

<nhận xét về định dạng, cách thức viết báo cáo, phân bố nội dung, chương mục có hợp lý không..>

2. Về nội dung nghiên cứu:

<nhận xét về kiến thức, phương pháp mà sinh viên đã tìm hiểu, nghiên cứu nhận xét ưu điểm và hạn chế>

3. Về chương trình ứng dụng:

<nhận xét về việc xây dựng ứng dụng demo, nhận xét ưu điểm và hạn chế>

4. Về thái độ làm việc của sinh viên:

<nhận xét về thái độ, ưu khuyết điểm của từng sinh viên tham gia>

Đánh giá chung: *<Khóa luận đạt/không đạt yêu cầu của một khóa luận tốt nghiệp kỹ sư/ cử nhân, xếp loại Giỏi/ Khá/ Trung bình>*

Điểm từng sinh viên:

Phạm Tấn Long:...../10

Người nhận xét

(Ký tên và ghi rõ họ tên)

Thạc sĩ Nguyễn Trác Thúc

TP. HCM, ngày.....tháng.....năm.....

NHẬN XÉT KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP
(CỦA CÁN BỘ PHẢN BIỆN)

Tên khóa luận:

NGHIÊN CỨU VỀ UNITY VÀ XÂY DỰNG PHẦN MỀM HỌC LÁI XE AN TOÀN

Nhóm SV thực hiện:

Phạm Tấn Long

Cán bộ phản biện:

10520163

Đánh giá Khóa luận

5. Về cuốn báo cáo:

Số trang	86	Số chương	5
Số bảng số liệu	29	Số hình vẽ	45
Số tài liệu tham khảo	7	Sản phẩm	3

Một số nhận xét về hình thức cuốn báo cáo:

<nhận xét về định dạng, cách thức viết báo cáo, phân bố nội dung, chương mục có hợp lý không..>

6. Về nội dung nghiên cứu:

<nhận xét về kiến thức, phương pháp mà sinh viên đã tìm hiểu, nghiên cứu nhận xét ưu điểm và hạn chế>

7. Về chương trình ứng dụng:

<nhận xét về việc xây dựng ứng dụng demo, nhận xét ưu điểm và hạn chế>

8. Về thái độ làm việc của sinh viên:

<nhận xét về thái độ, ưu khuyết điểm của từng sinh viên tham gia>

Đánh giá chung: *<Khóa luận đạt/không đạt yêu cầu của một khóa luận tốt nghiệp kỹ sư/ cử nhân, xếp loại Giỏi/ Khá/ Trung bình>*

Điểm từng sinh viên:

Phạm Tấn Long:...../10

Người nhận xét

(Ký tên và ghi rõ họ tên)

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT

TÊN ĐỀ TÀI: Nghiên cứu về Unity và Xây dựng phần mềm học lái xe an toàn
Cán bộ hướng dẫn: Thạc sĩ Nguyễn Trác Thức
Thời gian thực hiện: Từ ngày 23/09/2014 đến ngày 04/01/2015
Sinh viên thực hiện: Phạm Tấn Long – 10520163
Nội dung đề tài: <i>(Mô tả chi tiết mục tiêu, phạm vi, đối tượng, phương pháp thực hiện, kết quả mong đợi của đề tài)</i> <p>Mục tiêu của đề tài là xây dựng hệ thống phần mềm học luật giao thông cho phép người tham gia có thể vừa chơi trò chơi, vừa học luật. Đồng thời cung cấp trang quản trị nội dung và phần mềm chỉnh sửa bản đồ để phục vụ quá trình phát triển nội dung cho ứng dụng.</p> <p>Mục đích của đề tài là xây dựng công cụ để phục vụ công tác giảng dạy, tuyên truyền, kiểm tra nhằm nâng cao ý thức, kiến thức của người dân về luật giao thông.</p> <p>Phạm vi của đề tài nghiên cứu xoay quanh công nghệ làm game đa nền tảng của Unity, các vấn đề kỹ thuật từ cơ bản đến chuyên sâu. Bên cạnh đó còn có công nghệ Laravel và MongoDB sử dụng để phát triển ứng dụng web.</p> <p>Kết quả mong đợi: có một hệ thống phần mềm cung cấp được nội dung trò chơi, đồng thời bổ sung các kiến thức về luật giao thông cho người tham gia.</p>
Kế hoạch thực hiện: <i>(Mô tả kế hoạch làm việc và phân công công việc cho từng sinh viên tham gia)</i>

23/09/2014 – 30/09/2014	Tiến hành xác định các yêu cầu hệ thống, lựa chọn các giải pháp công nghệ phù hợp.
1/10/2014 – 08/10/2014	Thiết kế hệ thống, bao gồm: kiến trúc, dữ liệu, giao diện.
09/10/2014 – 23/10/2014	Hiện thực Map Editor.
24/10/2014 – 30/11/2014	Hiện thực Game và chỉnh sửa Map Editor.
1/12/2014 – 5/12/2014	Hiện thực CMS và kết nối dữ liệu với Game.
6/12/2014 – 10/12/2014	Cài đặt hệ thống lên máy chủ
11/12/2014 – 25/12/2014	Viết báo cáo.
26/12/2014 – 4/01/2015	Xem lại, tổng duyệt hệ thống với giảng viên hướng dẫn.
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p align="center">Xác nhận của CBHD</p> <p align="center">(Ký tên và ghi rõ họ tên)</p> <p align="center">Thạc sĩ Nguyễn Trác Thức</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p align="center">TP. HCM, ngày 04 tháng 01 năm 2015</p> <p align="center">Sinh viên</p> <p align="center">(Ký tên và ghi rõ họ tên)</p> <p align="center">Phạm Tấn Long</p> </div> </div>	