|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Báo cáo tiến độ**  **Dạng bảng:**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Tuần** | **Thời gian** | **Nội dung công việc** | **Đã hoàn thành** | | 1 | Từ ngày 04/11/2024  Đến 10/11/2024 | - Nghiên cứu cơ chế gameplay từ Vampire Survivors và Holocure.  - Xác định nhân vật Genshin Impact sẽ sử dụng trong game.  - Thiết kế sơ đồ tính năng chính, vẽ lưu đồ các hệ thống cơ bản cho kỹ năng đã chọn.  - Thiết kế lại nhân vật và kẻ thù thành 2D.  - Thiết kế môi trường cơ bản.  - Lập trình giao diện chọn nhân vật và cơ chế chọn nhân vật. | - Sơ đồ tính năng và lưu đồ cho các kỹ năng.  - Model và môi trường căn bản cho kẻ thù.  - Model cho nhân vật.  - Giao diện menu và giao diện chọn nhân vật. | | 2 | Từ ngày 18/11/2024  đến 24/11/2024 | - Lập trình cơ chế điều khiển nhân vật, di chuyển.  - Lập trình AI cơ bản cho kẻ thù xuất hiện và tấn công.  - Lập trình cơ chế sinh tồn, bộ đếm thời gian.  - Thiết kế hệ thống kẻ thù theo theo thời gian. | - Cơ chế điều khiển nhân vật.  - AI cho các con quái thường.  - Bộ đếm thời gian và cơ chế tạo quái theo các khoản thời gian nhất định | | 3 | Từ ngày 02/12/2024  đến 08/12/2024 | - Thiết kế và lập trình AI cho boss xuất hiện sau các đợt kẻ thù.  - Thiết kế cơ chế chiến đấu của boss và tích hợp vào game.  - Tạo và lập trình hệ thống vật phẩm nâng cấp kỹ năng cho nhân vật khi tiêu diệt kẻ thù và cơ chế thu thập kinh nghiệm. | - Ai cho boss, cơ chế kỹ năng riêng biệt cho các con boss.  - Hệ thống thẻ kỹ năng.  - Tiêu diệt quái rớt kinh nghiệm và cơ chế thu thập kinh nghiệm lên cấp. | | 4 | Từ ngày 16/12/2024  đến 22/12/2024 | - Tích hợp âm thanh cho các hành động trong game. - Chèn nhạc nền tạo không khí cho trò chơi.  - Kiểm thử lần đầu  - Điều chỉnh và hoàn thiện các lỗi phát sinh sau kiểm thử lần đầu.  -Viết báo cáo và gửi cho Giáo viên hướng dẫn. |  | | 5 | Từ ngày 23/12/2024  đến 29/12/2024 | - Kiểm thử lại toàn bộ hệ thống: gameplay, hệ thống nâng cấp, boss, kẻ thù, âm thanh và hiệu ứng.  - Điều chỉnh và hoàn thiện các lỗi phát sinh lần cuối.  - Hoàn thiện game.  - Tiếp thu ý kiến của Giáo viên hướng dẫn về game, sửa báo cáo theo hướng dẫn của Giáo viên. |  | |

**Chi tiết theo ngày:**

* **Tuần 1:**
* **Thứ 2:** Tìm hiểu kỹ các cơ chế và tính năng trong game, chọn được 3 nhận vật để thêm vào game.
* **Thứ 3:** Có sơ đồ tính năng chính, có lưu đồ các hệ thống cơ bản cho kỹ năng đã chọn.
* **Thứ 4:** Có model của các kẻ thù và môi trường căn bản.
* **Thứ 5:** Có model của 3 nhân vật được chọn.
* **Thứ 6:** Có giao diện menu và màn hình chọn nhân vật.
* **Thứ 7:** Sửa lại model nhận vật khi nhận được feed back (lần 1).
* **Chủ nhật:** Viết báo cáo tiến độ

Bonus: Có tính năng di chuyển cho nhân vật, AI căn bản cho kẻ thù, hệ thống kỹ năng tạm thời, hệ thống kinh nghiệm và lên cấp

* **Tuần 2:**
* **Thứ 2:** Bộ đếm thời gian và cơ chế tạo quái theo các khoản thời gian nhất định.
* **Thứ 3:** Sửa lại model nhận vật khi nhận được feed back (lần 2).
* **Thứ 4:** Thiết kế lại môi trường.
* **Thứ 5:** Có tương tác giữa nhân vật với môi trường.
* **Thứ 6:** Thêm một số model cho quái.
* **Thứ 7:** Sửa lại AI cho quái.
* **Chủ nhật:** Viết báo cáo tiến độ.
* **Tuần 3:**
* **Thứ 2:** Có model cho boss.
* **Thứ 3:** Có Ai và cơ chế kỹ năng cho boss.
* **Thứ 4:** Có cơ chế rơi và nhặt kinh nghiệm.
* **Thứ 5:** Có hệ thống lên cấp chọn kỹ năng hoàn chỉnh.
* **Thứ 6:** Sửa lại model nhận vật khi nhận được feed back (lần 3) và sửa lại model cho boss.
* **Thứ 7:** Viết báo cáo chương 1 và 2.
* **Chủ nhật:** Viết báo cáo tiến độ.
* **Tuần 4:**
* **Tuần 5:**