

LẬP TRÌNH PYTHON

XÂY DỰNG GAME TILEDOM

DANH SÁCH THÀNH VIÊN

Nguyễn Trần Công Danh - 3123410046

Nguyễn Trần Khả Huy - 3123410125

Hoàng Việt Bảo Minh - 3123410213

Mai Tấn Tài - 3123410315

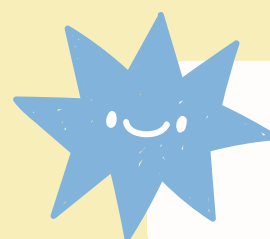
GIẢNG VIÊN: LÊ TẤN LONG



MỤC LỤC



CHƯƠNG I. TỔNG QUAN



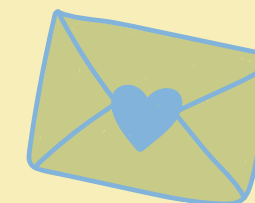
CHƯƠNG II. CẤU TRÚC HỆ THỐNG



CHƯƠNG III. THỬ NGHIỆM



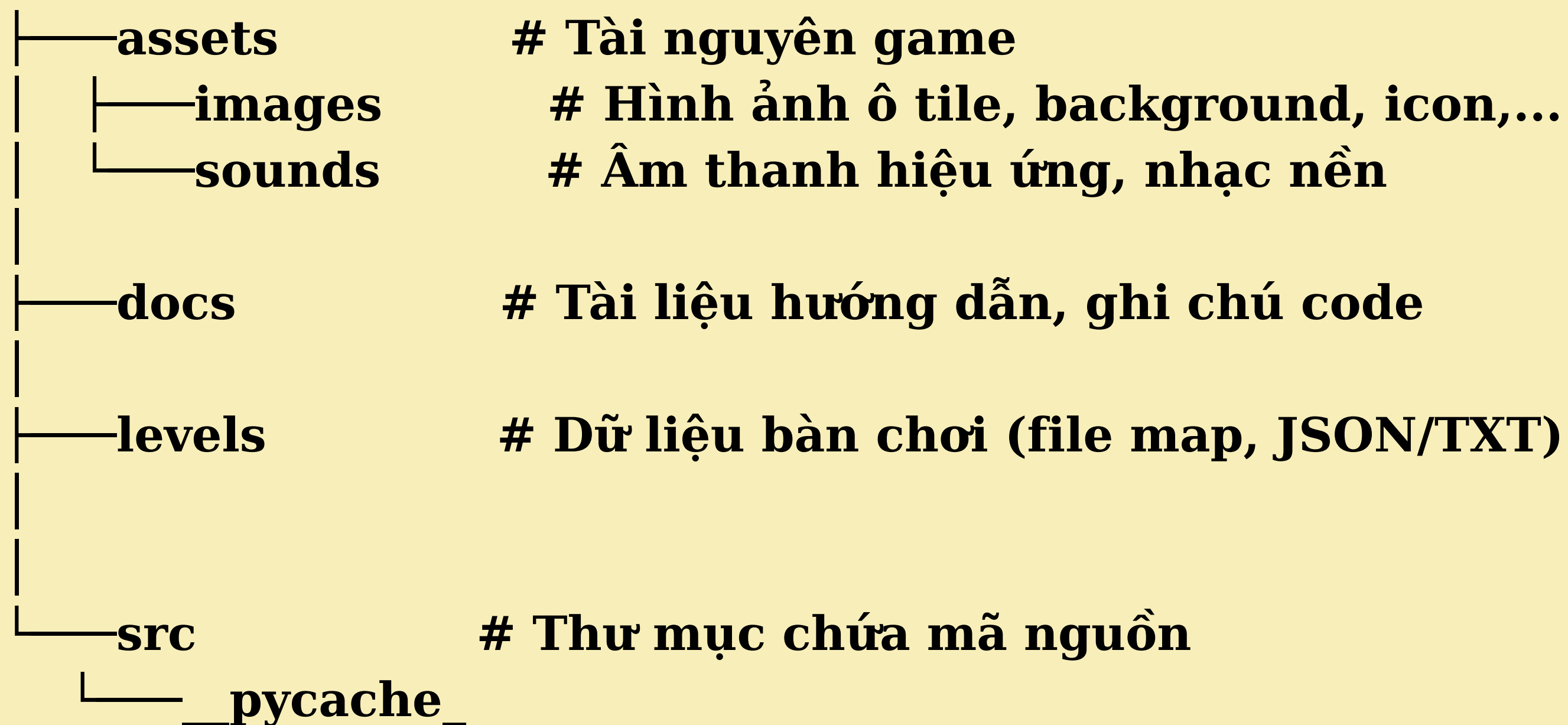
CHƯƠNG IV. KẾT QUẢ VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN



CHƯƠNG I. TỔNG QUAN

- Xây dựng ứng dụng trò chơi Tiledom với thư viện Pygame bằng ngôn ngữ lập trình Python.
- Lý do chọn đề tài:
 - Tính sáng tạo và hấp dẫn
 - Ứng dụng các kiến thức lập trình
 - Thực tiễn và tiềm năng phát triển
 - Cải thiện kỹ năng làm việc nhóm
- Mục đích:
 - Phát triển một trò chơi Tiledom hoàn chỉnh bằng Python nhằm giúp người chơi giải trí, rèn luyện tư duy logic thông qua các thử thách trong game.
 - Ứng dụng các kiến thức lập trình đã học vào thực tiễn, đặc biệt là lập trình game, xử lý đồ họa, thuật toán tìm kiếm và sắp xếp.
 - Rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm, phân chia công việc hợp lý và sử dụng công cụ hỗ trợ như GitHub, Trello để quản lý dự án.
 - Tạo ra một sản phẩm hoàn thiện có thể mở rộng, phát triển thêm nhiều tính năng mới hoặc tối ưu hiệu suất trong tương lai.
- Mục tiêu
 - Xây dựng một trò chơi Tiledom có giao diện đơn giản, trực quan và dễ sử dụng.
 - Đảm bảo game chạy mượt mà, có cơ chế chơi hợp lý và không gặp lỗi nghiêm trọng.

