**NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN 2**

BIÊN BẢN HỌP NHÓM SỐ 2

Tài liệu này ghi nhận lại nội dung và kết quả của một buổi họp nhóm.

C:\Users\tdqua_000\Dropbox\SS-Slides\DeCuong-CDIO\Template CDIO v4.2\Templates\Hinh anh\LogoTruong.png

Khoa Công nghệ thông tin

Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

**Biên bản họp nhóm**

# Thông tin chung

*Tên nhóm*: Group 1 *Mã nhóm:* (Nếu có) 1

**Các thành viên có tham dự:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **MSSV** | **Họ và tên** | **Email** | **SĐT** |
| 1 | 1753075 | **Huỳnh Đoàn Minh Ngọc** | 1753075.17clc@gmail.com | 01239161199 |
| 2 | 1753063 | Cao Duy Khiêm | 1753063.17clc@gmail.com | 0938010172 |
| 3 | 1753136 | Trần Vĩnh Phúc | 1753136.17clc@gmail.com | 01649116720 |
| 4 | 1753071 | Hương Đạt Minh | 1753071.17clc@gmail.com | 01207016778 |

**Các thành viên vắng mặt:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **MSSV** | **Họ và tên** | **Email** | **SĐT** |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |

**Mục tiêu cuộc họp nhằm:**

Địa điểm: Tại nhà mỗi thành viên

Hình thức: Video call, khung chat Messenger trên mạng xã hội Facebook

Ngày: 06/02/2018

1. *Kiểm tra tiến độ thực hiện khâu chuẩn bị cho game*

Thời gian bắt đầu: 8h

Thời gian kết thúc: 9h30

*2. Thảo luận rút kinh nghiệm và phân công công việc cho các bước tiếp theo.*

Thời gian bắt đầu: 19h30

Thời gian kết thúc: 21h30

# Kết quả buổi họp

Mọi người đã có mặt đầy đủ, chuẩn bị tốt các phần được Scrum Master yêu cầu.

Bài “Cảm nghĩ về Scrum” được viết khá đầy đủ và chi tiết.

Phần nhạc khá là đa dạng, phong phú nên việc sưu tầm nhạc không bản quyền và lựa chọn nhạc sao cho phù hợp với game khá là mất thời gian.

Về phần thiết kế đường đua khá tốn thời gian nên hạn deadline bị trễ vài giờ so với project plan đã đưa ra trước đó.

Phần Shapes được mọi người nghiên cứu rất kỹ lưỡng và đưa ra rất nhiều ý kiến, cuộc tranh luận diễn ra rất sôi nổi và “quyết liệt” để đưa ra 5 set con vật chính trong trò chơi.

Mỗi lỗi thành viên trong nhóm gặp phải mà không giải quyết được hoặc tốn quá nhiều thời gian để giải quyết thì thành viên đó đưa lên khung chat nhóm để mọi người cùng nhau chỉnh sửa cho nhau và đưa ra những ý kiến góp ý.

Vì đây là ngày đầu tiên trong thời gian được nghỉ Tết nên hầu như các bạn rất háo hức, lần trao đổi này diễn ra trong thời gian khá dài và chia làm 2 buổi sáng – tối để cùng thảo luận, trao đổi những ưu, khuyết điểm trong quá trình chuẩn bị và tiếp tục phân công cho công việc tiếp theo.

Do quá trình thực hiện công việc cho giai đoạn tiếp theo lại nằm trong khoảng thời gian trước và sau Tết nên có thể việc thực hiện các công việc giao cho các thành viên có thể bị gián đoạn, lơ là công việc và chậm trễ hơn so với project plan đề ra. Tuy vậy, nhóm vẫn mong mọi người vẫn giữ được sự tập trung cần thiết cho công việc và các thành viên thường xuyên liên lạc với nhau để cùng nhau thực hiện công việc được giao một cách tốt nhất.

Nhìn chung, cuộc họp diễn ra khá thành công và đạt được sự mong đợi của mọi người.

# Bảng phân công công việc cho phần tiếp theo

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Người phụ trách** | **Mô tả nội dung công việc** | **Bắt đầu** | **Kết thúc** | **Kết quả mong đợi** |
| 1 | Huỳnh Đoàn Minh Ngọc | Lên ý tưởng, phác thảo và trang trí đường đua. | 08/02/2018 | 09/02/2018 | Lên được ý tưởng cho đường đua và hoàn thành thiết kế đường đua tương đối hoàn chỉnh.  Chèn được đường đua ăn khớp với các đường phân chia làn đường đua và các đường phân đoạn đường đua cho game.  Sưu tầm được con vật phù hợp với ý tưởng thống nhất của các thành viên trong nhóm đề ra.  Chỉnh sửa màu hoàn thiện cho các con vật và chèn được con vật vào game.  Thực hiện được code chọn các set con vật.  Hoàn thành biên bản họp nhóm số 2. |
| Sưu tầm những chi tiết cần thiết để trang trí cho đường đua. | 8h00 | 8h30 |
| Trang trí, thiết kế đường đua sao cho phù hợp với game. | 8h30 | 11h |
| Chèn đường đua vào trong game. | 1h30 | 2h |
| Sưu tầm con vật. | 12/02/2018 | 13/02/2018 |
| Chỉnh sửa màu và chèn con vật cho game. | 13/02/2018 | 17/02/2018 |
| Lập biên bản họp nhóm số 2. | 15h30 | 17h00 |
| 2 | Cao Duy Khiêm | Đưa ra ý tưởng cho 5 set con vật | 15h30 | 17h | Đưa ra được ý tưởng cho 5 set con vật.  Nghiên cứu được lệnh để nhập input đầu vào cho game.  Sưu tầm được con vật phù hợp.  Hoàn thiện việc nghiên cứu PyGame và ráp thử PyGame vào turtle để xem có hợp nhau hay không. |
| Sưu tầm con vật. | 12/02/2018 | 13/02/2018 |
| Nghiên cứu lệnh để nhập input đầu vào cho game. | 15h30 | 17h |
| Nghiên cứu PyGame để hỗ trợ cho game. | 14/02/2018 | 19/02/2018 |
| 3 | Trần Vĩnh Phúc | Nghiên cứu các phần mềm hỗ trợ việc thiết kế con vật. | 16/02/2018 | 23/02/2018 | Thiết kế được con vật “penguin” cho game. |
| Thiết kế con vật “penguin”. | 23/02/2018 | 28/02/2018 |
| 4 | Hương Đạt Minh | Cắt nền cho những chi tiết cần thiết để trang trí cho đường đua. | 8h20 | 8h25 | Đưa ra được ý tưởng cho 5 set con vật.  Hoàn thiện việc nghiên cứu GUI và ráp thử GUI vào turtle để xem có hợp nhau hay không. |
| Đưa ý tưởng cho 5 set con vật. | 15h30 | 17h |
| Nghiên cứu GUI để hỗ trợ cho game. | 14/02/2018 | 19/02/2018 |