



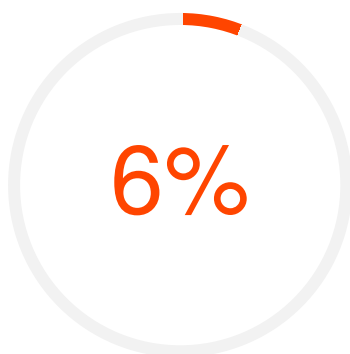
## BÁO CÁO KIỂM TRA TRÙNG LẬP

### Thông tin tài liệu

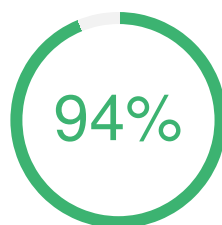
Tên tài liệu:	61THNB_1951061026_TranTrungThanh
Tác giả:	Trương Xuân Nam
Điểm trùng lặp:	6
Thời gian tải lên:	13:59 15/07/2024
Thời gian sinh báo cáo:	14:02 15/07/2024
Các trang kiểm tra:	72/72 trang



### Kết quả kiểm tra trùng lặp



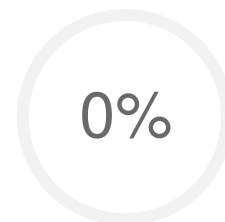
Có 6% nội dung trùng  
lặp



Có 94% nội  
dung không  
trùng lặp



Có 0% nội dung  
người dùng loại  
trừ



Có 0% nội dung  
hệ thống bỏ qua

### Nguồn trùng lặp tiêu biểu

123docz.net tailieu.vn khoahocmaytinhhkt.wordpress.com

# Danh sách các câu trùng lặp

**1. Trang 7:** Nhiệm vụ khoá luận đã được Hội đồng thi tốt nghiệp của Khoa thông qua

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Nhiệm vụ khoá luận đã được Hội đồng thi tốt nghiệp của Khoa thông qua

**2. Trang 7:** Sinh viên đã hoàn thành và nộp khoá luận cho Hội đồng thi ngày tháng năm 202

Độ trùng lặp: 93%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Sinh viên đã hoàn thành và nộp khoá luận cho Hội đồng thi ngày tháng năm

**3. Trang 9:** BẢN TÓM TẮT ĐỀ CƯƠNG ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP TÊN ĐỀ TÀI Xây dựng game 2D Enchanted Forest

Độ trùng lặp: 66%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: TẮT ĐỀ CƯƠNG ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP TÊN ĐỀ TÀI Xây dựng

**4. Trang 9:** Người chơi sẽ vào vai Người chơi bị mắc kẹt trong khu rừng bí ẩn và phải tìm cách thoát khỏi ngôi rừng này

Độ trùng lặp: 56%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Người chơi sẽ vào vai một nhân vật bị mắc kẹt trong tòa tháp bí ẩn và phải tìm cách

**5. Trang 13:** Tác giả xin cam đoan đây là Đồ án tốt nghiệp của bản thân Tác giả

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Tác giả xin cam đoan đây là Đồ án tốt nghiệp của bản thân Tác giả

**6. Trang 13:** Các kết quả trong Đồ án tốt nghiệp này là trung thực, và không sao chép từ bất kỳ một nguồn nào và dưới bất kỳ hình thức nào Việc tham khảo Các nguồn tài liệu (nếu có) đã được thực, hiện trích dẫn và ghi nguồn tài liệu tham khảo đúng quy định

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Các kết quả trong Đồ án tốt nghiệp này là trung thực, và không sao chép từ bất kỳ một nguồn nào và dưới bất kỳ hình thức nào Việc tham khảo Các nguồn tài liệu (nếu có) đã được thực, hiện trích dẫn và ghi nguồn tài liệu tham khảo đúng quy định

**7. Trang 14:** Trong suốt thời gian học tập và trau dồi kiến thức tại Đại học Thủy Lợi em xin gửi đến quý thầy, cô lòng biết ơn sâu sắc nhất,

Độ trùng lặp: 69%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: lòng biết ơn sâu sắc nhất em xin gửi đến các quý Thầy Cô ở khoa Năng Lượng, Trường Đại học Thủy Lợi. Trong suốt thời gian học tập

**8. Trang 14:** Trương Xuân Nam, ngành Công nghệ phần mềm thuộc khoa Công nghệ Thông Tin

Độ trùng lặp: 76%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: Công nghệ Phần mềm, thuộc Khoa Công nghệ Thông tin

**9. Trang 14:** Cuối cùng, em xin gửi lời cảm ơn sâu sắc đến gia Đình người thân, bạn bè và các đồng nghiệp, những người đã luôn ủng hộ và sát cánh cùng, em suốt thời gian học vừa qua

