

**HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

----------

**BÁO CÁO**

**THỰC TẬP CƠ SỞ LẦN 2**

***Giảng viên hướng dẫn:***

***Sinh viên thực hiện : Vũ Ngọc Hùng***

***Mã sinh viên: B22DCCN373***

***Lớp: D22CQCN01-B***

***Ngày báo cáo :*** ***27/03/2025***

***Tên đề tài : Game RPG đơn giản.***

**Hà Nội, 2025**

## 1. Tóm tắt tổng quan

Game của em đang trong giai đoạn phát triển . Báo cáo này cập nhật tiến độ thực hiện so với timeline ban đầu em đưa ra , đồng thời em xin ý kiến nhận xét , đề xuất của cô để đảm bảo tiến độ hoàn thành đúng kế hoạch.

## 2. Tiến độ thực hiện theo timeline

| **Hạng mục** | **Ngày bắt đầu** | **Ngày hoàn thành (dự kiến)** | **Tiến độ** | **Ghi chú** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lên ý tưởng và viết GDD | 06/03/2025 | 21/03/2025 | Hoàn thành | <https://app.milanote.com/>  1TXLEh1LHhG45k?p=N5Z2IDnhU6G |
| Di chuyển cho nhân vật | 18/03/2025 | 21/03/2025 | Hoàn thành | Hoàn thành ở Lần 1 báo cáo |
| Hệ thống chiến đấu | 22/03/2025 | 26/03/2025 | Hoàn thành | Hoàn thành ở lần 2 Báo cáo |
| Hệ thống pool quái vật | 29/03/2025 | 26/03/2025 | Hoàn thành | Hoàn thành ở lần 2 báo cáo |
| Hệ thống kho đồ , nhặt rơi vật phẩm | 05/04/2025 | 05/04/2025 | Hoàn thành | Hoàn thành ở lần 2 báo cáo |
| Thay Sprite | 10/05/2025 | 10/05/2025 | 30% | Em đang trong quá trình thay và chỉnh sửa các Animation cho phù hợp với các tương tác của game. |

## 3. Kế hoạch tiếp theo

Em sẽ tiến hành hoàn thành nốt việc thay các Sprite vào game , sửa đổi các Animation sao cho phù hợp với game , tiếp đến tiến hành thay tiếng , hiệu ứng di chuyển cho game. Cuối cùng em tiến hành chơi thử sửa bug trong game .

## 4. Kết luận

Hiện tại, tiến độ dự án bị chậm lại một chút do em mất quá nhiều thời gian trong việc tìm hiểu và cài đặt các hệ thống nhặt , hiển thịm, vứt , sử dụng vật phẩm trong game cũng như fix các lỗi liên quán đến hệ thống đó . Tuy nhiên em sẽ cố gắng đẩy thật nhanh tiến độ đề hoàn thành sản phẩm sớm nhất có thể.