



**TRÌNH BÀY:**  
**VŨ NGUYỄN ANH HUY**

# CHIA SẺ KINH NGHIỆM BẢN THÂN VỀ LẬP TRÌNH GAME

**TRẢI NGHIỆM CỦA  
BẢN THÂN**

**QUY TRÌNH LÀM  
GAME Ở CÁC  
CÔNG TY**

**CÁC YẾU TỐ QUAN  
TRỌNG CỦA MỘT  
ENGINE HAY  
FRAMEWORK**



**CHƯA CÓ MÔN  
HỌC CHÍNH  
QUY HỖ TRỢ**



**KHỞI ĐẦU TỪ  
ĐÂU?**

**TÌM KIẾM TÀI  
LIỆU KHÓ  
KHĂN**

**TRẢI NGHIỆM  
CỦA BẢN THÂN**

**CÓ THỰC SỰ  
THÍCH LÀM  
GAME HAY  
KHÔNG?**

**LẬP TRÌNH  
GAME CÓ KHÓ  
KHÔNG?**



**TUYỂN DỤNG  
CỦA CÁC CÔNG  
TY RA SAO?**



**NHÓM CHỊU TRÁCH NHIỆM SẢN PHẨM**

**PUBLISHER, PRODUCER, GAME DESIGNER**

**NHÓM LẬP  
TRÌNH  
GAME  
DEVELOPER,  
GAME  
PROGRAMER**

**QUY TRÌNH LÀM  
GAME CỦA CÁ NHÂN  
VÀ CÔNG TY**

**NHÓM KIỂM  
CHỨNG  
TESTER**

**NHÓM ĐỒ HỌA  
ARTIST**





**CÁC YẾU TỐ QUAN  
TRỌNG CỦA MỘT  
ENGINE HAY  
FRAMEWORK**

1. GIAO DIỆN (NẾU CÓ) THÂN THIỆN, DỄ SỬ DỤNG

2. HỖ TRỢ ĐA NỀN TẢNG (MULTI-PLATFORM)

3. NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH (C#, C++, JAVA, ...)

4. HỖ TRỢ TỐT CÁC THÀNH PHẦN CỦA GAME NHƯ:  
SPRITE, SCENE, LAYER, SOUND,...

5. CẤU TRÚC LOGIC, DỄ HIỂU

6. CẤU TRÚC HẠ TẦNG MƯỢT MÀ, ỔN ĐỊNH

7. THÀNH PHẦN GỌN NHẸ, BẢO MẬT

8. CỘNG ĐỒNG DEVELOPER LỚN

9. CÓ PHÍ HAY THU PHÍ? THU PHÍ THÌ KHÁC THỂ NÀO?



**THE END**