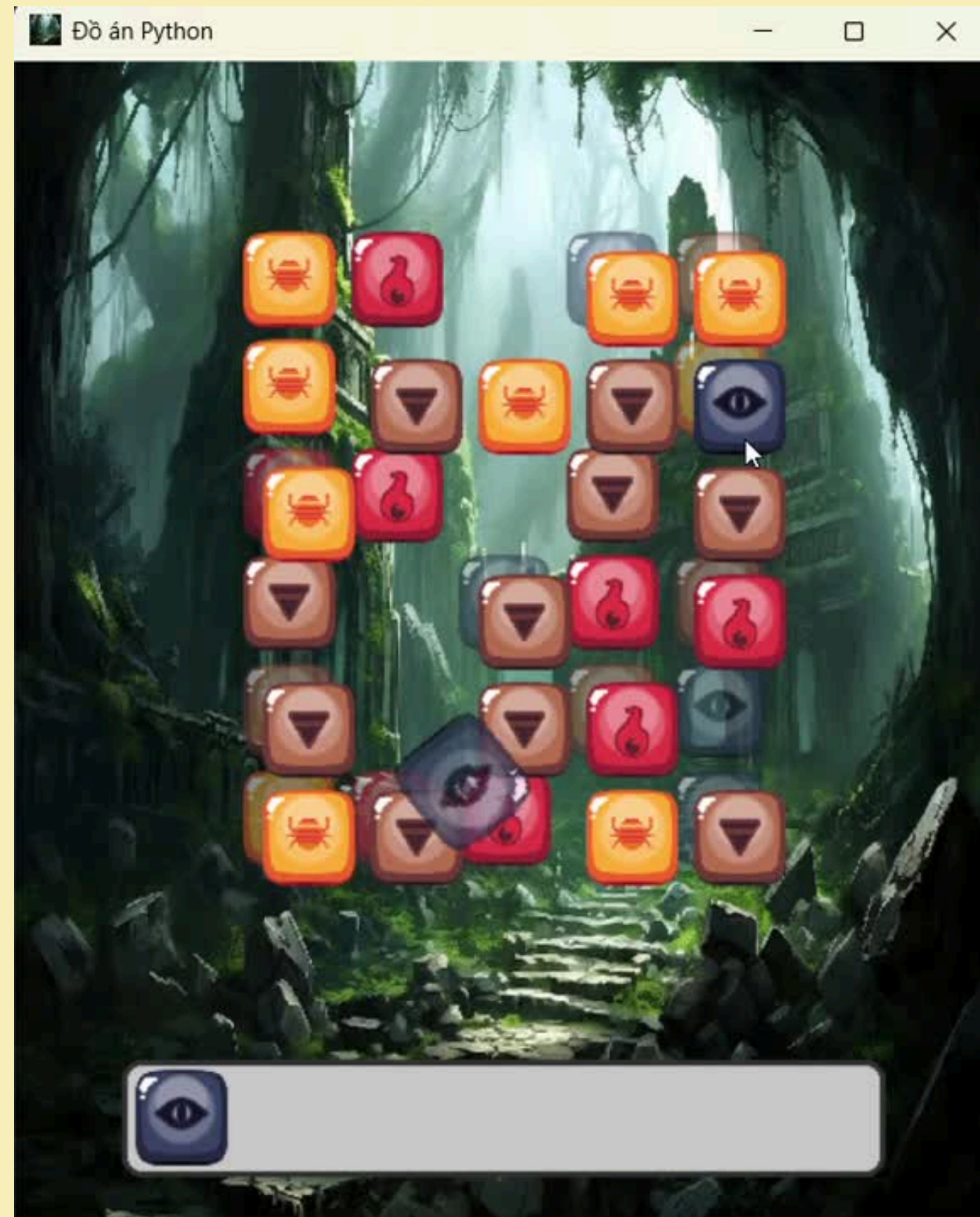
CHƯƠNG II. CẤU TRÚC HỆ THỐNG



CHƯƠNG II. CẤU TRÚC HỆ THỐNG

```
src/  
├── __pycache__/  
├── game.py           # nơi chứa cách hoạt động chính  
├── main.py           # nơi chứa main  
├── player.py         # các thuộc tính của người chơi  
└── settings.py       # các thuộc tính chung của game
```


CHƯƠNG III. THỬ NGHIỆM



CHƯƠNG IV. KẾT QUẢ VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

- Tăng độ khó
- Cải thiện giao diện
- Bổ sung tính năng mới
- Phát triển đa nền tảng
- Tối ưu thuật toán
- Mở rộng âm thanh

**CẢM ƠN THẦY VÀ CÁC BẠN ĐÃ
LẮNG NGHE**