**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**



**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT TP.HCM**

**KHOA ĐÀO TẠO CHẤT LƯỢNG CAO**

**🕯✡🕮🕮✡🕯**



**BÁO CÁO**

**MÔN HỌC: ĐỒ ÁN 2**

**ĐỀ TÀI: XÂY DỰNG PHẦN MỀM GIẢI TRÒ CHƠI SUDOKU TRÊN NỀN TẢNG LINUX**

**Giáo viên hướng dẫn: Ths. Nguyễn Trần Thi Văn**

**Sinh viên thực hiện:**

**Nguyễn Anh Tuấn - 16110243**

***TP. Hồ Chí Minh, ngày 10 tháng 05 năm 2019***

**NHẬN XÉT**

**………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**………………………………………………………………………………………**

**MỤC LỤC**

[**DANH MỤC CÁC BẢNG** 4](#_Toc6862259)

[**DANH MỤC CÁC HÌNH** 5](#_Toc6862260)

[**LỜI MỞ ĐẦU** 6](#_Toc6862261)

[**A.** **GIỚI THIỆU TỔNG QUAN** 7](#_Toc6862262)

[***I.*** ***Đặc tả đề tài:*** 7](#_Toc6862263)

[***II.*** ***Nền tảng xây dựng ứng dụng:*** 7](#_Toc6862264)

[***III.*** ***Mục tiêu:*** 7](#_Toc6862265)

[***IV.*** ***Đối tượng sử dụng ứng dụng:*** 7](#_Toc6862266)

[**B.** **NỘI DUNG** 8](#_Toc6862267)

[***I.*** ***Thiết kế giao diện ý niệm:*** 8](#_Toc6862268)

# **DANH MỤC CÁC BẢNG**

# **DANH MỤC CÁC HÌNH**

**LỜI MỞ ĐẦU**

Để từng bước cải thiện đáp ứng nhu cầu của các doanh nghiệp sau khi tốt nghiệp. Vì những điều đó học phần Đồ án 2 được nhà trường đưa vào chương trình đào tạo. Thông qua đó ôn lại những kiến thức cũ sau các kì học đã qua, củng cố thêm những kĩ năng một cách tốt nhất cho đồ án tốt nghiệp ra trường.

Trò chơi Sudoku là trò chơi quen thuộc và dễ sử dụng, nhưng để giải được nó là cả một quá trình suy nghĩ và tốn khá nhiều thời gian. Trên cơ sở đó, em đã suy nghĩ và tìm hiểu, sau đó em chọn đề tài “xây dựng phần mềm giải trò chơi Sudoku trên nền tảng hệ điều hành Linux” sử dụng ngôn ngữ Java, nhằm giúp những người chơi rút ngắn được thời gian để giải trò chơi này.

Em thực hiện dưới sự hướng dẫn của Ths. Nguyễn Trần Thi Văn. Em chân thành cảm ơn thầy vì những giải đáp và góp ý giúp em hiểu đúng yêu cầu mà thầy đã đặt ra và hoàn thành nó một cách tốt nhất đề tài này!

# **GIỚI THIỆU TỔNG QUAN**

## ***Đặc tả đề tài:***

Viết phần mềm giả trò chơi Sudoku trên nên tảng Linux.

* Phần mềm giải game Sudoku giao diện gồm 3 button Reset, Solve, Close.
* Giao diện bàn giải game gồm có 9x9 ô số là 9 hàng và 9 cột, được chia làm 3x3 vùng, mỗi vùng gốm các số từ 1 tới 9.
* Khi người chơi mở úng dụng lên và nhập các số trên đề vào các ô tương ứng trên ứng dụng (các số nhập vào sẽ có màu đỏ).
* Khi người chơi đã nhập (từ bàn phím) xong các số trên đề bài vào các ô tương ứng thì sẽ nhấn vào button Solve thì kết quả sẽ hiện ra trên các ô còn lại của ứng dụng (các số kết quả có màu đen).
* Khi người chơi muốn xóa hết các ô cùng một lúc thì sẽ nhấn vào button Reset.
* Người chơi không muốn sử dụng ứng dụng nữa có thể nhấn vào button Close.

## ***Nền tảng xây dựng ứng dụng:***

* Xây dựng trên nền tảng: Linux (Ubuntu).
* Xây dựng trên ngôn ngữ lập trình: Java.
* Các kiến thức áp dụng: kiến thức về cấu trúc dữ liệu và giải thuật.
* Thuật toán áp dụng: Quay lùi, vét cạn.

## ***Mục tiêu:***

Xây dựng được phần mềm giải game Sudoku đẻ giúp người chơi game Sudoku tiết kiệm được thời gian, và suy nghĩ.

