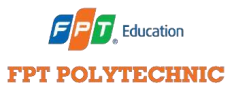
**TRƯỜNG CAO ĐẲNG THỰC HÀNH**

**FPT POLYTECHNIC**



**PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG GAME**

**“BÓNG TỐI HUYỀN BÍ”**

**Giảng viên hướng dẫn:** Nguyễn Nam Khanh

**Sinh viên:** PS12345 - Nguyễn Văn An

Thành phố Hồ Chí Minh

Tháng 03, 2024

**LỜI MỞ ĐẦU**

*Giới thiệu về đề tài, về thành viên thực hiện dự án*

*..........*

TP.Hồ Chí Minh, ngày tháng , 2024

**Sinh viên**

**MỤC LỤC**

[1. GIỚI THIỆU DỰ ÁN 3](#_Toc1875872801)

[2. KHẢO SÁT 4](#_Toc586744800)

[2.1. Yêu cầu của khách hàng 4](#_Toc174946576)

[2.2. Lập kế hoạch dự án 6](#_Toc421990089)

[3. PHÂN TÍCH 8](#_Toc1396423429)

[3.1. Mô hình triển khai hệ thống 8](#_Toc1987276787)

[3.2. Sơ đồ Usecase 9](#_Toc347797318)

[3.2. Đặc tả hệ thống 10](#_Toc2126520139)

[3.3.1. Usecase chiến đấu 10](#_Toc2001122799)

[3.3.2. Usecase thoát game 10](#_Toc1129487126)

[3.3.3. Usecase đặt tên cho nhân vật 10](#_Toc1682170849)

[3.3.4. Usecase nhặt vật phẩm 10](#_Toc623246388)

[3.3.5. Usecase nhiệm vụ 11](#_Toc1624296697)

[3.3.6. Usecase điều khiển nhân vật 11](#_Toc742465815)

[4. THIẾT KẾ ỨNG DỤNG 12](#_Toc1742963635)

[4.1. Mô hình công nghệ 12](#_Toc165384718)

[4.2. Thiết kế giao diện 12](#_Toc777116208)

[4.2.1. Giao diện màn hình level 1 12](#_Toc2144050449)

[4.2.2. Giao diện màn hình level 2 13](#_Toc280299683)

[4.2.3. Giao diện màn hình level 3 14](#_Toc1565134310)

[5. THỰC HIỆN 15](#_Toc685156067)

[5.1. Màn chơi level 1 15](#_Toc610702855)

[5.2. Màn chơi level 2 16](#_Toc1258534972)

[5.3. Màn chơi level 3 17](#_Toc1630835101)

[5.4. Tổ chức lập trình 18](#_Toc1111755846)

[5.4.1. Tổ chức dự án 18](#_Toc25291175)

[5.4.2. Tổ chức viết mã 19](#_Toc2014499766)

[5.4.3. Tổ chức animations 27](#_Toc470388560)

[5.4.4. Tổ chức levels 27](#_Toc933223313)

[5.4.4.1. Chi tiết màn chơi level 1 28](#_Toc1611147550)

[5.4.4.2. Chi tiết màn chơi level 2 30](#_Toc935567827)

[5.4.4.3. Chi tiết màn chơi level 3 32](#_Toc213205055)

[6. KIỂM THỬ 33](#_Toc1334636189)

[7. ĐÓNG GÓI VÀ TRIỂN KHAI 38](#_Toc763735608)

[8. KẾT LUẬN 38](#_Toc594605537)

1. **GIỚI THIỆU DỰ ÁN**

*Giới thiệu tổng quan về dự án sẽ thực hiện, bao gồm tính năng, công nghệ, kỹ thuật, engine sẽ sử dụng*

*.....*

1. **KHẢO SÁT**
2. **Yêu cầu của khách hàng**

*Nêu chi tiết yêu cầu của khách hàng*

*Chia thành từng nhóm yêu cầu, người chơi, công nghệ, hệ thống tương tác, nhiệm vụ trong game*

