**Đ**f﷽﷽﷽﷽﷽﷽﷽﷽ N﷽﷽rer) 2gân hàng)**Ạ**f﷽﷽﷽﷽﷽﷽﷽﷽ N﷽﷽rer) 2gân hàng)**I HỌC QUỐC GIA TP. HỒ CHÍ MINH**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**KHOA KỸ THUẬT PHẦN MỀM**

**PHẠM TẤN LONG**

**KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP**

**NGHIÊN CỨU UNITY VÀ XÂY DỰNG ỨNG DỤNG HỌC LUẬT GIAO THÔNG**

**KỸ SƯ NGÀNH KỸ THUẬT PHẦN MỀM**

**TP. HỒ CHÍ MINH, 2014**

**ĐẠI HỌC QUỐC GIA TP. HỒ CHÍ MINH**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**KHOA KỸ THUẬT PHẦN MỀM**

**PHẠM TẤN LONG – 10520163**

**KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP**

**NGHIÊN CỨU UNITY VÀ XÂY DỰNG ỨNG DỤNG HỌC LUẬT GIAO THÔNG**

**KỸ SƯ NGÀNH KỸ THUẬT PHẦN MỀM**

**GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

**ThS. NGUYỄN TRÁC THỨC**

**TP. HỒ CHÍ MINH, 2014**

DANH SÁCH HỘI ĐỒNG BẢO VỆ KHÓA LUẬN

Hội đồng chấm khóa luận tốt nghiệp, thành lập theo Quyết định số …………………… ngày ………………….. của Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ Thông tin.

* 1. …………………………………………. – Chủ tịch.
  2. …………………………………………. – Thư ký.
  3. …………………………………………. – Ủy viên.
  4. …………………………………………. – Ủy viên.

MỤC LỤC

Chương 1. TỔNG QUAN 14

1.1. Bối cảnh nghiên cứu 14

1.2. Động lực nghiên cứu 14

1.3. Giới hạn đề tài 15

Chương 2. CƠ SỞ CÔNG NGHỆ 17

2.1. Game engine 17

2.1.1. Các loại game engine 17

2.1.2. Một số game engine trên thị trường 18

2.2. Unity 20

2.2.1. Giới thiệu 20

2.2.2. Các tính năng tiêu biểu 21

2.2.3. Ngôn ngữ lập trình 24

2.2.4. Nền tảng Mono 25

2.2.4.1. Kiến trúc thực thi 26

2.2.4.2. Các thành phần 26

2.2.4.3. Các tính năng 27

2.2.5. Kiến trúc Component 28

2.2.6. Các Component trong Unity 30

2.2.7. Script 36

2.2.8. Physics 39

2.2.8.1. NVIDIA PhysX 39

2.2.8.2. Các Component vật lý trong Unity 41

2.3. Laravel 46

2.3.1. Giới thiệu 46

2.3.2. Một số ưu điểm 47

2.3.3. Request LifeCycle 48

2.3.4. Route 50

2.3.5. View 51

2.3.6. Controller 51

2.3.7. Filter 52

2.4. MongoDB 53

2.4.1. NoSQL 53

2.4.2. MongoDB 54

2.4.2.1. Các khái niệm 54

2.4.2.2. Tính năng chính 55

2.4.2.3. Sử dụng 57

Chương 3. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ 58

3.1. Tổng quan chức năng 58

3.2. Kiến trúc tổng quát 59

3.3. Game 60

3.3.1. Yêu cầu 60

3.3.2. Phân tích 61

3.3.3. Cấu trúc dữ liệu 65

3.3.4. Sơ đồ use case 66

3.3.5. Sơ đồ tuần tự 68

3.3.6. Giải thuật 70

3.3.7. Danh sách các lỗi 73

3.4. Map Editor 74

3.4.1. Sơ đồ use case 75

3.4.2. Sơ đồ tuần tự 76

3.4.3. Thiết kế giao diện 77

3.4.4. Cấu trúc dữ liệu 81

3.5. CMS 82

3.5.1. Sơ đồ use case 83

3.5.2. Sơ đồ tuần tự 84

3.5.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu 85

3.5.4. Thiết kế giao diện 87

Chương 4. CÀI ĐẶT MINH HOẠ 93

4.1. Game 93

4.1.1. Giao diện 93

4.1.2. Hướng dẫn sử dụng 94

4.2. Map Editor 96

4.2.1. Giao diện 96

4.2.2. Hướng dẫn sử dụng 96

4.3. CMS 97

4.3.1. Yêu cầu phần cứng 97

4.3.2. Giao diện 97

Chương 5. KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN 100

5.1. Kết luận 100

5.2. Hướng phát triển 100

TÀI LIỆU THAM KHẢO 101

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 2.1 Kiến trúc thực thi Mono 26

Hình 2.2 Thực thể theo kiến trúc component 28

Hình 2.3 Các hệ thống xử lý các component 29

Hình 2.4 Nhóm Mesh 30

Hình 2.5 Nhóm Effect 31

Hình 2.6 Nhóm Rendering 32

Hình 2.7 Nhóm Physics 33

Hình 2.8 Nhóm Terrain 35

Hình 2.9 Các loại Physic Material mặc định trong Unity 43

Hình 2.10 Các thuộc tính chung của các Physic Material 43

Hình 2.11 Constant Force áp dụng cho tên lửa đẩy 45

Hình 2.12 Laravel 46

Hình 2.13 Tỷ lệ sử dụng các framework PHP năm 2013 46

Hình 2.14 Vòng đời một Request trong Laravel 48

Hình 2.15 Bước Loading trong Request 49

Hình 2.16 Bước Booting trong Request 49

Hình 2.17 Bước Running trong Request 50

Hình 2.18 Request Filter trong Laravel 53

Hình 3.1 Kiến trúc tổng quát hệ thống 59

Hình 3.2 Làn đường (bên trái) và Đường (bên phải) 62

Hình 3.3 Giải pháp biển báo giao thông chứa thông tin 63

Hình 3.4 Giải pháp làn đường chứa thông tin 63

Hình 3.5 Vấn đề kiểm tra lỗi người chơi 64

Hình 3.6 Sơ đồ use case của Game 66

Hình 3.7 Sơ đồ tuần tự use case Login 68

Hình 3.8 Sơ đồ tuần tự use case Logout 68

Hình 3.9 Sơ đồ tuần tự use case Show history 69

Hình 3.10 Sơ đồ tuần tự use case Select map 69

Hình 3.11 Sơ đồ tuần tự use case Post score 69

Hình 3.12 Vượt đèn đỏ 70

Hình 3.13 Sơ đồ logic phát hiện lỗi vượt đèn đỏ 70

Hình 3.14 Sơ đồ logic lỗi chuyển hướng không tín hiệu 71

Hình 3.15 Lấn tuyến 72

Hình 3.16 Sơ đồ logic phát hiện lỗi lấn tuyến 72

Hình 3.17 Sơ đồ use case Map Editor 75

Hình 3.18 Sơ đồ tuần tự use case New map 76

Hình 3.19 Sơ đồ tuần tự use case Save map 76

Hình 3.20 Sơ đồ tuần tự use case Open map 77

Hình 3.21 Giao diện New map 77

Hình 3.22 Giao diện Edit map 78

Hình 3.23 Giao diện chính Map Editor 79

Hình 3.24 Sơ đồ use case CMS 83

Hình 3.25 Sơ đồ tuần tự use case Update accounts 84

Hình 3.26 Sơ đồ tuần tự use case Upload accounts 85

Hình 3.27 Giao diện chung các trang của CMS 88

Hình 3.28 Giao diện Đăng nhập 89

Hình 3.29 Giao diện Update accounts 89

Hình 3.30 Giao diện Update maps 90

Hình 3.31 Giao diện Scores 91

Hình 4.1 Giao diện Game 93

Hình 4.2 Các thành phần giao diện Game 94

Hình 4.3 Giao diện Map Editor 96

Hình 4.4 Giao diện Home / Scores trong CMS 97

Hình 4.5 Giao diện Update accounts trong CMS 98

Hình 4.6 Giao diện Upload map trong CMS 98

Hình 4.7 Giao diện Update maps trong CMS 99

DANH MỤC BẢNG

Bảng 2.1 Tỷ lệ sử dụng các ngôn ngữ trong Unity 24

Bảng 2.2 Các thuộc tính của MonoBehaviour 36

Bảng 2.3 Các phương thức của MonoBehaviour 37

Bảng 2.4 Các phương thức cần thừa kế của MonoBehaviour 38

Bảng 2.5 So sánh tốc độ xử lý vật lý của CPU và GPU 40

Bảng 2.6 Các thuộc tính của Rigidbody 42

Bảng 2.7 Các loại Collider 42

Bảng 2.8 So sánh các thuật ngữ trong RDBMS và MongoDB 55

Bảng 3.1 Danh sách Actor trong sơ đồ use case của Game 67

Bảng 3.2 Danh sách use case trong Game 67

Bảng 3.3 Danh sách các lỗi vi phạm 74

Bảng 3.4 Danh sách Actor trong Map Editor 75

Bảng 3.5 Danh sách use case của Map Editor 76

Bảng 3.6 Chú giải giao diện New map 78

Bảng 3.7 Chú giải giao diện Edit map 79

Bảng 3.8 Chú giải giao diện chính Map Editor 80

Bảng 3.9 Danh sách Actor trong CMS 83

Bảng 3.10 Danh sách use case CMS 84

Bảng 3.11 Các thuộc tính mặc định trong MongoDB 85

Bảng 3.12 Collection accounts 86

Bảng 3.13 Collection maps 86

Bảng 3.14 Collection scores 87

Bảng 3.15 Các giao diện trong CMS 87

Bảng 3.16 Chú giải giao diện chung các trang CMS 88

Bảng 3.17 Chú giải giao diện Đăng nhập 89

Bảng 3.18 Chú giải giao diện Update accounts 90

Bảng 3.19 Chú giải giao diện Update maps 91

Bảng 3.20 Chú giải giao diện Scores 92

Bảng 4.1 Các thành phần giao diện Game 94

Bảng 4.2 Các phím điều khiển trong Game 95

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT

|  |  |
| --- | --- |
| **Từ viết tắt** | **Diễn giải** |
| API | Application Programming Interface |
| CMS | Content Management System |
| GUI | Graphical User Interface |
| MVC | Model-View-Controller |
| CSDL | Cơ sở dữ liệu |
| RDBMS | Relational Database Management System |
| SQL | Structured Query Language |
| NoSQL | Not Only Structured Query Language |
| 2D, 3D | 2-Dimensional, 3-Dimensional |
| PC | Personal Computer |
| ORM | Object-Relational Mapping |
| T-SQL | Transact-Structured Query Language |

TÓM TẮT KHÓA LUẬN

Với sự phát triển mạnh mẽ của đất nước trong những năm gần đây, ngoài những thay đổi tích cực về đời sống con người, Việt Nam cũng đang phải đối mặt với nhiều vấn đề lớn, trong đó có vấn đề giao thông. Mong muốn sử dụng công nghệ thông tin góp phần xây dựng ý thức tuân thủ luật giao thông bằng những hình thức mới lạ, dễ nhớ, khoá luận đã được hình thành ý tưởng như vậy.

Từ kết quả nghiên cứu, tìm hiểu về Unity, nhóm đã sử dụng công nghệ này để xây dựng nên phần mềm học luật giao thông nhằm tạo ra một công cụ học tập trực quan sinh động hơn, nhằm nâng cao ý thức người dân khi tham gia giao thông, từ đó hạn chế tai nạn giao thông, cải thiện tình trạng giao thông Việt Nam.

Trước hết, quá trình nghiên cứu Unity bao gồm tìm hiểu về các vấn đề cơ bản: game engine là gì, so sánh các game engine đang phổ biến, và lý do lựa chọn Unity. Tiếp theo là các vấn đề chuyên sâu của engine này, bao gồm: công nghệ Mono, kiến trúc component, script, physic system và terrain.

Cuối cùng là việc áp dụng Unity vào việc xây dựng phần mềm học luật giao thông. Bên cạnh việc sử dụng Unity, để có thể hoàn thành hệ thống, nhóm đã tìm hiểu thêm về Laravel để xây dựng nên trang quản trị nội dung cho hệ thống.

Kết quả cuối cùng, khóa luận tạo ra một hệ thống bao gồm 3 sản phẩm: Map Editor, Game và CMS.

Map Editor là một phần mềm độc lập, cho phép người quản trị xây dựng tùy biến một khu vực giao thông có hầu hết các thành phần giao thông trong thực tế gồm: làn đường, vỉa hè, vạch kẻ đường, biển báo, đèn giao thông, trạm xe buýt... Bên cạnh là các thành phần phối cảnh: nhà cửa, cây cối, người qua đường, các xe tham gia giao thông...

Game là phần mềm chạy trên web, thông qua Unity Web Player. Đây là nơi người chơi có thể tham gia chơi và học luật giao thông.

CMS là trang web cho phép nhà quản trị quản lý nội dung của game, quản lý người chơi, xem kết quả...

MỞ ĐẦU

Trong những năm gần đây, tình hình tai nạn giao thông nước ta đang trở thành vấn đề vô cùng nghiêm trọng. Thống kê trong năm 2014, cả nước xảy ra 25.322 vụ tai nạn giao thông, kèm theo đó là 8.996 người chết và 24.417 người bị thương. Đồng thời, lực lượng cảnh sát giao thông toàn quốc đã xử lý hơn 4,3 triệu trường hợp vi phạm giao thông đường bộ với số tiền phạt lên đến 2.577,84 tỷ đồng, tạm giữ 576.001 phương tiện và tước 370.255 giấy phép lái xe. Số liệu trên đã cho thấy, bên cạnh những lý do về cơ sở hạ tầng thì ý thức, kiến thức của người tham gia giao thông cũng là nguyên nhân quan trọng.

Trên thực tế, đã có rất nhiều nỗ lực tuyên truyền, giáo dục của nhà nước trên báo chí, truyền hình hay trực tiếp tại các trường học, tổ dân phố. Bên cạnh đó cũng đã có nhiều ứng dụng học luật giao thông trên máy tính, điện thoại di động để mọi người dễ dàng tiếp cận. Tuy nhiên, tất cả các biện pháp này chỉ cung cấp thông tin về luật giao thông, các quy định xử phạt, v.v.. Nhược điểm của những biện pháp này là chỉ mang tính đối phó, thiếu trực quan, không thu hút người dùng do đó khó có thể đem lại những thay đổi tích cực.

Cần có một hệ thống giáo dục luật giao thông mới trực quan, sinh động hơn, cho phép người học tham gia trực tiếp vào các tình huống giao thông, tương tác như trong thực tế, có thể dễ dàng thay đổi, cập nhật nội dung học tập, và hơn nữa là đa nền tảng để có thể đến được với mọi đối tượng người học.

Một game 3D là một ý tưởng tuyệt vời để thực hiện điều này. Các tình huống giao thông sẽ trở nên thực tế hơn, sinh động hơn trong môi trường 3D. Người tham gia có thể tương tác trực tiếp, tạo ra các tình huống vi phạm và bị xử phạt. Những kiến thức giao thông sẽ dễ dàng tiếp cận hơn khi việc học trở thành một trò chơi.

Unity đang là một game engine mạnh, phổ biến, đặc biệt khi Unity còn hỗ trợ phiên bản miễn phí. Người dùng cá nhân hoặc các tổ chức phi lợi nhuận có thể download, sử dụng và phát hành sản phẩm hoàn toàn miễn phí.

Với tất cả những khảo sát đó, nhóm xin lựa chọn đề tài "Nghiên cứu Unity và xây dựng ứng dụng học luật giao thông".

# TỔNG QUAN

## Bối cảnh nghiên cứu

Theo thống kê của Bộ Giao thông Vận tải, tính đến tháng 3/2014, số lượng xe máy được sử dụng tại Việt Nam xấp xỉ 37 triệu chiếc. Với dân số hiện tại 90 triệu người thì cứ khoảng 2,4 người thì có 1 người có xe máy. Tuy nhiên, tại các khu vực đô thị, tỷ lệ người lao động với xe máy đạt hệ số 1:1. Xe máy đang chiếm tới hơn 85% tổng số phương tiện giao thông hiện nay, một con số vô cùng lớn. Bình quân mỗi năm thị trường Việt Nam tiêu thụ thêm hơn 3 triệu chiếc xe máy. Với đà tăng trưởng như vậy, đến năm 2020, tổng số lượng xe máy trên cả nước có khả năng đạt tới con số 60 triệu chiếc. Số lượng xe máy tăng quá nhanh trở thành vấn đề rất đáng lo ngại.

Theo Uỷ ban An toàn giao thông quốc gia, mỗi năm, nạn ùn tắc giao thông đã làm phung phí 30.000 tỷ đồng của nhân dân. Theo tính toán, thời gian ùn tắc giao thông trung bình tại Hà Nội và TP.HCM là 45 phút/ngày, tương đương 15 giờ/tháng hay 180 giờ/năm. Với con số đó, tổng thiệt hại tương ứng chỉ tính riêng Hà Nội và TP.HCM đã lên tới 18.800 tỉ đồng/năm. Thêm vào đó, mỗi năm số tiền chi ra cho khắc phục tai nạn giao thông tại Việt Nam lên tới 50.000 tỉ đồng, bằng 30% ngân sách chi cho giáo dục. Điều đáng chú ý ở đây là 70% các vụ tai nạn đó có thủ phạm chính là xe máy.

Với những số liệu đó, vấn đề nâng cao ý thức, kiến thức cho người điều khiển xe gắn máy tham gia giao thông là một vấn đề cấp bách.

## Động lực nghiên cứu

Tuyên truyền về kiến thức giao thông là hoạt động cần được đẩy mạnh trong bối cảnh trên, tuy nhiên vấn đề đặt ra là phương pháp nào sẽ hiệu quả.

Các hoạt động tuyên truyền phổ biến hiện nay như: áp phích, băng rôn, chương trình truyền hình, cuộc thi trong trường học, tuyên truyền thông qua loa phát thanh ở từng khu phố… Nhược điểm có thể thấy của các hoạt động này là chỉ có thể đề cập đến lý thuyết hay trình bày hiện trạng nhằm răn đe. Người nghe có thể thay đổi ý thức, kiến thức, nhưng chưa có cơ hội để có thể thực hành và kiểm tra trong các điều kiện giống với thực tế. Chính những thiếu sót đó dẫn đến người dân lúng túng khi xử lý các tình huống thực tế dẫn đến gây ùn tắt giao thông hoặc tệ hơn là gây tai nạn giao thông.

Điều đó đặt ra yêu cầu cần có một giải pháp tuyên truyền khác hiệu quả hơn. Giải pháp mới đòi hỏi phải trực quan, giống với thực tế, cho phép người chơi tương tác như đang điều khiển phương tiện tham gia giao thông như trong thực tế và hơn nữa, các tình huống vi phạm phải được pháp hiện kịp thời và cảnh báo để người tham gia có thể ghi nhớ.

## Giới hạn đề tài

Nghiên cứu tập trung vào kiến thức game 3D và môi trường phát triển của Unity. Bên cạnh đó nghiên cứu cũng bao hàm các kiến thức về Laravel và cơ sở dữ liệu MongoDB.

Mục tiêu nghiên cứu nhằm xây dựng ứng dụng học luật giao thông chạy trên nền web và hệ thống hỗ trợ quản trị nội dung CMS.

Mục tiêu cụ thể bao gồm:

* Nghiên cứu các kiến thức 3D và môi trường phát triển Unity.
* Nghiên cứu Laravel
* Nghiên cứu cơ sở dữ liệu MongoDB
* Xây dụng ứng dụng học luật giao thông với các tính năng sau:
  + Game
    - Đăng nhập
    - Chơi game
    - Đăng tải điểm
    - Xem lịch sử
  + CMS
    - Quản lý nội dung ứng dụng
    - Thiết kế nội dung ứng dụng
    - Quản lý tài khoản người dùng
    - Báo cáo
  + Map Editor
    - Tạo mới bản đồ
    - Xuất ra file bản đồ
    - Mở lại bản đồ đã lưu

# CƠ SỞ CÔNG NGHỆ

## Game engine

Game engine là một bộ ứng dụng được xây dựng để phát triển game, hỗ trợ các tính năng để quá trình phát triển game trở nên đơn giản, dễ dàng và nhanh chóng. Các tính năng được hỗ trợ bởi các game engine thường bao gồm:

* Dựng hình 2D, 3D
* Chỉnh sửa mã nguồn
* Âm thanh
* Vật lý
* Tạo hiệu ứng động
* Quản lý bộ nhớ
* Xây dụng trí tuệ nhân tạo
* Kết nối mạng
* ...

