

Sinh viên:

Tên: Lê Văn Mạnh

Sdt: 01658959885

Lớp: KS2-K37

Tên: Ngô Mạnh Thắng

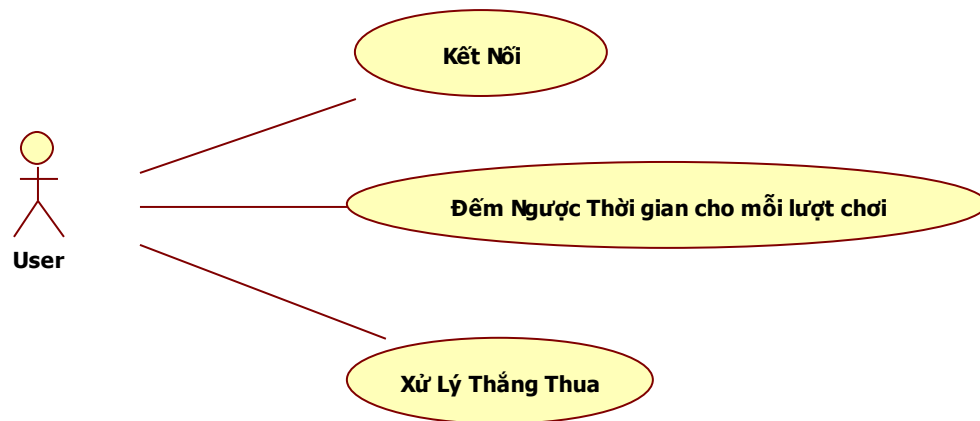
Sdt:

Lớp: KS2-K37

XÂY DỰNG GAME CARO QUA MẠNG LAN

(thời gian thực hiện: 14/04 – 18/5)

