**NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN 2**

**YÊU CẦU CỦA KHÁCH HÀNG**

Tài liệu này mô tả chi tiết yêu cầu của Khách hàng

**Group 1**

*1753075 – Huỳnh Đoàn Minh Ngọc*

*1753063 – Cao Duy Khiêm*

*1753071 – Hương Đạt Minh*

*1753136 – Trần Vĩnh Phúc*

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

**Yêu cầu của khách hàng**

# Yêu cầu chung

* Cơ bản là chúng ta sẽ làm Game Turtle Race nhưng ‘thêm mắm muối’!
* Nhưng lần này là một game **CÁ CƯỢC** ***do người chơi tự quyết định.***
* *\*“Đừng quá căng, thầy Thanh chỉ yêu cầu giải trí vui vẻ, đơn giản thôi! Không cần thiết đáp ứng hết 100% yêu cầu.”*
* Nãy note được gì thì tui ghi ra nhe, cũng hơi nhiều…

# Tài liệu

* Các Báo Cáo nên viết trên Google Drive (giống hồi học L. V. Minh á) cho dễ sửa.
* **Thứ 6 tuần này, 02/02/2018, là hạn chót nộp Project Plan \_ Kế hoạch cụ thể toàn quá trình**
* Tạo folder trên Drive => share => mỗi người có thể tự Edit trên đây
* Khi nào có link nộp bài thì tải về rồi nộp
* **Bài tập đầu tiên phải làm tuần này là ‘Viết những suy nghĩ về Scrum!”**
  + Không phải viết về Scrum là gì ! Mr. Thanh không cần điều này
  + Vd: nhóm em đã tìm hiểu về Scrum và sẽ áp dụnh Scrum như thế này… vào tình huống này…
  + Tuyệt đối không Copy + Paste => 0 đ
  + Viết trên Drive luôn
* Phải có **ít nhất 4 cái Meeting mins !** Trình bày y chang hồi học kĩ năng mềm

# Game

1. **Khung chạy**

* Turtle hôm bữa có 0-14 cột. Bây giờ player được tự chọn số cột.
* Chiều rộng phù hợp với cách mà cách con vật chạy, không nhất thiết phải chạy đường thẳng. Chạy ngoằn nghoèo, chạy vòng tròn, chạy lùi… kết hợp tất cả (sẽ bàn tiếp ở dưới)
* Chiều dài đường đi do player chọn, nhưng *không được vượt quá khung màn hình*. Nghĩa là con vật không được chạy rớt xuống màn hình.

1. **Con vật**

* Có 5 set con vật, mỗi set phải có ít nhất 4 con giống nhau nhưng khác màu. Trong đó phải có **ít nhất 1 set tự Design**, các set còn lại có thể kiếm **source có sẵn**. Nhưng phải đảm bảo **FREE**. *KHÔNG* được lấy source đã có bản quyền ! Và phải trích dẫn link đã lấy.
* Player được chọn các con vật nào sẽ đua. Vd: chọn Rùa thì 5 Rùa đua với nhau, chọn Thỏ thì 5 Thỏ đua với nhau. Thầy Thanh chưa yêu cầu 5 con đua với nhau phải khác nhau!
* Chúng phải có tên riêng

1. **Hàm random**
   * *Tốc độ chạy của các con vật*

* Mỗi con phải có tốc độ khác nhau.

Vd: Rùa\_random từ 1-3, Thỏ random từ 2-6…

* **Chú ý:** nếu player chọn đường đua 20 thì tốc độ các con vật không được vượt quá 10! Để bảo đảm chúng đều phải chạy, chứ không phải ‘xoẹt’ cái là cán đích!
  + *Thứ tự chạy của các con vật*
* Lần chơi đầu có thể thứ tự chạy là Rùa, Thỏ, Gấu, Cọp, Hươu
* Chơi lại thì thứ tự sẽ là Thỏ, Cọp, Rùa, Hươu, Gấu
  + *Cách chạy*
* Vd: con vật sẽ chạy lùi, xoay vòng, chạy tới. Thì random chạy lùi, xoay vòng, chạy tới sao cho con vật **có thể luôn cán đích**.
  + *Nhạc nền*
* Có thể random nhạc lúc chạy đua. Nhưng **phải có nhạc nền.** **Nhạc nền phải FREE**!

1. **Cuối game**
   * Con vật cán đích đầu tiên phải có **‘đặc trưng ăn mừng’** như nhảy hay chạy vòng… + nhạc chúc mừng
   * Sau khi các con vật cán đích phải hiện lên **bảng thành tích xếp hạng, tên con vật, thời gian hoàn thành phần đua, điểm đạt được ứng với thành tích.**
   * Sau đó hiện lên bảng Thắng/Thua mà player cược lúc đầu.
2. **Trong game** *phải có* **bảng thống kê:**
   * Giống bảng xếp hạng nêu trên
   * Số lần thắng/thua cược của player

* **BẮT BUỘC GAME PHẢI CÓ**
  + Hiệu ứng đặc trưng của con về nhất
  + Hiệu ứng cho biết bạn thắng hay thua
  + Player có thể lưu lại kết quả hiện tại của trò chơi và chơi tiếp sau khi đã thoát python

Cộng thêm:

* ***Biểu đồ tròn*** thống kê dựa trên số lần thắng/thua của player
* ***Biểu đồ cột*** số điểm của các con vật