Game engine giúp tiết kiệm thời gian và chi phí cho các dự án rất đáng kể.

### Các loại game engine

Việc phân loại game engine rất phức tạp vì có rất nhiều tiêu chí để so sánh giữa chúng. Tuy nhiên, dựa vào mức độ chuyên biệt, mức độ hỗ trợ của các engine mà ta chia chúng thành 3 cấp độ khác nhau, từ thấp lên cao: Roll-Your-Own, Most-Ready và Point-And-Click.

* Roll-Your-Own

Roll-Your-Own engine được xem như những engine ở mức thấp nhất. Thường thì chúng không phổ biến do được phát triển ở mỗi công ty với những mục đích riêng. Những engine này sử dụng những ứng dụng giao diện được công bố rộng rãi, các API như XNA, DirectX, OpenGL, SDL để phát triển phần đồ hoạ. Thêm vào đó, chúng có thể dùng những thư viện từ nhiều nguồn khác nhau để bổ sung các tính năng khác. Những thư viện đó có thể bao gồm thư viện vật lý như Box2D, Chipmunk, thư viện âm thanh như irrKlang, PortAudio và thư viện GUI như AntTweakBar.

Thực tế, Roll-Your-Own engine cho phép những lập trình viên có thể tương tác sâu hơn vào hệ thống, tuỳ biến theo mong muốn một cách dễ dàng. Tuy nhiên, họ cũng sẽ gặp phải rất nhiều lỗi do sự thiếu tương thích giữa các thành phần với nhau.

* Most-Ready

Most-Ready engine là những engine tầng trung. Chúng được thiết kế với đầy đủ các tính năng cần thiết, kèm theo đó là rất nhiều công cụ thoả mãn hầu hết các mục đích sử dụng của người dùng. Những engine loại này khá phong phú, bao gồm OGRE, Genesis3D, Torge, Gamebryo và cả Unreal, IdTech.

Những lập trình viên cần lập trình thêm để gắn kết các thành phần trong engine lại với nhau để tạo nên một game hoàn chỉnh. Vì tính chuyên biệt cao hơn, nên với loại engine này các lập trình viên sẽ không còn nhiều khả năng tương tác sâu như các engine loại Roll-Your-Own.

* Point-And-Click

Point-And-Click là loại game engine dễ sử dụng nhất. Nói như vậy không có nghĩa là mọi người đều có thể sử dụng chúng để làm ra game, vẫn cần một ít kiến thức lập trình để có thể làm được, tuy nhiên, lượng công việc đó đã được tối giản xuống mức tối thiểu. Các Point-And-Click engine có chứa hầu như tất cả những thứ cần thiết để làm game, người dùng chỉ cần lựa chọn và kéo thả. Các engine loại này bao gồm GameMaker, Torque Game Builder và Unity.

### Một số game engine trên thị trường

* CryEngine

CryEngine ban đầu được Crytek phát triển như một bản demo công nghệ cho Nvidia. Khi cảm thấy tiềm năng của CryEngine, Crytek đã phát triển nó và tung ra game đầu tiên Far Cry khá thành công. Qua thời gian CryEngine ngày càng phát triển mạnh mẽ hơn với những tựa game nổi tiếng như Far Cry, Crysis, Crysis Warhead, Crysis 2 và Aion: Tower of Eternity. Phiên bản hiện tại, CryEngine 3 được phát hành vào ngày 4/10/2009. Theo Crytek, CryEngine 3 được tạo ra với tham vọng trở thành công cụ phát triển game tất cả trong một, ứng dụng trên cả Windows, PlayStation 3 và Xbox 360. Riêng đối với nền PC, CryEngine 3 sẽ hỗ trợ tốt cả DirectX 9, 10 và 11.

Điểm nổi trội của CryEngine so với các engine đương thời là tập trung vào mặt xử lý hình ảnh, ngoài ra hiệu ứng âm thanh và chuyển động cũng được mô phỏng xuất sắc.

* OGRE

OGRE (Object-Oriented Graphics Rendering Engine) là một engine dựng hình 3D linh hoạt, tập trung vào dựng hình hơn là một công cụ tạo game. Bộ thư viện của OGRE trừu tượng hóa các thư viện ở mức hệ thống như DirectX 3D và OpenGL để cung cấp một giao diện lập trình dựa trên các đối tượng thế giới thực và các lớp cấp cao.

Tuy chỉ tập trung vào dựng hình và không cung cấp các thành phần hỗ trợ âm thanh, vật lý, tuy nhiên đó lại được xem là một ưu điểm của OGRE khi nó cho phép các lập trình viên có thể tuỳ ý lựa chọn các bộ thư viện để tích hợp vào để đáp ứng yêu cầu của từng dự án.

* Panda3D

Panda3D là một game engine mã nguồn mở, một thư viện dựng hình 3D và phát triển game được xây dựng bằng ngôn ngữ Python và C++. Bản thân engine được viết bằng C++ và sử dụng một bộ sinh mã tự động để tạo thành các chức năng hoàn chỉnh cho engine thông qua giao diện của Python. Cách tiếp cận này giúp tận dụng được những ưu điểm của giao diện lập trình Python nhưng vẫn giữ lại được tốc độ của C++ trong nhân của engine. Panda3D thường được dùng trong các dự án ở trường học, hoặc các dự án thương mại cỡ lớn. Những game sử dụng Panda3D như: Toondown Online, Pirates of the Caribbean, A Vampyre Story, Signal Ops.

* Unreal Engine

Unreal Engine được phát triển bởi Epic Games, ra mắt vào năm 1998 với game Unreal. Unreal được xem là đối thủ trực tiếp của CryEngine trên thị trường engine làm game FPS. Được xây dựng dựa trên C++ nên Unreal có thể chạy tốt trên hầu hết mọi nền tảng như Windows, Linux, Android, iOS, Mac OS hay các máy chơi game Xbox, PS, Dream Cast.

## Unity

### Giới thiệu

Unity là một engine làm game 3D, dựng hình thời gian thực, thuộc loại Point-And-Click, được phát triển bởi Unity Technologies. Unity có thể chạy trên hệ điều hành Windows và Mas OS X. Sản phẩm tạo ra từ Unity có thể chạy trên hầu hết các nền tảng Windows, Mac, Linux , Wii, iOS, Android. Bên cạnh đó, Unity Engine có khả năng phát triên Game nền Web hỗ trợ cả Mac và Windows.

Xét về mặc đồ hoạ, Unity không phải là engine mạnh nhất, CryEngine vẫn đang dẫn đầu với ưu thế đồ họa 3D cực kỳ chân thực. Tuy nhiên, để có được những trải nghiệm tốt như vậy, CryEngine hay Unreal đều cần những máy cấu hình từ khá đến cao, không giống như Unity, có thể chạy tốt trên những thiết bị cấu hình trung bình. Tuy đồ họa không thể so sánh nhưng chất lượng hình ảnh mà Unity mang lại cũng quá đủ để thỏa mãn những game thủ hiện nay. Hơn nữa, Unity còn có những ưu điểm mà không phải game engine nào cũng có:

* Đa nền tảng

Unity được phát triển dựa trên kết quả của Mono Project, một dự án mã nguồn mở đa nền tảng trên ngôn ngữ C#. Chính vì điều đó, Unity có thể chạy tốt trên Windows, Mac OS, Linux, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U, iOS, Android, Windows Phone, Blackberry 10, và thậm chí cả web và Flash. Với gói phần mềm của Unity, các studio có thể phát triển các game và phát hành trên nhiều nền tảng một cách nhanh nhất và tiết kiệm nhất.

* Hỗ trợ 2D và 3D

Unreal Engine và CryEngine đều chỉ hỗ trợ làm game 3D trong khi Unity hỗ trợ cả game 2D. Đây là một trong những ưu điểm vượt trội của Unity cho phép các studio vừa và nhỏ có thể sử dụng để phát triển các game từ nhỏ đến lớn, tuỳ vào kinh phí của họ. Phiên bản Unity 5 sắp ra mắt vào năm 2015 hứa hẹn sẽ cung cấp khả năng hỗ trợ game 2D tốt hơn nữa.

* Dễ sử dụng

Đối tượng hướng đến của Unity là cả các lập trình viên không chuyên và các studio chuyên nghiệp, do vậy nó được thiết kế để dễ dàng sử dụng nhất. Unity cung cấp một hệ thống toàn diện các công cụ từ thiết kế, soạn thảo mã nguồn đến sửa lỗi. Các tính năng được ưa thích của Unity là cho phép các lập trình viên có thể xây dựng các phần plugin để gắn vào editor của Unity và tính năng xem trước, cho phép nhà phát triển vừa kiểm lỗi, vừa thiết kế.

Hơn nữa Unity là một trong những engine phổ biến nhất thế giới, do đó, các nhà phát triển có thể dễ dàng tìm kiếm sự giúp đỡ từ cộng đồng rất nhanh.

### Các tính năng chính

Với những hỗ trợ tốt nhất, Unity giúp người dùng có thể tập trung phát triển ý tưởng hơn là quan tâm vào các vấn đề kỹ thuật.

Các tính năng chính của Unity bao gồm:

* Dựng hình
* DirectX 11 được hỗ trợ làm cho hiệu suất dựng hình được nâng cao đáng kể
* Kỹ thuật chiếu sáng Pre-Pass và đa luồng cho ra ánh sáng chân thực nhất
* 100 kiểu shader sẵn có, từ đơn giản đến phức tạp phục vụ mọi mục đích của nhà phát triển
* Cho phép can thiệp xuống tầng thấp của quá trình dựng hình để tối ưu hoá
* Ánh sáng
* Tích hợp bộ công cụ Beast cho phép thực hiện kỹ thuật lightmapping một cách dễ dàng
* Kỹ thuật lightmapping kép được dùng cho các khung cảnh lớn giúp bạn chế số lượng lightmap được tạo ra
* Hard-shadow và soft-shadow tuỳ vào phần cứng cho trải nghiệm tốt nhất trên từng thiết bị
* Kỹ thuật đặc biệt
* Vô số hiệu ứng tiền xử lý toàn màn hình cho phép chất lượng hình ảnh tuyệt vời hơn
* Tăng tính chân thực với các hiệu ứng vẽ lên texture
* Chất lỏng với nhiều trạng thái và màu sắc
* Unity 4 hỗ trợ Shuriken particle cho các hiệu ứng đặc sắc hơn nhưng vẫn đảm bảo mượt mà
* Quản lý nhiều particle cùng lúc hiệu quả với Particle Editor
* Âm thanh
* Thao tác đưa âm thanh vào game một cách đơn giản, hiệu quả
* Hỗ trợ streaming với file kích thước lớn
* Cung cấp rất nhiều bộ filter để tạo ra các hiệu ứng âm thành khác nhau
* Tài nguyên
* Công nghệ Substance của Allegorithmic giúp giảm kích thước tài nguyên và tạo ra các hiệu ứng ấn tượng
* Địa hình
* Tạo địa hình đơn giản nhưng hiệu quả hoàn toàn bằng thao tác kéo thả
* Công nghệ lightmapping của Beast cho ánh sáng địa hình được chân thực
* Vật lý
* Engine vật lý NVIDIA PhysX được tích hợp cho hiệu xuất xử lý vật lý cực cao
* Thư viện Box2D được sử dụng cho game 2D tăng hiệu xuất hơn cho game 2D
* Xây dựng game đua xe đơn giản hơn với Wheel Collider
* Trí tuệ nhân tạo
* Bộ thư viện tìm đường đi được tích hợp hỗ trợ phát triển các đối tượng tự động
* 2D and 3D
* Unity cho phép sử dụng model từ các phần mềm phổ biến như Maya, 3ds Max, Modo, Cinema 4D, Blender
* Xây dựng các màn chơi đơn giản chỉ với thao tác kéo thả
* Công cụ Profiler cho phép kiểm soát tài nguyên, tối ưu hoá hệ thống tốt hơn
* Hỗ trợ nhiều camera cho phép tích hợp các đối tượng 2D và 3D trong cùng một khung cảnh dễ dàng
* Hoạt hoạ

Từ phiên bản 4.0, Unity đã cung cấp thêm công cụ xây dựng hoạt hoạ. Các thao tác trực tiếp trên khung xương ở chế độ 2D hay 3D đều đơn giản và dễ dàng.

* Hiệu suất
* Giải pháp tiền xử lý Occlusion Culling độc quyền của Unity, phát triển cùng với Umbra Software đảm bảo chỉ những đối tượng được thấy mới cần phải vẽ
* LODGroups hỗ trợ thực hiện kỹ thuật Level-Of-Detail dễ dàng
* Cơ chế tự động tối ưu bằng cách gắn nhiều khối nhỏ thành một khối lớn
* Cơ chế tự động loại bỏ các tài nguyên không sử dụng
* Bộ tối ưu mã GLSL trên mobile giúp tăng tốc độ lên 2-3 lần
* Đa nền tảng
* Tất cả các nền tảng mà Unity hỗ trợ bao gồm: iOS, Android, Windows Phone 8, Blackberry 10, Windows, Windows Story Apps, Mac OS, Linux, Web Player, PS3, PS4, PlayStation Vista, PlayStation Mobile, Xbox One, Xbox 360 và Wii U
* Quá trình build chỉ đơn giản bằng một thao tác click
* Giao diện người dùng

Bộ thư viện UI mới của Unity hỗ trợ đầy đủ các loại điều khiển từ cơ bản đến phức tạp, hỗ trợ layout và anchor giúp giao diện phù hợp với nhiều kích thước màn hình.

### Ngôn ngữ lập trình

Với Unity, ta có thể sử dụng một hoặc kết hợp 3 ngôn ngữ để phát triển là: C#, JavaScript và Boo.

Theo một khảo sát của trang <http://forum.unity3d.com> vào tháng 7/2013 thì ngôn ngữ được sử dụng nhiều nhất trong Unity là C#.

|  |  |
| --- | --- |
| Ngôn ngữ | Tỷ lệ |
| Boo only | 3.28% |
| C# only | 40.10% |
| JavaScript only | 27.92% |
| Boo & C# | 1.97% |
| Boo & JavaScript | 0.52% |
| JavaScript & C# | 25.29% |
| Boo, C# and JavaScript | 0.92% |

Bảng 2.1 Tỷ lệ sử dụng các ngôn ngữ trong Unity

Giữa 3 ngôn ngữ này, không có sự khác biệt lớn về tốt độ và hiệu năng, tuy nhiên ta có một vài sự khác biệt giữa chúng.

* C#

Ưu điểm:

* Lượng người sử dụng lớn.
* Tốc độ nhanh hơn trong một vài trường hợp.
* Ràng buột nghiêm ngặt, có thể phát hiện lỗi ngay lúc build.
* .NET Framework hỗ trợ nhiều, có cộng đồng lớn ngoài cộng đồng Unity.

Nhược điểm: Chưa thấy

* JavaScript

Ưu điểm:

* Dễ học, dễ hiểu.
* Có lượng người sử dụng lớn.

Nhược điểm:

* Không nghiêm ngặt, chỉ có thể phát hiện lỗi lúc runtime.
* Boo

Ưu điểm:

* Đẹp, dễ đọc, dễ hiểu.
* Nghiêm ngặt, có thể phát hiện lỗi ngay lúc build.

Nhược điểm:

* Không có nhiều người sử dụng.

### Nền tảng Mono

Mono là một phiên bản mã nguồn mở đa nền tảng, hiện thực Microsoft .NET Framework dựa trên tiêu chuẩn ECMA Common Language Runtime. Được tài trợ bởi Novell và hiện tại là Xamarin, dự án Mono có một cộng đồng đóng góp tích cực và nhiệt tình. Mono bao gồm các công cụ phát triển và cơ sở hạ tầng để có thể chạy được các ứng dụng .NET ở client và server.

Unity được phát triển dựa trên phiên bản Mono 2.6. Hiện tại Unity chỉ hỗ trợ API của .NET 2.0.

#### Kiến trúc thực thi



Hình 2.1 Kiến trúc thực thi Mono

#### Các thành phần

Có các thành phần tạo nên Mono bao gồm:

* C# Compiler

Mono C# Compiler hỗ trợ đầy đủ tính năng cho C# 1.0, 2.0, 3.0, 4.0 và 5.0.

* Mono Runtime

Mono Runtime hiện thực tiêu chuẩn ECMA Common Language Infrastructure (CLI). Máy ảo cung cấp một trình biên dịch Just-In-Time (JIT), một trình biên dịch Ahead-Of-Time (AOT), một library-loader, một garbage-collector, một threading-system và các thư viện chức năng. Các thư viện chức năng bao gồm:

* **Base Class Library**: Mono hiện thực tất cả các lớp cơ bản để có thể phát triển hoàn thiện một ứng dụng. Các lớp này hoàn toàn tương thích với các lớp của Microsoft .NET Framework.
* **Mono Class Library**: Mono còn cung cấp các lớp nâng cao, tiện dụng và đặc biệt là tập trung cho các ứng dụng trên nền tảng Linux, ví dụ như các lớp cho Gtk+, Zip file, LDAP, OpenGL, Cairo, POSIX, ...

#### Các tính năng

* Đa nền tảng

Mono hỗ trợ cho cả hệ thống 32bit và 64bit của tất cả các kiến trúc máy tính. Các hệ điều hành được hỗ trợ bao gồm:

* Linux
* Mac OSX, iOS
* Sun Solaris
* BSD – OpenBSD, FreeBSD, NetBSD
* Microsoft Windows
* Nintendo Wii
* Sony PlayStation 3
* Đa ngôn ngữ

Rất nhiều ngôn ngữ có thể được sử dụng với nền tảng Mono. Bất kỳ ngôn ngữ nào có thể biên dịch được sang ngôn ngữ IL (Intermediate Language) đều có thể chạy được trên nền tảng Mono. Danh sách các ngôn ngữ có thể chạy được, bao gồm: C#, F#, Scala, Java, Boo, Nemerle, Visual Basic .NET, JavaScript, Operon, PHP, Object Pascal, Lua, Cobra và nhiều ngôn ngữ khác.

* Tương thích với các API của Microsoft .NET Framework

Mono có thể chạy được các ứng dụng ASP.NET, ADO.NET, SilverLight và Windows.Form mà không cần phải biên dịch lại.

* Mã nguồn mở, ứng dụng miễn phí

Mono được phân phối dưới các giấy phép sau:

* C# Compiler xuất bản dưới 2 giấy phép MIT/X11 và GPL
* Các công cụ xuất bản dưới giấy phép GPL
* Các thư viện runtime xuất bản dưới giấy phép LGPL 2.0
* Các lớp thư viện xuất bản dưới giấy phép MIT X11
* Các thư viện liên quan với Microsoft được xuất bản dưới giấy phép Microsoft Permissive License, và một vài thư viện có giấy phép Apache2

### Kiến trúc Component

Kiến trúc Component là hướng lập trình hướng dữ liệu (Document-Oriented). Trong đó một đối tượng thường được gọi là entity (thực thể). Các thực thể là những đối tượng rỗng, không chứa bất kỳ dữ liệu nào riêng biệt và không có bất kỳ sự khác nhau nào giữa chúng. Một thực thể có thể gắn thêm nhiều component khác nhau để thực hiện các mục đích riêng. Mỗi thực thể sẽ mang những thuộc tính và hành vi của component được thêm vào, khi đó các thực thể mới thực sự khác nhau. Trong Unity, các thực thể này gọi là GameObject.



Hình 2.2 Thực thể theo kiến trúc component

Trong thực thể ở trên, có các component là: Position, Velocity, Sprite và Health.

Mỗi component thông thường sẽ có hai thành phần là:

* Attributes: dữ liệu riêng của component.
* Behaviours: các hàm xử lý các dữ liệu.

