



BÁO CÁO KIỂM TRA TRÙNG LẬP

Thông tin tài liệu

Tên tài liệu:	62TH5_2051063977_VuTienManh_DATN
Tác giả:	TXNam_VuTienManh
Điểm trùng lặp:	5
Thời gian tải lên:	17:23 02/01/2025
Thời gian sinh báo cáo:	17:24 02/01/2025
Các trang kiểm tra:	60/60 trang



Kết quả kiểm tra trùng lặp



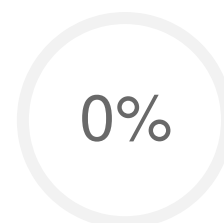
Có 5% nội dung trùng
lặp



Có 95% 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 xaydungso.vn thanhvien.vn

Danh sách các câu trùng lặp

1. Trang 5: Nhiệm vụ Đồ án tốt nghiệp 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 Đồ án tốt nghiệp đã được Hội đồng thi tốt nghiệp của Khoa thông qua

2. Trang 5: Sinh viên đã hoàn thành và nộp bản Đồ án tốt nghiệp cho Hội đồng thi ngày

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Sinh viên đã hoàn thành và nộp bản Đồ án tốt nghiệp cho Hội đồng thi ngày

3. Trang 10: Tôi xin cam đoan đây là Đồ án tốt nghiệp của bản thân Tôi

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

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

4. Trang 10: 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

5. Trang 11: đầu tiên, em xin gửi lời cảm ơn chân thành và sâu sắc nhất đến thầy ThS

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Đầu tiên em xin gửi lời cảm ơn chân thành và sâu sắc nhất đến thầy Ths

6. Trang 11: Nam, ngành công nghệ phần mềm, Khoa công nghệ Thông Tin, Trường Đại học

Độ trùng lặp: **92%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: ngành Công Nghệ Phần Mềm, khoa Công Nghệ Thông Tin, trường Đại Học

7. Trang 11: em cũng xin gửi lời cảm ơn đến tập thể thầy cô trong khoa Công nghệ thông tin nói riêng và toàn thể giảng viên trường Đại học Thủy lợi nói chung

Độ trùng lặp: **66%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: trường Đại Học Thủy Lợi nói chung và các thầy cô trong khoa Công Nghệ Thông Tin nói riêng đã tận tình giảng dạy cho Em những kiến thức, kinh nghiệm trong suốt thời gian Học tập tại trường Đặc biệt Em xin gửi lời cảm ơn chân thành đến

8. Trang 11: Cuối cùng, em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến gia đình, bạn bè và những người đồng hành đã luôn bên cạnh động viên và cổ vũ em trong suốt quãng thời gian học tập và thực hiện đồ án tại Đại học Thủy Lợi

Độ trùng lặp: **64%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: *thành Cuối cùng, em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc tới gia đình, bạn bè và đồng nghiệp những người đã luôn bên cạnh, động viên và giúp đỡ em trong suốt thời gian học tập và thực hiện*

9. Trang 12: các bước cơ bản trong quy trình phát triển game với Unity

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: *Các bước cơ bản trong quy trình phát triển game với Unity*

10. Trang 21: Mỗi giai đoạn lịch sử đều để lại dấu ấn riêng, góp phần định hình cách chúng ta chơi và tiếp cận game hiện nay

Độ trùng lặp: **50%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: *Mỗi giai đoạn lịch sử đều để lại dấu ấn riêng, góp phần*

11. Trang 21: một số công cụ phổ biến hiện nay bao gồm bật Với giao diện thân thiện, và hỗ trợ tốt cho game, 2D

Độ trùng lặp: **56%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: *Một số công cụ phổ biến nhất trong lập trình game cùng các tính năng nổi bật của chúng Unity Unity là công cụ hàng đầu cho lập trình game 2D và 3D với giao diện thân thiện Unity hỗ trợ*

12. Trang 21: Unity Unity là một trong những công cụ phát triển game đa nền tảng mạnh mẽ nhất hiện nay, nổi bật với khả năng xây dựng các game 2D và 3D

Độ trùng lặp: **63%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: *nổi bật phát triển bằng Unity Unity là một trong những công cụ phát triển game phổ biến nhất hiện nay, không chỉ bởi khả năng đa nền tảng*

13. Trang 22: C# Được sử dụng chủ yếu trong Unity C# là ngôn ngữ lập trình dễ học dễ tiếp cận với các lập trình viên mới

Độ trùng lặp: **59%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: *C# Được sử dụng chủ yếu trong Unity, và là một Game Engine phổ biến, C# là một ngôn ngữ lập trình dễ học.*

14. Trang 22: C++ Thường được sử dụng trong Unreal Engine, C++ cho phép lập trình viên kiểm soát sâu hơn về bộ nhớ và hiệu suất giúp tối ưu hóa các trò chơi với yêu cầu cao về đồ họa và tốc

độ xử lý.

