

# MINIGAME GENERATOR FOR WEB AND MOBILE APPLICATIONS

**// tránh tính cá nhân hoá trong câu viết, nên dùng bị động, khách quan**

Chương 1: Đặt vấn đề(~5 trang) đọc nhiều tl tham khảo

- generator là gì,
- viết bao quát: thị trường game, cách triển khai và quá trình làm game
- đưa ra luận điểm
- kết luận vấn đề

Chương 2: Cơ sở lý thuyết(15)( cách giải quyết vấn đề đã có)

- Nói về sản xuất game bằng unity và các công cụ khác ( 5 trang)

- bảng tổng hợp và so sánh

✓ Giới thiệu

✓ Generator là gì

✓ Tổng quan về WebGL và canvas

✓ Khái niệm về WebGL và canvas

✓ Ứng dụng của WebGL và canvas

✓ Tổng quan về PIXI.js

○ Khái niệm game và game engine

✓ Khái niệm PIXI.js

✓ So sánh với các thư viện khác, có số liệu thống kê

✓ So sánh với Phaser

- ✓ hexi
- ✓ Ứng dụng của hexi trong game
- ✓ Modul hoá
  - ✓ module là gì
  - ✓ module hoá là gì
- ✓ webpack là gì
- ✓ Xử lý bất đồng bộ trong javascript
- Công cụ hỗ trợ
- ✓ Tổng kết chương

Chương 3: Phân tích và thiết kế(20-30% số trang - 10 trang)

- đi từ chung đến chi tiết ( vd: đề thực hiện chức năng này cần thực hiện module nào, đưa ra cách làm, lý do làm)
- cố gắng đưa hình ảnh, sơ đồ, và ví dụ để chứng minh.
- So sánh bằng lời hoặc bảng
- trình bày những thứ đã làm
- không trình bày code, chỉ có sơ đồ
- phải thuyết minh cho hình vẽ, sơ đồ, ....

○ Giới thiệu

Giới thiệu chương làm gì.

○ mô tả chương trình

○ yêu cầu hệ thống

○ cấu trúc hệ thống

○ phân tích thiết kế

○ nguyên lý hoạt động

○ Thiết kế hệ thống

- ☐ đọc và phân loại dữ liệu từ file json
- ☐ nhận và xử lý các thông số
- ☐ .....
- ☐ kỹ thuật xử lý va chạm trong game

#### Chương 4: Demo(15-20)

- trình bày các thuật toán, chạy thử, code...
- quay lại chứng minh cách làm là đúng

#### Chương 5: kết luận

- hạn chế
- tìm hiểu ionic để chuyển ứng dụng trên web thành app mobile