## ***Đối tượng sử dụng ứng dụng:***

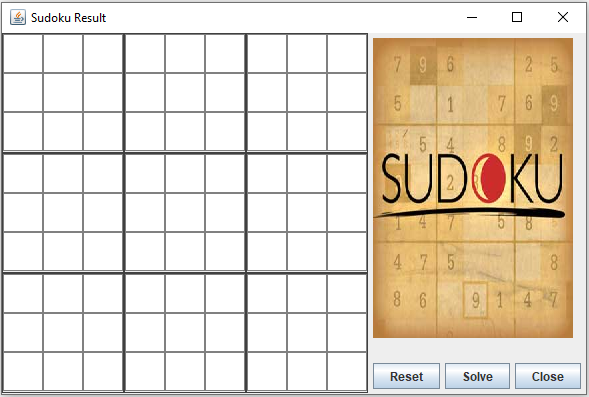
Giành cho những người chơi game Sudoku mà không muốn suy nghĩ nhiều

hoặc đề bài quá khó.

# **NỘI DUNG**

## ***Thiết kế giao diện ý niệm:***

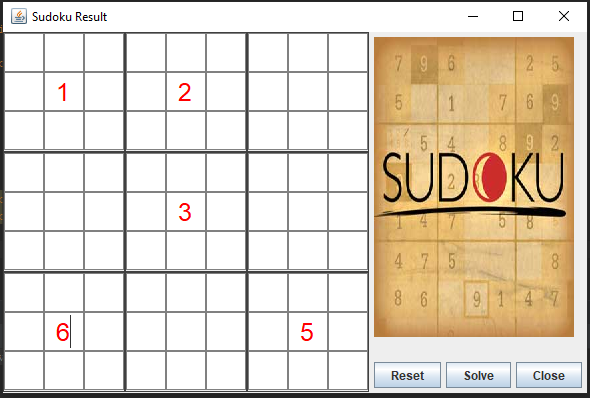
1. **Form chính:**



Hình 1: Form chính

Khi người dung mở ứng dụng lên thì giao diện trên chính là giao diện chính của ứng dụng. và ứng dụng cũng chỉ có một màn hình giao diện trên. Mọi thao tác của người dung đều được thực hiện trên màn hình giao diện trên.

1. **Form sau khi nhập dữ liệu:**



Hình 2: Form sau khi nhập dữ liệu

Dữ liệu được người dung nhập vào bằng bàn phím sẽ có màu đỏ.

1. **Form kết quả:**



Hình 3: Form kết quả

Sau khi nhập dữ liệu (các số màu đỏ) xong. Khi người dung nhấn vào button “Solve” kết quả sẽ hiện ra. Các số có chữ màu đỏ là đề bài. Còn các chữ số màu đen là đáp án ta cần tìm.

1. **Form nhập sai dữ liệu:**



Hình 4: form nhập chữ

Sau khi nhập dữ liệu là 1 chữ cái thì kết quả sẽ trả về 1 thông báo “nhập dữ liệu là số từ 1 đến 9” sau khi bấm “OK” thì ô chứa chữ cái sẽ bị xóa.



Hình 5: Form nhập số khác từ 1 tới 9

Sau khi nhập dữ liệu là 1 số lớn hơn 9 hoặc nhỏ hơn 1 thì sẽ hiện ra 1 thông báo cảnh báo “nhập dữ liệu là số từ 1 đến 9” và sau khi bấm “OK” thì ô chứa số bị sai sẽ bị xóa trống.

## ***Thiết kế code:***

Bảng 1: Bảng danh mục các hàm của class JframeSudoku

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên hàm** | **Sinh viên phụ trách** | **Mục đích** |
| 1 | Public JframeSudoku() |  | Tạo một Jframe mới tên “Sudoku Result”. Với chiều dài 600px và chiều rộng 400px. |
| 2 | Public void addPanelEAST(Jpanel jp) |  | Thêm 1 Jpanel vào bên phải Jframe. |
| 3 | Public void addPanelCENTER(Jpanel jp) |  | Thêm 1 Jpanel vào chính giữa Jframe. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên hàm** | **Sinh viên phụ trách** | **Mục đích** |
| 1 | Public JframeSudoku() |  | Tạo một Jframe mới tên “Sudoku Result”. Với chiều dài 600px và chiều rộng 400px. |
| 2 | Public void addPanelEAST(Jpanel jp) |  | Thêm 1 Jpanel vào bên phải Jframe. |
| 3 | Public void addPanelCENTER(Jpanel jp) |  | Thêm 1 Jpanel vào chính giữa Jframe. |