Độ trùng lặp: **57%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: yêu cầu hiệu suất, cao như mô phỏng vật lý trí tuệ nhân tạo (AI) và các hiệu ứng đồ họa phức tạp C++ cho phép lập trình viên kiểm soát chặt chẽ bộ nhớ và tài nguyên hệ thống, giúp tối ưu hóa tối đa việc xử lý đồ họa và hiệu suất, tổng thể trong Unity, việc tích hợp C++ thông qua các plugin cho phép thực thi những đoạn mã có tốc độ nhanh hơn nhiều so với C#, đặc biệt trong các trường hợp yêu cầu tính toán phức tạp hoặc xử lý nhiều dữ liệu cùng lúc Plugin C++ lập trình viên

15. Trang 22: Mỗi ngôn ngữ có những ưu điểm riêng, và việc lựa chọn ngôn ngữ phụ thuộc vào yêu cầu của dự án cũng như công cụ phát triển mà lập trình viên sử dụng

Độ trùng lặp: **61%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Mỗi ngôn ngữ có những ưu điểm và hạn chế riêng, và lựa chọn ngôn ngữ phụ thuộc vào yêu cầu cụ thể của dự án và sở thích của lập trình viên Kết luận Kotlin là một ngôn ngữ lập trình đa nền tảng mạnh mẽ và đang phát triển

16. Trang 24: Tiền Sản xuất (Pre production), Sản xuất (Production) và Hậu kỳ (Post production).

Độ trùng lặp: **86%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Tiền kỳ (Pre production), sản xuất (Production) và Hậu kỳ (Post production).

17. Trang 24: mỗi giai đoạn đều đóng vai trò quan trọng và cần thiết để đảm bảo chất lượng và thành công của dự án

Độ trùng lặp: **60%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Mỗi giai đoạn đều đóng vai trò quan trọng

18. Trang 26: đối với game ninja của bạn, Người chơi có thể sử dụng các phím A và D để di chuyển Space để nhảy và chuột hoặc phím khác để tung đòn, tấn công.

Độ trùng lặp: **55%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: người chơi có thể sử dụng các phím W/A/S/D để di chuyển, nhân vật, không chế chuột để lấy phương hướng tầm nhìn, chuột trái để tấn công chuột phải để đỡ đòn ấn hai lần một phím di chuyển, để lộn né tránh và phím Space để nhảy.

19. Trang 27: Những phản hồi từ người chơi giúp phát hiện lỗi tiềm ẩn và tối ưu hóa trải nghiệm người dùng

Độ trùng lặp: **57%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: phản hồi từ người dùng và tinh chỉnh liên tục giúp cải thiện và tối ưu hóa trải nghiệm người dùng Những

20. Trang 27: Ngành lập trình game hiện nay đang tăng trưởng mạnh mẽ không chỉ ở Việt Nam

mà còn trên toàn thế giới

Độ trùng lặp: **61%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: đang tăng mạnh mẽ, không chỉ ở Việt Nam mà còn trên toàn thế giới

21. Trang 28: Unity là một công cụ phát triển trò chơi (game engine) mạnh mẽ được công ty Unity Technologies, phát triển ra mắt lần đầu vào năm 2005

Độ trùng lặp: **62%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: mạnh mẽ được phát triển bởi Unity Technologies ra mắt lần đầu vào năm 2005

22. Trang 28: Ban đầu, Unity được thiết kế dành riêng cho các nhà phát triển game trên hệ điều hành Mac OS

Độ trùng lặp: **57%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: được thiết kế dành riêng cho các nhà phát triển

23. Trang 29: Unity không chỉ đơn giản là một công cụ lập trình mà còn là nền tảng toàn diện cho phát triển trò chơi

Độ trùng lặp: **56%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: không chỉ đơn giản là một công cụ lập trình, trực tuyến mà còn là một nền tảng đáng giá cho

24. Trang 30: các bước cơ bản trong quy trình phát triển game với Unity

Độ trùng lặp: **100%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Các bước cơ bản trong quy trình phát triển game với Unity

25. Trang 30: Quy trình này có thể được chia thành các giai đoạn chính sau của trò chơi được hình thành

Độ trùng lặp: **62%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: hình này có thể được chia thành các giai đoạn chính sau

26. Trang 31: Phát hành và bảo trì khi hoàn thành các bước trên game sẽ được Phát hành trên các nền tảng mà Unity hỗ trợ

Độ trùng lặp: **60%**

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Phát hành và bảo trì Sau Khi hoàn thiện, game sẽ được Phát hành trên, các nền tảng