Mỗi component trong một thực thể sẽ hoàn toàn độc lập với nhau và được thực thi trên những hệ thống riêng biệt, chính vì thế, tốc độ thực thi của kiến trúc Component nhanh hơn kiến trúc cây thừa kế rất nhiều.



Hình 2.3 Các hệ thống xử lý các component

Trong kiến trúc Component hầu như không tạo ra một đối tượng nhất định giống như kiến trúc OOP mà tất cả các đối tượng trong component đều là thực thể. Không có kiến trúc theo cây thừa kế trong kiến trúc Component.

* Ưu điểm
* Tái sử dụng code tốt, giảm độ phức tạp của dự án. Một component có thể được sử dụng cho nhiều thực thể khác nhau có chung một số đặc điểm về component đó.
* Tốc độ xử lý cực nhanh vì mỗi component sẽ chạy trên một hệ thống riêng biệt nhau và không phải trả chi phí cho các hàm thừa kế trừu tượng như trong cấu trúc cây thừa kế.
* Dễ vận hành và bảo trì game: mỗi component gần như hoàn toàn độc lập với nhau nên rất dễ thích nghi với những thay đổi trong game, ít ảnh hưởng tới các component còn lại.
* Dễ dàng cho các dự án có nhiều người cùng tham gia khi mỗi người có thể quản lý mỗi component riêng biệt.
* Nhược điểm
* Không thích hợp với các dự án nhỏ.
* Thời gian phát triển ban đầu lớn.

### Các Component trong Unity

* Nhóm Mesh



Hình 2.4 Nhóm Mesh

Nhóm Mesh dùng để hiển thị các model 3D trong Unity. Bao gồm các component:

* Mesh

Lưu các model 3D được import từ assets.

* Mesh Filter

Dùng để truyền một Mesh từ assets vào cho Mesh Renderer hiển thị.

* Text Mesh

Một Mesh đặc biệt dùng để hiển thị chữ trong không gian 3D.

* Mesh Render

Dùng để hiển thị Mesh trong không gian 3D. Các định dạng model 3D được Unity hỗ trợ gồm 2 loại.

* + Các định dạng đã kết xuất: .FBX, .OBJ
  + Các định dạng chưa kết xuất: .MAX, .BLEND nhận từ các phần mềm 3D Studio Max hoặc Blender
* Nhóm Effect



Hình 2.5 Nhóm Effect

Tạo ra các hiệu ứng trong game như: khói, hơi nước, hiệu ứng khí quyển. Nhóm này bao gồm các component:

* Particle System

Dùng để hiện thực một hiệu ứng particle nào đó.

* Trail Renderer

Tạo hiệu ứng lưu vết phía sau cho các đối tượng di chuyển trong không gian.

* Line Renderer

Tạo ra các đường vẽ trong không gian, dựa vào các điểm được xác định. Đường được vẽ không phải là các điểm mà là các texture có độ dày nhất định.

* Lens Flare

Được dùng để thêm vào một nguồn sáng để tạo hiệu ứng cho nguồn sáng đó. Hiệu ứng được tạo ra giống như khi một camera quay trực tiếp vào một nguồn sáng mạnh.

* Halo

Tạo hiệu ứng vầng sáng xung quanh một đối tượng. Halo được dùng chủ yếu cho hiệu ứng của một điểm sáng (Point Light).

* Projector

Tạo ra hiệu ứng đổ bóng lên một mặt phẳng.

* Nhóm Renderring



Hình 2.6 Nhóm Rendering

Tạo các thành phần hiển thị trong không gian 3D, hoặc trong giao diện 2D. Nhóm này bao gồm các component:

* Camera

Dùng để quay lại tất cả các đối tượng có trong không gian đưa lên màn hình. Đây là component không thể thiếu trong game. Nếu không có đối tượng nào chứa component này, sẽ không có gì được thể hiện lên màn hình.

* Flare Layer

Được gắn vào Camera để tạo ra hiệu ứng Lens Flare.

* GUI Layer

Tương tự Flare Layer, cần được gắn vào Camera để thể hiện các GUI Text và GUI Texture.

* GUI Text

Dùng để hiển thị chữ lên màn hình 2D.

* GUI Texture

Dùng để hiển thị Texture lên màn hình 2D.

* Light

Tạo ra một nguồn sáng, chiếu sáng các thành phần hoặc toàn bộ các đối tượng có trong không gian. Có 4 loại Light:

* + Direction: nguồn sáng song song, chiếu từ một nơi rất xa, có tác dụng với tất cả các đối tượng trong không gian. Vd: ánh sáng mặt trời.
  + Point: điểm sáng, chiếu từ 1 điểm ra tất cả các hướng. Vd: bóng đèn tròn.
  + Spot: nguồn sáng hình chóp. Vd: đèn pin.
  + Area: Chỉ có tác dụng khi tạo light mapping, và không có tác dụng lúc thực thi.
* Skybox

Dùng để giả lập một không gian vô hạn bao quanh toàn bộ không gian. Vd: bầu trời.

* Nhóm Physics



Hình 2.7 Nhóm Physics

Unity sử dụng NVIDIA PhysX để giả lập các tương tác vật lý trong game. Để tạo các chuyển động vật lý, va chạm, phản hồi, ... cần gắn một component physic vào đối tượng. Các component nhóm này bao gồm:

* Rigidbody

Cho phép các đối tượng có thể chịu tác động của lực, bao gồm cả trọng lực trái đất, lực cản không khí… Đối với các đối tượng tĩnh, không cần phản ứng với lực thì không cần tới component này.

* Character Controller

Được dùng để gắn vào các đối tượng mà người chơi điều khiển trong game như: nhân vật góc nhìn thứ nhất, góc nhìn thứ 3. Đối tượng này không chịu sự tác động của các lực vật lý để đảm bảo người chơi có thể di chuyển giống thực, nhưng nó có khả năng gây ra lực lên các đối tượng khác khi va chạm.

* Constant Force

Tạo ra một lực lập tức tác động liên tục lên đối tượng ở mọi khung hình thay vì chỉ một khung hình nếu sử dụng hàm *Rigidbody.AddForce*. Được dùng nhiều cho các loại tên lửa hay viên đạn bay.

* Collider

Cho phép các đối tượng có thể va chạm với nhau. Nếu không có một Collider nào được gắn vào đối tượng, thì chúng sẽ di chuyển xuyên qua nhau. Có các loại Collider sau:

* + Box Collider: Khối lập phương
  + Sphere Collider: Khối cầu
  + Capsule Collider: Khối trụ có 2 đầu tròn.
  + Mesh Collider: Khối được tạo nên từ một Mesh.
  + Wheel Collider: Một dạng đặc biệt, dùng cho các loại xe.
* Nhóm Audio

Cung cấp các component liên quan đến âm thanh trong game. Bao gồm các component:

* Audio Listener

Thể hiện một chiếc micro để lắng nghe các âm thanh có trong không gian 3D và thường được gắn vào Camera chính. Trong môi trường 2D thì có thể gắn ở bấy kỳ đâu cũng được. Ở một scene, chỉ được phép tồn tại một Audio Listener.

* Audio Source

Đại diện cho một đối tượng phát ra âm thanh trong không gian. Trong môi trường 3D, nếu một Audio Source có vị trí càng gần Audio Listener thì âm thanh mà người dùng nghe được sẽ càng to hơn.

* Nhóm Terrain



Hình 2.8 Nhóm Terrain

Tạo ra địa hình cho game như mặt đất, đường, đồi núi, cây cối, biển, sông suối,... Nhóm này chỉ có một component là Terrain. Các thao tác chỉnh Terrain đều được thực hiện trên giao diện đồ hoạ.

### Script

Trong Unity, một file script định nghĩa một class cũng được xem là một component khi class đó thừa kế thừ class MonoBehaviour. Vì script là một phần không thể thiếu và được dùng vô cùng phổ biến, nên MonoBehaviour cũng là một class vô cùng quan trọng.

Đây là class sẽ được hầu hết các class của người dùng thừa kế. Các thành phần quan trọng của class này bao gồm.

Thuộc tính:

|  |  |
| --- | --- |
| Tên | Ý nghĩa |
| enabled | Nếu enabled thì hàm Update của MonoBehaviour sẽ được gọi mỗi frame. |
| tag | Tag của GameObject, dùng để phân nhóm các GameObject. |
| name | Tên của GameObject, dùng để định danh các GameObject. |

Bảng 2.2 Các thuộc tính của MonoBehaviour

Phương thức:

|  |  |
| --- | --- |
| Tên | Ý nghĩa |
| GetComponent | Trả về component được gắn vào GameObject. |
| GetComponentInChildren | Trả về component được gắn vào GameObject hoặc bất kỳ đối tượng con của GameObject. |
| SendMessage | Gọi phương thức của GameObject theo tên tương ứng có trong bất kỳ MonoBehaviour của chính đối tượng đó. |
| Invoke | Gọi một phương thức theo tên sau một khoảng thời gian. |
| InvokeRepeating | Gọi lặp lại phương thức theo tên sau một khoảng thời gian. |
| CancelInvoke | Hủy hoặc dừng việc thực hiện 2 hàm trên. |
| IsInvoking | Kiểm tra phương thức có được chờ để gọi. |
| StartCoroutine | Bắt đầu một coroutine (tương tự thread). |
| StopCoroutine | Dừng lại tất cả coroutine chạy trên phương thức có tên này. |
| StopAllCoroutines | Dừng lại tất cả coroutine chạy trên phương thức có tên này. |

Bảng 2.3 Các phương thức của MonoBehaviour

Bên cạnh đó, có một vài hàm rất quan trọng, thường được sử dụng để thừa kế lại trong các script của người dùng.

|  |  |
| --- | --- |
| Tên | Ý nghĩa |
| Update | Sẽ được gọi ở mỗi frame, nếu MonoBehaviour được kích hoạt. |
| LateUpdate | Sẽ được gọi ở mỗi frame, sau hàm Update nếu MonoBehaviour được kích hoạt. |
| FixedUpdate | Được gọi ở mỗi frame cố định, nếu MonoBehaviour được kích hoạt, được dùng chủ yếu cho các xử lý vật lý, cần thời gian chính xác. |
| Awake | Được gọi khi đối tượng được load (trước hàm Start) và một lần duy nhất cho một đối tượng, thường được dùng để thực hiện các tiền xử lý. |
| Start | Được gọi đầu tiên (sau hàm Awake), thường được dùng để khởi tạo đối tượng. |
| Reset | Thiết lập lại các giá trị mặc định. |
| OnMouseEnter | Sẽ được gọi một lần khi đưa chuột vào GUIElement hoặc Collider. |
| OnMouseOver | Sẽ được gọi mỗi frame khi chuột nằm trên GUIElement hoặc Collider. |
| OnMouseExit | Sẽ được gọi một lần khi đưa chuột ra khỏi GUIElement hoặc Collider. |
| OnMouseDown | Sẽ được gọi lúc người dùng nhấn chuột và chuột đang nằm trên GUIElement hoặc Collider. |
| OnMouseUp | Sẽ được gọi khi thả chuột. |
| OnMouseDrag | Được gọi khi click lên GUIElement hoặc Collider và giữ trạng thái đó rồi di chuyển chuột. |
| OnTriggerEnter | Được gọi một lần khi các collider khác bắt đầu va chạm với trigger. |
| OnTriggerStay | Được gọi một lần cho từng frame cho tất cả các collider khác đang chạm vào trigger. |
| OnTriggerExit | Được gọi một lần khi collider khác không chạm vào trigger nữa. |
| OnCollisionEnter | Được gọi một lần khi collider/rigidbody bắt đầu chạm vào một collider/rigidbdy khác. |
| OnCollisionStay | Được gọi một lần mỗi frame cho tất cả các collider/rigidbody khác va chạm với collider/rigidbody này. |
| OnCollisionExit | Được gọi một lần khi collider/rigidbody khác không còn va chạm với collider/rigidbody này. |

Bảng 2.4 Các phương thức cần thừa kế của MonoBehaviour

### Physics

Vật lý trong game là tất cả những thứ liên quan đến sự chuyển động và tác động qua lại của các vật thể nhằm mô phỏng như trong thế giới thật, bao gồm sự chuyển động phức tạp của các vật thể, dòng chảy... dựa trên sự tác động biến thiên của trong lực, tỉ trọng, gió... Thông thường, CPU đảm nhiệm vai trò tính toán logic và vật lý trong game, GPU chỉ nhận nhiệm vụ dựng hình cho game.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PhysX | Core 2 Quad | GeForce GTX 280 |
| Cores | 4 | 240 |
| GFLOPS | 96 | 930 |
| Fluids | 1 | 15 |
| Soft Bodies | 1 | 12x |
| Cloth | 1 | 13x |

Bảng 2.5 So sánh tốc độ xử lý vật lý của CPU và GPU

Một lý do chính để chuyển việc tính toán vật lý từ CPU sang GPU là do sức mạnh to lớn trong tính toán của GPU cao hơn CPU rất nhiều lần. Qua bảng so sánh bên trên có thể thấy ưu thế rõ rệt của GPU so với CPU trong việc xử lý các hiệu ứng vật lý.

Hiện nay chỉ duy nhất engine vật lý PhysX của NVIDIA là có thể vừa được xử lý thông qua CPU lại vừa được xử lý thông qua GPU trong khi những engine như Havok, Box2D, Chipmunk lại chỉ có một cách xử lý duy nhất là thông qua CPU.

Unity sử dụng engine vật lý NVIDIA PhysX, điều này cho phép Unity có thể trình diễn những chức năng và hiệu ứng vật lý rất mượt mà và độc đáo.

Các tính năng của PhysX bao gồm:

* Giả lập đối tượng vật lý
* Phát hiện va chạm
* Điều khiển nhân vật
* Hiệu ứng particles
* Phương tiện giao thông
* Các loại trang phục

Với việc tích hợp hệ thống engine NVIDIA PhysX, Unity đã kế thừa được sức mạnh của hệ thống này để hổ trợ các xử lý vật lý của mình mượt mà nhất.

#### Các Component vật lý trong Unity

* Rigidbody

Để làm cho một đối tượng chịu ảnh hưởng của các yếu tố vật lý (trọng lực, va chạm,...) thì ta chỉ cần thêm component Rigidbody cho đối tượng đó.

Rigidbody có các thuộc tính vật lý, được dùng cho những GameObject có khả năng chịu tác động lực và tác động lực lên đối tượng khác.

Các thuộc tính bao gồm:

|  |  |
| --- | --- |
| Tên | Ý nghĩa |
| Mass | Khối lượng của đối tượng. |
| Drag | Thể hiện sức cản không khí đến đối tượng. |
| Angular Drag | Mức cản không khí ảnh hưởng đến đối tượng khi quay. |
| Use Gravity | Nếu được kích hoạt thì đối tượng sẽ chịu tác động bởi trọng lực. |
| Is Kinematic | Nếu được kích hoạt. Đối tượng sẽ không chịu tác động bởi hệ thống vật lý, nó chỉ được điều khiển thông qua Transform. |
| Interpolate | Chế độ làm mượt chuyển động. Gồm các tham số:   * None: Không áp dụng * Interpolate: Transform sẽ mượt mà dựa trên Transform của khung hình trước đó. * Extrapolate: Transform sẽ mượt mà dựa trên dự đoán Transform của khung hình kế tiếp. |
| Collision Detetion | Được dùng để phát hiện va chạm trong các trường hợp vật di chuyển quá nhanh. |
| Constraints | Giới hạn phạm vi chịu tác động lựa của các Rigidbody, gồm giới hạn di chuyển và giới hạn quay theo 3 trục. |

Bảng 2.6 Các thuộc tính của Rigidbody

* Các component Collider

Collider là một loại component phải được thêm vào cùng với rigidbody để cho phép va chạm xảy ra. Nếu 2 rigidbody va đập vào nhau, hệ thống vật lý sẽ không tính toán va chạm trừ khi cả hai đối tượng đều có gắn một component Collider.

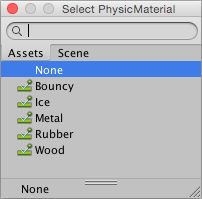
Có các loại Collider gồm:

|  |  |
| --- | --- |
| Tên | Miêu tả |
| Box Collider | Hình dáng cơ bản của một khối hộp. |
| Sphere Collider | Hình dáng cơ bản của một khối cầu. |
| Capsule Collider | Hình dáng cơ bản của một khối trụ, hai đầu tròn (hình con nhộng). |
| Mesh Collider | Một Collider được tạo ra từ một Mesh của GameObject, không thể va chạm với Mesh Collider khác. |
| Wheel Collider | Một loại Collider đặc biệt sử dụng cho đối tượng xe cộ trong game. |

Bảng 2.7 Các loại Collider

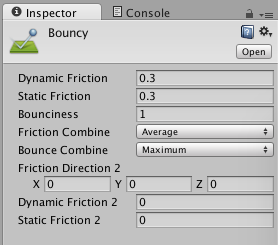
* Physic Material

Các tính chất của vật liệu như độ ma sát, độ đàn hồi, độ cứng... được định nghĩa trong Physics Material. Standard Assets có chứa hầu hết các loại vật liệu vật lý phổ biến. Ta cũng có thể tạo một loại vật liệu riêng bằng cách tùy chỉnh các thông số vật lý cho vật liệu.



Hình 2.9 Các loại Physic Material mặc định trong Unity

Các Physic Material đều có các thuộc tính chung sau:



Hình 2.10 Các thuộc tính chung của các Physic Material

Thuộc tính:

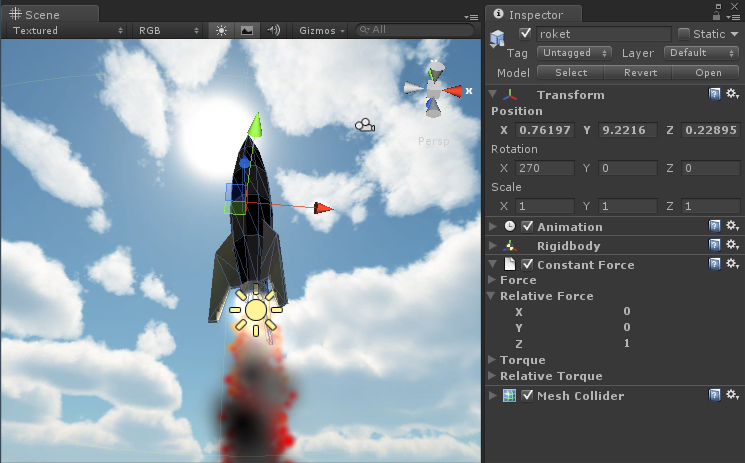
* *Dynamic Friction*: Ma sát động hay ma sát khi đã di chuyển. Có giá trị từ 0 đến 1. Giá trị 0 sẽ làm đối tượng trượt hoàn toàn trên bề mặt, giá trị 1 sẽ làm cho nó dừng nhanh chóng trừ khi có một lực lớn tác động lên vật.
* *Static Friction*: Ma sát nghỉ hay ma sát khi đứng yên. Có giá trị từ 0 đến 1. Giá trị 0 sẽ làm đối tượng trượt hoàn toàn trên bề mặt, giá trị 1 sẽ làm đối tượng khó có thể di chuyển.
* *Bounciness*: Độ đàn hồi. Giá trị 0 là không đàn hồi, giá trị 1 là đàn hồi hoàn toàn mà không mất năng lượng.
* *Friction combine mode*: Công thức xác định giá trị ma sát của 2 đối tượng va chạm khi kết hợp:
  + Average: giá trị ma sát là trung bình cộng của cả 2.
  + Min: giá trị nhỏ nhất trong 2 giá trị.
  + Max: giá trị lớn nhất trong 2 giá trị.
  + Multiply: tích của 2 giá trị.
* *Bounce combine*: Xác định giá trị đàn hồi của 2 đối tượng va chạm khi kết hợp, giống như Friction Combine mode.
* *Friction Direction 2*: Ma sát không cùng hướng được kích hoạt nếu biến này có giá trị khác Vector Zero. Dynamic Friction 2 và Static Friction 2 sẽ được áp dụng theo Friction Direction 2.
* *Dynamic Friction 2*: Nếu ma sát không cùng hướng được kích hoạt, Dynamic Friction 2 sẽ được áp dụng theo Friction Direction 2.
* *Static Friction 2*: Nếu ma sát không cùng hướng được kích hoạt, Static Friction 2 sẽ áp dụng theo Friction Direction 2.
* Joint

Joint được dùng để kết nối các đối tượng vật lý trong Unity lại với nhau, tạo thành một hệ chuyển động, tương tác với nhau. Một ví dụ như: con lắc đơn, lò xo, ...

