**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ - ĐHQGHN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP**

**Thiết kế và xây dựng giải pháp hỗ trợ biên tập và học trực tuyến các bài giảng MultiMedia dựa trên công nghệ WebRTC**

**Giảng viên hướng dẫn: TS. Hoàng Xuân Tùng**

**Sinh viên thực hiện : Lò Văn Kiên**

**MSSV : 13020703**

**Khoá : K58**

**Ngành/ chuyên ngành : Công nghệ thông tin**

Hà Nội, tháng … năm

(Mẫu)

**LỜI MỞ ĐẦU**

**(**Bold, size 14, xếp sau trang lót,)

size13…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

(Mẫu)

**LỜI CẢM ƠN**

( bold, size 14**,** xếp sau trang lời mở đầu)

size13…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

(Mẫu)

**NHẬN XÉT**

(Của giảng viên hướng dẫn)

(Bold, size14**,** xếp sau trang nhận xét của cơ quan thực tập)

size13…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

Ngày .... tháng .... năm .....

(Ký tên)

(Mẫu )

**NHẬN XÉT**

(Của giảng viên phản biện)

(Bold, size 14, xếp sau trang Nhận xét của giảng viên hướng dẫn)

size13…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

Ngày .... tháng .... năm .....

(Ký tên)

**MỤC LỤC**

Trang

Contents

[Mở Đầu 7](#_Toc477953808)

[Chương 1: Tổng Quan Về Vấn Đề Nghiên Cứu 7](#_Toc477953809)

[I. Mục tiêu đề tài 7](#_Toc477953810)

[II. Đối tượng và phạm vi 7](#_Toc477953811)

[III. Phương pháp nghiên cứu và thực hiện đề tài 7](#_Toc477953812)

[IV. Kết cấu của khóa luận 7](#_Toc477953813)

[Chương 2: Tổng Quan Về Kỹ Thuật Sử Dụng 7](#_Toc477953814)

[I. Chrome App là gì 7](#_Toc477953815)

[II. Tại sao sử dụng chrome app 7](#_Toc477953816)

[III. WebRTC và MediaRecorder 7](#_Toc477953817)

[Chương 3 : Xây Dựng Ứng Dụng 7](#_Toc477953818)

[I. Cấu trúc của 1 Chrome App 7](#_Toc477953819)

[II. Các Permision Sử dụng 7](#_Toc477953820)

[III. Các API google chrome App 7](#_Toc477953821)

[IV. CHức năng của App 7](#_Toc477953822)

[V. Work Flow của App 7](#_Toc477953823)

# Mở Đầu

# Chương 1: Tổng Quan Về Vấn Đề Nghiên Cứu

## Khảo sát vấn đề nghiên cứu

## Mục tiêu đề tài nghiên cứu

Hiện nay nhu cầu học tập online đang là một xu thế khi thế giới interet bùng nổ. Các phương pháp giáo dục trực tuyến Elearning được áp dụng trên nhiều trường đại học, hay trên youtube. Học sinh sinh viên thường học tập qua video giảng dạy hơn là đọc các ebook. Học tập qua video sẽ giúp người học có cái nhìn trực quan hơn, dễ hiểu hơn và có thể học mọi lúc mọi nơi, bất kỳ khi nào người dùng muốn. Nhưng đối với người dạy hay những người muốn chia sẻ kiến thức thì phải dùng một công cụ chuyên biệt để có thể truyền đạt dữ liệu. Một trong những phương thức được sử dụng phổ biến để chia sẻ kiến thức là quay 1 đoạn video rồi chia sẻ trên các mạng xã hội hoặc diễn đàn (youtube,facebook …). Các công cụ hay được sử dụng là OBS (Open Broadcaster Software), Cam Studio…. Ưu điểm của các công cụ này là nhiều tính năng và ghi được video sắc nét, chỉnh sửa và cấu hình được việc quay hình. Nhưng nhược điểm là nặng nề, có thể phải cài thêm các plugin phụ trợ. Đặc biệt khó sử dụng với những người không chuyên và nhiều chức năng không cần thiết khi yêu cầu đơn giản chỉ là ghi hình.

