**NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN 2**

BIÊN BẢN HỌP NHÓM SỐ 3

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 chat, mạng xã hội Facebook

Ngày: 19/02/2018

1. *Kiểm tra tiến độ thực hiện khâu cài đặt đường đua và con vật*

Thời gian bắt đầu: 7h30

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: 9h30

Thời gian kết thúc: 11h30

# Kết quả buổi họp

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

Dù quá trình thực hiện công việc vừa qua nằm trong khoảng thời gian trước và sau Tết nhưng mỗi thành viên đều làm việc hết mình và thực hiện công việc kịp với thời gian mà project plan đã đưa ra và đạt được kết quả như mong đợi.

Các thành viên có khá nhiều ý tưởng, nguồn tài liệu phong phú cho đồ án về thiết kế đường đua và chọn các set con vật nên kết quả đạt được gần như mong đợi của nhóm. Tuy nhiên, nhóm dự định sẽ phát triển để hoàn thiện thêm trong tương lai.

Nhìn chung, đây là buổi họp sôi động nhất và cũng là buổi họp khó nhất trong ba buổi họp vì công việc sắp tới mà nhóm phải đối mặt với những thách thức nằm ngoài hiểu biết của mỗi thành viên.

Ý tưởng của mỗi thành viên trong nhóm khá đa dạng, như là lập bảng thành tích xếp hạng như thế nào, cài đặt lộ trình chạy và thứ tự chạy cho các con vật ra sao, làm thế nào để tính được điểm đạt được của mỗi con vật sau khi kết thúc quá trình đua…

Nhóm dự đoán được những khó khăn trước mắt và sẽ cố gắng thực hiện tốt nhất công việc được giao cho kịp với thời hạn mà project plan đã đưa ra.

# 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 | Viết hàm cài đặt thứ tự chạy của các con vật. | 20/02/2018 | 21/02/2018 | Viết được hàm cài đặt thứ tự chạy của các con vật.  Cài đặt được lộ trình chạy cho các con vật.  Cài được nhạc nền cho game.  Viết được lệnh tính điểm đạt được của mỗi con vật tương ứng với thành tích của chúng.  Xuất được kết quả điểm của mỗi con vật ra màn hình.  Hoàn thành biên bản họp nhóm số 3. |
| Cài đặt lộ trình chạy cho các con vật. | 22/02/2018 | 23/02/2018 |
| Cài đặt nhạc nền. | 24/02/2018 | 25/02/2018 |
| Viết lệnh tính điểm đạt được của mỗi con vật tương ứng với thành tích. | 26/02/2018 | 27/02/2018 |
| Xuất kết quả điểm ra màn hình. | 28/02/2018 | 03/3/2018 |
| Lập biên bản họp nhóm số 3. | 05/3/2018 | 06/3/2018 |
| 2 | Cao Duy Khiêm | Tìm hiểu cách xuất kết quả ra màn hình (hàm output). | 22/02/2018 | 25/02/2018 | Tìm được cách xuất kết quả của mỗi con vật ra màn hình.  Vẽ được biểu đồ, bảng thống kê thể hiện kết quả, tì lệ thắng/thua cược của người chơi. |
| Vẽ biểu đồ, bảng thống kê thể hiện kết quả tỉ lệ thắng/thua cược của player. | 26/02/2018 | 05/3/2018 |
| 3 | Trần Vĩnh Phúc | Tìm cách lưu được số lần thắng/thua cược của player qua mỗi lần chơi. (đọc/xuất file txt) | 01/3/2018 | 05/3/2018 | Tìm được cách lưu được số lần thắng/thua cược của người chơi qua mỗi lần chơi. |
| 4 | Hương Đạt Minh | Tìm hiểu về nút bấm để chọn input cho game (vd: chọn đường đua, chọn set con vật, chọn con vật cá cược,…) | 22/02/2018 | 25/02/2018 | Tìm được cách chèn nút bấm chọn input cho game.  Vẽ được biểu đồ, bảng thống kê thể hiện kết quả, tì lệ thắng/thua cược của người chơi. |
| Vẽ biểu đồ, bảng thống kê thể hiện kết quả tỉ lệ thắng/thua cược của player | 26/02/2018 | 05/3/2018 |

**HUỲNH ĐOÀN MINH NGỌC HƯƠNG ĐẠT MINH CAO DUY KHIÊM TRẦN VĨNH PHÚC**