**BẢN KẾ HOẠCH LÀM VIỆC NHÓM 3 – CỘNG TÁC VIÊN BAN CHUYÊN MÔN JS CLUB**

**THÔNG TIN NHÓM**

**THÀNH VIÊN NHÓM 3:**

* **Đặng Diệp Hòa Thiên** *( Thư kí )*
* Đỗ Duy Thái
* Phạm Huy
* Trần Trung Hiếu
* **Lê Đức Anh** *( Nhóm trưởng )*

**MENTOR NHÓM:** Nguyễn Xuân Cường

**TAKE-CARE:** Tạ Đăng Khoa

**TIMELINE VÀ KẾ HOẠCH LÀM VIỆC**

**CHỦ ĐỀ:**  FPT bị người ngoài hành tinh xâm chiếm

**DEADLINE:** 15/1/2019

**YÊU CẦU SẢN PHẨM:**

1. Có cốt truyện rõ ràng, các tình tiết và nhân vật được giới thiệu rõ ràng, mở rộng từ chủ đề được cho sẵn

2. Có cutscreen giải thích cốt truyện (không sử dụng chữ để giải thích)

3. Có sử dụng nhạc, âm thanh, video hỗ trợ

3. Không lỗi khi đang chạy, ít lỗi kĩ thuật

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nhóm** | **Thể loại** | **Yêu cầu nội dung** | **Yêu cầu kĩ thuật** |
| 3 | Game Survival | - Có đầy đủ yếu tố: Máu, thức ăn  - Có quái vật, có xây dựng nhà cửa cơ bản  - Có nhặt item, craft đồ cơ bản  - Có đánh quái và lên cấp (+ máu, mana, thức ăn, ...) | - Game Maker  - Tham khảo: Rimworld, Oxygen Not Included, Terraria... |

**MÔ TẢ & CONCEPT GAME CỦA NHÓM: *( survival mode )***

* **Cốt truyện**: FPT bị người ngoài hành tinh xâm chiếm và cách ly với thế giới loài người. Bạn là người còn lại sống sót, tìm cách để đến được máy phát tín hiệu ra bên ngoài cầu cứu
* **Dạng làm giống Minecraft 2D**
* **Các thông số game:**
  + Nhân vật chính ( máu, năng lượng, giáp, level … )
  + Quái ( máu, tốc độ di chuyển, tọa độ, sát thương )
  + **Vật phẩm:**
    - Craft ( tần số xuất hiện, nguồn gốc, nguyên tố,… )
    - Vũ khí ( tầm đánh, sát thương, tốc độ,… )
    - Chiến lợi phẩm ( + máu, + năng lượng, craft hoặc vũ khí,…… )
  + **Thông số môi trường:**
    - Ngày và đêm
    - Máu của vật thể ( cây, thú, đá, … )
    - Chuyển cảnh ( trên cạn, dưới nước, trên trời,.. )
  + **Công thức chế tạo**
  + **Các yếu tố hiệu ứng:** nhạc nền, âm thanh nhân vật, background, v.v….

**DỰ KIẾN KẾ HOẠCH TRIỂN KHAI CÁC PHẦN THEO TUẦN**

|  |  |
| --- | --- |
| **Giai đoạn** | **Nội dung** |
| 1 ( 13/12 – 23/12 ) | **Phân công công việc**  **Plan ý tưởng game**  **Tìm hiểu sử dụng GMS ( có thể làm một số demo nhỏ ) & cách thức làm web** |
| 2 ( 24/12 – 31/12 ) | **Làm sản phẩm GMS**  **Làm web truyền thông sản phẩm** |
| 3 ( 1/1/2019 – 8/1/2019 ) | **Hoàn thiện sản phẩm GMS** |
| 4 ( 9/1/2019 – 14/1/2019 ) | **Hoàn thiện web truyền thông**  **Chuẩn bị bài thuyết trình** |
| 5 ( 15/1/2019 ) | **Thuyết trình** |

**LỊCH GẶP DỰ KIẾN HÀNG TUẦN:** 16h30-18h30. Thứ 3, 5, 7

**BẢNG PHÂN CÔNG NHÓM:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên** | **Công việc** |
| 1 | Thiên | Thư ký, plan sự kiện offline + collab meeting, reminder |
| 2 | Thái | Tìm hiểu tạo dựng và design web truyền thông |
| 3 | Hiếu + Huy  ( tutor ) | Tìm hiểu và giảng dạy sử dụng Gamemaker Studio, code,… |
| 4 | Đức Anh | Điều phối nhóm, phát triển nội dung/cốt truyện sản phẩm |

**Note**: Bảng phân công nhóm ở trên nêu **công việc chính** của mỗi thành viên. Trong thời gian làm việc, tất cả thành viên đều sẽ phải xem tutorial tự học làm quen với Gamemaker Studio và luyện tập song song các bài tập của nhóm tutor ( Hiếu + Huy ) yêu cầu

Trưởng Nhóm 3 – CTV Ban Chuyên môn JS Club

***LÊ ĐỨC ANH***