**NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN 2**

**ĐÓNG GÓP CỦA TỪNG THÀNH VIÊN**

Tài liệu này mô tả đóng góp của từng thành viên trong nhóm

**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

**Đóng góp của từng thành viên**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tên | Đóng góp | Minh chứng | Đánh giá (%) |
| Ngọc | Class Character | ClassCharacter.txt | 1 |
| Chèn nhạc cho game | InsertMusic.txt Judas.wav | 1 |
| Đổi màu background | changeBgCol.txt | 1 |
| Chèn các set con vật | InsertCharacter.txt | 1 |
| Chỉnh sửa các file hình ảnh set con vật để chèn cho phù hợp | SetCharacter.zip | 1 |
| Thiết kế đường đua | DesignRace.zip | 1 |
| Trang trí khung game | InsertRace.txt | 1 |
| Hàm random thứ tự xuất hiện các con vật | ShuffleCharacter.txt | 1 |
| Xử lý nhập liệu kiểu đường đua từ người dùng | ChooseRace.txt | 1 |
| Hàm random tốc độ chạy | StartRandom.txt | 1 |
| Xử lý nhập liệu tên người chơi | EnterPlayerName.txt | 1 |
| Xử lý nhập liệu chọn set con vật | ChooseSetCharacter.txt | 1 |
| Tìm hiểu cách resize hình ảnh bằng Paint3D | How Resize in Images in Microsoft Paint 3D.mp4 | 1 |
| Đổi title của bảng hiển thị | changeTitle.txt | 1 |
| Áp dụng thư viện vẽ biểu đồ để vẽ biểu đồ cho phù hợp với yêu cầu từ khách hàng. | drawChart.txt | 1 |
| Lập project plan cho đồ án | Group 1 - NM CNTT 2 - Project Plan.docx | 1 |
| Lập biên bản họp nhóm số 1 | Group 1 - NM CNTT 2 - Meeting Minutes 1.docx | 1 |
| Lập biên bản họp nhóm số 2 | Group 1 - NM CNTT 2 - Meeting Minutes 2.docx | 1 |
| Lập biên bản họp nhóm số 3 | Group 1 - NM CNTT 2 - Meeting Minutes 3.docx | 1 |
| Lập biên bản họp nhóm số 4 | Group 1 - NM CNTT 2 - Meeting Minutes 4.docx | 1 |
| Lập biên bản họp nhóm số 5 | Group 1 - NM CNTT 2 - Meeting Minutes 5.docx | 1 |
| Lập bảng báo cáo đóng góp từng thành viên. | Group1-NMCNTT2-TaskList.docx | 1 |
| Khiêm | Tổng hợp, điều chỉnh các báo cáo cho đúng template | Các file .docx | 1 |
| Tìm hiểu về PyGame |  | 0 |
| Khung sườn của trò chơi với PyGame | getting\_started\_with\_pygame.py | 0 |
| Mở đầu về Sprites | working\_with\_sprites.py | 0 |
| Mở đầu về Sprites (tiếp theo) | more\_about\_sprites.py | 0 |
| Tìm hiểu về Turtle Graphics |  | 1 |
| Rút gọn Turlte |  | 1 |
| Dùng chuột với Turtle |  | 1 |
| Nghiên cứu hàm nhập liệu input vào cho game. |  | 1 |
| Nghiên cứu hàm xuất kết quả ra ngoài màn hình. |  | 1 |
| Nghiên cứu sử dụng Pygal để vẽ biểu đồ |  | 1 |
| Minh | Thiết lập giao diện đồ hoạ người dùng (GUI) |  | 0 |
| Xử lí đặt cược con vật thắng |  | 0 |
| Tính tổng điểm các con vật khi về đích |  | 1 |
| Convert ảnh không nền để cho vào Turtle | a.png - b.png - c.png | 1 |
| Tìm nhạc nền game |  | 1 |
| Tạo video hướng dẫn cài đặt PyGame | demo.avi | 1 |
| Hỗ trợ tìm hàm - code cần thiết (đổi màu nền, window title, chèn nhạc) |  | 1 |
| Viết sơ lược nội dung Project Plan, Meeting Minutes tuần đầu tiên | Group1-NMCNTT2-ProjectPlan.docx  Group1-NMCNTT2-MeetingMinutes1.docx | 1 |
| Hỗ trợ liên kết GUI (Tkinter) và PyGame vào Turtle |  | 0 |
| Nghiên cứu cách đọc file txt từ máy tính. |  | 1 |
| Nghiên cứu sử dụng maplotlib để vẽ biểu đồ. |  | 1 |
| Phúc | Design penguin | Penguin.jpg | 1 |
| Tìm nhạc nền game, cắt nhạc cho con vật chiến thắng. |  | 0 |
| Tìm hiểu cách đọc file, viết file trong python để lưu dữ liệu cho game làm tiền đề cho việc vẽ biểu đồ. |  | 1 |

CÁC THÀNH VIÊN KÝ TÊN

**HUỲNH ĐOÀN MINH NGỌC HƯƠNG ĐẠT MINH**

**CAO DUY KHIÊM TRẦN VĨNH PHÚC**