27. Trang 32: Đây là một trong những chức năng quan trọng nhất trong Unity giúp tạo ra hoạt

cảnh cho game của bạn

Độ trùng lặp: 55%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Đây là một trong những chức năng quan trọng nhất trong hoạt

28. Trang 33: Đây là nơi bạn có thể kiểm tra và xem trước trò chơi của mình

Độ trùng lặp: 88%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Đây là nơi bạn có thể kiểm tra và xem trước trò chơi từ góc nhìn của

29. Trang 37: Âm thanh đóng vai trò quan trọng trong việc tạo cảm xúc và không khí cho game

Độ trùng lặp: 75%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: đóng vai trò quan trọng trong việc tạo ra cảm xúc và không khí cho

30. Trang 40: Dưới đây là các yếu tố chính góp phần làm nên sự thành công của game xuyên không ninja đại

Độ trùng lặp: 57%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Dưới đây là các yếu tố chính góp phần

31. Trang 40: âm thanh (Sound) o âm thanh đóng vai trò quan trọng trong việc tạo nên không khí của game

Độ trùng lặp: 68%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Âm thanh đóng vai trò quan trọng trong việc tạo nên không

32. Trang 41: thu thập vật phẩm Tìm kiếm các vật phẩm như phi tiêu, máu, và cuộn giấy cổ giúp Tăng kỹ năng và sức mạnh của nhân vật

Độ trùng lặp: 50%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: kỹ năng của nhân vật của bạn và cách sử dụng chúng hiệu quả tăng cấp sức mạnh cho nhân vật của bạn Bạn có thể tăng cấp sức mạnh cho nhân vật của mình bằng cách chiến đấu với các kẻ thù, hoàn thành nhiệm vụ và Thu thập vật phẩm Tìm kiếm các vật phẩm

33. Trang 42: Người chơi có thể tùy chỉnh các phím bấm để phù hợp với sở thích cá nhân.

Độ trùng lặp: 75%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Người chơi có thể tùy chỉnh Ark của mình để phù hợp với sở thích cá nhân

34. Trang 43: Kiểm thử Tương Thích Kiểm tra game trên các hệ điều hành Windows, macOS, iOS, và Android để Đảm Bảo Tính Tương Thích và mượt mà

Độ trùng lặp: 52%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: đảm bảo tính tương thích Kiểm tra tính tương thích của website và ứng dụng với các hệ điều hành và trình duyệt di động phổ biến để đảm bảo rằng người dùng có trải nghiệm mượt mà

35. Trang 46: điều khiển di chuyển nhân vật người chơi có thể điều khiển nhân vật ninja của mình bằng các phím vật lý trên bàn phím

Độ trùng lặp: 58%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Người chơi có thể Điều khiển di chuyển nhân vật của mình thông qua các phím ảo trên

36. Trang 59: Mở rộng nội dung trò chơi thêm nhiều màn chơi mới Nhân vật và Nhiệm vụ đa dạng hơn để nâng cao trải nghiệm của người chơi

Độ trùng lặp: 52%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Thêm nhiều nội dung mới, mê và hấp dẫn để nâng cao trải nghiệm của người chơi DLC có thể bao gồm nhiều loại nội dung khác nhau như nhiệm vụ mới, nhân vật, mới, Trang phục mới, Bản đồ mới, Vũ khí và trang bị mới, Nhờ có DLC, các trò chơi

37. Trang 59: tối ưu hóa hiệu suất Cải thiện khả năng xử lý và tối ưu hóa hiệu suất đồ họa để trò chơi hoạt động mượt mà hơn trên nhiều thiết bị

Độ trùng lặp: 52%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: để Tối ưu hóa hiệu suất của bộ xử lý và tận hưởng hoạt động mượt mà hơn trên

38. Trang 59: em xin chân thành cảm ơn sự hướng dẫn và hỗ trợ tận tình từ các Thầy cô và bạn bè Trong suốt quá trình thực hiện đồ án

Độ trùng lặp: 63%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Em xin chân thành cảm ơn sự hướng dẫn và chỉ bảo tận tình của thầy TS Nguyễn Văn Thuần trong suốt quá trình thực hiện đồ án

39. Trang 59: những ý kiến đóng góp quý báu sẽ là động lực giúp em không ngừng phát triển và hoàn thiện hơn nữa trong tương lai

Độ trùng lặp: 50%

Nguồn: *Dữ liệu nội sinh*

Nội dung nguồn: Những ý kiến đóng góp quý báu sẽ là

--- Hết ---