Có ba loại Joint cơ bản: Fixed Joint, Spring Joint và Hinge Joint với các mục đích sử dụng khác nhau.

* Fixed Joint: Gắn liền các đối tượng lại với nhau
* Spring Joint: Kết nối các đối tượng dạng lò xo
* Hinge Joint: Kết nối các đối tượng dạng sợi dây
* Constant Force

Constant Force giúp ta tạo lực tác động liên tục vào Rigidbody. Điều này hoạt động tuyệt vời cho những đối tượng tăng tốc tức thời như tên lửa, viên đạn, ...

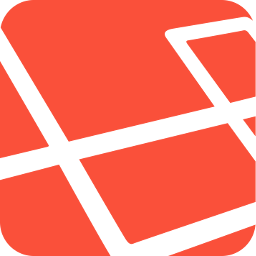


Hình 2.11 Constant Force áp dụng cho tên lửa đẩy

Thuộc tính:

* *Force*: Vector lực tác dụng trong hệ tọa độ thế giới.
* *Relative*: Vector lực tác dụng trong hệ tọa độ địa phương.
* *Torque*: Vector của mô-men xoắn tác dụng trong hệ tọa độ thế giới.
* *Relative Torque*: Vector của mô-men xoắn tác dụng trong hệ tọa độ địa phương.

## Laravel



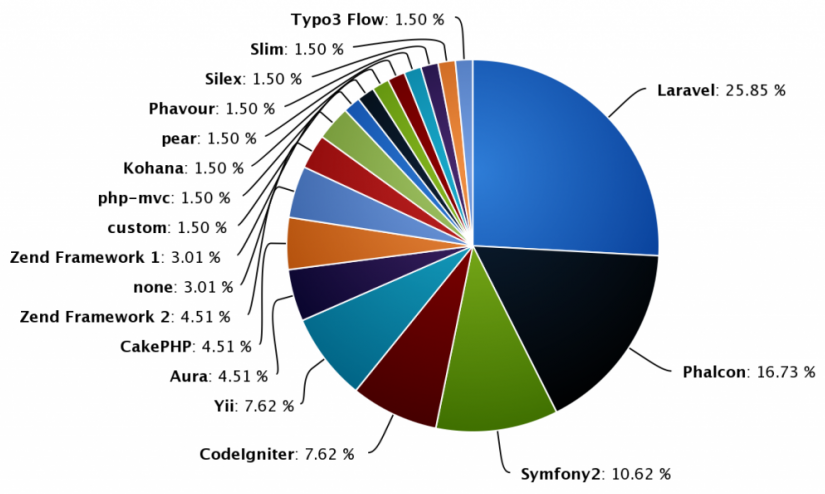
Hình 2.12 Laravel

### Giới thiệu

Laravel là một framework phát triển web miễn phí, mã nguồn mở, được thiết kế theo mô hình MVC, xuất bản dưới giấy phép MIT.

Laravel ra đời lần đầu vào ngày 22/2/2012 bởi Taylor Otwell. Theo một khảo sát của các lập trình viên, Laravel là framework PHP được sử dụng nhiều nhất trên thế giới trong năm 2013 và tiếp tục trong năm 2014, đứng sau nó là Phalcon, Symfony2, CodeIgniter và Yii.

Laravel 4 là phiên bản mới nhất của Laravel, ra đời rất muộn, vào 28/5/2013, chính vì vậy mà framework này đã kế thừa lại được những thế mạnh của các framework khác. Laravel đã nhanh chóng có được một cộng đồng rất lớn trong thế giới các framework của ngôn ngữ lập trình PHP.



Hình 2.13 Tỷ lệ sử dụng các framework PHP năm 2013

Sự thành công của Laravel trước hết là nhờ sự tinh tế nằm ở chỗ bắt kịp được xu hướng công nghệ mà điểm nhấn ở đây là các tính năng mới trong các phiên bản PHP 5.3 trở lên. Điều đó được thể hiện qua khái niệm namespace, composer, closure và rất nhiều những tiêu chuẩn trong design pattern được áp dụng trên nền tảng framework này. Đồng thời, với cách hướng dẫn đơn giản đã khiến người dùng dễ dàng tiếp cận và sử dụng.

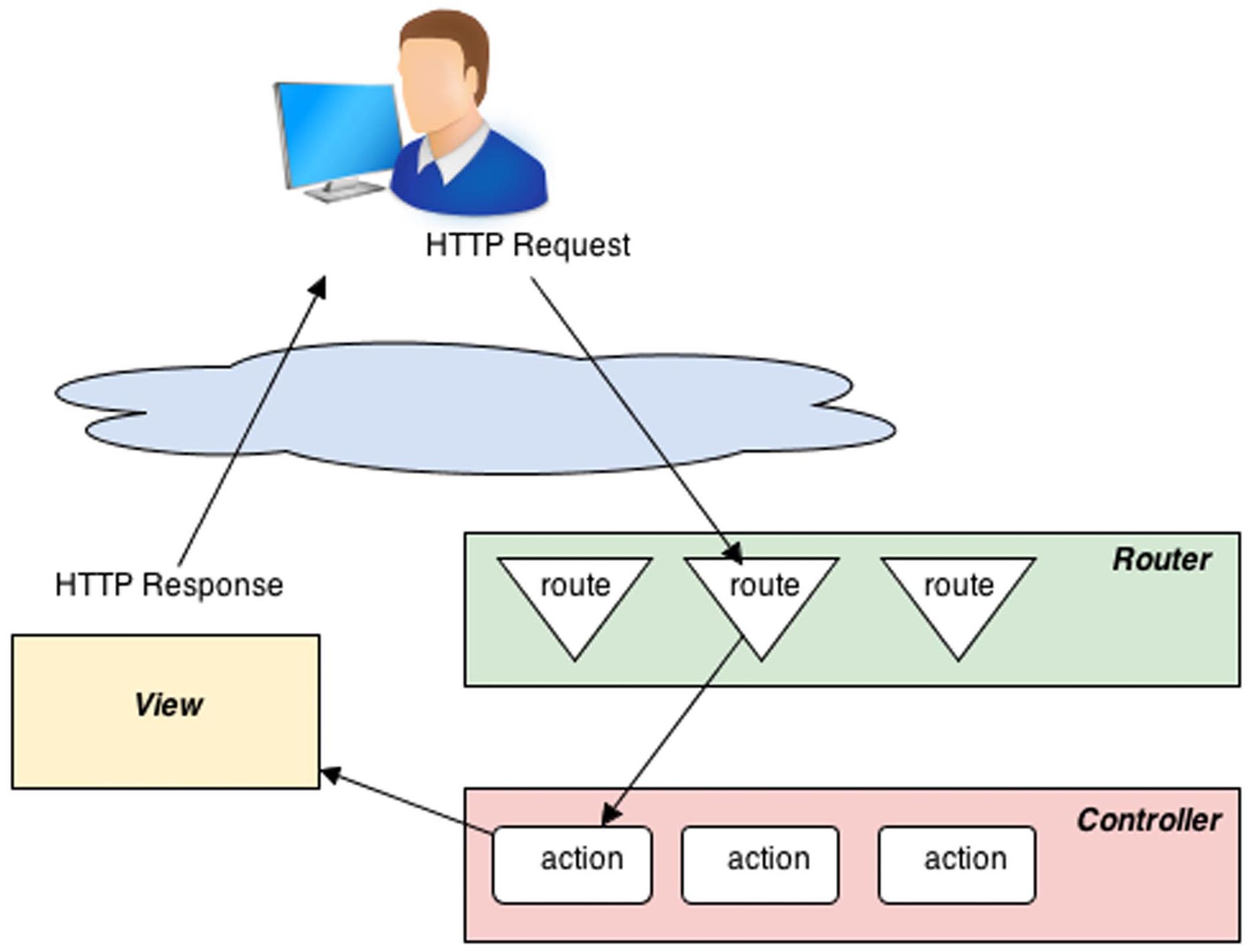
Laravel 4 cũng có sự tích hợp một phần của thư viện Symfony và áp dụng triệt để mô hình ORM với khái niệm liên quan đến Eloquent class. Đồng thời, nó cũng giải quyết được những vấn đề mà các framework khác đang mắc phải, chẳng hạn như master layout, mô hình xử lý với ORM, event model,....

### Một số ưu điểm

* Route trong Laravel thật sự khác biệt, mới mẻ và đầy mạnh mẽ.
* Master layout được tích hợp sẵn cùng Blade template giúp code trở nên gọn gàng và tiện dụng.
* Migration quản lý database thật dễ dàng khi làm việc đội nhóm.
* Eloquent class đầy mạnh mẽ nổi bật khi xử lý cơ sở dữ liệu quan hệ 1–N và N–N.
* Composer quản lý và tích hợp các thư viện khác nhanh chóng, đơn giản và không lo lắng khi thư viện đó bị thay đổi.
* Document dễ đọc và dễ hiểu.
* Eloquent ORM: đây là một ORM tuyệt vời với khả năng migration data và làm việc tốt với MySQL, Postgres, SQL Server và SQLite.

Và còn nhiều chức năng tuyệt vời khác…

### Request LifeCycle



Hình 2.14 Vòng đời một Request trong Laravel

Vòng đời tiêu chuẩn của một request khi gửi đến Laravel như sau:

* Yêu cầu từ phía người dùng gửi tới Route
* Yêu cầu HTTP từ Route tới một Controller
* Controller sẽ thực hiện những action và gửi kết quả tới View
* View sẽ thể hiện những kiểu dữ liệu phù hợp và gửi lại thông qua HTTP Response

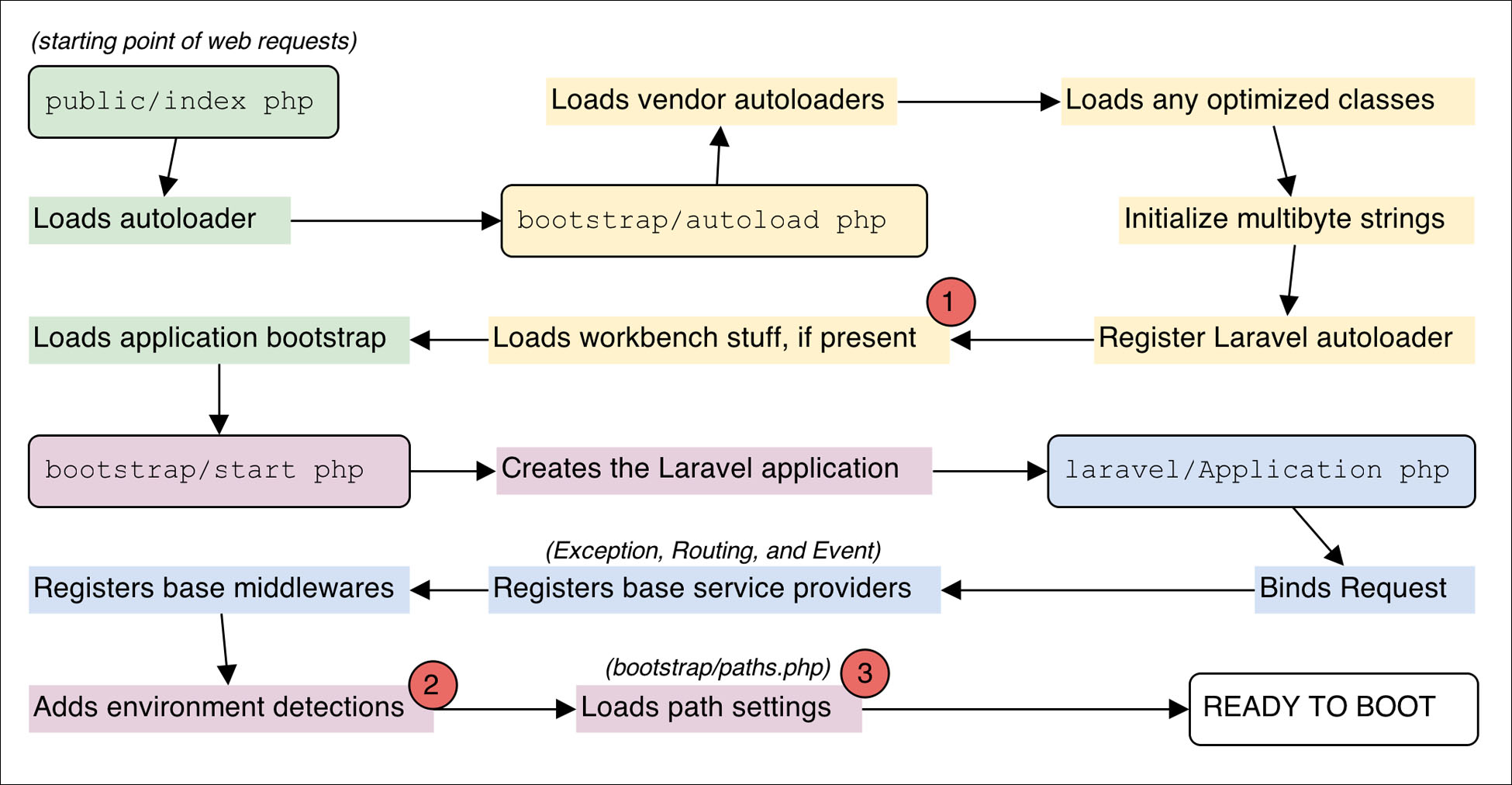
Tuy nhiên, có rất nhiều ngoại lệ xảy ra trong vòng đời tiêu chuẩn này.

Vd:

* Route có thể trả về trực tiếp Views hay Responses, bỏ qua Controller.
* Một hoặc nhiều Filter có thể xảy ra trước hoặc sau Route để thực hiện việc kiểm tra các ràng buộc.

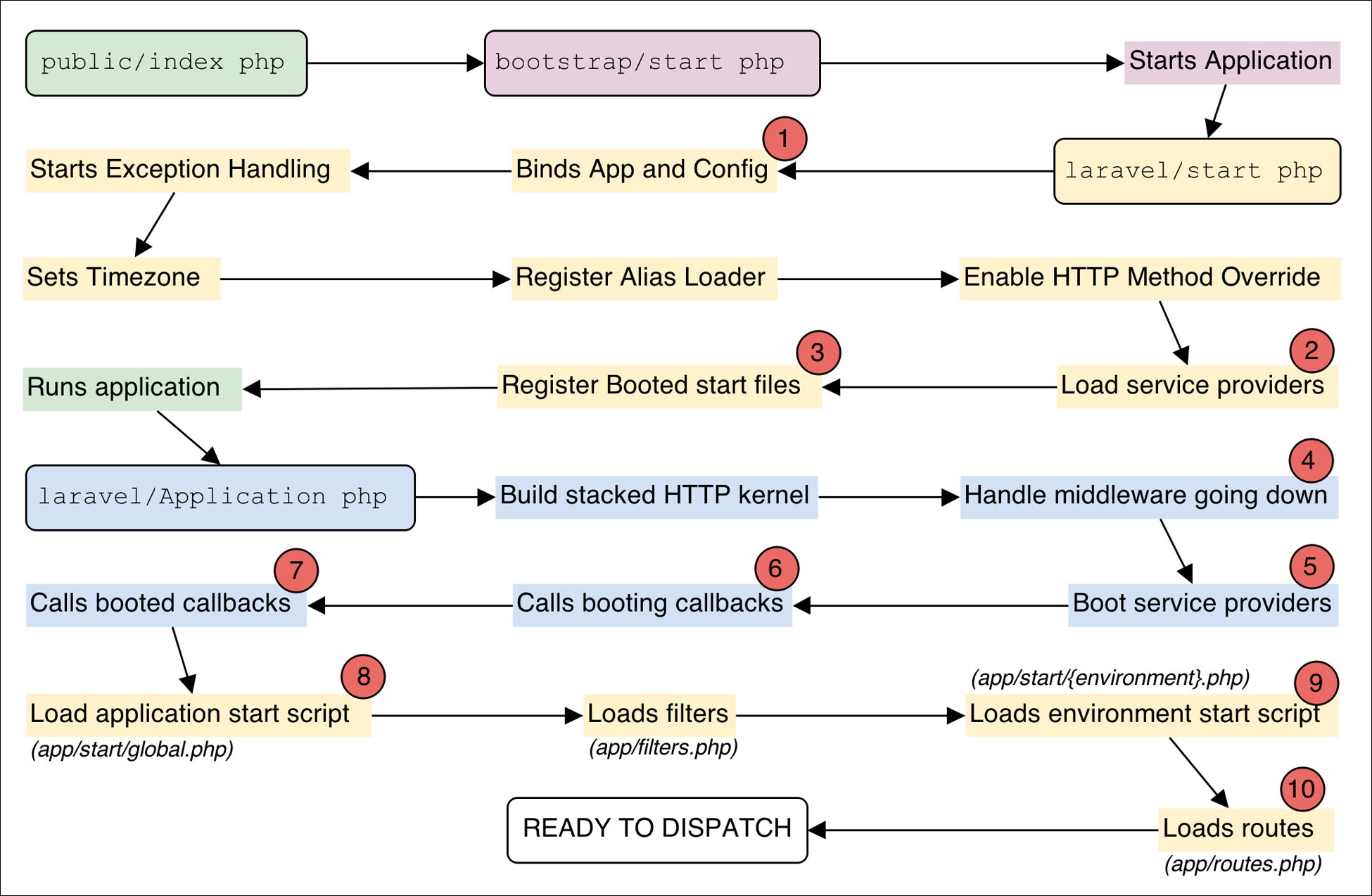
Toàn bộ vòng đời của một request có thể chia làm ba bước: Loading, Booting và Running.

