

LẬP TRÌNH PYTHON

Tic-Tac-Toe GUI với OOP

sinh viên :Phạm Trung Hiếu

MSSV: k225480106084

Lớp :K58KTP

GVHD: TS Nguyễn Văn Huy



NỘI DUNG CHÍNH

1. GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

2. GIỚI THIỆU NỘI DUNG CHÍNH

3. KẾT LUẬN

GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

- MÔ PHỎNG TRÒ CHƠI CARO 3X3 (TIC-TAC-TOE).
- 2 NGƯỜI CHƠI LẦN LƯỢT CHỌN Ô TRÊN BÀN CỜ.
- HIỂN THỊ X HOẶC O.
- THÔNG BÁO NGƯỜI THẮNG HOẶC HÒA.
- RESET VÀN CHƠI.

GIỚI THIỆU HỆ THỐNG

- HỆ THỐNG BAO GỒM HAI PHẦN CHÍNH:
 1. LỚP TTTBOARD
 2. LỚP TTTAPP
- GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG:
 - LƯỚI 3X3 GỒM CÁC NÚT BẮM ĐẠI DIỆN CHO BÀN CỜ.
 - LABEL HIỂN THỊ TRẠNG THÁI LƯỢT CHƠI.
 - NÚT "CHƠI LẠI" ĐỂ BẮT ĐẦU VÁN MỚI.
- LUỒNG HOẠT ĐỘNG:
 - NGƯỜI DÙNG NHẤN NÚT TƯƠNG ỨNG VỚI Ô TRÊN BÀN CỜ.
 - ỨNG DỤNG XỬ LÝ LƯỢT ĐI, KIỂM TRA KẾT QUẢ.
 - CẬP NHẬT GIAO DIỆN VÀ THÔNG BÁO KẾT QUẢ

LỚP TTTBOARD

XỬ LÝ LOGIC CỦA TRÒ CHƠI NHƯ LƯỢT CHƠI, KIỂM TRA THẮNG THUA, VÀ RESET TRÒ CHƠI.

INIT: KHỞI TẠO BÀN CỜ, NGƯỜI CHƠI, TRẠNG THÁI.

- MAKE_MOVE(IDX): XỬ LÝ NƯỚC ĐI, CHUYỂN LƯỢT.

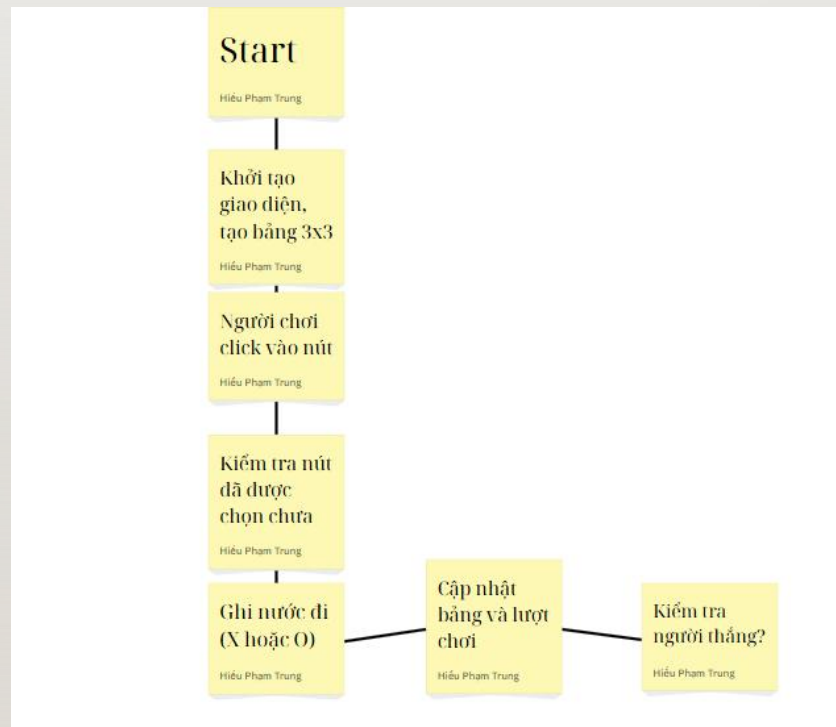
- CHECK_WINNER(): KIỂM TRA THẮNG HOẶC HÒA.

- RESET(): CHƠI LẠI.

