-17/5	Làm bảng phân chia công việc	Đức	Đã xong
24/4-27/5	Code phần thao tác trong trò chơi: vẽ, xoá, tính điểm,... (Chức năng)	Tấn, Quý	Đã xong
28/5-30/5	Code phần giao diện (chỉnh sửa)	Tấn	Đã xong
31/5-1/6	Cài đặt cơ sở dữ liệu, nâng cấp một số chức năng	Tấn	Đã xong
1/6 – 2/6	Kiểm thử	Cả nhóm	Đã xong
2/6-5/6	Làm báo cáo, slide thuyết trình cuối kỳ	Quý, Đức	Đã xong
6/6-12/6	Thuyết trình cuối kỳ	Quý	Chưa thực hiện

# 1. Tổng quan về đồ án

Giới thiệu sơ lược, cơ sở lý  
thuyết và cách hoạt động của  
ứng dụng

## Giới thiệu về ứng dụng

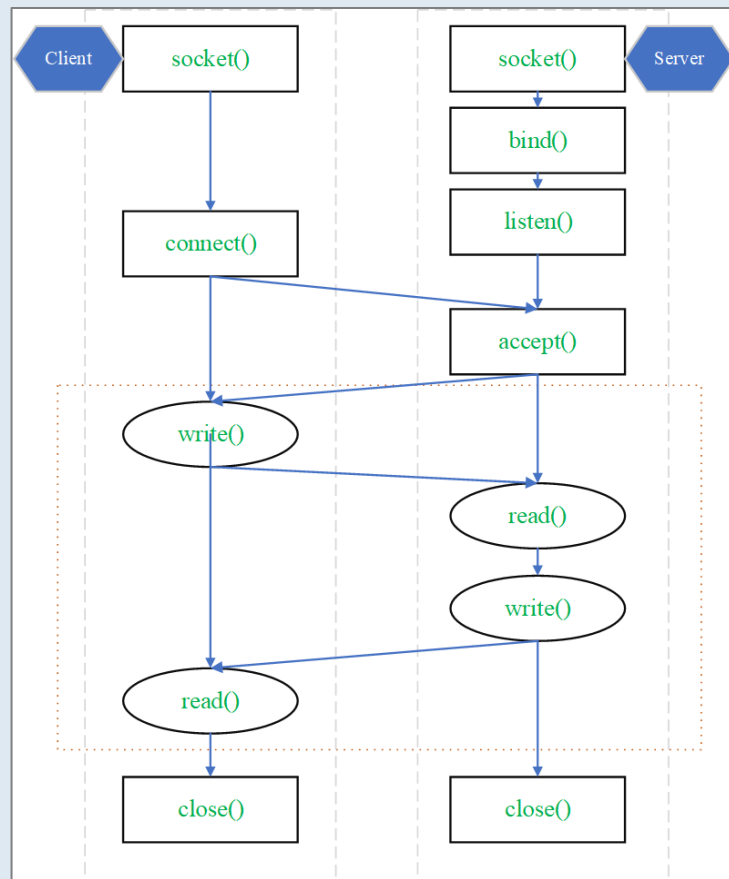
- ❑ Xây dựng dựa trên tựa game “Scribble It!”
- ❑ Mô tả game đố chữ: Mỗi lượt một người chơi vẽ hình tự do để mô tả từ khoá được đưa ra (chỉ người vẽ biết), các người chơi còn lại phải đoán ra đúng từ khoá cho trước.

# Cơ sở lý thuyết

- ❑ Ngôn ngữ lập trình: Python
- ❑ Kết nối TCP/socket kết hợp thread
- ❑ Database: mongodb lưu lại lịch sử của game (người chơi, điểm,...)