1. Sơ đồ user case

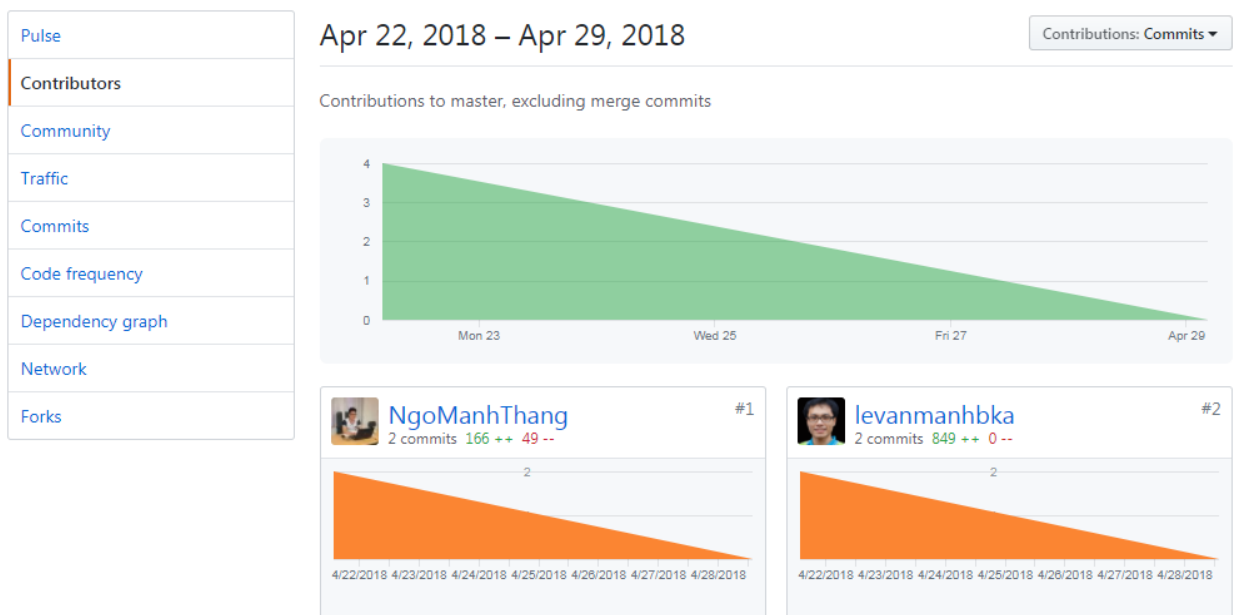


2. Sơ đồ hệ thống

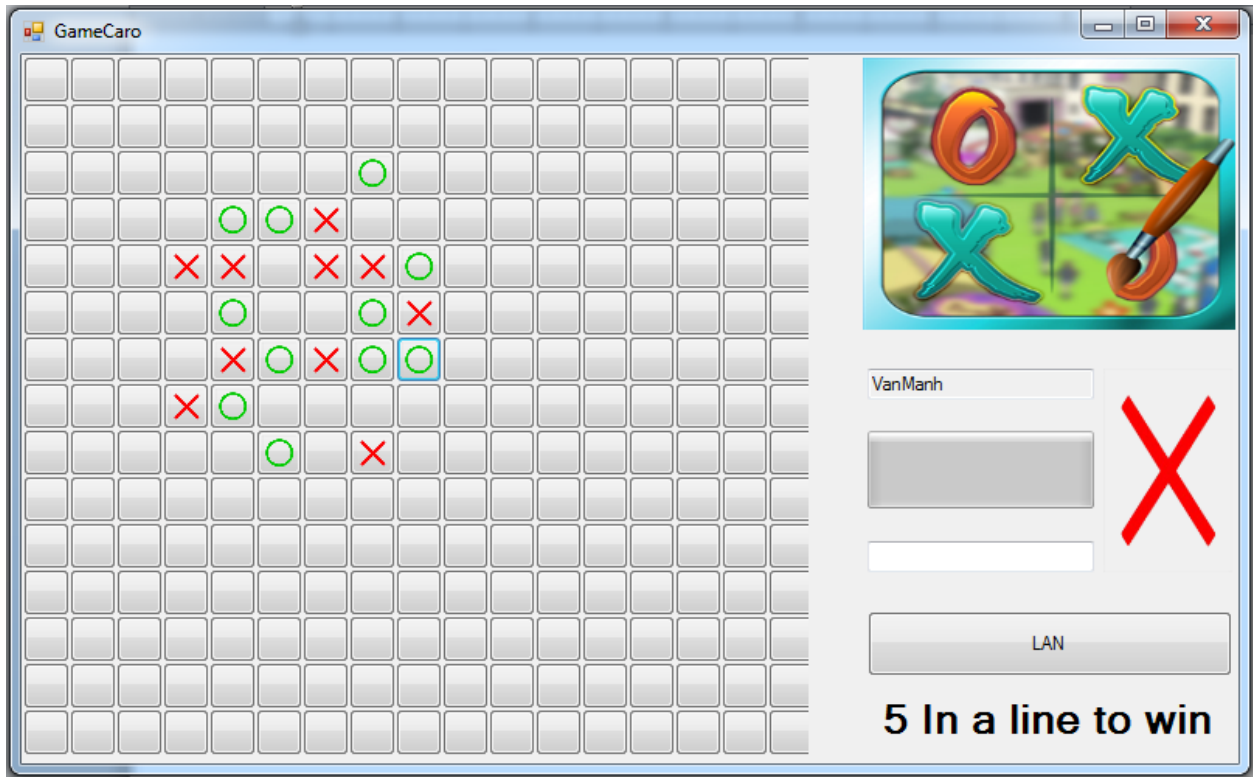


Báo Cáo Tiến Độ Tuần 1

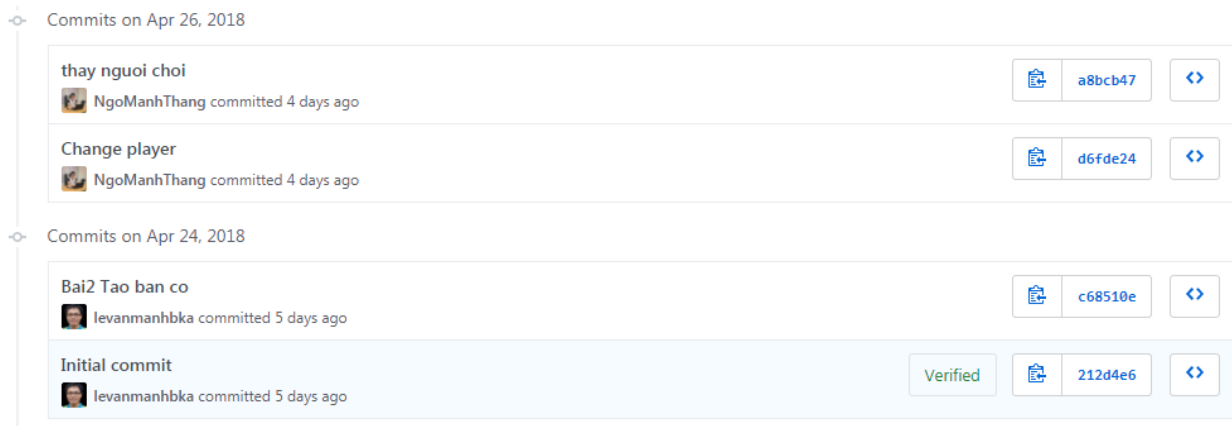
1. Hình thức làm việc: Làm việc theo nhóm hai thành viên
2. Tài liệu tham khảo:
<https://www.youtube.com/watch?v=qC6yrukIqQU&list=PL33lvabfss1yCEzvLvt8jD4daqpejzwN>
3. Quản lý source code: <https://github.com/levanmanhbka/GameCaro.git>