* Bước Loading



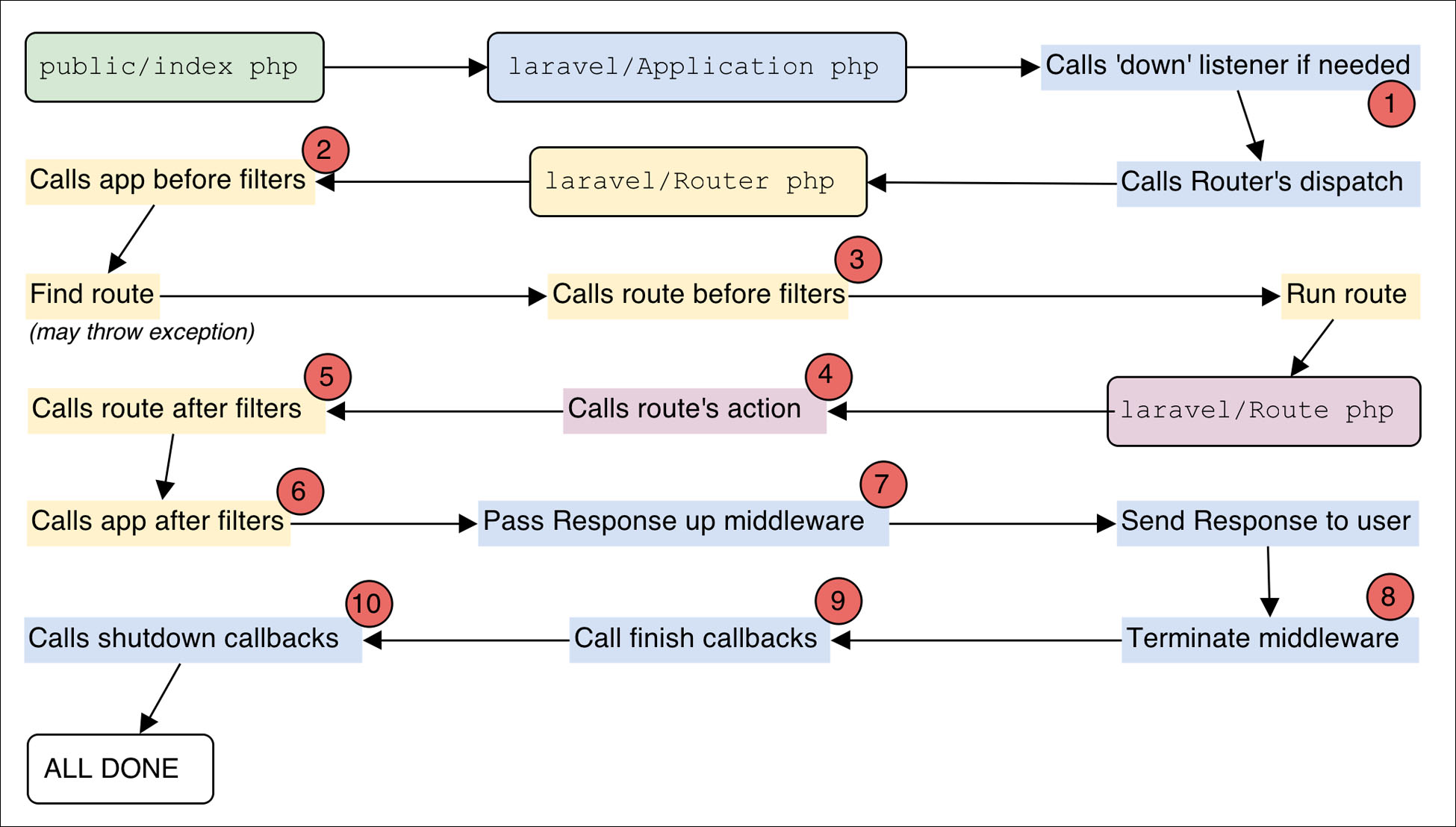
Hình 2.15 Bước Loading trong Request

* Bước Booting



Hình 2.16 Bước Booting trong Request

* Bước Running



Hình 2.17 Bước Running trong Request

### Route

Mục đích của Route là định tuyến request của người sử dụng đến những Controller tương ứng. Đây là một định nghĩa khá quen thuộc khi làm việc với các framework PHP, tuy nhiên, ở Laravel, Route thật sự hơn hẳn. Ta có thể không cần thiết phải tạo ra Controller mà thực thi những công việc mong muốn 1 cách trực tiếp tại Route dễ dàng theo phương pháp closure quen thuộc của JavaScript.

Để làm việc được với Route trước hết ta tiếp xúc với công thức cơ bản sau:

Route::method ('Tên định danh', Tham số);

Trong đó:

* *Method*: xây dựng dựa trên RESTful, có 5 method sau:
  + *POST*: dành cho các thao tác lấy dữ liệu từ form như thêm bản ghi
  + *GET*: dành cho các thao tác truy cập thông thường
  + *PUT*: dành cho các thao tác lấy dữ liệu từ form như cập nhật bản ghi
  + *DELETE*: dành cho các thao tác thực thi hành động xóa bỏ
  + *ANY*: là sự tổng hợp của các thao tác ở trên
* *Tên định danh*: là đường dẫn mong muốn trong ứng dụng.
* *Tham số*: là những tuỳ biến mà chúng ta mong muốn với các định danh trên. Tham số có thể là một hàm xử lý, có thể là một array() chứa các thông tin xử lý khác, có thể là một action trong một Controller sẽ xử lý,...

Có nhiều cách truyền tham số, ta hoàn toàn có thể kết hợp chúng theo những mong muốn tùy thích, trong đó ta quy về 2 cách phổ biến là:

* Truyền vào dạng closure xử lý trực tiếp, không cần qua Controller
* Truyền vào tên một action và một Controller sẽ xử lý

### View

View là các file .php trong thư mục *app/views,* là chữ V trong mô hình MVC dùng để tách biệt những đoạn mã xử lý logic với những đoạn mã hiển thị. Để sử dụng view, rất đơn giản:

View::make("Tên", Đối số nếu có);

Trong đó *Tên* là tên file (không tính phần mở rộng “.php”) trong thư mục *app/views*, sau đó là phần đối số được truyền vào cho view.

Có nhiều cách truyền đối số vào cho view.

* Sử dụng đối số truyền trực tiếp
* Sử dụng phương thức *with*
* Sử dụng phương thức *compact* trong PHP

### Controller

Controller là chữ C trong mô hình MVC của Laravel, Controller là phần trung gian giao tiếp với Model (M) và View (V). Laravel cho phép vận hành trực tiếp trong Route thông qua cách viết closure, nhưng khi phải xử lý các thao tác phức tạp và nhiều thì tốt hơn hết nên thao tác chúng trên Controller. Có như thế thì ứng dụng mới trở nên linh hoạt và dễ mở rộng sau này.

Để thao tác với Controller, trước hết cần tạo ra trong thư mục *app/controllers* một file theo định dạng: *TênController.php*. Ví dụ: *DemoController.php*

Trong file trên ta xây dựng những đoạn lệnh mở đầu như sau:

<?php

**class** DemoController **extends** BaseController {

**public** **function** index() {

**return** View::make("demo.index")->with("title","Hello");

    }

}

Mã lệnh ở trên tạo ra *DemoController* kế thừa lớp chủ đạo là *BaseController* và phương thức đầu tiên ta xây dựng là *index()*. Trong phương thức này ta thực hiện việc gọi một View từ thư mục *views/demo*, nạp tập tin *index.php*. Đồng thời ta truyền sang View một biến tên *title* với giá trị là "Hello".

Kế tới, ta tạo ra file *index.php* trong thư mục *views/demo* với mã lệnh sau:

<?php

    echo $title;

?>

Sau cùng, ta cần khai báo trong file *routes.php* như sau:

<?php

Route::get("demo","DemoController@index");

?>

Chạy đường dẫn như sau: *localhost/laravel/public/demo* ta sẽ thấy thông báo hiển thị như mong đợi.

### Filter

Filter có thể hiểu một cách đơn giản là bộ lọc, nhiệm vụ của nó là lọc dữ liệu từ phía người dùng trước hoặc sau khi nó chạm tới Route. Vì thế, nếu tận dụng tốt được Filter sẽ tạo ra bộ ứng dụng phòng thủ chuyên nghiệp trong website. Điều này sẽ giúp xử lý dữ liệu tối ưu hơn.

Với Filter của Laravel thì mọi chuyện thật dễ dàng, ta có thể làm điều đó một cách độc lập trên Filter, sau đó lồng ghép một cách khéo léo vào Route mong muốn. Thì ngay khi request tới Route sẽ bị Filter chặn lại và xử lý. Nếu hợp lệ thì mới tiếp tục đi tới Route, còn nếu không thì sẽ thực thi việc gì đó dễ dàng. Với Filter ta có thể tối giản code ở mức cao nhất và tái sử dụng vô cùng đơn giản.

Filter có thể đặt trước Route hoặc sau Route đều được, tuỳ vào mục đích sử dụng.



Hình 2.18 Request Filter trong Laravel

## MongoDB

### NoSQL

NoSQL là 1 dạng CSDL mã nguồn mở không sử dụng T-SQL để truy vấn thông tin. NoSQL viết tắt bởi: None-Relational SQL, hay có nơi thường gọi là Not-Only SQL.

NoSQL được phát triển trên JavaScript framework với kiểu dữ liệu JSON và dạng dữ liệu theo kiểu key-value. NoSQL ra đời như là 1 mảnh vá cho những khuyết điểm và thiếu xót cũng như hạn chế của mô hình dữ liệu quan hệ RDBMS về tốc độ, tính năng, khả năng mở rộng, memory cache,...

* Ưu điểm

Khi sử dụng SQL Server hoặc MySQL thì giữa các bảng trong CSDL sẽ có các mối quan hệ khóa chính-khóa ngoại vì vậy sẽ gặp nhiều khó khăn trong việc mở rộng dữ liệu sau này. Nhưng trong NoSQL thì khác, ta có thể mở rộng dữ liệu mà không lo tới những việc như tạo khóa ngoại, khóa chính, kiểm tra ràng buộc, ...

* Nhược điểm

Vì NoSQL không hạn chế việc mở rộng dữ liệu nên tồn tại nhiều nhược điểm như: sự phụ thuộc của từng bản ghi, tính nhất quán, tính toàn vẹn dữ liệu,... nhưng chúng ta có thể chấp nhận những nhược điểm đó để khiến ứng dụng có được hiệu suất cao hơn khi giải quyết những bài toán lớn về hệ thống thông tin, phân tán hay lưu trữ dữ liệu.

* Sử dụng

*NoSQL được sử dụng ở đâu?*

NoSQL được sử dụng ở rất nhiều công ty, tập đoàn lớn, ví dụ Facebook sử dụng Cassandra do Facebook phát triển, Google phát triển và sử dụng BigTable,... và rất nhiều công ty lớn khác.

### MongoDB

MongoDB là 1 hệ thống CSDL mã nguồn mở được phát triển và hỗ trợ bởi 10gen (hiện tại là MongoDB Inc), là CSDL NoSQL hàng đầu được hàng triệu người sử dụng. Vì được viết bởi C++ nên nó có khả năng tính toán với tốc độ cao, hơn hẳn các hệ quản trị CSDL hiện nay.

Thay vì lưu trữ dữ liệu dưới dạng bảng và các tuple như trong các CSDL quan hệ thì nó lưu trữ dữ liệu dưới dạng JSON (trong MongoDB được gọi là dạng BSON vì nó lưu trữ dưới dạng binary từ 1 JSON document).

Hiện nay MongoDB đang được sử dụng tại một số công ty lớn như: MTV Networks, Craigslist, Foursquare, Forbes, Expedia, Bosch, và nhiều công ty lớn khác.

#### Các khái niệm

* Collection

Collection trong MongoDB là nhóm các tài liệu (document), nó tương đương với một bảng (table) trong CSDL thông thường nên mỗi Collection sẽ thuộc về một database duy nhất. Tuy nhiên, có một sự khác biệt đó là không có ràng buộc giữa các Collection như trong các hệ quản trị CSDL khác nên việc truy xuất rất nhanh. Đồng thời mỗi Collection có thể chứa nhiều loại dữ liệu khác nhau không giống như các field cố định trong table của MySQL.

* Document

Document trong MongoDB có cấu trúc tương tự như kiểu dữ liệu JSON, nghĩa là sẽ có các cặp key-value nên nó có tính năng động rất lớn. Ta có thể hiểu Document giống như các record dữ liệu trong MySQL, tuy nhiên, có một sự khác biệt là các cặp key-value có thể không giống nhau ở mỗi Document.

Để rõ hơn, ta có bảng so sánh các thuật ngữ giữa Cơ sở dữ liệu quan hệ (RDBMS) và MongoDB:

|  |  |
| --- | --- |
| RDBMS | MongoDB |
| Database | Database |
| Table | Collection |
| Tuple/Row | Document |
| Column | Field |
| Table Join | Embedded Documents |
| Primary Key | Primary Key (mặc định là \_id) |

Bảng 2.8 So sánh các thuật ngữ trong RDBMS và MongoDB

#### Tính năng chính

* Document-Oriented

Thay vì chia nhỏ các thuộc tính của một đối tượng để lưu trong các bảng khác nhau như trong SQL thì MongoDB lưu toàn bộ đối tượng trong một Document của một Collection. Ví dụ: Thay vì lưu *TênSách* và *TácGiả* ở hai bảng khác nhau, thì MongoDB lưu toàn bộ đối tượng *Sách* vào một Document của một Collection, trong đó chứa toàn bộ các thông tin của đối tượng *Sách*.

* Ad hoc querries

MongoDB cho phép tìm kiếm theo key, theo miền giá trị, sử dụng regular expression để tìm kiếm. Truy vấn có thể trả về một vài key-value của dữ liệu, và thậm chí có thể trả về một hàm được người dùng định nghĩa.

* Indexing

Tất cả các key-value trong MongoDB đều có thể được dùng để index.

* Replication

MongoDB cung cấp cơ chế tạo bản sao hiệu quả, qua đó tăng cường khả năng phân tán dữ liệu, một trong những tính năng được sử dụng rất nhiều trong những hệ thống lớn hiện nay.

* Load Balancing

MongoDB cho phép mở rộng cơ sở dữ liệu theo chiều dọc dựa trên cơ chế phân mảnh (Shard). Người dùng có thể chọn một *Shard Key* để xác định cách mà dữ liệu được phân mảnh. Dữ liệu sẽ được cắt nhỏ thành những miền giá trị và phân ra nhiều mảnh. MongoDB cho phép chạy trên nhiều server, cho phép tạo bản sao để phòng ngừa các trường hợp một server trong hệ thống gặp lỗi.

* File Storage

MongoDB cho phép phân tán các file nhằm tăng cường khả năng Load Balancing và Replication dữ liệu.

* Server-side JavaScript Execution

JavaScript có thể được sử dụng ở phía server để thao tác trực tiếp với MongoDB.

* Capped Collections

MongoDB cho phép tạo ra các Collection có kích thước cố định, và khi dữ liệu đầy, nó sẽ được ghi đè ở đầu bên kia của Collection. Cơ chế giống như hàng đợi vòng tròn (circular queue).

#### Sử dụng

MongoDB thật sự rất tốt nhưng không phải lúc nào ta cũng sử dụng, những trường hợp nên sử dụng:

* Nếu website có tính chất INSERT cao, bởi vì mặc định MongoDB có sẵn cơ chế ghi với tốc độ cao và an toàn.
* Hệ thống rộng lớn và không đáng tin cậy. MongoDB cung cấp cơ chế làm việc trên nhiều server, replication và recover dữ liệu tự động, an toàn cho phép hệ thống có thể thoả mãn điều kiện này.
* Dữ liệu dựa trên khu vực. MongoDB đã xây dựng sẵn các chức năng không gian, vì vậy việc tìm kiếm dữ liệu có liên quan đến các địa điểm cụ thể rất nhanh chóng và chính xác.
* Website ở dạng thời gian thực nhiều, nghĩa là nhiều người thao tác với ứng dụng. Nếu trong quá trình load bị lỗi tại một điểm nào đó thì nó sẽ bỏ qua phần đó nên sẽ an toàn.
* Website có lượng dữ liệu lớn. Giả sử website có đến 10 triệu record thì đó là cơn ác mộng với MySQL. Bởi vì MongoDB có khả năng tìm kiến thông tin liên quan khá nhanh nên trường hợp này nên dùng nó.

Những trường hợp không nên sử dụng:

* Các ứng dụng cần sử dụng nhiều transaction như ngân hàng
* Các ứng dụng cần ràng buộc chặc chẽ

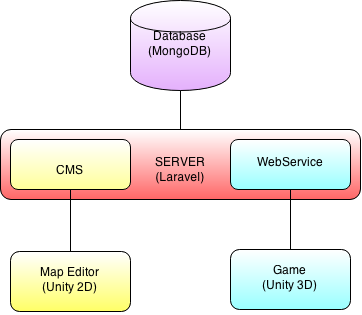
# PHÂN TÍCH THIẾT KẾ

## Tổng quan chức năng

Hệ thống gồm 3 thành phần: Game, CMS và Map Editor. Trong đó, chức năng chi tiết của từng phần như sau:

* Game
  + Đăng ký tài khoản
  + Quên mật khẩu
  + Đăng nhập / Đăng xuất
  + Chơi game
    - Kiểm tra các lỗi vi phạm
    - Xem thông tin về lỗi
    - Xem mức phạt
  + Xem lịch sử các lần chơi
* CMS
  + Đăng nhập / Đăng xuất
  + Quản lý tài khoản
  + Quản lý điểm
  + Quản lý nội dung game
  + Lập báo cáo
* Map Editor
  + Tạo map mới
  + Mở map cũ
  + Chỉnh sửa map với các thành phần
    - Các thành phần đường
      * Làn đường
      * Giao lộ
      * Điểm dừng xe buýt
    - Biển báo
      * Biển báo cấm
      * Biển báo hiệu lệnh
    - Phong cảnh
      * Toà nhà
      * Cây cối
    - Khác
      * Đèn đỏ
      * Điểm xuất phát / Điểm kết thúc
      * Các điểm checkpoint
      * Xe tự động

## Kiến trúc tổng quát



Hình 3.1 Kiến trúc tổng quát hệ thống

Trong đó:

Server sử dụng Laravel, làm việc trực tiếp với database MongoDB. Server bao gồm hai thành phần là CMS và Web Service.

* CMS – Map Editor

Làm việc trực tiếp với Map Editor, khi nhà quản trị sử dụng Map Editor để tạo ra map mới hoặc chỉnh sửa map, nhà quản trị sẽ sử dụng CMS để upload dữ liệu file map và đưa vào database. Kèm theo đó là các thông tin của map, bao gồm:

* Tên map
* Level
* Thời gian ảo trong map
* Thumnail
* Web Service – Game

Cung cấp các API để Game thao tác với dữ liệu trên database, bao gồm:

* Đăng ký
* Quên mật khẩu
* Đăng nhập - Đăng xuất
* Lấy thông tin user
* Lấy lịch sử chơi của user
* Lấy danh sách các map khả dụng
* Lấy dữ liệu map
* Đăng kết quả chơi

## Game

### Yêu cầu

Mục đích chính của game là nhằm mô phỏng chân thực hoạt động tham gia giao thông hằng ngày của người chơi, do đó, game cần thoả mãn được những yêu cầu cơ bản sau:

* Giả lập được góc nhìn người chơi
* Giả lập đầy đủ các điều khiển cơ bản của các xe máy phổ thông như:
  + Bản hiển thị tốc độ
  + Bật / Tắt đèn
  + Đèn chiếu xa / Đèn chiếu gần
  + Đèn chuyển hướng trái / phải
  + Còi
  + Mũ bảo hiểm
* Xây dựng được đầy đủ các thành phần chính trong cơ sở hạ tầng giao thông, bao gồm:
  + Đường, làn đường, giao lộ, vỉa hè, điểm dừng xe buýt
  + Vạch kẽ đường, dải phân cách
  + Biển báo giao thông
  + Đèn giao thông
  + Những xe tham gia giao thông cùng người chơi
* Giả lập các tình trạng giao thông thường gặp
* Hỗ trợ kiểm tra các ràng buộc trên đường, bao gồm:
  + Tốc độ tối thiểu – tối đa
  + Các hướng được phép rẽ
  + Các loại xe được chạy, được dừng
* Hỗ trợ phát hiện các lỗi vi phạm của người chơi khi tham gia giao thông

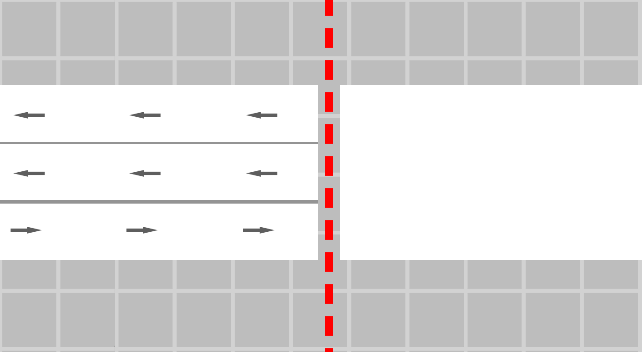
### Phân tích

Trong số các yêu cầu của game, yêu cầu về kiểm tra các lỗi vi phạm của người chơi là khó khăn nhất, đòi hỏi cần có cách thiết kế sao cho dễ dàng kiểm tra, đồng thời cho phép mở rộng về sau. Các hướng mở rộng có thể là bổ sung thêm các lỗi mới, hoặc hỗ trợ phương tiện giao thông khác cho người chơi.

* Vấn đề 1

*Đơn vị cơ sở của map là gì?*

Có hai lựa chọn cho vấn đề này: Đường và Làn đường.



Hình 3.2 Làn đường (bên trái) và Đường (bên phải)

* Đường:
  + **Ưu điểm**: Số đối tượng cần tạo ít hơn, do đó quá trình thao tác để tạo map sẽ nhanh hơn.
  + **Nhược điểm**: Cần nhiều thông số để có thể quy định các đặt điểm của các làn đường bên trong đường.
* Làn đường:
  + **Ưu điểm**: Cần ít thông số hơn, có thể tạo ra con đường có nhiều làn đường một cách đơn giản hơn.
  + **Nhược điểm**: Số đối tượng tạo ra nhiều hơn, thao tác nhiều hơn.