Độ trùng lặp: 68%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: xin gửi lời cảm ơn sâu sắc đến TS Lê đình, Hạc và TS Lê Hồ An Châu, cảm ơn Thầy và Cô đã tận tình hướng dẫn, chỉ bảo và động viên em trong suốt thời gian em thực hiện và hoàn thành luận văn Cuối cùng, em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến ba mẹ, gia đình, người thân, bạn bè và đồng nghiệp, những người đã luôn bên cạnh, ủng hộ em và tạo điều kiện tốt nhất cho em học

**10. Trang 14:** sự động viên, và hỗ trợ của họ đã tiếp thêm sức mạnh để em vượt qua mọi khó khăn và thử thách trong quá trình học tập tại Đại học Thủy Lợi

Độ trùng lặp: 51%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: Sự động viên hỗ trợ của gia đình, bạn bè đã giúp em vượt qua những khó khăn và thử thách trong quá trình học tập

**11. Trang 21:** Enchanted Forest sẽ là một sự lựa chọn tuyệt vời cho những ai tìm kiếm niềm vui Và sự thư giãn, sau những giờ làm việc căng thẳng

Độ trùng lặp: 56%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: căng thẳng sau những giờ làm việc mệt mỏi và phim E U (2009) chắc chắn sẽ là một lựa chọn tuyệt vời cho những ai

**12. Trang 24:** Công cụ làm game đã trở thành một phần không thể thiếu trong quá trình phát triển trò chơi

Độ trùng lặp: 68%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: đã trở thành một phần không thể thiếu trong quá trình phát triển sản phẩm, cu

**13. Trang 25:** Nó cung cấp một IDE trực quan, hỗ trợ nhiều ngôn ngữ lập trình như C#, C++ và Python Script [2]

Độ trùng lặp: 61%

Nguồn: Dữ liệu nội sinh

Nội dung nguồn: hỗ trợ nhiều ngôn ngữ lập trình như C/C++, C#, Visual Basic, F#, JavaScript, TypeScript và Python Nó cung cấp

**14. Trang 25:** Nó có một giao diện người dùng trực quan và nhiều tính năng hữu ích cho việc tạo ra các game 2D [2]

Độ trùng lặp: **68%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: một giao diện người dùng trực quan và nhiều tính năng hữu ích

**15. Trang 26:** + JavaScript với sự phát triển của công nghệ web, JavaScript đã trở thành một lựa chọn phổ biến để xây dựng game chạy trên trình duyệt web [2]

Độ trùng lặp: **51%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Với sự phát triển của công nghệ giải pháp xây dựng nhà xưởng nhanh bằng tấm panel đã trở thành một lựa chọn phổ biến

**16. Trang 26:** Unity là một nền tảng phát triển trò chơi và ứng dụng đa nền tảng được phát triển bởi Unity Technologies.

Độ trùng lặp: **73%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: trò chơi đa nền tảng được phát triển bởi Unity Technologies chủ yếu được sử dụng để phát triển trò chơi

**17. Trang 26:** Nó cho phép các ứng dụng được xây dựng bằng Unity chạy trên nhiều thiết bị khác nhau bao gồm máy tính, điện thoại thông minh, máy chơi game và thậm chí là các thiết bị AR/VR

Độ trùng lặp: **54%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: trên nhiều thiết bị khác nhau, như máy tính, điện thoại thông minh, máy tính, bảng và các thiết bị khác có kết nối internet Người chơi có thể tham gia vào các trò chơi này một cách dễ dàng thông qua các ứng dụng hoặc trang web của cổng game. Ngoài việc cung cấp các trò chơi giải trí, cổng game online còn cung cấp cho người dùng nhiều tính năng khác như chat trực tuyến, mua bán và trao đổi đồ chơi trong game, và thậm chí là các

**18. Trang 26:** Nhờ đó, các nhà phát triển có thể tối ưu hóa trải nghiệm người dùng và đạt được độ phủ rộng [3]

Độ trùng lặp: **58%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: các nhà phát triển có thể tối ưu hóa tốc độ tải trang, cải thiện trải nghiệm người dùng và

**19. Trang 27:** Điều này giúp các nhà phát triển tiết kiệm thời gian và nguồn lực khi xây dựng các ứng dụng phức tạp

Độ trùng lặp: **58%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Điều này giúp các nhà phát triển nhanh chóng xây dựng các ứng dụng phức tạp với nỗ lực

**20. Trang 27:** công cụ phát triển toàn diện Unity cung cấp một môi trường phát triển tích hợp (IDE)

với nhiều công cụ và tính năng mạnh mẽ

Độ trùng lặp: **53%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: cung cấp một môi trường phát triển tích hợp (IDE) và tích hợp nhiều Công cụ

