

Báo cáo đồ án môn học lần 1 của nhóm 12

22127401 - Nguyễn Quang Thông
22127341 - Nguyễn Thế Quan
22127339 - Võ Nhật Phước
22127463 - Nguyễn Anh Vũ

Giáo Viên Hướng Dẫn: Trương Toàn Thịnh

Mục lục

Mục lục	2
1) Nhiệm vụ đã giao:	3
1.a) Tuần 2	3
1.b) Tuần 3	3
1.c) Tuần 4	3
2) Các tính năng đã hoàn thành:	4
3) Kế hoạch cho tương lai:	4

1) Nhiệm vụ đã giao:

1.a) Tuần 2

Thành viên	Công Việc	Yêu Cầu	Thời gian	Đánh giá
Nguyễn Quang Thông	Viết code xử lý màn hình, tốc độ khung hình, công cụ vẽ	Công cụ vẽ hoạt động tốt, tốc độ khung hình 60 fps	13-19/10	Hoàn thành tốt
Võ Nhật Phước	Tìm nhạc cho game	Tìm được nhạc nền, nhạc khi chơi, nhạc khi bị thua	13-19/10	Hoàn thành tốt
Nguyễn Anh Vũ	Tìm thiết kế nhân vật, map chơi	Thiết kế đẹp, có hoạt ảnh	13-19/10	Hoàn thành tốt
Nguyễn Thế Quan	Tìm font chữ	Font chữ phù hợp với màn hình	13-19/10	Hoàn thành tốt

1.b) Tuần 3

Thành viên	Công Việc	Yêu Cầu	Thời gian	Đánh giá
Nguyễn Quang Thông	Sửa các lỗi liên quan tới màn hình	Màn hình phù hợp tới kích thước nhân vật, vừa di chuyển và update màn hình	20-26/10	Hoàn thành tốt
Võ Nhật Phước	Thiết kế logic game	Có sơ đồ ý tưởng về logic game	20-26/10	Hoàn thành tốt
Nguyễn Anh Vũ	Vẽ nhân vật, map, hiệu ứng của nhân vật, hoạt ảnh	Đẹp, đúng kích thước được giao	20-26/10	Hoàn thành tốt
Nguyễn Thế Quan	Load font chữ lên màn hình	In được lên màn hình với nhiều màu, đúng kích thước	20-26/10	Hoàn thành tốt

1.c) Tuần 4

Thành viên	Công Việc	Yêu Cầu	Thời gian	Đánh giá
Nguyễn Quang Thông	Load ảnh nhân vật động lên màn hình, tìm hiểu về chơi mạng LAN	Load được nhân vật trên màn hình	27/10-2/11	Hoàn thành tốt
Võ Nhật Phước	Xử lý các chương ngại vật	Đúng ý tưởng nhóm đề ra	27/10-2/11	Hoàn thành tốt

Nguyễn Anh Vũ	Chỉnh sửa, bổ sung thêm nhân vật, hiệu ứng, map	Mới lạ, đẹp mắt	27/10-2/11	Hoàn thành tốt
Nguyễn Thế Quan	Viết báo cáo lần 1	Hoàn thành báo cáo	27/10-2/11	Hoàn thành tốt

2) Các tính năng đã hoàn thành:

- Hình vẽ cho nhân vật
- Đề ra các định dạng file nhị phân
- Hoàn thành phần code để vẽ và quản lý màn hình

3) Kế hoạch cho tương lai:

- Hoàn thành các menu: main menu, setting, pause,...
- Thống nhất các âm thanh trong game
- Hoàn thiện sơ bộ phần game
- Vẽ UML cho các lớp sẽ sử dụng