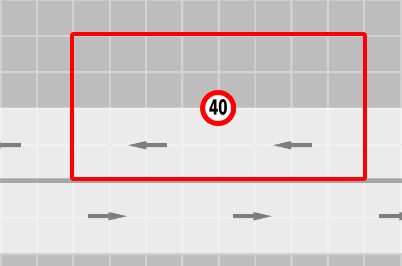
*Kết luận:* Giải pháp 2 hợp lý hơn nên được sử dụng.

* Vấn đề 2

*Làm cách nào để biển báo giao thông có thể tạo ra các ràng buộc trên làn đường?*

Trước hết, ta nhận định về biển báo giao thông, rất khó để một biển báo giao thông trở thành đối tượng lưu trữ các thông tin ràng buộc trên đường. Vd: một biển báo giới hạn tốc độ tối đa 40km/h đặt tại lề của một con đường. Khi xe chạy đến gần biển báo, ta không có cách nào xác định chính xác đâu là nơi biển báo bắt đầu có hiệu lực và khi nào hết hiệu lực. Chưa kể khó khăn để xác định biển báo có đang có hiệu lực lên đường của xe đó chạy hay một đoạn đường khác, gần đó.

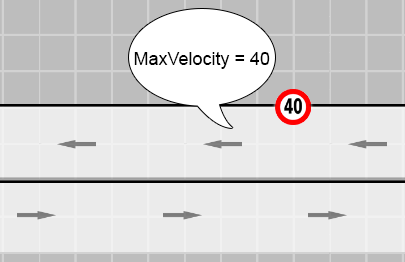
* Giải pháp 1: Mỗi biển báo sẽ chứa thông tin về khu vực mà biển báo có hiệu lực.



Hình 3.3 Giải pháp biển báo giao thông chứa thông tin

Mỗi biển báo sẽ có một vùng tác động hình chữ nhật trong không gian 2 chiều. Khi người chơi nằm trong khu vực đó, biển báo sẽ có hiệu lực với người chơi đó. Suốt quá trình người chơi di chuyển, sẽ luôn có một vòng lặp kiểm tra người chơi thuộc khu vực biển báo nào và từ đó kiểm tra xem người chơi có vi phạm lỗi nào hay không.

* + **Ưu điểm**: Ràng buộc được hiển thị trực quan thông qua vị trí biển báo và nội dung biển báo.
  + **Nhược điểm**:
    - Xây dựng Map Editor khó khăn do phải xác định chính xác các khu vực có hiệu lực với các làn đường.
* Giải pháp 2: Làn đường sẽ là đơn vị cơ sở chứa các thông tin, các biển báo chỉ có tác dụng hiển thị.



Hình 3.4 Giải pháp làn đường chứa thông tin

Làn đường sẽ là nơi chứa mọi thông tin ràng buộc và biển báo sẽ chỉ có vai trò hiển thị cho người xem biết.

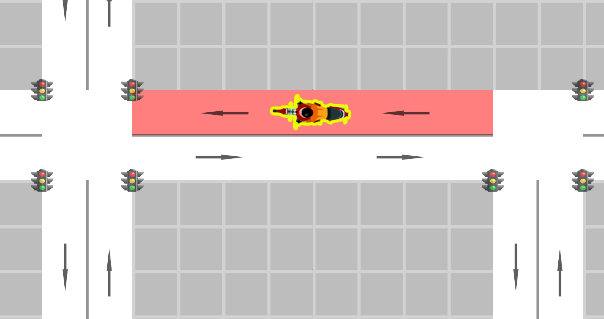
* + **Ưu điểm**:
    - Dễ dàng kiểm tra khu vực có tác dụng của ràng buộc
    - Xây dựng Map Editor dễ dàng hơn do phạm vi của ràng buộc cũng chính là phạm vi của làn đường.
  + **Nhược điểm**: Không có

*Kết luận:* Giải pháp 2 hợp lý hơn nên được sử dụng. Mọi biển báo trên bản đồ sẽ chỉ có giá trị hiển thị, các thông số ràng buộc sẽ được gán cho đối tượng Làn đường.

* Vấn đề 3

*Làm cách nào để kiểm tra lỗi của người chơi?*

Khi di chuyển trên bản đồ, người chơi luôn nằm trên một Làn đường nào đó, và không bao giờ vượt ra ngoài. Đồng thời, các ràng buộc đều được gắn trên Làn đường, do đó, nếu muốn kiểm tra các lỗi, thì cần xem xét thông tin trên Làn đường mà người chơi đang chạy.



Hình 3.5 Vấn đề kiểm tra lỗi người chơi

VD:

* Để kiểm tra xe vượt quá tốc độ, ta so sánh tốc độ của xe và tốc độ giới hạn của Làn đường.
* Để kiểm tra xe chạy ngược chiều, ta so sánh hướng đi của xe so với hướng của Làn đường.
* Vấn đề 4

*Yêu cầu của các xe tự động là như thế nào?*

Các xe tự động cần đảm bảo 2 yếu tố sau:

* Chạy đúng luật

Cơ chế chạy của xe tự động như sau. Khi xuất phát, xe sẽ được đặt trên một Làn đường hợp lệ và hướng chạy hợp lệ. Xe sẽ chạy đều, khi đến các giao lộ, xe sẽ lựa chọn ngẫu nhiên 1 hướng chạy và tiếp tục chạy theo hướng đó. Nếu không tìm ra hướng chạy tiếp theo, xe sẽ dừng lại ở đó. Ngoài ra, trong quá trình chạy, xe sẽ luôn kiểm tra để ngăn chặn va chạm với các vật thể khác.

* Tạo ra các tình huống giao thông dễ khiến người chơi vi phạm giao thông

### Cấu trúc dữ liệu

* Road

Đây là đối tượng cơ bản trên bản đồ, chứa tất cả thông tin ràng buộc của các biển báo giao thông đặt trên đường đó. Các thông số ràng buột của Làn đường bao gồm:

* Tốc độ thiểu – tốc độ tối đa
* Được phép rẽ trái – rẽ phải – đi thẳng – quay đầu
* Danh sách loại xe được đi
* Danh sách loại xe được dừng
* Các vỉa hè (trên, dưới, trái, phải)
* Các dải phân cách (trên, dưới, trái, phải)
* Trạng thái đèn giao thông
* Player

Lớp quản lý xe của người chơi và thực hiện kiểm tra các lỗi mà người chơi mắc phải.

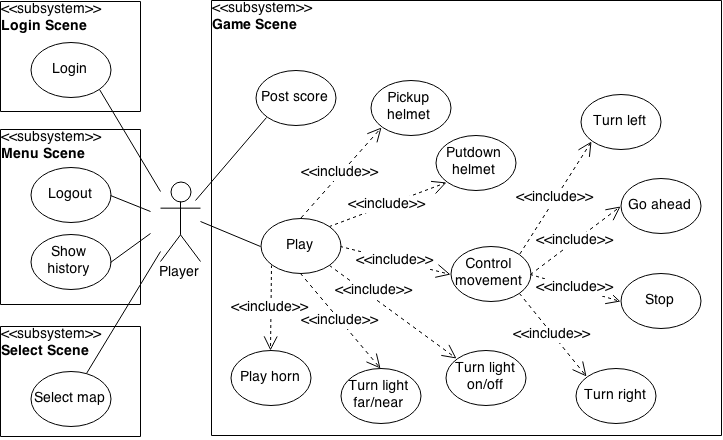
Các thông số của Player:

* Trạng thái mũ bảo hiểm (có/không)
* Trạng thái đèn (bật/tắt)
* Trạng thái đèn chiếu (xa/gần)
* Trạng thái đèn rẽ hướng (tắt/trái/phải)
* Hướng xe chạy (trái, phải, lên, xuống)
* Tốc độ (km/h)
* Map

Đối tượng chứa tất cả thông tin của bản đồ. Map được xây dựng bằng Map Editor và được xuất ra file dưới định dạng JSON. Sau đó được upload lên server, khi game chạy sẽ load về dưới dạng text để chuyển về lại định dạng ban đầu.

### Sơ đồ use case

Game có 4 màn hình chính, do đó, sơ đồ use case được chia thành 4 subsystem với các use case khác nhau như sau:



Hình 3.6 Sơ đồ use case của Game

Danh sách Actor:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên Actor | Ý nghĩa |
| 1 | Player | Người chơi chính |

Bảng 3.1 Danh sách Actor trong sơ đồ use case của Game

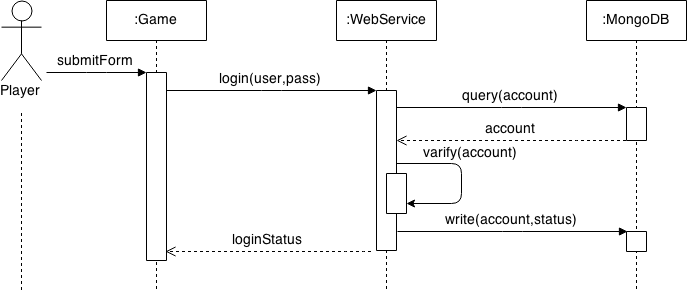
Danh sách use case:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên use case | Ý nghĩa |
| 1 | Login | Đăng nhập vào hệ thống |
| 2 | Logout | Đăng xuất khỏi hệ thống |
| 3 | Show history | Xem lịch sử các lần chơi trước đó |
| 4 | Select map | Chọn một map để chơi |
| 5 | Play | Các thao tác trong màn hình chơi chính |
| 6 | Pickup helmet | Đội mũ bảo hiểm |
| 7 | Putdown helmet | Bỏ mũ bảo hiểm |
| 8 | Play horn | Bấm còi |
| 9 | Turn light on/off | Bật đèn / tắt đèn |
| 10 | Turn ligth near/far | Bật đèn chiếu gần / đèn chiếu xa |
| 11 | Control movement | Các thao tác điểu khiển xe |
| 12 | Turn left | Cho xe rẽ trái |
| 13 | Turn right | Cho xe rẽ phải |
| 14 | Go ahead | Cho xe chạy thẳng và tăng tốc |
| 15 | Stop | Cho xe dừng |
| 16 | Post score | Lưu điểm lên server |

Bảng 3.2 Danh sách use case trong Game

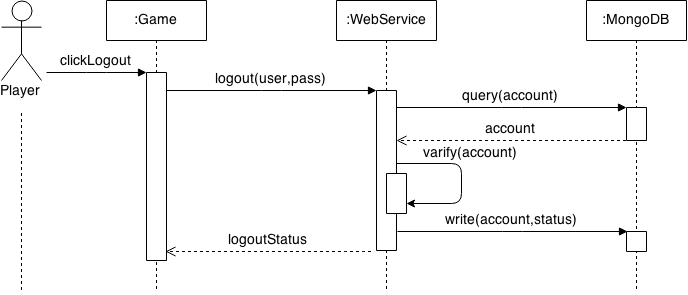
### Sơ đồ tuần tự

* Sơ đồ tuần tự use case Login



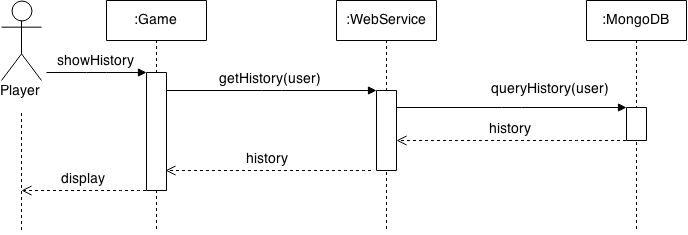
Hình 3.7 Sơ đồ tuần tự use case Login

* Sơ đồ tuần tự use case Logout



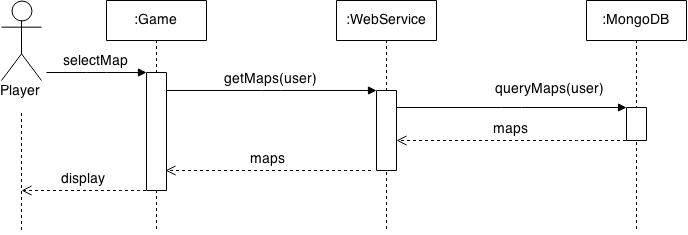
Hình 3.8 Sơ đồ tuần tự use case Logout

* Sơ đồ tuần tự use case Show history



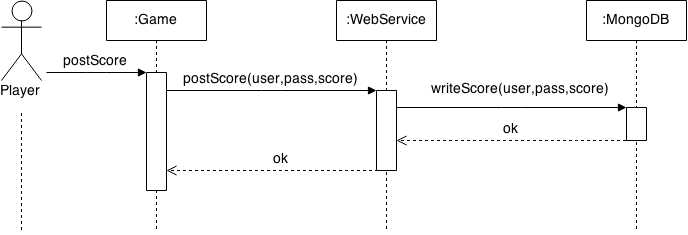
Hình 3.9 Sơ đồ tuần tự use case Show history

* Sơ đồ tuần tự use case Select map



Hình 3.10 Sơ đồ tuần tự use case Select map

* Sơ đồ tuần tự use case Post score



Hình 3.11 Sơ đồ tuần tự use case Post score

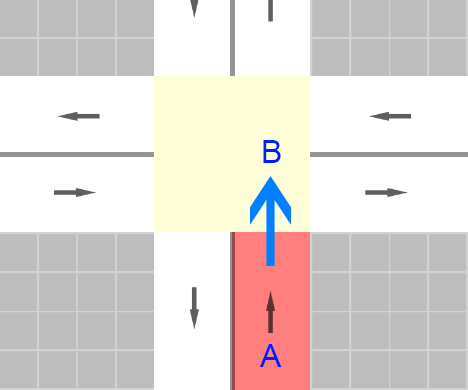
### Giải thuật

Các trường hợp bắt lỗi vi phạm của người chơi đều dựa trên các thông tin của Player và Road.

* Lỗi đi ngược chiều

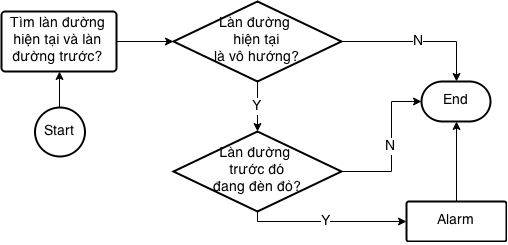
Khi người chơi di chuyển theo chiều ngược lại với chiều của làn đường thì người chơi mắc lỗi đi ngược chiều.

* Vượt đèn đỏ



Hình 3.12 Vượt đèn đỏ

Làn đường ở giữa giao lộ còn được gọi là làn đường vô hướng (màu vàng). Làn đường hiện tại của người chơi (A) đang ở trạng thái đèn đỏ. Khi đó, nếu người chơi di chuyển sang làn đường vô hướng B thì người chơi đã vi phạm lỗi vượt đèn đỏ.



Hình 3.13 Sơ đồ logic phát hiện lỗi vượt đèn đỏ

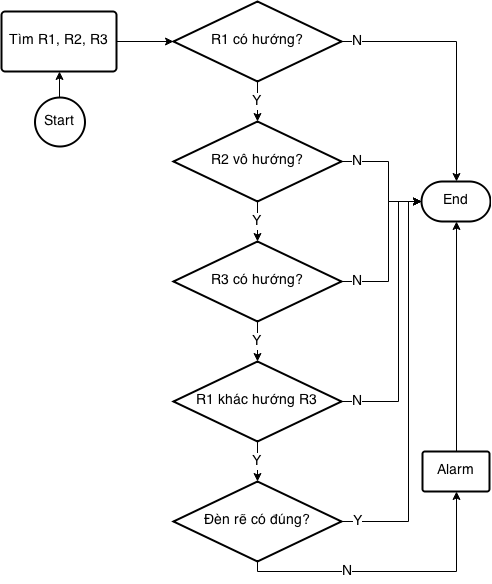
* Lỗi tốc độ

Khi tốc độ xe của người chơi lớn hơn tốc độ tối đa, hoặc bé hơn tốc độ tối thiểu của làn đường thì người chơi mắc lỗi tốc độ.

* Chuyển hướng không có tín hiệu

Chuyển hướng là rẽ trái, rẽ phải, hoặc quay đầu xe. Khi người chơi chuyển hướng mà trạng thái đèn chuyển hướng không hợp lý thì sẽ mắc lỗi chuyển hướng không có tín hiệu.

Luồng xử lý:

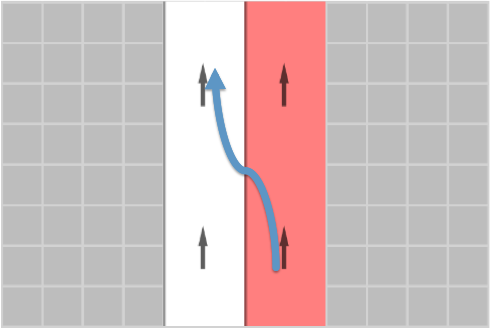


Hình 3.14 Sơ đồ logic lỗi chuyển hướng không tín hiệu

Trong đó:

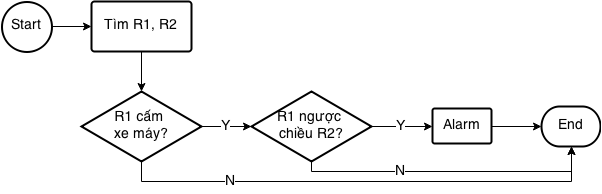
* R1, R2, R3 lần lượt là làn đường hiện tại, làn đường trước đó, làn đường trước của R2
* Lấn tuyến

Lấn tuyến là lỗi khi người chơi di chuyển từ làn đường hợp lệ, sang 1 làn đường khác cùng chiều, nhưng không giành cho xe máy chạy.



Hình 3.15 Lấn tuyến

Luồng xử lý:



Hình 3.16 Sơ đồ logic phát hiện lỗi lấn tuyến

Trong đó:

* R1, R2 lần lượt là làn đường hiện tại và làn đường trước đó
* Dừng không đúng chỗ

Có các vị trí dừng không đúng bao gồm:

* Dừng trên làn đường xe chạy (không sát mép đường)
* Dừng tại trạm xe buýt
* Dừng giữa giao lộ
* Dừng trên vạch người đi bộ qua đường

### Danh sách các lỗi

Danh sách các lỗi vi phạm mà hệ thống có thể phát hiện:

|  |  |
| --- | --- |
| STT | Lỗi |
| 1 | Lấn tuyến |
| 2 | Vượt đèn đỏ |
| 3 | Đi ngược chiều |
| 4 | Va chạm giao thông |
| 5 | Chuyển hướng không có tín hiệu báo trước |
| 6 | Không đội mũ bảo hiểm |
| 7 | Không bật đèn khi về ban đêm, sương mù hoặc thời tiếc xấu |
| 8 | Chạy quá tốc độ từ 5 km/h đến 10 km/h |
| 9 | Chạy quá tốc độ từ 10 km/h đến 20 km/h |
| 10 | Chạy quá tốc độ trên 20 km/h |
| 11 | Dừng xe trên làn đường xe chạy |
| 12 | Bấm còi từ 22h đến 5h trong khu đô thị |
| 13 | Sử dụng đèn chiếu xa trong khu đô thị |
| 14 | Dừng xe tại trạm xe buýt |
| 15 | Lạng lách, đánh võng |
| 16 | Quay đầu xe không đúng nơi quy định |
| 17 | Vượt bên phải xe khác |
| 18 | Chuyển hướng ko giảm tốc độ |
| 19 | Không có tín hiệu xin vượt trước khi vượt |
| 20 | Dừng xe tại làn đường người đi bộ qua đường |
| 21 | Đi vào làn đường cấm |
| 22 | Chạy dưới tốc độ tối thiểu |
| 23 | Dừng xe không có tín hiệu báo trước |
| 24 | Chuyển làn đường không đúng nơi quy định |
| 25 | Chuyển làn đường không có tín hiệu báo trước |
| 26 | Rẽ phải tại nơi không được phép |
| 27 | Rẽ trái tại nơi không được phép |
| 28 | Vượt đèn vàng |

Bảng 3.3 Danh sách các lỗi vi phạm

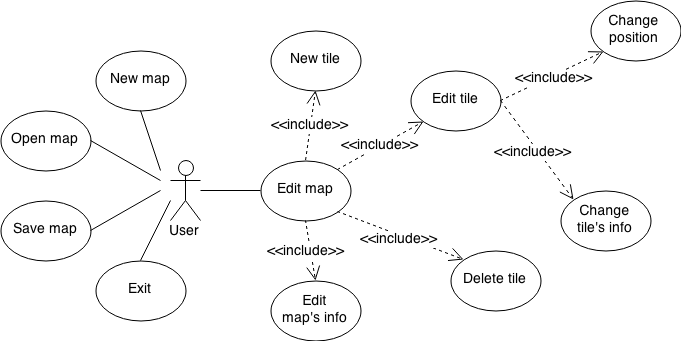
## Map Editor

Map Editor là phần mềm độc lập, chạy trên Mac OS, Windows hoặc trên Web. Map Editor được dùng để thiết kế bản đồ thành phố, các tuyến đường giao thông, đặt các biển báo, vị trí người chơi, các xe tự động, … Sau đó, phần mềm sẽ xuất ra file theo định dạng JSON để có thể dùng trong Game.