## Đối tượng và phạm vi

Hướng tới mục tiêu hỗ trợ người dùng có một công cụ đơn giản, nhẹ mà không phải cài đặt phức tạp, khóa luận này sẽ tìm hiểu và xây dựng một ứng dụng giúp người dùng có thể dễ dàng ghi hình video (cả màn hình và webcam ) để phục vụ cho mục đích chia sẻ kiến thức,

Công cụ là một chrome app có sử dụng các api javascript của google chrome và html5, được khởi chạy trực tiếp trên trình duyệt.

## Phương pháp nghiên cứu và thực hiện đề tài

# Chương 2: Tổng Quan Về Kỹ Thuật Sử Dụng

## WebRTC và các thư viện sử dụng

1. Webrtc là gì

**WebRTC** (**Web Real-Time Communication**) là một web API được phát triển bởi World Wide Web Consortium (W3C), khả năng hỗ trợ trình duyệt (browser) giao tiếp với nhau thông qua VideoCall, VoiceCall hay transfer data "Peer-to-Peer" (P2P) mà không cần browser phải cài thêm plugins hay phần mềm hỗ trợ nào từ bên ngoài.

**(***theo wiki***).**

Nó tập hợp các api được sử dụng cho nhiều mục đích khác nhau, Có hàm chỉ để làm những việc đơn giản như đòi quyền truy cập vào webcam và microphone của máy tính, có hàm phức tạp hơn thì để thiết lập kết nối giữa hai người dùng với nhau, có hàm còn dùng để chia sẻ màn hình với người khác. Và rồi có hàm để hai người gọi video cho nhau, cũng là chức năng "nổi tiếng" nhất của WebRTC tính đến thời điểm hiện tại. Tuy nhiên, tất cả mọi hàm lập trình nằm trong bộ API có một điểm chung vô cùng quan trọng: chúng thực thi hầu hết các tác vụ theo thời gian thực. Đó là lý do vì sao chữ Real-Time xuất hiện trong cái tên của bộ hàm này.

WebRTC hỗ trợ các trình duyệt google chrome , firefox, opera, mục đích của nó là  "mang lại các ứng dụng phong phú, chất lượng cao và chạy theo thời gian thực có thể được phát triển bởi lập trình viên cho các trình duyệt, nền tảng di động, thiết bị Internet of Things, và cho phép tất cả bọn chúng liên lạc với nhau thông qua một bộ các giao thức chung".

Để sử dụng các hàm lập trình WebRTC, các lập trình viên có thể dung rất nhiều ngôn ngữ như javascript, android,ios…

**Lịch sử phát triển :**

Ý tưởng về WebRTC được đưa ra bởi nhóm phát triển Google Hangouts từ năm 2009. Tại thời điểm đó, để thực hiện truyền thông đa phương tiện trên nền Web, người sử dụng phải cài đặt Flash và các plugin khác. Năm 2010, Google mua lại hai công ty là On2 và Global IP Solutions (GIPSVào đầu năm 2010, Google đã hoàn tất việc mua lại On2, một công ty chuyên về mã hoá hình ảnh đã phát triển bộ mã VP, mới nhất hiện này là phiên bản VP9. On2 đã xác định bộ mã của mình như một sản phẩm bản quyền miễn phí thay thế cho bộ mã H.26x, mà sẽ được tiêu chuẩn hoá, đăng ký bản quyền và sử dụng rộng rãi. Google sau đó đã mở các công nghệ của On2 cho thế giới và phát hành mã nguồn mở VP8 dưới tên gọi WebM. Ý tưởng của việc này là thay thế H.264 cho video trên web và thông qua đó, giảm chi phí bản quyền cho mọi người, đặc biệt là cho chính Google.

