

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
KHOA CÔNG NGHỆ SÁNG TẠO

ĐỀ THI/ĐỀ BÀI, RUBRIC VÀ THANG ĐIỂM
THI KẾT THÚC HỌC PHẦN
Học kỳ 1, năm học 2023-2024

I. Thông tin chung

Tên học phần:	NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH II		
Mã học phần:	71PRO220482	Số tín chỉ:	2
Mã nhóm lớp học phần:	232_71PRO220482_01		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	90	Phút/ ngày
<input type="checkbox"/> Cá nhân	<input type="checkbox"/> Nhóm		
Quy cách đặt tên file	Mã SV_Ho va ten SV_.....		

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:
+ Mã học phần_Tên học phần_Mã nhóm học phần_TIEUL_De 1

2. Giao nhận đề thi

Sau khi kiểm duyệt đề thi, đáp án/rubric. **Trưởng Khoa/Bộ môn** gửi đề thi, đáp án/rubric về Trung tâm Khảo thí qua email: khaothivanlang@gmail.com bao gồm file word và file pdf (**nén lại và đặt mật khẩu file nén**) và nhắn tin + họ tên người gửi qua số điện thoại **0918.01.03.09** (Phan Nhật Linh).

II. Các yêu cầu của đề thi nhằm đáp ứng CLO

(Phần này phải phối hợp với thông tin từ đề cương chi tiết của học phần)

Phương pháp đánh giá	Tỷ trọng thành phần điểm (%)	Hình thức đánh giá	Công cụ đánh giá	CLO	Trọng số CLO trong thành phần đánh giá (%)	Lấy dữ liệu đo lường mức độ đạt PLO/PI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Bài tập lớn cuối kỳ	50%	Bài tập lớn (cá nhân, không thuyết trình)	Rubric/đáp án	CLO1	20%	PLO2/P2.1
				CLO2	20%	PLO2/P2.2
				CLO3	40%	PLO6/P6.2
				CLO4	20%	PLO7/P7.2

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài: Phát triển ứng dụng game 3D với các nội dung như sau:

- 1.1 Thiết kế giao diện game
- 1.2 Tạo nhân vật 3D cho người chơi
- 1.3 Tạo animation cho nhân vật
- 1.4 Xử lý va chạm
- 1.5 Xử lý vật cản xuất hiện ngẫu nhiên
- 1.6 Xử lý ánh sáng

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

- Sinh viên tạo 1 project bằng công cụ Unity sau đó thực hiện các yêu cầu của đề bài trong mục 1.

3. Rubric và thang điểm

- 1.1 Tạo được 1 giao diện game (1 điểm).
- 1.2 Tạo được nhân vật 3D cho người chơi (1 điểm)
- 1.3 Xử lý được animation cho nhân vật di chuyển qua trái, phải, lùi, tới, bay (2 điểm)
- 1.4 Xử lý được va chạm giữa nhân vật và vật cản (2 điểm)
- 1.5 Tạo được vật cản xuất hiện ngẫu nhiên trong giao diện game (2 điểm)
- 1.6 Tạo được được ánh sáng (2 điểm)

Tiêu chí	Trọng số (%)	Đóng góp cho CLO	Tốt Từ 8 – 10 đ	Khá Từ 6 – dưới 8 đ	Trung bình Từ 4 – dưới 6 đ	Yếu dưới 4 đ
Phát triển game 3D	10%	CLO4	Phát triển game 3D một cách hệ thống cao	Phát triển game 3D hệ thống chưa cao	Phát triển game 3D hệ thống chưa ổn	Phát triển game 3D một chưa có hệ thống

Tạo các đối tượng game 3D	30%	CLO2	Tạo các đối tượng game 3D một cách phong phú và đa dạng.	Tạo các đối tượng game 3D một cách chưa phong phú và ít đa dạng.	Tạo các đối tượng game 3D một cách thiếu phong phú thiếu đa dạng.	Tạo các đối tượng game 3D một cách chung chung
Tạo các hiệu ứng shaders	20%	CLO1	Tạo các hiệu ứng shaders một cách đầy đủ có mới lạ	Tạo các hiệu ứng shaders một cách đầy đủ chưa mới lạ	Tạo các hiệu ứng shaders một cách chưa đầy đủ	Tạo các hiệu ứng shaders một cách thiếu các hiệu ứng cơ bản
Thiết kế network	30%	CLO3, CLO4	Thiết kế network một cách phong phú và đa dạng.	Thiết kế network một cách chưa phong phú và đa dạng.	Thiết kế network một cách thiếu phong phú và đa dạng.	Thiết kế network một cách chung chung
Cài đặt games hỗ trợ multi-player	10%	CLO2	Cài đặt games hỗ trợ multi-player một cách hiệu quả	Cài đặt games hỗ trợ multi-player một cách chưa có hiệu quả	Cài đặt games hỗ trợ multi-player một cách thiếu hiệu quả	Cài đặt games hỗ trợ multi-player một cách chung chung
	100%					

Người duyệt đề

TS. Võ Văn Lạc

TP. Hồ Chí Minh, ngày 01.. tháng 03.. năm 2024

Giảng viên ra đề

ThS. Nguyễn Thanh Điền