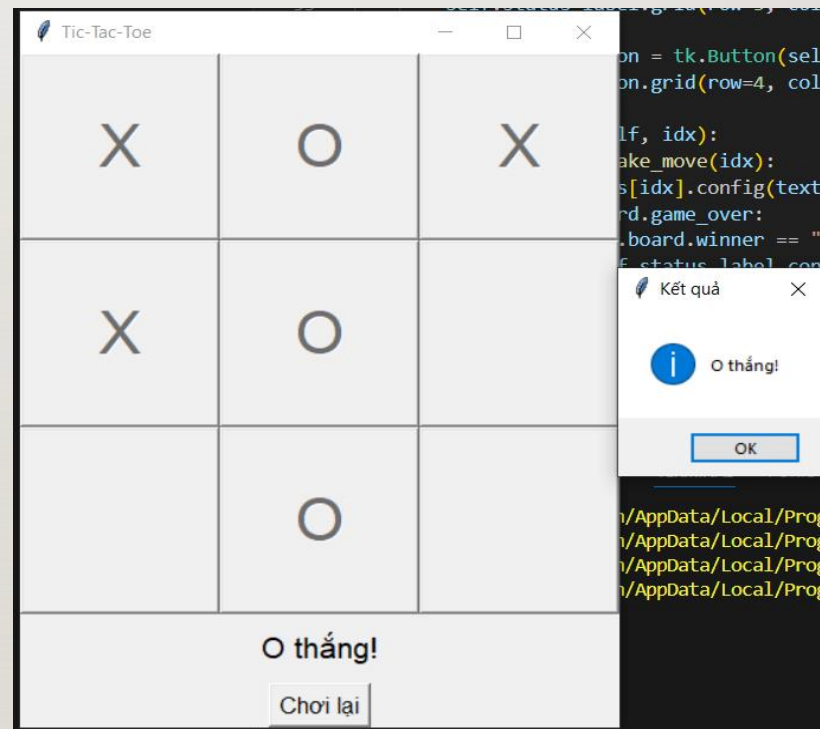
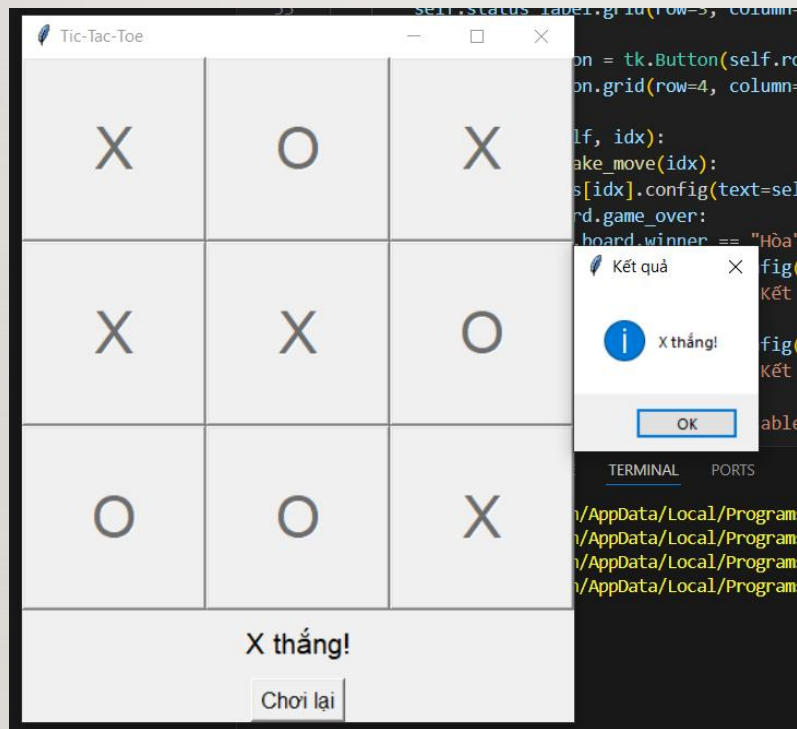
LỚP TTTAPP

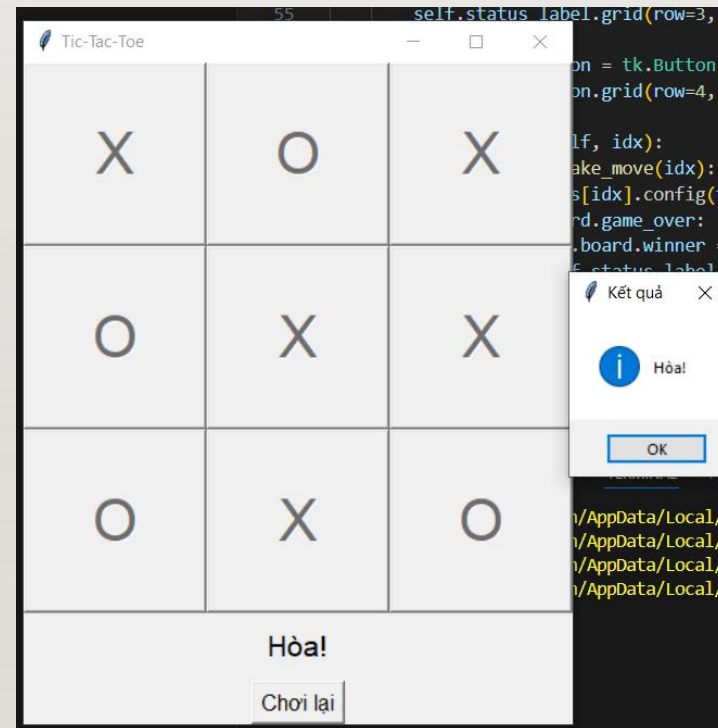
- TẠO GIAO DIỆN ĐỒ HỌA SỬ DỤNG TKINTER, XỬ LÝ SỰ KIỆN CLICK CHUỘT, CẬP NHẬT GIAO DIỆN.
- CREATE_WIDGETS():TẠO NÚT, LABEL, RESET.
- HANDLE_CLICK(I): XỬ LÝ SỰ KIỆN KHI NHẤN.
- RESET_GAME(): CÀI LẠI TRẠNG THÁI BAN ĐẦU.

LUỒNG HOẠT ĐỘNG (SƠ ĐỒ KHỐI THUẬT TOÁN)



KẾT QUẢ & THỰC NGHIỆM





KẾT LUẬN

- ÁP DỤNG ĐƯỢC KIẾN THỨC LẬP TRÌNH GUI.
- HIỂU RÕ QUY TRÌNH XÂY DỰNG ỨNG DỤNG NHỎ.
- HỌC CÁCH TÁCH GIAO DIỆN - LOGIC.
- CÓ THỂ MỞ RỘNG LÊN CARO NXN, AI...

**XIN CẢM ƠN THẦY VÀ CÁC BẠN ĐÃ LẮNG
NGHE! MONG NHẬN ĐƯỢC CÂU HỎI GÓP Ý TỪ
THẦY VÀ CÁC BẠN.**