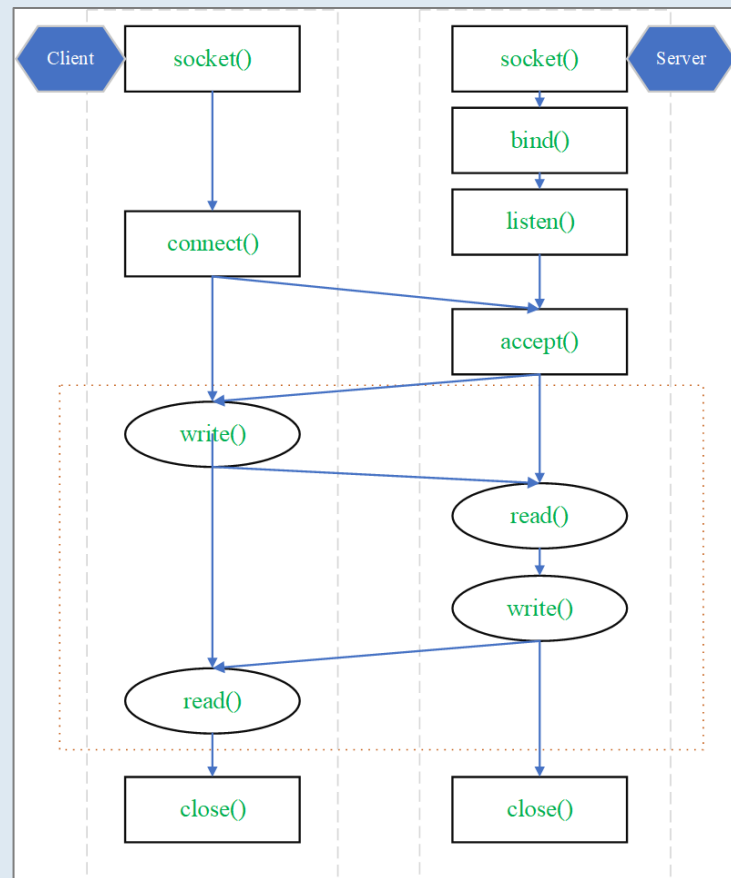
- Trước tiên chúng ta sẽ tạo ra một máy chủ bằng cách mở một socket - `Socket()`.
- Sau đó chúng ta sẽ liên kết nó với một host hoặc một máy và một port - `Bind()`.
- Tiếp theo server sẽ bắt đầu lắng nghe trên port đó - `Listen()`.





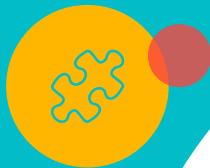


- Yêu cầu kết nối từ client được gửi tới server - Connect().
- Server sẽ accept yêu cầu từ client và sau đó kết nối được thiết lập - Accept().
- Bây giờ cả hai đều có thể gửi và nhận tin tại thời điểm đó - Read() / Write().
- Và cuối cùng khi hoàn thành chúng có thể đóng kết nối - Close()..



## 2. Ứng dụng

Triển khai ứng dụng và demo



# Các chức năng chính



## CLIENT:

- Đăng nhập, đăng kí tài khoản
- Bảng xếp hạng
- Thông tin trò chơi
- Hint, điểm, đếm ngược
- Thông tin cuối lượt chơi
- Chơi lại, thoát
- Client socket



# Các chức năng chính

## SERVER:

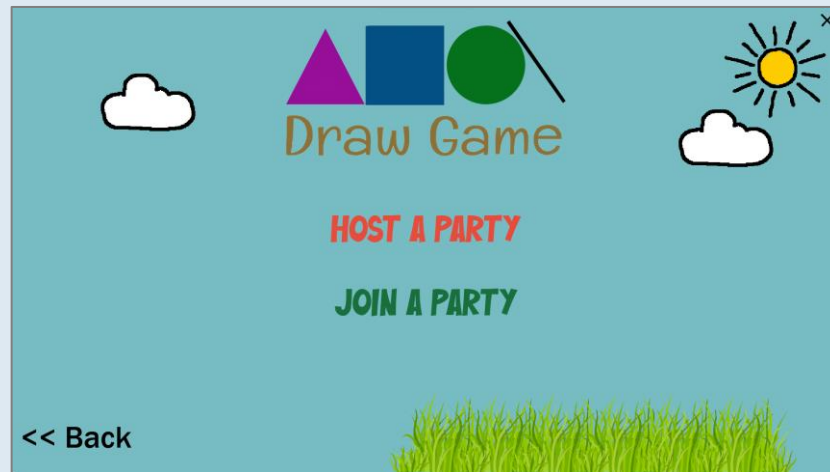
- Khởi động server
- Giới hạn câu hỏi
- Hiển thị database
- Lưu dữ liệu trò chơi trên database
- Server socket

