Báo cáo Tình trạng Dự án

Tóm tắt Dự án

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ngày Báo cáo | Tên Dự án | Người lập |
| 24 Tháng Mười Một, 2017 | Trò chơi xếp gạch Tettris | Hà Nguyễn Thái Học |

Tóm tắt Tình trạng

Hiện tại dự án đang đi đúng tiến độ được đưa ra trong lịch trình, source code thực thi chương trình có một chút trễ tiến độ do gặp phải một số lỗi phát sinh khó xử lý

Tổng quan Dự án

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nhiệm Vụ | Đã hoàn thành % | Ngày Đến hạn | Người Thực Hiện | Ghi chú |
| Họp nhóm | 100 | T2, 16/10/17 | Team |  |
| Tìm hiểu tổng quan về cách viết game | 100 | 19/10/17 | Học, Hùng |  |
| Tìm hiểu về những công nghệ cần phải sử dụng trong dự án | 100 | 19/10/17 | Phong, Sơn |  |
| Tìm hiểu về Libgdx | 100 | 20/10/17 | Hùng |  |
| Tìm hiểu về các thao tác về công cụ Unity | 100 | 20/10/17 | Phong |  |
| Họp nhóm triển khai về tài nguyên cần thiết cho viết game | 100 | 23/10/17 | Team |  |
| Viết tóm tắt thực thi | 100 | 27/10/17 | Hòa, Học |  |
| Viễn cảnh dự án | 100 | 27/10/17 | Phong, Phúc |  |
| Định nghĩa quy trình | 100 | 27/10/17 | Hùng, Nhật |  |
| Product backlogs (user stories), domain model, giao diện | 100 | 27/10/17 | Thanh, Mi |  |
| High level architecture | 100 | 27/10/17 | Thiên, Sơn |  |
|  |  |  |  |  |
| Phân công công việc viết mã nguồn | 100 | 24/10/2017 | Team |  |
| Chương trình, mã nguồn và unit tests với các tính năng của release đầu tiên | 100 | 27/10/2017 | Học, Hùng |  |
| Cấu trúc thư mục dự án, tài khoản truy cập quản lý cấu hình | 100 | 27/10/2017 | Học, Phong |  |
| Danh sách 10 rủi ro và hành động dự kiến cho từng rủi ro | 100 | 27/10/2017 | Mi, Thanh |  |
| High level estimates | 100 | 03/11/2017 | Khoa, Thanh, Nhật |  |
| Release plan | 100 | 03/11/2017 | Phúc, Hùng, Học |  |
| Thiết kế mockup cho trò chơi | 80 | 15/11/2017 | Hòa, Học, Hùng |  |
| Màn hình home | 80 | 15/11/2017 | Thanh |  |
| Màn hình chơi xếp gạch chính | 80 | 15/11/2017 | Hòa |  |
| Màn hình cài đặt | 40 | 17/11/2017 | Thiên |  |
| Kết thúc màn chơi | 40 | 17/11/2017 | Hòa, Phong |  |
| Giao diện, xoay, di chuyển khối gạch | 80 | 19/11/2017 | Học |  |
| Thiết kế, hiện thực âm thanh | 0 | 20/11/2017 | Nhật |  |
| Chức năng lưu giữ thông tin người dung | 0 | 20/11/2017 | Sơn |  |
| Chức năng ăn điểm, tính điểm, ghi nhận điểm số | 0 | 21/11/2017 | Học, Hòa, Phong |  |
| Chế độ chơi cổ điển | 0 | 23/11/2017 | Nhật |  |
| Chế độ chơi tính thời gian (5 phút) | 0 | 23/11/2017 | Phúc |  |
| Chức năng chơi theo mức độ, độ khó tăng dần | 0 | 27/11/2017 | Thanh |  |
| Chế độ chơi theo màn | 0 | 27/11/2017 | Khoa |  |
| Chế độ chơi PvP cổ điển | 0 | 28/11/2017 | Sơn, Hùng |  |
| Chế độ chơi PvP quick mode (ai phá hủy được 50 hàng trước sẽ thắng) | 0 | 01/12/2017 | Sơn, Hùng |  |
| Bảng xếp hạng điểm số offline | 0 | 04/12/2017 | Học |  |
| Bảng xếp hạng điểm số online | 0 | 04/12/2017 | Hòa, Hùng |  |
| Kết nối game với internet, gửi điểm lên bảng xếp hạng online | 0 | 08/12/2017 | Hòa, Hùng |  |
| Kiểm thử | 0 | 12/12/2017 | Nhật, Thiên, Phong, Sơn, Hùng |  |
| Tài liệu báo cáo kết quả kiểm chứng | 0 | 12/12/2017 | Nhật, Thiên, Thanh |  |
| Triển khai trên các thiết lập môi trường trên các thiết bị | 0 | 13/12/2017 | Học, Hòa, Phong, Sơn |  |
| Tài liệu hỗ trợ, hướng dẫn người dùng cuối | 0 | 13/12/2017 | Học, Hùng, Hòa |  |
| Tổng họp những file cần nộp cho Thầy |  | 14/12/2017 | Team |  |

**Dự án đến ngày 24/11/2017 được hoàn thành 65%**