**BaiTap1 – La Quoc Thang – 1610207**

# Phân tích sâu xa tại sao trò chơi này hấp dẫn và lôi cuốn rất nhiều người chơi.

Game có lối chơi tuy đơn giản nhưng hình ảnh khá bắt mắt, thu hút ánh nhìn. Trong quá trình chơi, chúng ta sẽ được cảm nhận âm thanh của các tiếng động và nền nhạc độc đáo, không lẫn đi đâu được. Ở màn đầu tiên, khá là dễ dàng để chiến thắng, điều đó dẫn đến mọi người ở mọi lứa tuổi đều có thể chơi trò này. Thao tác không quá khó khăn để kéo thả những chú chim, đặc biệt là trên điện thoại thông minh và trên máy tính. Trong quá trình chơi, chỉ cần kéo lệch hướng là chú chim sẽ bay ra khỏi mục tiêu hoặc va chạm phải chướng ngại vật cản trở. Cũng có khi may mắn, chỉ cần làm đổ các tảng đá, các tảng đá sẽ rơi xuống mục tiêu và thế là được điểm. Do đó, gần như các chuyển động của các chú chim cũng như đích đến mục tiêu đều khó lường trước được. Trò chơi này có tính năng Pause/Resume để tạm dừng trò chơi, Restart lại theo ý muốn nếu bị thua cuộc, vì vậy mà người chơi có thể chơi đi chơi lại đến khi thỏa mãn về điểm số. Các màn chơi tiếp theo chỉ được khám phá nếu người chơi hoàn thành mục tiêu ở màn chơi trước. Khi đạt thành tích cao, người chơi sẽ được trang bị thêm các Khả năng mới để tiêu diệt mục tiêu dễ dàng hơn, đồng thời có tính điểm của mỗi màn chơi. Nếu tích lũy đủ điểm thì sẽ mua được các Vật phẩm. Trò chơi còn hỗ trợ thanh toán để khi người chơi “bí” quá có thể qua được màn.

Tóm lại, các thao tác chơi tuy nhẹ nhàng nhưng cần nhiều tính toán và mưu mẹo, cộng với âm thanh sống động, nền nhạc du dương (phụ thuộc vào trò chơi chủ đề), có hiệu ứng hình ảnh đẹp và tính năng tích lũy điểm thưởng, vật phẩm làm người chơi bị cuốn hút, khi chơi sẽ muốn mình đạt điểm cao, khi thua sẽ muốn chơi lại. Ngoài ra, người chơi có thể rèn luyện các kỹ năng sử dụng chuột và/hoặc thao tác kéo thả trên màn hình, khả năng ước lượng và trí nhớ ngắn hạn để nhớ vị trí các mục tiêu.

# Dùng những ý tưởng này, đồng thời bổ sung những ý tưởng của bạn để suy nghĩ và chọn một ứng dụng di động bạn thích. Ứng dụng này không nhất thiết là trò chơi.

Thông qua các phân tích ở câu 1, em có đề xuất một ứng dụng mang tên “**Học Từ Vựng Tiếng Anh**” thông qua các trò chơi khác nhau để giúp người chơi nhớ nhanh, nhớ lâu và không bị nhàm chán bằng cách kết hợp giữa *hiệu ứng thị giác* (hình ảnh, chuyển động, màu sắc) của các hoạt hình, hình ảnh minh họa và *hiệu ứng thính giác* (nhạc nền, tiếng động) bên trong ứng dụng. Người dùng sẽ có những trải nghiệm tuyệt vời với trò chơi, thay vì phải học thuộc bằng cách viết đi viết lại các từ vựng lên tờ giấy. Việc rèn luyện thông qua các trò chơi sẽ giúp người dùng nhớ được những từ vựng nhờ vào *bộ nhớ ngắn hạn* vì người dùng lúc bấy giờ chỉ phải lo tập trung hoàn thành các mục tiêu, do đó, cần phải biến trí nhớ ngắn hạn sang *trí nhớ dài hạn*. Giải pháp là tạo ra một *bài kiểm tra bằng tiếng Anh* tổng hợp những từ vựng đã học được, người dùng sẽ phải có tư duy tổng hợp để hoàn thành bài kiểm tra, vì bài kiểm tra bao gồm cả từ vựng trong từng ngữ cảnh và ngữ pháp. Kết quả của bài kiểm tra sẽ được lưu trữ và người dùng có thể xem lại bất kỳ lúc nào.

Ứng dụng chỉ tập trung vào các từ vựng quan trọng nhất trong tiếng Anh (khoảng 3000 từ) theo liệt kê của Oxford Advanced Learner's Dictionary kèm theo phát âm theo giọng Anh-Mỹ, Anh-Anh và được chia theo từng nhóm chủ đề để người dùng có thể lựa chọn. Các trò chơi bên trong ứng dụng thì đa dạng nhưng có thể liệt kê các thể loại như: Trắc nghiệm, Điền từ, Sắp xếp chữ, Nối từ, Đoán từ, Phát âm, Sửa lỗi,… Ứng dụng phù hợp với *mọi đối tượng*, đặc biệt là những người trẻ tuổi muốn sử dụng tiếng Anh như ngôn ngữ thứ hai của mình trong *công việc và học tập*. Ứng dụng có quy định nhiệm vụ của mỗi ngày nhưng lại không yêu cầu tốn quá nhiều thời gian để hoàn thành, vì vậy người dùng thoải mái khi sử dụng trong thời gian rảnh rỗi.

# Thiết kế sơ bộ ứng dụng. Ứng dụng có thể sử dụng những chức năng đặc biệt trên công cụ di động như: chụp hình, nhắn tin, tọa độ, v.v.

