Tóm tắt đồ án tốt nghiệp: Xây dựng game The Run 2D trên Unity Đồ án này tập trung vào việc xây dựng game 2D mang tên The Run sử dụng công cụ Unity Engine. Game xoay quanh việc người chơi điều khiển một tiểu quái vật màu xanh vượt qua các chướng ngại vật, thu thập kim cương để mở cánh cổng dịch chuyển và qua màn.Nội dung chính của đồ án bao gồm:Cơ sở lý thuyết: Giới thiệu về Unity Engine, các thành phần chính và cách thức hoạt động. Đặc tả và thiết kế game: Mô tả chi tiết game The Run, bao gồm thể loại, yếu tố, đối tượng chơi, chức năng, nền tảng, giao tiếp và điều khiển. Thiết kế giao diện: Bao gồm các màn hình như MainMenu, Level Selection, Loading, Level, Pause, và thiết kế phác thảo cho 6 level khác nhau trong game.Kết quả thực nghiệm: Trình bày các màn hình chính của game The Run, bao gồm màn hình Intro, Main Menu, Level Selection, Loading, và các màn chơi Level.Phụ lục: Bao gồm code minh họa cho các chức năng chính của game như di chuyển nhân vật, camera theo dõi, quản lý máu, hiệu ứng bắn, sát thương, checkpoint và sự kiện phá vỡ đá.Kết luận: Đồ án đã đạt được một số kết quả như: trình bày tổng quan về Unity Engine, xử lý các lỗi cơ bản trong Unity, tạo ra game với tính giải trí cao và chức năng đơn giản.Đồ án gặp một số hạn chế như: chưa xử lý tối ưu các ràng buộc, dữ liệu chưa được sắp xếp linh hoạt, chưa mở rộng thêm level, còn nhiều chức năng chưa hoàn thiện, chưa xử lý hết các lỗi,... Hướng phát triển:Tương tác người chơi thông qua hệ thống, đồng bộ hóa dữ liệu online/offline.Tối ưu hóa dữ liệu, xây dựng thêm level, tối ưu nhân vật.Đồ án cho thấy sự hiểu biết về Unity Engine và khả năng lập trình game 2D của tác giả. Nó là một bước khởi đầu tốt để phát triển các tựa game giải trí hấp dẫn hơn trong tương lai.