# DEMO

***\*Yêu cầu:** Có cài python3 và các thư viện cần thiết*



Hình 1. Đăng nhập/Đăng kí



Hình 2. Chế độ Host/Client



>> 1 PEOPLE ARE CONNECTED . .  
HOST CONNECTED

**Play** ▶

**PROFILE : HOST # 12345**

- JOINED : 58 MATCHES  
- WINS : 6 MATCHES  
- LOSE : 6 MATCHES

SEARCH CLIENT

Hình 3. Màn hình chờ bên Host

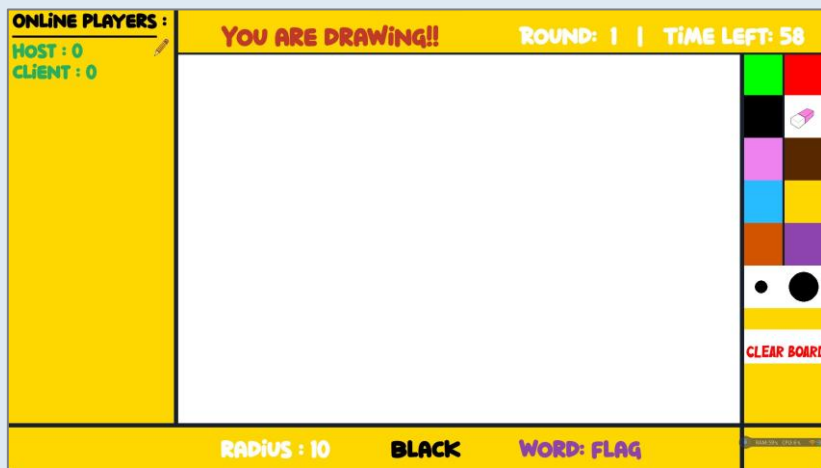
**PROFILE : CLIENT # 12345**

- JOINED : 12 MATCHES  
- WINS : 6 MATCHES  
- LOSE : 4 MATCHES

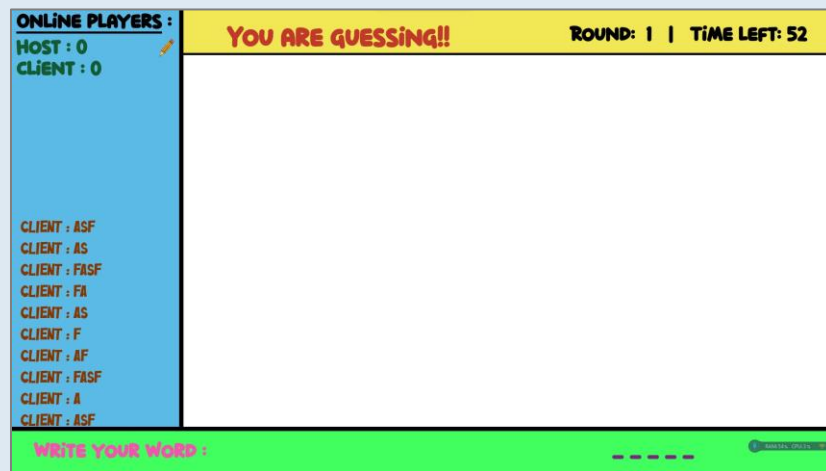
**WAITING FOR BEGIN . . .**

SEARCH CLIENT

Hình 4. Màn hình chờ bên Client



Hình 5. Gameplay bên vẽ



Hình 6. Gameplay bên đoán





**TOP 1. HOST : 114 POINTS**

**WINS: 2 MATCHES — LOSES: 0 MATCHES**

**TOP 2. CLIENT : 112 POINTS**

**WINS: 2 MATCHES — LOSES: 0 MATCHES**

Hình 7. Bảng xếp hạng



# Thanks!

## Any questions?

You can find me at 0366685846 & [ducdottoan2002@gmail.com](mailto:ducdottoan2002@gmail.com)

