

**BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN**

**Môn: LẬP TRÌNH MẠNG**

***Đề tài* : Game Snake**

**Giảng viên hướng dẫn:** Đặng Ngọc Hùng

**Nhóm sinh viên: 1.** Phạm Đình Thắng B15DCAT147

**2.** Đậu Quang Trường B15DCAT179

**Nhóm: 8\_23**

**TỔ THỰC HÀNH: N71**

Hà Nội, 2018

Nội dung:

1. Giới thiệu sơ lược chủ đề

a. Mục tiêu

- Xây dựng game Snake cho phép tối thiểu từ 2 người chơi trở lên

b. Kết quả đã đạt được

-Tạo được giao diện trò chơi kết nối nhiều người

-Người chơi có thể tạo phòng chơi với nhau

-Rắn có thể di chuyển săn mồi

-Lịch sử các lần chơi trên server

c. Hạn chế, hướng phát triển

-Chưa thiết lập được kích thước rắn

-Chưa bổ sung luật

2. Phân công công việc

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Họ tên | Các nội dung thực hiện | Đánh giá |
| 1 | Phạm Đình Thắng | - Xây dựng phương thức gọi cho phép client kết nối đến server  -Lên ý tưởng, viết báo cáo | Hoàn thành |
| 2 | Đậu Quang Trường | - Xây dựng phía server  -Tạo map | Hoàn thành |

3.Quá trình phát triển

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Phiên bản | Vấn đề | Xử lí | Tự đánh giá | Link tải |
| 1 | 1.0 | Tạo kết nối giữa client và server | dùng chung phía server | Hoàn thành |  |
| 2 | 2.0 | - Thiết lập kích thước rắn  - Chưa bổ sung thêm luật chơi mới. |  | Chưa hoàn thành |  |