## TRƯỜNG ĐẠI HỌC NHA TRANG KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

------



**BÁO CÁO THỰC TẬP DOANH NGHIỆP 1**

**NỘI DUNG:**

**Game Caro Online**

**GVHD: Phan Minh Quân**

**SVTH: Nguyễn Quốc Thái - 63131236**

**Huỳnh Nam Vũ - 63136126**

**Lớp: 63.CNTT-CLC.1**

Khánh Hòa – 01/2023

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC NHA TRANG KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

------



**BÁO CÁO THỰC TẬP DOANH NGHIỆP 1**

**NỘI DUNG:**

**Game Caro Online**

**GVHD: Phan Minh Quân**

**SVTH: Nguyễn Quốc Thái - 63131236**

**Huỳnh Nam Vũ - 63136126**

**Lớp: 63.CNTT-CLC.**

Khánh Hòa – 01/2023

**NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

**Điểm thực tập: ……… / 10**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**  *(ký và ghi rõ họ tên)* |
|  |  |

**LỜI CẢM ƠN**

Để có thể hoàn thành đợt thực tập lần này, chúng em xin chân thành cảm ơn đến quý thầy cô khoa Công nghệ Thông tin đã tạo điều kiện hỗ trợ và giúp đỡ chúng em trong quá trính học tập và nghiên cứu đề tài này.

Qua đây, nhóm xin chân thành cảm ơn các anh trong công ty Widosoft, người đã trực tiếp quan tâm và hướng dẫn chúng em hoàn thành tốt đợt thực tập trong thời gian qua.

Trong quá trình nghiên cứu thực hiện đề tài, cũng như là trong quá trình làm bài báo cáo thực tập, do kiến thức cũng như kinh nghiệm còn hạn chế nên khó tránh khỏi sai sót, rất mong cô và quý công ty đóng góp những ý kiến để giúp em hoàn thiện bài báo cáo hơn, cũng như các kỹ năng cần thiết.

Một lần nữa em xin chân thành cảm ơn!

**PHẦN MỞ ĐẦU**

1. **Game Caro**
2. **Mô tả về trò chơi caro**

Caro, hay còn gọi là Gomoku, là một trò chơi dân gian được chơi trên một bàn cờ vuông kích thước 19x19 ô. Hai người chơi lần lượt đặt các quân cờ của mình trên bàn cờ, cố gắng tạo thành chuỗi 5 quân cờ cùng màu theo hàng ngang, hàng dọc hoặc hàng chéo.

1. **Mục tiêu của trò chơi Caro**

Mục tiêu chính trong Caro là tạo ra một chuỗi 5 quân cờ liên tiếp cùng màu trên bàn cờ. Người chơi đầu tiên đạt được chuỗi này sẽ giành chiến thắng. Trò chơi đòi hỏi người chơi phải có tính toán, tư duy chiến thuật và khả năng đánh giá tình hình để đạt được mục tiêu này.

1. **Kết quả đạt được**

Xây dựng game Caro online có thể chơi được nhiều ngươi cùng lúc

1. **Mục tiêu, phạm vi, lý do chọn đề tài**
2. **Mục tiêu**

* Cho phép người chơi có thể thách thức máy tính hoặc chơi với nhau trong chế độ đối kháng hai người chơi.
* Đánh giá và hiển thị kỹ năng chơi của người chơi để tạo động lực và khuyến khích cải thiện.
* Thúc đẩy tư duy chiến thuật, đưa ra thách thức và tạo ra các cơ hội để người chơi phải suy nghĩ chiến lược, tính toán và đưa ra những động thái thông minh để chiếm lợi thế trong trò chơi.
* Mang lại trải nghiệm thú vị và giải trí, tạo ra một trò chơi hấp dẫn, màu sắc sáng tạo và hiệu ứng âm thanh để tăng thêm niềm vui và sự thú vị cho người chơi.

1. **Lý do chọn đề tài**

* Học thêm kiến thức mới
* Rèn luyện những kiến thức đã học
* Phổ biến và thu hút người chơi
* Tính thú vị và gây nghiện
* Tăng khả năng làm việc nhóm, tìm tài liệu, giải quyết vấn đề nghiệp vụ
* Tìm hiểu về trò chơi và ngành công nghiệp game
* Cho sinh viên có chỗ giết thời gian

1. **Kiến thức thực tập**

* Multi-thread
* Socket with Client-Server
* SQL Server database
* JAVA programming language

1. **Nhật ký thực tập**

* Hình thức thực tập: On-site
* Thời gian thực tập
* Từ ngày 15/5/2023 đến ngày 23/06/2023
* Thứ 2,4,5 hàng tuần
* Sáng: 8h30 – 12h
* Chiều: 13h30 – 18h
* Kế hoạch thực tập

|  |  |
| --- | --- |
| Thời gian | Nội dung thực tập |
| Tuần 1 (Từ ngày 15/5/2023 đến ngày 19/5/2023) | Tìm đề tài   * Xác định yêu cầu hệ thống * Xác định các chức năng game |
| Tuần 2 (Từ ngày 22/5/2023 đến ngày 26/5/2023) | Java và Thread   * Tìm hiểu thêm về thread * Phác thảo giao diện |
| Tuần 3 (Từ ngày 29/5/2023 đến ngày 2/6/2023) | Database   * SQL Server * Demo basic app   Thread   * Tạo Multi-client * Demo basic app |
| Tuần 4+5 (Từ ngày 5/6/2023 đến ngày 16/6/2023) | Java   * Viết chương trình * Demo basic app   Socket   * Giao tiếp giữa server và client |
| Tuần 6 (Từ ngày 19/06/2023 đến ngày 23/06/2023) | - Sửa lỗi  - Báo cáo |

1. **Chức năng hệ thống**
2. **Yêu cầu chức năng**

* Đăng ký, đăng nhập
* Xem hồ sơ
* Xếp hạng và thống kê
* Tìm phòng
* Chơi caro
* Kết bạn
* Chat với nhau

1. **Yêu cầu phi chức năng**

* Cho phép thêm chức năng
* Giao diện dễ sử dụng, thân thiện, dễ hiểu.
* Hệ thống vận hành được trên tất các các máy tính có kết nối internet.
* Sử dụng phông chữ tiếng Việt có dấu.
* Đảm bảo an ninh bảo mật dữ liệu.

1. **Chức năng kỹ thuật**

- Sử dụng môi trường lập trình hiện đại: Netbean

- Sử dụng ngôn ngữ Java

- Tốc độ xử lý, load trang, thực hiện chương trình một cách nhanh chóng

- Độ tin cậy, bảo mật thông tin

CƠ SỞ LÝ THUYẾT VÀ CÀI ĐẶT ỨNG DỤNG