

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| <b>Module/môn: PRF192x<br/>Xây dựng phần mềm đầu tiên</b>   | <b>Số hiệu assignment: 2/4</b> |
| <b>Người điều phối của FUNiX:<br/>Nguyễn Duy Hoàng</b>  | <b>Ngày ban hành: 1/2015</b>   |
| <b>Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 15h làm để hoàn thành</b>  |                                |
| <b>Tương ứng với outcome môn học:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRF192x_o8 - Thao tác với câu lệnh rẽ nhánh.</li> <li>• PRF192x_o10 - Sử dụng JS Arrays và Object.</li> <li>• PRF192x_o12 - Sử dụng các sự kiện chuột của các đối tượng trong HTML.</li> </ul> |                                |

**Gian lận** là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

**Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.**

**Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định trong thi cử.**

#### **Quy định nộp bài assignment**

- Sinh viên phải nộp bài trên hệ thống LMS và tuân theo các yêu cầu nộp bài quy định trên đó.

#### **Quy định đánh giá bài assignment**

1. Sinh viên không có bài assignment sẽ bị 0 (không) điểm bài assignment.
2. Các trường hợp gian lận sẽ bị đánh trượt cả môn.

=====

## Assignment 2

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Mục tiêu</b>           | Sinh viên đạt được những outcome sau: <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRF192x_o8 - Thao tác với câu lệnh rẽ nhánh.</li> <li>• PRF192x_o10 - Sử dụng JS Arrays và Object.</li> <li>• PRF192x_o12 - Sử dụng các sự kiện chuột của các đối tượng trong HTML.</li> </ul> |
| <b>Các công cụ cần có</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unity</li> <li>• Công cụ quay màn hình</li> </ul>  |
| <b>Tài nguyên</b>         |   |
| <b>Tham khảo</b>          |   |

### ĐỀ BÀI

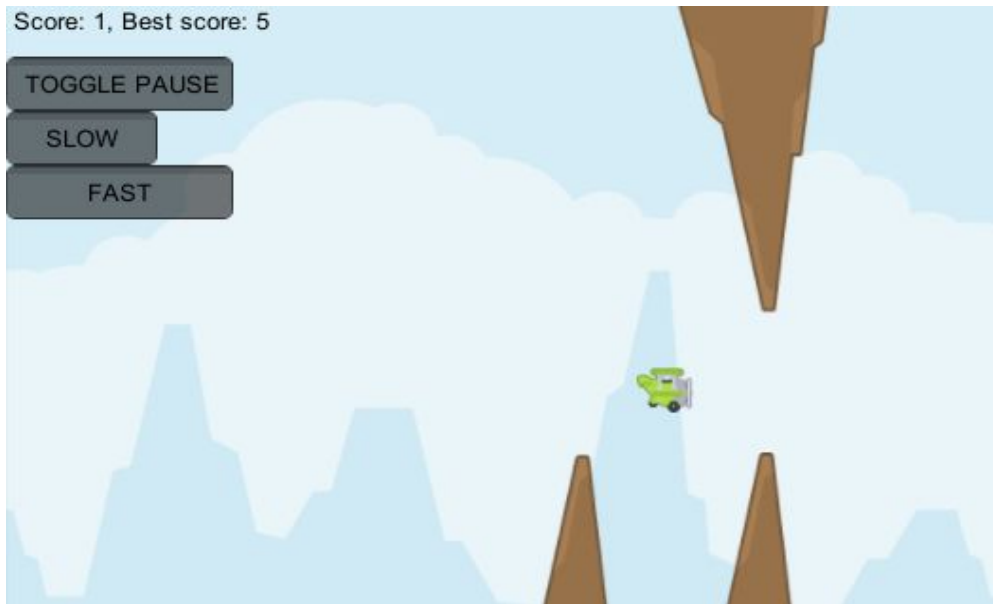
Cải tiến Game Flappy Bird đã xây dựng từ Assignment 1



Các yêu cầu cải tiến bao gồm:

**Yêu cầu 1:** Nâng cấp Game Flappy Bird cho phép lưu lại điểm số hiện tại và điểm số cao nhất mà người chơi từng đạt được. Ví dụ: **Score: 1, Best score: 5.**

**Yêu cầu 2:** Tạo thêm các phím bấm trên màn hình, Pause, Slow, Fast cho phép tạm dừng trò chơi, giảm tốc độ chơi và tăng tốc độ chơi. Ví dụ như theo gợi ý hình dưới đây:



**Yêu cầu 3:** Deploy ứng dụng chạy trên điện thoại thông minh hoặc trình duyệt.

## MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

N1. Thư mục project mã nguồn của game đã nén lại

N2. Video quay lại màn hình kết quả chơi

## NƠI NỘP BÀI

Nộp theo hướng dẫn trên LMS

## THANG ĐÁNH GIÁ (RUBRICS)

| Tiêu chí (criteria)    | Mô tả   | Điểm |
|------------------------|---|------|
| Lưu được điểm chơi     | Lưu lại điểm số hiện tại và điểm số cao nhất mà người chơi từng đạt được  | 4    |
| Thêm các nút chức năng | Tạo thêm các phím bấm trên màn hình, Pause, Slow, Fast cho phép tạm dừng trò chơi, giảm tốc độ chơi và tăng tốc độ chơi | 3    |
| Deploy                 | Deploy trên nền điện thoại thông minh hoặc trình duyệt  | 3    |