Map Editor sẽ được nhà quản trị nội dung sử dụng để tạo bản đồ, sau đó upload file JSON lên trang CMS và được Game download về để sử dụng.

Do yêu cầu không cần cao về các loại đối tượng, các loại địa hình trong bản đồ, do đó nhóm đã lựa chọn xây dựng Map Editor dạng 2D thay vì 3D. Tuy không cho phép người chơi xem trước được kết quả khi hiển thị trong Game, nhưng cũng đủ để đáp ứng được những yêu cầu cơ bản của hệ thống.

### Sơ đồ use case



Hình 3.17 Sơ đồ use case Map Editor

Danh sách Actor:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên Actor | Ý nghĩa |
| 1 | User | Người dùng |

Bảng 3.4 Danh sách Actor trong Map Editor

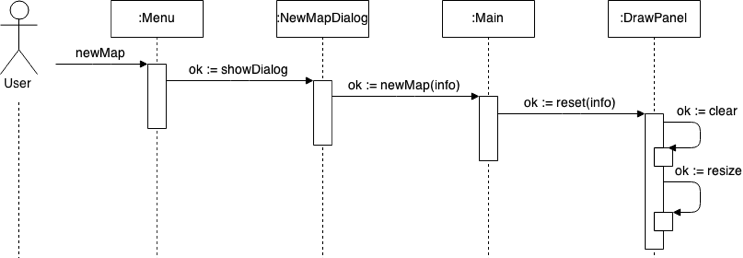
Danh sách use case:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên use case | Ý nghĩa |
| 1 | New map | Tạo map mới |
| 2 | Open map | Mở file map đã lưu |
| 3 | Save map | Lưu map thành file |
| 4 | Exit | Thoát ứng dụng |
| 5 | Edit map | Chỉnh sửa map |
| 6 | Edit map’s info | Chỉnh sửa thông tin map |
| 7 | New tile | Tạo một đối tượng mới trên map |
| 8 | Delete tile | Xoá một đối tượng trên map |
| 9 | Edit tile | Chỉnh sửa đối tượng trên map |
| 10 | Change position | Thay đổi vị trí đối tượng trên map |
| 11 | Change tile’s info | Chỉnh sửa thông tin của đối tượng trên map |

Bảng 3.5 Danh sách use case của Map Editor

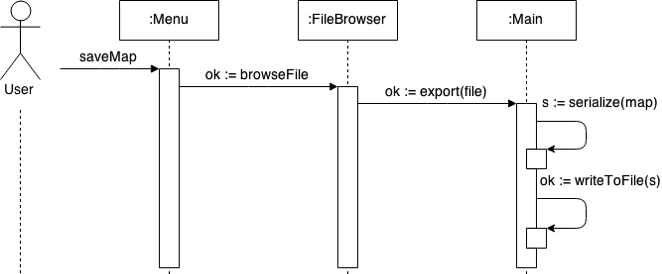
### Sơ đồ tuần tự

* Sơ đồ tuần tự use case New map



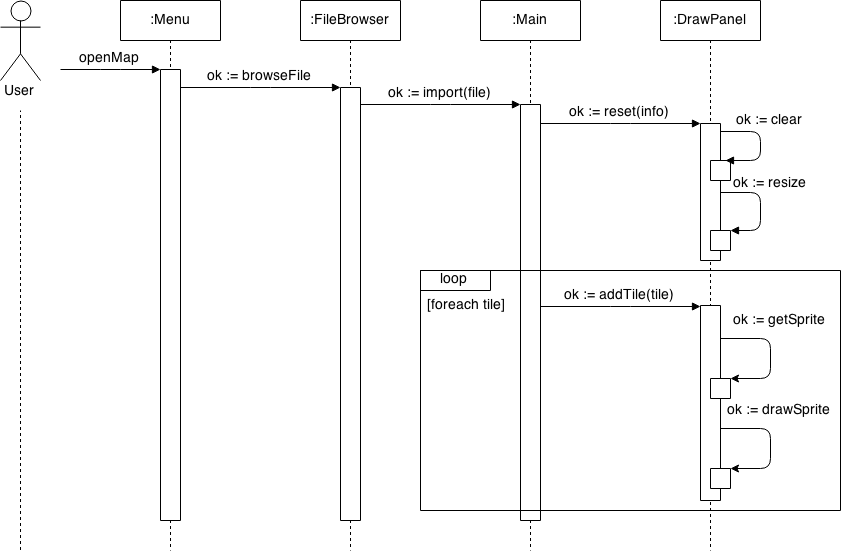
Hình 3.18 Sơ đồ tuần tự use case New map

* Sơ đồ tuần tự use case Save map



Hình 3.19 Sơ đồ tuần tự use case Save map

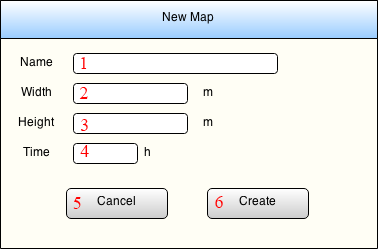
* Sơ đồ tuần tự use case Open map



Hình 3.20 Sơ đồ tuần tự use case Open map

### Thiết kế giao diện

* Màn hình New map



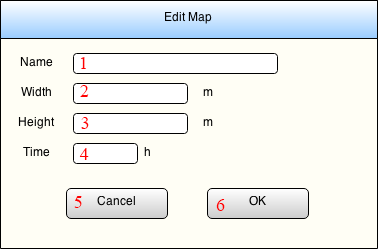
Hình 3.21 Giao diện New map

Chú giải giao diện:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên | Chức năng | Ghi chú |
| 1 | Name | Tên bản đồ |  |
| 2 | Width | Chiều rộng bản đồ theo chiều ngang | Đơn vị m |
| 3 | Height | Chiều dài bản đồ theo chiều dọc | Đơn vị m |
| 4 | Time | Thời gian ảo trong hệ thống |  |
| 5 | Cancel | Huỷ |  |
| 6 | Create | Tạo bản đồ mới |  |

Bảng 3.6 Chú giải giao diện New map

* Màn hình Edit map



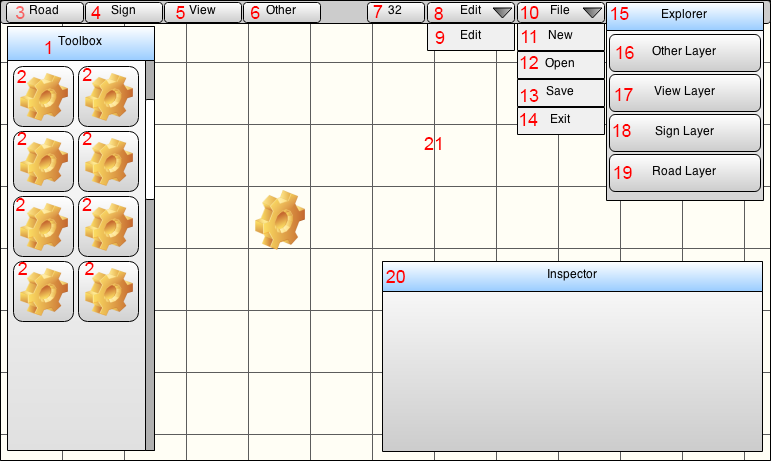
Hình 3.22 Giao diện Edit map

Chú giải giao diện:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên | Chức năng | Ghi chú |
| 1 | Name | Tên bản đồ |  |
| 2 | Width | Chiều rộng bản đồ theo chiều ngang | Đơn vị m |
| 3 | Height | Chiều dài bản đồ theo chiều dọc | Đơn vị m |
| 4 | Time | Thời gian ảo trong hệ thống |  |
| 5 | Cancel | Huỷ |  |
| 6 | OK | Hoàn tất chỉnh sửa |  |

Bảng 3.7 Chú giải giao diện Edit map

* Màn hình chính



Hình 3.23 Giao diện chính Map Editor

Chú giải giao diện:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên | Chức năng | Ghi chú |
| 1 | Toolbox | Hiển thị những đối tượng được dùng để tạo bản đồ | Có thanh cuộn |
| 2 | Tile | Các đối tượng được dùng để tạo bản đồ |  |
| 3 | RoadTab | Tab hiển thị các đối tượng liên quan tới làn đường, và các dấu hiệu trên mặt đường |  |
| 4 | SignTab | Tab hiển thị các đối tượng biển báo giao thông |  |
| 5 | ViewTab | Tab hiển thị các đối tượng phong cảnh |  |
| 6 | OtherTab | Tab hiển thị các đối tượng khác, ngoài các kiểu ở trên |  |
| 7 | Step | Chỉnh sửa giá trị step, dùng trong quá trình di chuyển các đối tượng trên bản đồ |  |
| 8 | MenuEdit | Menu |  |
| 9 | Edit | Chỉnh sửa thông số bản đồ |  |
| 10 | File | Menu |  |
| 11 | New | Tạo bản đồ mới |  |
| 12 | Open | Mở bản đồ đã tạo |  |
| 13 | Save | Lưu bản đồ thành file JSON |  |
| 14 | Exit | Thoát ứng dụng |  |
| 15 | Explorer | Chuyển qua lại giữa các layer đối tượng trên bản đồ |  |
| 16 | Other Layer | Chuyển sang layer Other |  |
| 17 | View Layer | Chuyển sang layer View |  |
| 18 | Sign Layer | Chuyển sang layer Sign |  |
| 19 | Road Layer | Chuyển sang layer Road |  |
| 20 | Inspector | Thông tin chi tiết của đối tượng được chọn |  |
| 21 | Grid | Khu vực tạo bản đồ |  |

Bảng 3.8 Chú giải giao diện chính Map Editor

### Cấu trúc dữ liệu

Map sau khi thiết kế sẽ được lưu lại dưới dạng file JSON. File chứa đầy đủ thông tin về thiết kế, trạng thái sửa đổi của file.

Cấu trúc JSON:

{

    "info": {

//thông tin chung của bản đồ

    },

    "layer": {

//dữ liệu bản đồ

    },

    "state": {

//trạng thái sửa đổi

    }

}

Trong đó

* Info

Phần info chứa thông tin chung về bản đồ, bao gồm:

{

    "name": "Map", //tên bản đồ

    "width": 120, //chiều rộng, đơn vị m

    "height": 120, //chiều cao, đơn vị m

    "tile": 32, //kích thước 1 ô trong lưới (pixel)

    "simulateTime": 8 //thời gian giả lập

}

* State

Phần state chứa thông tin trạng thái sửa đổi của bản đồ, dùng để lưu các trạng thái của lần chỉnh sửa trước đó, ví dụ: vị trí sửa, layer được chọn, độ zoom màn hình, … Mục đích là để việc chỉnh sửa các bản đồ lớn đơn giản hơn.

{

    "x": 0, //vị trí

    "y": 0,

    "scale": 1, //độ zoom

    "step": 32, //step để di chuyển đối tượng

    "current\_layer": 1, //layer đang được chọn

    "cam\_x": 0, //vị trí camera

    "cam\_y": 0,

    "cam\_z": 0,

    "cam\_size": 2.100 //kích thước camera

}

* Layer

Phần layer chứa dữ liệu của bản đồ, các đối tượng trong bản đồ được lưu ở đây. Phần Layer chứa trực tiếp các layer có trong bản đồ.

{

    "1": {

        "id": 1, //id của layer

        "name": "Other 1", //tên layer

        "type": "Other", //loại layer

        "tile": { //danh sách các đối tượng

        }

    }

//, ...

}

Trong đó, các đối tượng tile chứa bên trong 1 layer sẽ có cấu trúc sau:

"4": {

    "objId": 4, //id của đối tượng

    "typeId": 310, //loại đối tượng

    "layerType": "Other", //đối tượng thuộc loại layer nào

    "x": -96, //toạ độ

    "y": -192,

    "w": 32, //kích thước

    "h": 46,

    "properties": { //tất cả các thuộc tính của đối tượng

        "key": "value" //lưu dạng key-value

    }

}

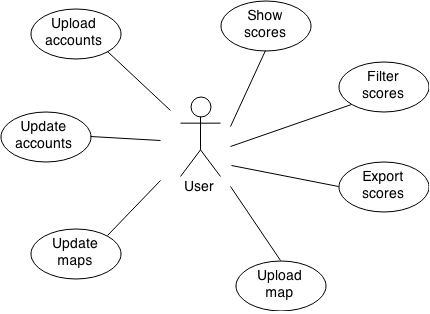
## CMS

CMS là hệ thống quản lý nội dung (Content Management System), được quản trị viên sử dụng để quản lý nội dung trong Game, quản lý tài khoản người dùng, quản lý điểm số, lập báo cáo, …

Các chức năng chính bao gồm:

* Quản lý tài khoản người chơi
* Quản lý nội dung bản đồ
* Quản lý điểm số người chơi
* Xuất báo cáo

### Sơ đồ use case



Hình 3.24 Sơ đồ use case CMS

Danh sách Actor:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên Actor | Ý nghĩa |
| 1 | User | Người dùng |

Bảng 3.9 Danh sách Actor trong CMS

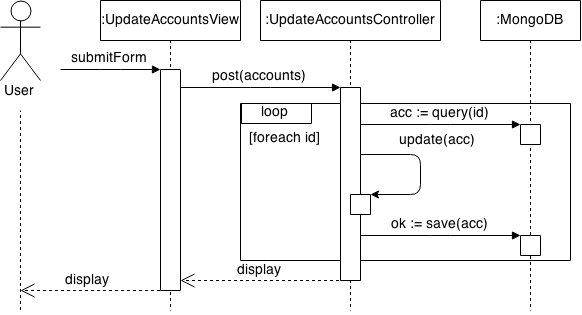
Danh sách use case:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên use case | Ý nghĩa |
| 1 | Upload accounts | Upload danh sách tài khoản người chơi lên server |
| 2 | Update accounts | Sửa đổi thông tin tài khoản người chơi |
| 3 | Upload map | Upload file map mới lên server |
| 4 | Update maps | Sửa đổi thông tin map đã có trên server |
| 5 | Show scores | Xem danh sách điểm của người chơi |
| 6 | Filter scores | Lọc kết quả người chơi theo thời gian |
| 7 | Export scores | Export kết quả điểm số người chơi thành file để download |

Bảng 3.10 Danh sách use case CMS

### Sơ đồ tuần tự

* Sơ đồ tuần tự use case Update accounts



Hình 3.25 Sơ đồ tuần tự use case Update accounts

* Sơ đồ tuần tự use case Upload accounts



Hình 3.26 Sơ đồ tuần tự use case Upload accounts

### Thiết kế cơ sở dữ liệu

Tất cả các Collection trong MongoDB đều được tạo ra với các trường mặc định sau:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Thuộc tính | Kiểu dữ liệu | Ghi chú |
| 1 | \_id | String | Khoá chính |
| 2 | created\_at | DateTime | Thời gian lúc tạo ra |
| 3 | updated\_at | DateTime | Thời gian lần cuối sửa dữ liệu |

Bảng 3.11 Các thuộc tính mặc định trong MongoDB

Tất cả các bảng dữ liệu sau đây sẽ không đề cập tới các trường mặc định ở trên.

Danh sách các Collection có trong CMS bao gồm:

* Collection accounts

Collection chứa thông tin các tài khoản của người chơi. Với hệ thống CMS hiện tại, dữ liệu ở collection này sẽ được quản trị viên upload lên dưới dạng file CSV. Tên đăng nhập và mật khẩu là các giá trị mặc định.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Thuộc tính | Kiểu dữ liệu | Ghi chú |
| 1 | username | String | Tên đăng nhập |
| 2 | password | String | Mã MD5 của password |
| 3 | name | String | Tên hiển thị |
| 4 | level | Number | Level người chơi |
| 5 | info | String | Thông tin ghi chú |

Bảng 3.12 Collection accounts

* Collection maps

Collection chứa thông tin các map. Dữ liệu trong collection này được tạo ra khi quản trị viên upload các file map xuất ra từ Map Editor lên CMS.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Thuộc tính | Kiểu dữ liệu | Ghi chú |
| 1 | name | String | Tên bản đồ |
| 2 | enable | Boolean | Được kích hoạt hay không |
| 3 | level | Number | Level của bản đồ |
| 4 | url | String | Đường dẫn tới file JSON |
| 5 | thumnail | String | Đường dẫn tới file thumnail của map |
| 6 | time | Number | Thời gian để chơi, đơn vị phút |
| 7 | info | String | Thông tin ghi chú |

Bảng 3.13 Collection maps

* Collection scores

Collection chứa thông tin các lần chơi của từng người chơi. Dữ liệu được tạo ra khi người chơi hoàn thành các màn chơi và Game sẽ tự động upload kết quả lên server.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Thuộc tính | Kiểu dữ liệu | Ghi chú |
| 1 | username | String | Tên đăng nhập của người chơi |
| 2 | map | String | \_id của bản đồ trong bảng maps |
| 3 | score | String | Điểm |
| 4 | detail | Number | Danh sách ID các lỗi của người chơi |
| 5 | time | DateTime | Thời gian lúc gửi kết quả |

Bảng 3.14 Collection scores

### Thiết kế giao diện

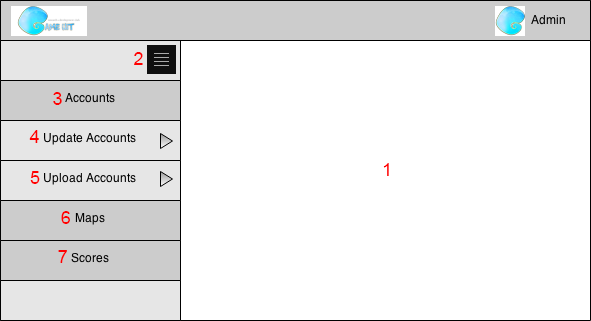
Giao diện của CMS gồm có 6 trang thực hiện các chức năng chính.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên | Chức năng | Ghi chú |
| 1 | Đăng nhập | Quản trị viên đăng nhập |  |
| 2 | Upload accounts | Upload file danh sách thông tin tài khoản người chơi | Định dạng CSV |
| 3 | Update accounts | Update thông tin tài khoản người chơi |  |
| 4 | Upload maps | Upload file map mới | File JSON được xuất ra từ Map Editor |
| 5 | Update maps | Thay đổi các thông tin các map |  |
| 6 | Score | Xem danh sách điểm số người chơi và xuất file excel |  |

Bảng 3.15 Các giao diện trong CMS

* Giao diện chung của CMS

Tất cả các trang trong CMS (trừ trang đăng nhập) đều có cấu trúc giao diện chung như sau:



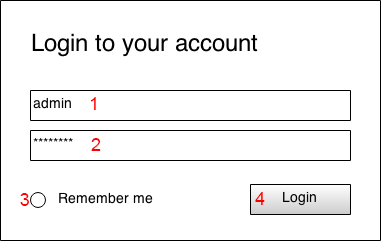
Hình 3.27 Giao diện chung các trang của CMS

