

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**⋅⋅⋅⋅⋅**🙣🕮🙡**⋅⋅⋅⋅**

**BÁO CÁO THỰC NGHIỆM THUỘC HỌC PHẦN: PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG GAME**

**XÂY DỰNG GAME 2D “BẮN MÁY BAY”**

**GVHD : Ths. Vũ Đức Huy**

**Nhóm : 09**

**Sinh Viên : Nguyễn Văn Quý**

**Phùng Văn Trường**

**Trần Hoàng Minh Quang**

**Nguyễn Đức Doanh**

**Lớp: 20241IT6028003 Khóa: K16**

*Hà Nội - 12/2024*

**MỤC LỤC**

[**PHẦN 1: MỞ ĐẦU** 3](#_Toc185377879)

[**1.1.** **Tên đề tài** 3](#_Toc185377880)

[**1.2.** **Nội dung nghiên cứu** 3](#_Toc185377881)

[**1.2.1.** **Kiến Thức** 3](#_Toc185377882)

[**1.2.2.** **Kỹ năng** 3](#_Toc185377883)

[**PHẦN 2: KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU** 4](#_Toc185377884)

[**2.1. Giới thiệu về Adobe Premiere** 4](#_Toc185377885)

[**2.1.1. Giới thiệu và cài đặt phầm mềm Adobe Premiere** 4](#_Toc185377886)

[**2.1.2. Giao diện làm việc** 6](#_Toc185377887)

[**2.1.3. Các chức năng chính** 6](#_Toc185377888)

[**2.2. Xây dựng video giới thiệu Văn Miếu – Quốc Tử Giám** 6](#_Toc185377889)

[**2.2.1. Giới thiệu về Văn Miếu – Quốc Tử Giám** 6](#_Toc185377890)

[**2.2.2. Kịch bản** 7](#_Toc185377891)

[**2.2.3. Tài nguyên** 7](#_Toc185377892)

[**2.2.4. Sản phẩm** 7](#_Toc185377893)

[**PHẦN 3: KẾT LUẬN VÀ BÀI HỌC KINH NGHIỆM** 8](#_Toc185377894)

[**3.1. Kết quả đạt được** 8](#_Toc185377895)

[**3.2. Hướng phát triển** 8](#_Toc185377896)

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT

DANH MỤC HÌNH ẢNH

[Hình 2.1 Đăng nhập tài khoản để tải phần mềm 6](#_Toc185377502)

DANH MỤC BẢNG BIỂU

# MỞ ĐẦU

## 1.1. Tên đề tài

Xây dựng game 2D “Bắn máy bay”

## 1.2. Nội dung nghiên cứu

### 1.1.1. Kiến thức

### 1.1.2. Kỹ năng

# CHƯƠNG 1. THIẾT KẾ Ý TƯỞNG GAME

## 1.1. Giới thiệu

## 1.2. Thể loại game

## 1.3. Tóm tắt game

## 1.4. Khách hàng mục tiêu

## 1.5. Điểm mạnh của game

* Có thể là cốt truyện, đồ họa, cách chơi,.. Trả lời cho câu hỏi: Vì sao người chơi muốn trải nghiệm game này?

## 1.6. Phong cách nghệ thuật game

## 1.7. Thiết bị trải nghiệm game

* Máy chơi game chuyên biệt, máy tính, điện thoại,…

## 1.8. Phương thức kiếm tiền từ game

# CHƯƠNG 2. THIẾT KẾ PHÁT TRIỂN GAME

## 2.1. Thiết kế kịch bản game

**2.1.1. Cách chơi chính**

**-** Là tập các hành động mà người chơi sẽ thực hiện thường xuyên trong quá trình trải nghiệm game và không thể thiếu để giành chiến thắng trò chơi.

**2.1.2. Cốt truyện của game**

**2.1.3. Các phần tử của game**

- Mỗi phần tử game có thể là: player, enemies, objects,…

- Mỗi phần tử game mô tả: tính chất, hoạt động, ảnh hưởng của nó khi tương tác với player hoặc đối với các đối tượng khác; hình ảnh đồ họa.

- Tham khảo cách viết tài liệu [1] và [2], có thể viết theo kiểu tài liệu [2] và bổ sung thêm hình ảnh của từng phần tử.

**2.1.4. Các cơ chế của game (Game Mechanic)**

**-** Game Mechanic là các phương thức kết hợp các yếu tố trong game (Game Elements) để định nghĩa và bổ trợ cho Gameplay. Game Mechanic xác định trò chơi sẽ diễn ra như thế nào.

- VD: “Khi avatar đi vào đầm lầy, những con cóc đen bắt đầu thải ra một loại khí độc mà người chơi có thể nhìn thấy tràn ngập màn hình. Nó bắt đầu ở dưới cùng và tăng lên với tốc độ 1 inch cứ sau 3 giây; hết 3 phút, khí cao ngang mặt avatar, nếu lúc đó avatar vẫn ở trong đầm lầy thì avatar đó chết. Nếu avatar quay trở lại đầm lầy sau đó, khí sẽ hết nhưng quá trình sẽ bắt đầu lại từ đầu.”

- Tham khảo thêm cách viết của tài liệu [1]

## 2.2. Thiết kê giao diện

**2.2.1. Biểu đồ - Flowchart**

**2.2.2. Mô tả**

**2.2.3. Giao diện các màn hình**

**-** Hình ảnh màn hình thiết kế

- Mô tả hoạt động của các đối tượng trên mỗi màn hình: các button, các thông số,…

## 2.3. Thiết kế âm thanh

**-** Sự kiện, tình huống A cần âm thanh A1 -> tài nguyên cho âm thanh đó.

# CHƯƠNG 3. CÀI ĐẶT CHƯƠNG TRÌNH VÀ KẾT QUẢ

Trình bày các kỹ thuật chính cài đặt chương trình và kết quả tương ứng.

# KẾT LUẬN

## 3.1. Kết quả đạt được

## 3.2. Hướng phát triển

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

**[1] Tác giả 1, Tác giả 2, Tác giả 3 (2019), *Tên sách,* Nhà xuất bản ABCDEFGH, Hà Nội.**

**PHỤ LỤC**