**21. Trang 28:** Điều này cho phép các nhà phát triển tập trung vào thiết kế và tạo ra trải nghiệm người dùng thay vì phải xây dựng các thành phần cơ bản [4]

Độ trùng lặp: **51%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: này cho phép các nhà phát triển tập trung vào việc tạo ra trải nghiệm người dùng hấp dẫn, đáp ứng nhanh và không phụ thuộc vào thiết

**22. Trang 28:** Hiệu suất và tối ưu hóa Unity được tối ưu hóa để đạt Hiệu suất cao trên các nền tảng khác nhau, đặc biệt là trên các thiết bị di động

Độ trùng lặp: **55%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: nền tảng khác nhau, bao gồm máy tính để bàn, máy tính xách tay, thiết bị di động và đám mây Hiệu suất cao TensorFlow được tối ưu hóa để

**23. Trang 28:** Cửa sổ Scene của Unity là nơi hiển thị các đối tượng trong trò chơi một cách trực quan, và linh hoạt hơn, có thể lựa chọn các đối tượng kéo thả, phóng to, thu nhỏ, xoay các đối tượng

Độ trùng lặp: **74%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: thị các đối tượng trong scenes một cách trực quan có thể lựa chọn các đối tượng kéo thả, phóng to, thu nhỏ, xoay các đối tượng Phần này có để thiết lập một số thông số như hiển thị ánh sáng, âm thanh, cách nhìn 2D hay 3D Khung nhìn Scene là nơi bố trí các Game Object như cây cối, cảnh quan enemy, player, camera trong game Sự bố trí hoạt cảnh là một trong những chức năng quan trọng nhất của Unity Cửa sổ Hierarchy Tab hierarchy là nơi hiển thị các Game Object trong Scenes hiện hành Khi các đối tượng được thêm hoặc xóa trong Scenes, tương ứng với các đối tượng đó trong Cửa sổ

**24. Trang 29:** Phần này có để thiết lập một số thông số như hiển thị ánh sáng, âm thanh, cách nhìn 2D hay 3D

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Phần này có để thiết lập một số thông số như hiển thị ánh sáng, âm thanh, cách nhìn 2D hay 3D

**25. Trang 29:** Khung nhìn Scene là nơi bố trí các Game Object như player, enemy, cây cối, cảnh quan, camera trong Game

Độ trùng lặp: **82%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Khung nhìn Scene là nơi bố trí các Game Object như cây cối, cảnh quan, enemy, player, camera, trong Game

**26. Trang 29:** Sự bố trí hoạt cảnh là một trong những chức năng quan trọng nhất của Unity

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Sự bố trí hoạt cảnh là một trong những chức năng quan trọng nhất của Unity

**27. Trang 30:** Thanh công cụ trong cửa sổ game cung cấp tùy chỉnh về độ phân giải màn hình, thông số (stats), gizmos, và tùy chọn để bật/tắt các thành phần (component) của trò chơi

Độ trùng lặp: **61%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Thanh công cụ trong cửa sổ Game cung cấp các tùy chỉnh về độ phân giải màn hình, thông số (stats), gizmos tùy chọn bật tắt các component

**28. Trang 31:** Cửa sổ project trong Unity, hiển thị thông tin của tất cả các tài nguyên (Assets) trong game

Độ trùng lặp: **90%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: của Unity hiển thị thông tin của tất cả các tài nguyên (Assets) trong game

**29. Trang 31:** Cột bên trái hiển thị assets và các cây thư mục tương tự như Windows Explorer

Độ trùng lặp: **93%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Cột bên trái hiển thị Assets và các mục yêu thích dưới dạng cây thư mục tương tự như Windows Explorer

**30. Trang 31:** Khi click vào một nhánh trên cây thư mục thì toàn bộ nội dung của nhánh đó sẽ được hiển thị ở khung bên phải

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Khi click vào một nhánh trên cây thư mục thì toàn bộ nội dung của nhánh đó sẽ được hiển thị ở khung bên phải

**31. Trang 31:** Ta có thể tạo ra các thư mục mới bằng cách Right click > Create > Folder hoặc nhấn vào nút Create ở góc trên bên trái cửa sổ Project và chọn Folder

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Ta có thể tạo ra các thư mục mới bằng cách Right click > Create > Folder hoặc nhấn vào nút Create ở góc trên bên trái cửa sổ Project và chọn Folder

**32. Trang 31:** Các tài nguyên trong game cũng có thể được tạo ra bằng cách này

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Các tài nguyên trong game cũng có thể được tạo ra bằng cách này