Chú giải giao diện:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên | Chức năng | Ghi chú |
| 1 | Content | Nội dung của mỗi trang khác nhau |  |
| 2 | ShowHideMenu | Ẩn hiện menusidebar |  |
| 3 | MenuAccounts | Các chức năng liên quan tới accounts |  |
| 4 | UpdateAccounts | Update thông tin accounts |  |
| 5 | UploadAccounts | Upload file danh sách account |  |
| 6 | MenuMaps | Các chức năng liên quan tới bản đồ |  |
| 7 | MenuScores | Các chức năng liên quan tới điểm số người chơi |  |

Bảng 3.16 Chú giải giao diện chung các trang CMS

* Đăng nhập



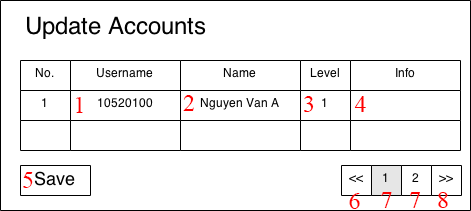
Hình 3.28 Giao diện Đăng nhập

Chú giải giao diện:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên | Chức năng | Ghi chú |
| 1 | Username | Tên đăng nhập |  |
| 2 | Password | Mật khẩu đăng nhập |  |
| 3 | Remember | Lưu trạng thái đăng nhập |  |
| 4 | Login | Đăng nhập |  |

Bảng 3.17 Chú giải giao diện Đăng nhập

* Update accounts



Hình 3.29 Giao diện Update accounts

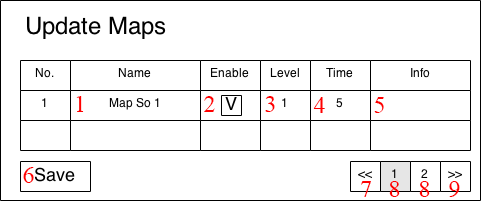
Chú giải giao diện:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên | Chức năng | Ghi chú |
| 1 | Username | Tên đăng nhập |  |
| 2 | Name | Tên hiển thị |  |
| 3 | Level | Level người chơi |  |
| 4 | Info | Ghi chú thông tin |  |
| 5 | Save | Lưu các thay đổi |  |
| 6 | Back | Trở về phân trang trước đó | Mỗi phân trang có 10 record |
| 7 | Page | Đến phân trang bao nhiêu |  |
| 8 | Next | Tới phân trang tiếp theo |  |

Bảng 3.18 Chú giải giao diện Update accounts

* Update maps

Trang thay đổi thông tin các map



Hình 3.30 Giao diện Update maps

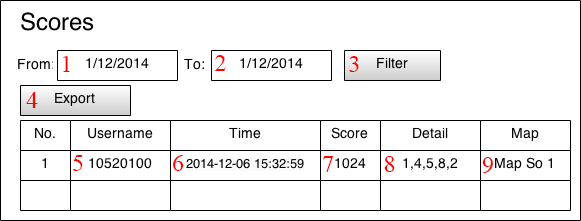
Chú giải giao diện:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên | Chức năng | Ghi chú |
| 1 | Name | Tên bản đồ |  |
| 2 | Enable | Trạng thái kích hoạt | Kích hoạt mới được sử dụng |
| 3 | Level | Level của bản đồ |  |
| 4 | Time | Thời gian để chơi | Đơn vị là phút |
| 5 | Info | Thông tin ghi chú |  |
| 6 | Save | Lưu thay đổi |  |
| 7 | Back | Trở về phân trang trước đó | Danh sách được phân trang, mỗi trang có 10 record |
| 8 | Page | Chuyển tới phân trang số mấy |  |
| 9 | Next | Tới phân trang tiếp theo |  |

Bảng 3.19 Chú giải giao diện Update maps

* Scores

Xem kết quả người chơi và xuất dữ liệu ra file excel.



Hình 3.31 Giao diện Scores

Chú giải giao diện:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên | Chức năng | Ghi chú |
| 1 | TimeFrom | Thời gian bắt đầu để chọn lọc |  |
| 2 | TimeTo | Thời gian kết thúc để chọn lọc |  |
| 3 | Filter | Lọc các kết quả theo thời gian |  |
| 4 | Export | Xuất dữ liệu ra file excel |  |
| 5 | Username | Tên đăng nhập người chơi |  |
| 6 | Time | Thời gian chơi |  |
| 7 | Score | Điểm |  |
| 8 | Detail | Danh sách các lỗi vi phạm |  |
| 9 | Map | Tên bản đồ |  |

Bảng 3.20 Chú giải giao diện Scores

# CÀI ĐẶT MINH HOẠ

## Game

Game khi cài đặt thực tế có thể chạy tốt trên tất cả các trình duyệt phổ biến có cài đặt Unity Web Player, bao gồm: Chrome, Safari, Firefox, Opera, Internet Explorer.

Game có thể phát hiện ra: 28 tình huống vi phạm giao thông, chủ yếu là các tình huống vi phạm khi đang di chuyển trên đường.

Hiện tại, Game đã được cài đặt tại địa chỉ:

<http://widocom.com/projects/trafficgame/game>

Tài khoản khả dụng:

* username: 10520163
* password: tanlong92

### Giao diện

Giao diện khi cài đặt thực tế của Game như sau:



Hình 4.1 Giao diện Game

### Hướng dẫn sử dụng

* Hiển thị



Hình 4.2 Các thành phần giao diện Game

Danh sách các thành phần:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên | Ý nghĩa |
| 1 | Mini Map | Bản đồ thu nhỏ |
| 2 | Timer | Thời gian còn lại cho màn chơi. |
| 3 | Clock | Đồng hồ hiển thị thời gian trong hệ thống. |
| 4 | Helper | Hướng dẫn chơi. |
| 5 | Mirror | Gương chiếu hậu. |
| 6 | Velocity Clock | Đồng hồ tốc độ của xe. |
| 7 | Helmet | Nút gõ bỏ mũ bảo hiểm. |
| 8 | Notifier | Bảng thông báo |

Bảng 4.1 Các thành phần giao diện Game

* Điều khiển

Điều khiển trong Game bao gồm các phím sau:

|  |  |
| --- | --- |
| Tên | Ý nghĩa |
| Left/A | Rẽ trái |
| Right/D | Rẽ phải |
| Up/W | Đi thẳng, tăng tốc |
| Down/S/Space | Phanh xe |
| Q | Bật đèn rẽ trái (tắt đèn rẽ phải) |
| E | Bật đèn rẽ phải (tắt đèn rẽ trái) |
| L | Bật/tắt đèn chiếu trước |
| F | Bật đèn chiếu xa |
| N | Bật đèn chiếu gần |
| B | Bấm còi |

Bảng 4.2 Các phím điều khiển trong Game

Trước khi xuất phát, cần đội mũ bảo hiểm bằng cách click chọn vào mũ bảo hiểm. Có thể bỏ mũ bảo hiểm xuống bằng nút [Take Off]

* Luật chơi

Mỗi bản đồ sẽ có tổng thời gian khác nhau để hoàn thành. Nếu trong thời gian đó, người chơi không hoàn thành thì cuộc chơi sẽ dừng tại đó.

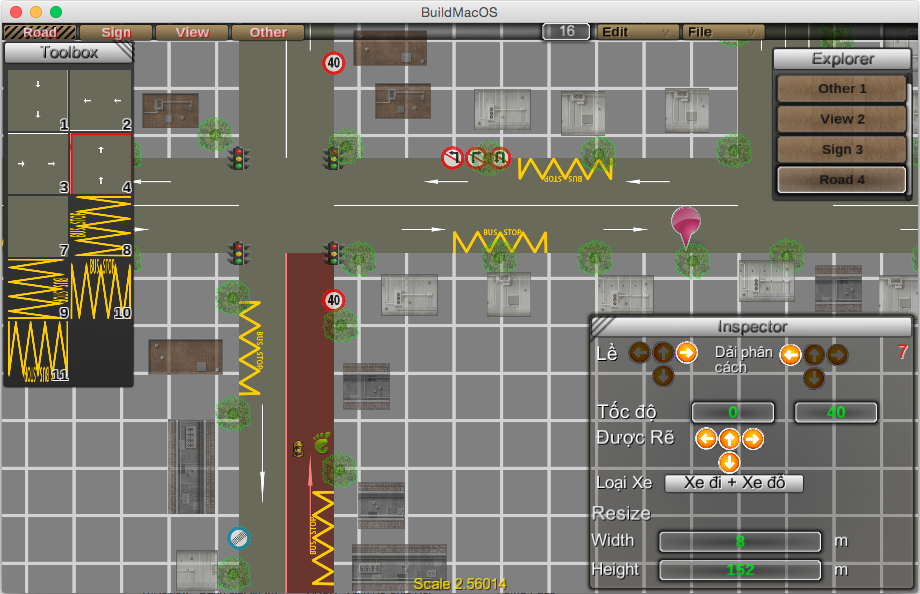
Trong mỗi bản đồ, sẽ có các trạm dừng mà người chơi phải đi qua và điểm đến cuối cùng là trạm dừng quan trọng nhất.

Hãy hoàn thành bản đồ và đi đúng luật giao thông. Tất cả lỗi vi phạm sẽ được ghi lại và hiển thị cuối màn chơi.

## Map Editor

Map Editor có chạy trên nhiều nền tảng khác nhau, bao gồm Windows, Mac OSX, Linux và Web thông qua Unity Web Player, điều này cho phép nhà quản trị có thể sử dụng ở mọi lúc, mọi nơi.

### Giao diện



Hình 4.3 Giao diện Map Editor

### Hướng dẫn sử dụng

* Tạo map mới bằng menu File -> New map
* Lựa chọn layer phù hợp để chỉnh sửa ở Explorer
* Lựa chọn đối tượng cần tạo ở Toolbox
* Kéo thả đối tượng ở Grid
* Click vào đối tượng để chọn
* Chỉnh sửa các thuộc tính của đối tượng ở Inspector
* Lưu file ở menu File -> Save map

## CMS

### Yêu cầu phần cứng

Yêu cầu về máy chủ web để có thể cài đặt CMS:

* Hệ điều hành: Linux (đề nghị). Lựa chọn khác: Windows.
* Web server: Apache (đề nghị). Lựa chọn khác: IIS, Lighttpd, Nginx.
* MongoDB 2.6
* PHP 5.3 trở lên, có cài đặt MongoDB driver.
* FTP Server (tùy chọn).

Hiện tại, hệ thống CMS đã được cài đặt tại địa chỉ:

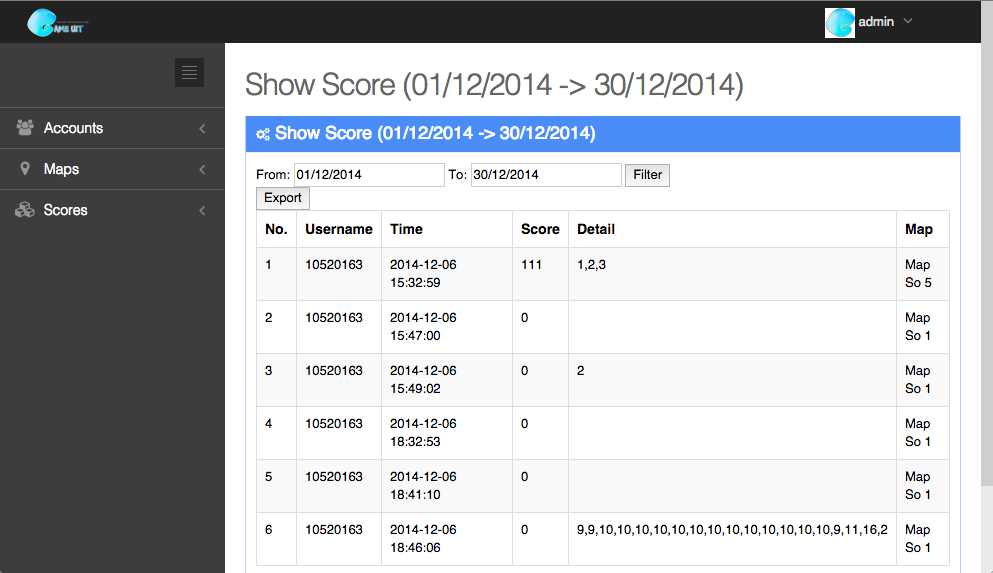
<http://widocom.com/projects/trafficgame/backend>

Tài khoản khả dụng:

* username: admin
* password: 123456

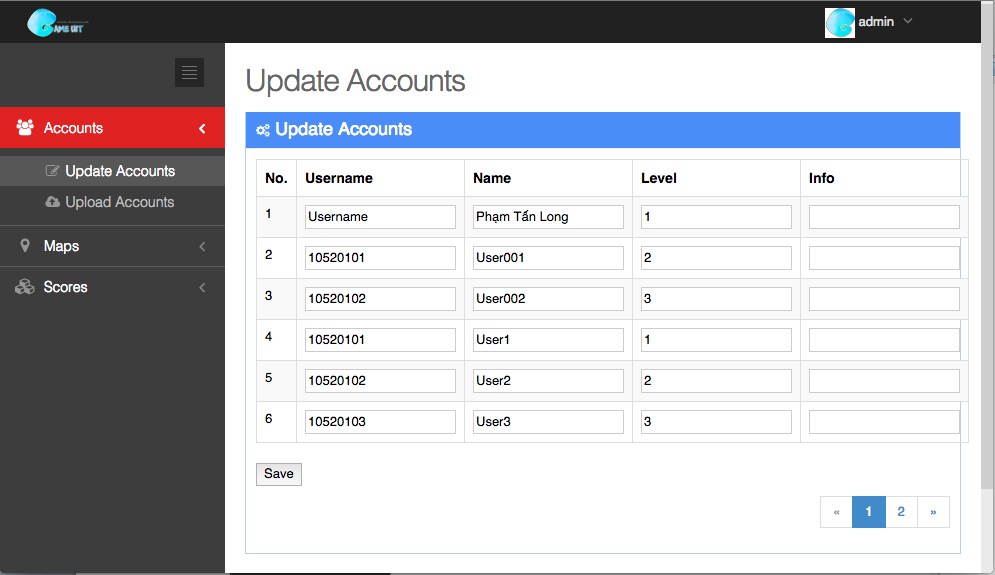
### Giao diện

* Home / Scores



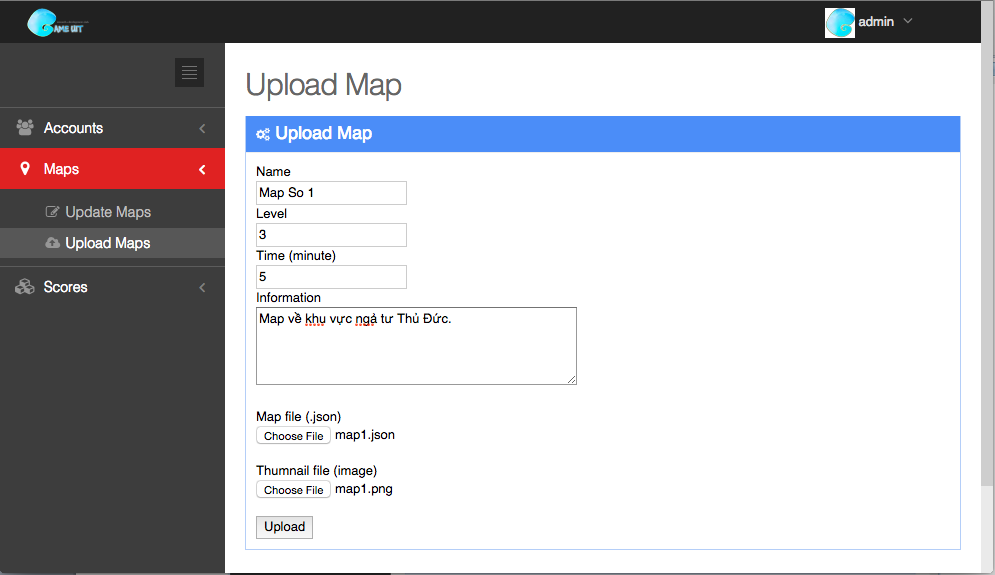
Hình 4.4 Giao diện Home / Scores trong CMS

* Update accounts



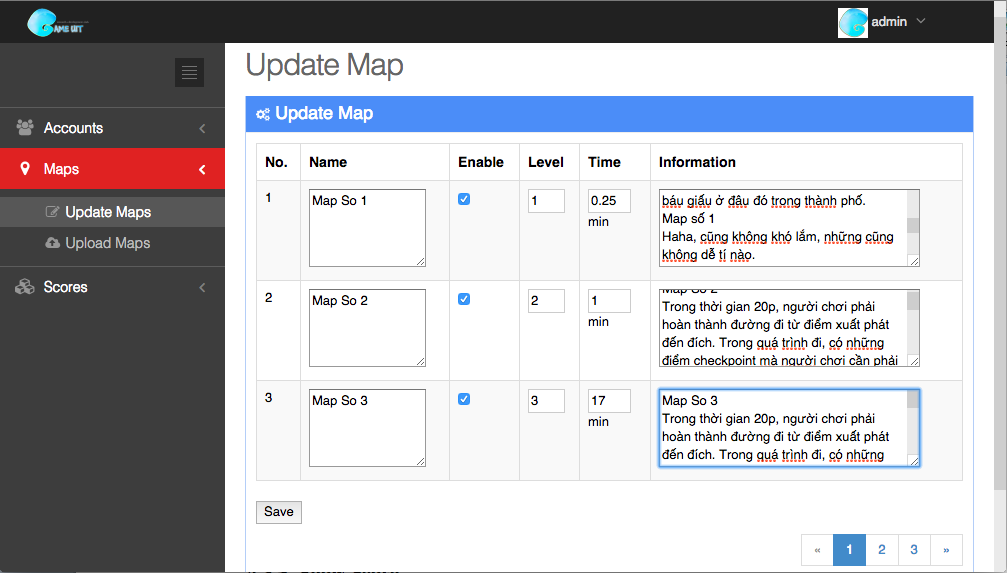
Hình 4.5 Giao diện Update accounts trong CMS

* Upload map



Hình 4.6 Giao diện Upload map trong CMS

* Update maps



Hình 4.7 Giao diện Update maps trong CMS

# KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

## Kết luận

Từ những cấu trúc, mô hình và phương pháp tiếp cận nêu trên, nhóm đã xây dựng thành công hệ thống ứng dụng học luật giao thông. Game có thể phát hiện ra 28 tình huống vi phạm giao thông thường gặp và cung cấp thông tin về các lỗi đó.

Nhóm đã cài đặt hệ thống tại địa chỉ: <http://widocom.com/projects/trafficgame> với giao diện đơn giản nhằm mục đích thử nghiệm hoạt động của hệ thống.

## Hướng phát triển

Trong thời gian tới, hệ thống sẽ có thể cung cấp thêm các tính năng:

* Hỗ trợ lựa chọn nhiều phương tiện giao thông
* Hỗ trợ thêm nhiều kiến trúc hạ tầng phức tạp hơn
* Xây dựng hệ thống trí tuệ nhân tạo tốt hơn cho các xe tự động
* Nâng cấp giao diện

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Unity

<http://unity3d.com>

1. Laravel

<http://laravel.com>

1. Laravel Recipes

<http://laravel-recipes.com>

1. MongoDB

<http://www.mongodb.org>

1. Best PHP frameword for 2014

<http://www.sitepoint.com/best-php-frameworks-2014>

1. Thống kê của Uỷ ban An toàn giao thông quốc gia

<http://antoangiaothong.gov.vn/xa-lo-thong-tin/tngt-9-thang-dau-nam-giam-ca-3-tieu-chi-54285.html>

1. Thống kê của Bộ giao thông vận tải về số lượng xe máy

<http://www.mt.gov.vn/Uploads/File/Phung%20Van%20Trong/To%20trinh%20Q%C4%90%20TTg%2009.7.2014%20.doc>