*....*

1. **Lập kế hoạch dự án**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Cô**ng việc | **Bắt đầu** | **Kết thúc** | **Thực hiện** | **Trạng thái** |
| **1** | **Ph**ân tích yêu cầu khách hàng | | | | |
| 1.1 | .... |  |  |  |  |
| 1.2 |  |  |  |  |  |
| 1.3 |  |  |  |  |  |
| 1.4 |  |  |  |  |  |
| **2** | **Thi**ết kế hệ thống | | | | |
| 2.1 | ...... |  |  |  |  |
| 2.2 |  |  |  |  |  |
| 2.3 |  |  |  |  |  |
| 2.4 |  |  |  |  |  |
| 2.5 |  |  |  |  |  |
| 2.6 |  |  |  |  |  |
| **3** | **Th**ực hiện dự án | | | | |
| 3.1 | ..... |  |  |  |  |
| 3.2 |  |  |  |  |  |
| 3.3 |  |  |  |  |  |
| 3.4 |  |  |  |  |  |
| 3.5 |  |  |  |  |  |
| 3.6 |  |  |  |  |  |
| 3.7 |  |  |  |  |  |
| 3.8 |  |  |  |  |  |
| 3.9 |  |  |  |  |  |
| 3.10 |  |  |  |  |  |
| 3.11 |  |  |  |  |  |
| 3.12 |  |  |  |  |  |
| 3.13 |  |  |  |  |  |
| 3.14 |  |  |  |  |  |
| 3.15 |  |  |  |  |  |
| 3.16 |  |  |  |  |  |
| **4** | **Ki**ểm thử | | | | |
| 4.1 | ...... |  |  |  |  |
| 4.2 |  |  |  |  |  |
| 4.3 |  |  |  |  |  |
| 4.4 |  |  |  |  |  |
| **5** | **Đó**ng gói và triển khai | | | | |
| 5.1 | ..... |  |  |  |  |
| 5.2 |  |  |  |  |  |

Bảng 2. 1: Kế hoạch hoàn thiện dự án

1. **PHÂN TÍCH**
2. **Mô hình triển khai hệ thống**

*Giới thiệu về mô hình sẽ triển khai, thiết kế hệ thống của game*

*....*

1. **Sơ đồ Usecase**

*Vẽ chi tiết sơ đồ Usecase các tính năng của ứng dụng*

*....*

1. **Đặc tả hệ thống**

*Miêu tả chi tiết từng Usecase của hệ thống*

*....*

1. **THIẾT KẾ ỨNG DỤNG**
2. **Mô hình công nghệ**

*Công nghệ triển khai của dự án là gì*

*....*

1. **Thiết kế giao diện**

*Chi tiết thiết kế giao diện từng màn chơi*

*Thiết kế nhân vật, quái vật, vật phẩm, hệ thống bẫy, bố cục trong game*

*....*

1. **THỰC HIỆN**

*Thực hiện chi tiết từng màn chơi*

*Giải thích chi tiết các thao tác trên màn chơi, nhiệm vụ, tương tác, vật phẩm*

*Tổ chức lập trình của dự án*

*Tổ chức viết mã*

*.....*

1. **KIỂM THỬ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Id** | **Test case title** | **Expected result** | **Actual result** | **Run type** | **Tested by** | **Date started** | **Test step details** | **Note** |
| **1** | Di chuyển sang trái | Di chuyển sang trái thành công | Di chuyển sang trái thành công | Manual |  |  | 1.  Nhấn(giữ) phím mũi tên trái hoặc phím a(A) | Pass |
| **2** | *Xây dựng các test case tương ứng với các thao tác trong game* |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** | *.....* |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **6** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **7** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **8** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **9** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **10** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **11** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **12** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **13** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **14** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **15** |  |  |  |  |  |  |  |  |

*Báo cáo kết quả kiểm thử*

*Thống kê, vẽ sơ đồ*

*....*

1. **ĐÓNG GÓI VÀ TRIỂN KHAI**

*Đóng gói, triển khai dự án*

*Hướng dẫn cài đặt, build*

*....*

1. **KẾT LUẬN**

*Nhận xét, đánh giá*

*Điều đã làm được, chưa làm được, bài học rút ra*

*....*