4. Chương trình đang thực hiện



5. Tính năng hiện có:

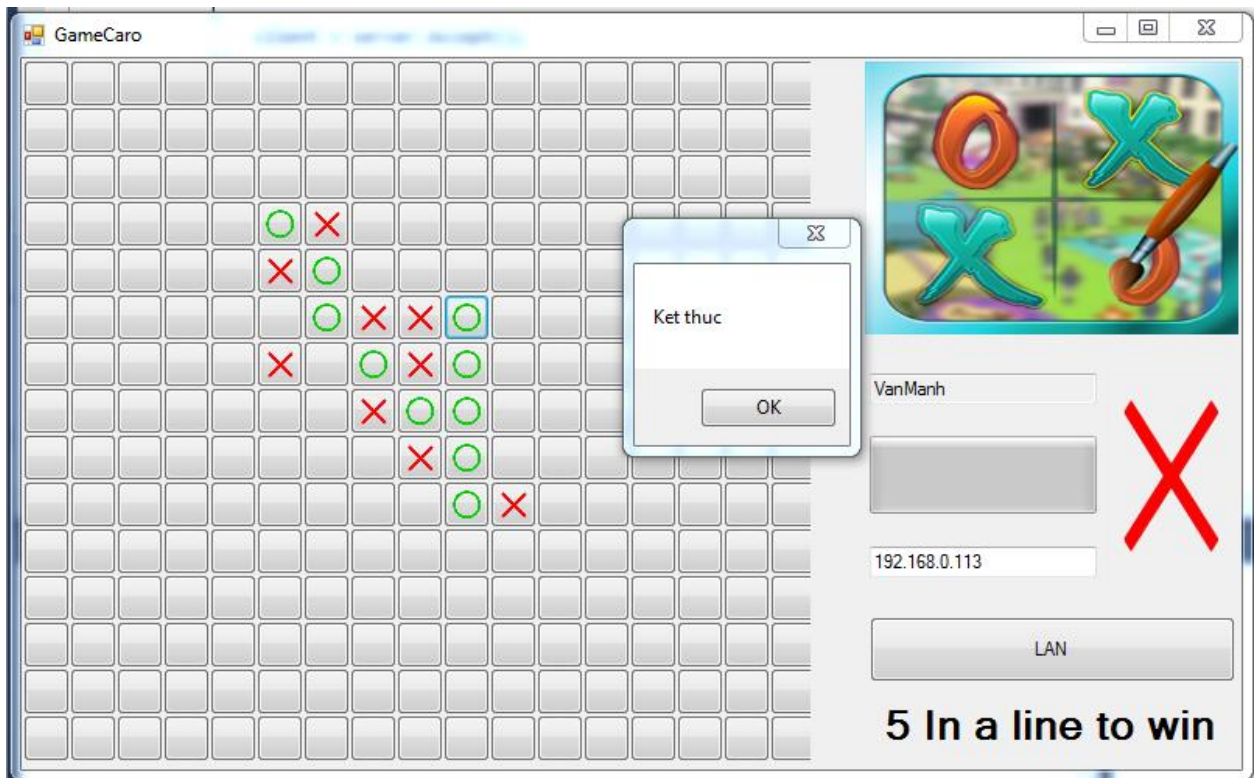


Báo Tiến Độ Tuần 2

1. Tính năng bổ xung

- + Xử lý thắng thua: Người chơi thắng khi đủ 5 quân thẳng hàng ngang, dọc, chéo (Lê Văn Mạnh)
- + Đếm ngược thời gian: Mỗi lượt chơi sẽ chỉ được phép thực hiện trong một khoảng thời gian cho trước, vượt quá sẽ bị xử thua (Ngô Mạnh Thắng)

2. Giao diện chương trình



3. Source code:

<https://github.com/levanmanhbka/GameCaro.git>

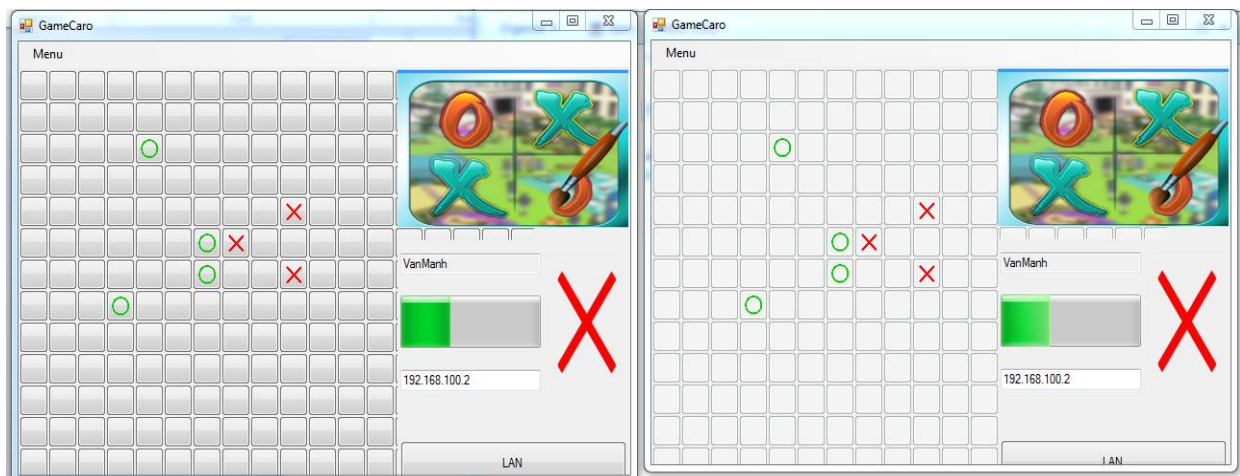
Báo Tiến Độ Tuần 3

1. Tính năng bổ xung

Lê Văn Mạnh: Tạo socket manager kết nối hai chương trình qua mạng LAN, truyền và xử lý sự kiện undo, quit, end game

Ngô Mạnh Thắng: Xử lý sự liên liên quan tới truyền tọa độ các quân cờ giữa hai chương trình, định nghĩa cấu trúc bản tin truyền

2. Giao diện chương trình



4. Source code:

<https://github.com/levanmanhbka/GameCaro.git>