**33. Trang 31:** Favorites, ở trên cùng là nơi chứa các tài nguyên thường sử dụng ta có thể đưa các tài nguyên vào Favorites, bằng thao tác kéo thả

Độ trùng lặp: 73%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: tài nguyên thường sử dụng, Chúng ta có thể đưa các tài nguyên vào Favorites bằng thao tác kéo thả

**34. Trang 31:** Chúng ta có thể dễ dàng tiếp cận các thư mục con hoặc thư mục gốc bằng cách click chuột vào mũi tên hoặc tên thư mục

Độ trùng lặp: 100%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Chúng ta có thể dễ dàng tiếp cận các thư mục con hoặc thư mục gốc bằng cách click chuột vào mũi tên hoặc tên thư mục

**35. Trang 31:** Nó cung cấp một giao diện trực quan cho phép người dùng xem chỉnh sửa và quản lý các thuộc tính và thành phần của các đối tượng đang được chọn

Độ trùng lặp: 50%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: cung cấp một giao diện cho phép người dùng xem, và

**36. Trang 33:** Animations là Một tính năng quan trọng cho phép tạo ra các chuyển động và hiệu ứng động của các đối tượng trong Game

Độ trùng lặp: 53%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: năng quan trọng của lớp CPhysicsSystem là cho phép ta tạo ra các vật liệu tương ứng với các bề mặt của các vật có trong game Hệ thống còn cho phép tạo lập tốt các hình bao bọc dựa trên thuộc tính của các đối tượng trong game

**37. Trang 34:** Keyframe đại diện cho một trạng thái cụ thể của một hoặc nhiều thuộc tính của một đối tượng tại một thời điểm nhất định trong thời gian của animation

Độ trùng lặp: 58%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: của một hoặc nhiều trạng thái một trạng thái là một điều kiện một đặc tính của một đối tượng hoặc tập dữ liệu tồn tại trong một giai đoạn một "đối tượng tĩnh" (static feature) trong tiêu chuẩn này có nghĩa là một đối tượng mà giữ một định danh nhất quán trong thời gian tồn tại Cạnh thời gian là một khái niệm trừu tượng của một trạng thái

**38. Trang 34:** Prefabs giúp Tăng tính tái sử dụng và đồng nhất các phần trong game, tiết kiệm thời gian và công sức khi phát triển game

Độ trùng lặp: 50%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: tiết kiệm thời gian và công sức khi phát triển và bảo trì tăng tính linh hoạt Bằng cách sử dụng component, các nhà phát triển có thể nhanh chóng điều chỉnh và mở rộng ứng dụng khi các yêu cầu thay đổi tính linh hoạt này giúp



**39. Trang 40:** Firestore là một nền tảng cung cấp các dịch vụ và công cụ giúp phát triển ứng dụng di động và web

Độ trùng lặp: 71%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Firestore là một nền tảng phát triển ứng dụng di động và web cung cấp cho các developer rất nhiều công cụ và dịch vụ để giúp

**40. Trang 70:** do giới hạn về thời gian và trình độ cũng như kiến thức của bản thân còn hạn chế không tránh khỏi việc đồ án này còn nhiều thiếu sót và hạn chế

Độ trùng lặp: 53%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Do giới hạn về thời gian và hạn chế, về kiến thức cũng như kinh nghiệm của bản thân nên đồ án không tránh khỏi những thiếu sót

**41. Trang 70:** em rất mong nhận được những ý kiến đóng góp phản hồi từ các Thầy Cô để có thể hoàn thiện đồ án này một cách tốt hơn

Độ trùng lặp: 70%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Em rất mong nhận được những ý kiến đóng góp, từ các thầy cô để giúp Em có thể hoàn thiện bài khóa luận một cách tốt hơn

**42. Trang 70:** em xin chân thành cảm ơn sự quan tâm và giúp đỡ của thầy cô

Độ trùng lặp: 92%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Em xin chân thành cảm ơn sự quan tâm và giúp đỡ của thầy

**43. Trang 71:** [ 3 ] công cụ Unity\_wikipedia https://vi.wikipedia.org/wiki/Unity\_(ph%E1%BA%A7n\_m%E1%BB%81m\_l%C3%A

Độ trùng lặp: 65%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Ph%E1%BA%A7n\_m%E1%BB%81m https://vi.Wikipedia.org/wiki/C%E1%BA%A3m\_bi%E1%BA%BFn https://vi.Wikipedia.org/wiki/C%C6%A1\_c%E1%BA%A5u\_ch%E1%BA%A5p\_h%C3%A0nh QUẢN LÝ ĐÀO TẠO 23 Công

--- Hết ---