**SCRATCH REQUIREMENTS**

**I. Yêu cầu dự án:**

Sử dụng SCRATCH, xây dựng chương trình giới thiệu bản thân, gồm các slide sau:

1. **Trang giới thiệu bản thân:**
   * Nội dung hiển thị: có hình avatar, slogan, thông tin cá nhân, quá trình học vấn.
   * Yêu cầu kỹ thuật: hình avatar bay từ ngoài vào vị trí đặt avatar, hình avatar phải là hình động (nhiều hình chạy liên tục), các dòng slogan và thông tin tương ứng sẽ hiện dần lên trên màn hình
2. **Trang giới thiệu trung tâm Fast TrackSE**
   * Nội dung hiển thị: thể hiện ra 4 khối thông tin trên màn hình, click vào từng khối sẽ ra thông tin chi tiết, gồm:
     + Giới thiệu chương trình
     + Giới thiệu giảng viên
     + Giới thiệu môn học
     + Thông tin liên hệ
   * Yêu cầu kỹ thuật: 4 khối thông tin hiển thị như 4 hình ảnh trên màn hình, click vào từng khối sẽ show ra màn hình chi tiết tương ứng (hình ảnh hoặc chữ).
3. **Trang giới thiệu sở trường/ sở thích: giới thiệu 3 sở trường/ sở thích của mình**
   * Nội dung hiển thị: thể hiện ra 3 khối thông tin trên màn hình tương ứng với 3 sở thích thành 3 hình ảnh động, click vào từng khối sẽ ra thông tin cụ thể.
   * Yêu cầu kỹ thuật: thông tin cụ thể của mỗi sở thích sẽ phải được biểu diễn thành 1 đoạn chuyển động mô tả sở thích đó, có ít nhất 2 nhân vật mô tả, ví dụ thích đá bóng thì sẽ hiển thị đối tượng là 1 cậu bé/ cô bé, 1 đối tượng là trái bóng và có tương tác với nhau như đá bóng, tâng bóng hoặc xoay bóng…
4. **Trang thư viện hình cá nhân:**
   * Nội dung hiển thị: các ảnh đặc trưng, ảnh yêu thích của bản thân, trình bày dưới dạng slide ảnh gồm ít nhất 3 ảnh.
   * Yêu cầu kỹ thuật: gallery gồm một chuỗi các ảnh, có 2 button Next, Back (<, >) tương ứng chuyển hình ảnh từ trái qua phải hoặc phải qua trái, sử dụng hiệu ứng để cuộn ảnh sao cho bắt mắt
5. **Trang mô tả về cấu trúc prototype của Scratch**
   * Trang mô tả dạng các khối có trong hệ thống (Block Diagram)
   * Mô tả các kết nối rõ ràng: có giải thích bằng tiếng anh.
   * Mỗi khối có thể Link đến được các trang tương ứng.
6. **Trang credit: show màn hình cám ơn và kết thúc**
   * Nội dung hiển thị: các thông tin liên quan đến dự án: tên tác giả, tên dự án, thời gian thực hiện dự án, các kỹ thuật sử dụng trong dự án, các hình ảnh sử dụng trong dự án
   * Yêu cầu kỹ thuật: các thông tin sẽ được từ từ cuộn từ dưới lên trên màn hình, kèm theo nhạc nền kết thúc, cuối cùng có màn bắn pháo hoa và hiện chữ THE END! (giống như kết thúc phim)

**II. Tiêu chí chấm điểm:**

1. **Điểm yêu cầu**: thực hiện đúng và đủ các yêu cầu đề ra của dự án (5đ)
2. **Điểm kỹ thuật**: đáp ứng được các yêu cầu kỹ thuật như chuyển động ảnh, tương tác đối tượng, truyền thông điệp, sử dụng biến lưu trữ thông tin (2.5đ)
3. **Điểm hoạt động dự án** (2.5đ)

* Tham gia hoạt động meeting team đầy đủ
* Log task, log work đầy đủ
* Tham gia hỏi đáp trên trang askmentors.net với ít nhất 1 câu hỏi/ trả lời
* Khả năng trình bày, bảo vệ dự án của bản thân

**Chú ý: Mặc định không có trang giới thiệu về Block Diagram thì sẽ nhận điểm 0.**

**PRODUCT DELIVERY & DEADLINE**

**1/ Nộp bài tập**

Dự án của ai người đấy nộp, team lead không nộp thay cho cả nhóm:

* Send email đến
* Tiêu đề: [FFSE LP#1][<Mã SV>][<Tên SV>] <Tên dự án>
* Nội dung phải đủ các thông tin mã SV, tên SV, đường link dự án.

**2/ Đặt tên dự án**

Mọi người phải chú ý đặt tên cho project của mình theo format**: <Mã SV> - <Tên SV> - <Tên dự án>**

Note: bất kỳ project nào để Unititle 🡺 nhận điểm 0.

**3/ Trình bày dự án**

Mỗi người sẽ có 7 phút để trình bày dự án của mình, trình tự như sau:

* Giới thiệu bản thân bằng tiếng Anh: 1 phút
* Chạy chương trình và giới thiệu tính năng + các kỹ thuật sử dụng của từng slide: 3 phút (tiếng Việt)
* Hỏi đáp: 3 phút (tiếng Việt)