

# Case Study Module 1

- Các vấn đề thường gặp khó khi làm được Case Study:
  - CSS
  - OOP
  - Phương thức của đối tượng
  - Sự kiện bàn phím
- Mục đích của case study
  - Tổng hợp kiến thức của module.
  - Vận dụng, kết hợp để tạo ra 1 sản phẩm cụ thể.
  - Được hưởng thụ thành quả.
  - - Qua module -
  - Làm để cho con chơi
  - Xem mình kém phần nào - chưa thành thạo phần nào

## **DEMO:**

Ai là triệu phú (Who is a Millionaire)

Bắt đầu:

B1 - Tìm hiểu, phân tích dự án.

- Các chức năng
  - Quản lý Quiz : Câu hỏi - Trả lời
    - Thêm Quiz - Medium
    - Sửa Quiz - Medium
    - Xóa Quiz - Medium
  - Chơi game

- Cài đặt các thông số mặc định của game
    - Thời gian - Low
    - Số lượng câu hỏi - Medium
    - Mức thưởng - Medium
  - Hiển thị câu hỏi - dummy data - lorem ipsum - **High**
  - Kiểm tra đúng sai - **High**
  - Chuyển câu hỏi - **High**
  - Cài đặt âm thanh
    - Nhạc nền - Low
    - SFX - Low
  - Các chức năng phụ
    - 50 - 50 - Low
    - Hỏi ý kiến khán giả - Low
    - Đổi câu hỏi - Low
  - Check Win/Lose - **High**
- 
- Đồ họa - Low
  - Thời gian hoàn thành
- 
- B2 - Thiết kế - "Solve Problem First - Code later".
    - Thiết kế các Class - UML
      - Quiz
        - question : string
        - answer : array
        - correct: string
      - Sound

- Timer
- Help
- GameManager : Quản lý tất cả các thành phần trong game
  - limit:int
  - quizzes : array
  - + nextQuiz()
  - + chooseAnswer()
  - + checkAnswer()
  - + resetGame()