Google đã tiếp tục mua lại Global IP Solution (GIPS) trong năm 2010, một công ty nổi tiếng với sản phẩm media frameworks – công nghệ giúp phát triển các ứng dụng VoIP và Video Call dễ dàng hơn. Vào thời điểm đó, GIPS đang có một thị phần lớn trong thị trường VoIP, điều này khiến phần lớn các công ty cùng ngành phải chạy đi tìm kiếm các giải pháp thay thế. Cũng giống như với On2, Google sử các tài sản của GIPS và công khai mã nguồn mở. Lần này, với một thay đổi thú vị: họ đã vứt bỏ tất cả các bộ mã audio, video có bản quyền và thêm vào một lớp JavaScript API như là một lớp giao tiếp với các trình duyệt web. Ý tưởng là gì? Giúp mọi trình duyệt có khả năng xử lý media hai chiều và tích hợp sẵn công nghệ mã hoá media. Sau đó họ tiếp tục xúc tiến để các thứ này trở thành chuẩn tại 2 tổ chức IETF và W3C. Và [WebRTC](http://how.vndemy.com/glossary/webrtc/) đã ra đời từ đó.

**Lợi ích của WebRTC:**

Ở góc độ nhà phát triển, nếu không có WebRTC, việc tạo ra ứng dụng RTC đòi hỏi phải mất nhiều công sức từ việc lấy dữ liệu từ thiết bị camera, microphone đến việc thiết lập phiên, xử lý tín hiệu, truyền tín hiệu, … Nhưng với WebRTC, tất cả công việc để tạo ra một cuộc hội thoại chỉ nằm trong vài chục dòng lệnh. Việc phát triển ứng dụng với chức năng gọi điện, video chat và chia sẻ file,.. là rất đơn giản khi dùng WebRTC kết hợp giữa JavaScript và HTML5.

Ở góc độ người sử dụng, sử dụng WebRTC chỉ cần thông qua trình duyệt Web. Tính sẵn sàng cao cho phép thực hiện cuộc gọi mà không cần đăng ký tài khoản hay cài đặt thêm thành phần nào ngoài một trình duyệt có hỗ trợ WebRTC. Ví dụ, hai người dùng chỉ cần truy cập vào cùng một đường dẫn web để gọi video với nhau sử dụng trình duyệt Google Chrome hay Mozilla Firefox.

**Các ứng dụng của WebRTC:**

* Trang web :[www.wello.com](http://www.wello.com/) cung cấp kênh thông tin cho việc giảng dạy cũng như tham gia vào các khóa học rèn luyện sức khỏe tại nhà thông qua hướng dẫn trực tiếp bằng video. Giảng viên hướng dẫn trực tiếp cho các học viên, có thể quan sát họ thực hiện các động tác và chỉnh sửa khi họ thực hiện sai. WebRTC giúp việc luyện tập trở nên thoải mái và tiện lợi hơn.
* Video call của Facebook: Thiết lập cuộc gọi giữa 2 người 1 cách dễ dàng.
* Skyper chat Web: Chat realtime ngay trên trình duyệt, gửi file dễ dàng.
* WebRTC cũng được xài để tạo ra các game nhiều người chơi mà không cần cài gì thêm, người ta chỉ cần xài trình duyệt có hỗ trợ WebRTC là đủ. Hầu hết những trò đó đều chỉ là các tựa game giải trí nhẹ nhàng nhưng cũng có vài cái tên nổi bật như [The Hobbit: The Battle for Five Armies](https://tinhte.vn/go-to/aHR0cDovL21pZGRsZS1lYXJ0aC50aGVob2JiaXQuY29tLw==)
* Trang web Appear.in hỗ trợ người dùng tạo một phòng chat video cực kì nhanh chóng chỉ bằng cách dùng Chrome hoặc [Firefox](https://tinhte.vn/tags/firefox/) gốc, không cần phải cài thêm bất kì một plugin nào. Thậm chí người ta còn không cần phải đăng nhập hay tạo tài khoản như các app chat video hiện nay

1. Các thư viện sử dụng
   1. GetScreenid
   2. Mediarecorderstream
   3. Screen

## Web APIs (MDN)

1. getuserMedia
2. MediaRecorder

## NodeJS Server

1. https

## Google driver API

1. Các api sử dụng

# Chương 3 : Xây Dựng Ứng Dụng

## I. Kiến trúc của ứng dụng

## II.Chức năng của ứng dụng

## III. Work Flow của ứng dụng

# CHương 4: Demo Và Thực Nghiệm

# Chương 5: Tổng Kết