**Trường Đại Học Kinh Doanh Và Công Nghệ Hà Nội**

**Khoa Công Nghệ Thông Tin**

**A blue and white logo

Description automatically generated with low confidence**

Môn đồ án c++

Giáo viên hướng dẫn: Lê Đức Huy

Họ và tên: Lục Văn Lập

MSV: 2520110107

Lớp: TH25.07

Mục Lục

Chương I: Tổng quan về môn học.

1. Giới thiệu về phần mềm…………………………………………2
2. Nội dung các cảnh và các nhân vật………………………….4

Chương II: Nội dung phần mềm.

1. Thiết kế chương trình……………………………………………..7
2. Video tổng hợp các cảnh……………………………………….10
3. Một số giao diện trong bài……………………………………11

Kết luận

Chương I: Tổng quan về môn học.

1. Giới thiệu về phần mềm

* Đây là phần mềm kể về câu chuyện giữa một người học giả và một người bán hàng rong.
* Phần mềm được xây dựng bằng công cụ Alice, một công cụ giúp lập trình 3D. Phần mềm nặng khoảng 500MB nên sẽ mất một lúc để chạy lên.
* Vì dung lượng khá cao nên em đã gửi file lên Drive để dễ dàng cho việc gửi bài.

1. Nội dung các cảnh và các nhân vật.
2. Nội dung các cảnh.

* Nội dung câu chuyện được dẫn dắt bởi một chú cú. Câu chuyện kể về một chàng học giả vì có học qua trường lớp nên tự cho mình là người cho học thức, tự cho mình là tài giỏi nên coi thường những người xung quanh mình, không tôn trọng người khác.
* Một hôm, cậu ta đang dạo chơi trên con đường vắng thì bắt gặp một ông lão già đang bán hàng rong bên lề đường. Nhìn bộ đồ giản dị của ông lão nên cậu học giả tỏ ra kinh thường và có thái độ chê cười ông. Ông lão thấy cậu ta lại gần hàng quán của mình nên mời chào mua hàng thì bị cậu ta tỏ thái độ hách dịch.
* Ông lão nhận ra tính xấu của cậu ta nhưng vẫn vô cùng bình tĩnh. Thấy ông lão có vẻ nhà quê nên cậu ta suy nghĩ cách để lừa tiền ông lão. Sau một hồi suy nghĩ, cậu ta mời ông lão chơi trò thách đố, nếu ông lão thắng sẽ nhận được 20 đồng, còn ông lão thua sẽ chỉ mất 10 đồng. Ông lão biết trò mưu mẹo của cậu ta nhưng vẫn bình tĩnh và sẵn sàng chơi với cậu ta.
* Ông lão nghĩ một hồi rồi đưa ra câu đố thứ nhất là “cái gì nặng một ngàn cân, nhưng khi lên bờ chỉ còn mười cân”. Cậu ta giờ mới úng vía bối rồi nghĩ ngợi nhưng không ra, ông lão cười mỉm. Cậu ta chịu thua và đưa tiền cho ông lão rồi hỏi “đó là gì” ông lão mỉm cười trả lời “tôi không biết”. Cậu ta vô cùng tức giận khi biết mình bị ông lão lừa, liền quyết định chơi tất tay với ông lão. Ông lão cũng vui vẻ nhận lời, lần này ông lão ra kiểu thách đố đơn giản hơn nhưng cuối cùng cậu ta cũng đã trả lời sai.
* Chàng học giả cảm thấy hối hận vì đã coi thường ông lão. Ông lão cười rồi đưa lại số tiền lại cho cậu ta rồi dạy bảo cậu ta rằng hãy học cách khiêm tốn và không coi thường người khác.

1. Các nhân vật.

* Cú dẫn chuyện tên là Owl.
* Nhân vật chàng trai tên là Joho.
* Nhân vật ông lão tên là Kint.

Chương 2: Nội dung phần mềm

1. Thiết kế chương trình.

* Cảnh 1: Link Drive đã được rút gọn.

<https://bom.so/9FaN7Q>

* Cảnh 2: Link Drive đã được rút gọn.

<https://bom.so/P2VAha>

* Cảnh 3: Link Drive đã được rút gọn.

<https://bom.so/P0UhcQ>

2. Video tổng hợp tất cả các cảnh:

<https://youtu.be/6J3Q5WiSosU>

* [3. CHƯƠNG TRÌNH 43. CHƯƠNG TRÌNH 4](#_Toc60649399)

1. Một số giao diện trong bài.

* Cây cối
* Đồi núi
* Ngôi nhà
* Chiếc xe chở hàng của ông lão
* Một số vật dụng mà ông lão bán

Kết luận

* Trên đây cũng là phần mềm đầu tiên mà em thiết kế. Do kinh nghiệm còn hạn hẹp nên sẽ không tránh mắc phải sai xót mong được thầy (cô) chỉ bảo và hướng dẫn thêm. Em xin cảm ơn ạ!