

CHƯƠNG TRÌNH AI LÀ TRIỆU PHÚ

GAMESHOW “WHO IS A MILLIONAIRE “

SVTH: Nguyễn Văn Vỹ, Hồ Thị Ngọc Ánh

Lớp 09I2, Ngành Công nghệ Thông tin

GVHD: TS. Lê Minh Thái

Bộ môn Tin học, Trường Cao đẳng Công nghệ Thông tin

TÓM TẮT

Đây là chương trình mô phỏng trò chơi “Ai Là Triệu Phú” . Chương trình được xây dựng mục đích phục vụ cho sinh hoạt vui chơi giải trí của sinh viên. Chương trình được xây dựng và phát triển một số tính năng mới dựa trên ngôn ngữ VB6.0 và Microsoft access 2003.

ABSTRACT

This program simulates the game "Who Is a Millionaire". The program is purpose built for recreational activities of students. The program was developed and developing some new features based on VB6.0 language and Microsoft Access 2003.

1. Đặt vấn đề

Game hiện nay khá phổ biến và là một sân chơi khá quen thuộc trong trường học. Tuy nhiên trên thực tế rất nhiều trường học nói chung và kể cả trường ta nói riêng chưa có một chương trình game hoàn chỉnh và đúng nghĩa. Trên thực trạng đó, nhóm chúng em xây dựng một chương trình game với mục tiêu phục vụ cho việc vui chơi, giao lưu, rèn luyện và nâng cao kiến thức của sinh viên trong nhà trường.

Trong bài nghiên cứu này chúng em xây dựng chương trình game được mô phỏng trên nền của trò chơi truyền hình “Ai Là Triệu Phú” với một số tính năng mới.

1.1. Chương trình thực tế

Người chơi phải trả lời 15 câu hỏi với mức độ từ dễ đến khó. Mỗi câu hỏi đều được gắn với một mức tiền thưởng cố định. Người chơi cần phải vượt qua 3 mốc quan trọng là câu số 5, câu số 10 và câu số 15 mà khi vượt qua các mốc này, họ chắc chắn có được số tiền thưởng tương ứng của các câu hỏi đó.

Người chơi có 4 sự trợ giúp sau có thể được sử dụng bất cứ lúc nào nếu họ không biết câu trả lời hoặc chưa chắc chắn với suy nghĩ của mình. Trong một câu hỏi, người chơi có quyền dùng nhiều sự trợ giúp, nhưng các quyền trợ giúp chỉ được sử dụng một lần. Các trợ giúp:

“50:50. Gọi điện thoại cho người thân. Hỏi ý kiến khán giả. Hỏi ý kiến trong trường quay”.

Sau khi nghe xong mỗi câu hỏi và sử dụng các quyền trợ giúp, người chơi có quyền dừng cuộc chơi hoặc đi tiếp. Nếu quyết định dừng cuộc chơi, người chơi sẽ ra về với số tiền tương ứng với câu hỏi họ vừa vượt qua trước đó. Nếu quyết định đi tiếp nhưng trả lời sai, số tiền thưởng sẽ bị thụt xuống mốc quan trọng trước đó và người chơi sẽ phải ra về với số tiền này. Nếu trả lời sai

khi chưa vượt qua mốc quan trọng đầu tiên, người chơi sẽ ra về mà không nhận được tiền thưởng của chương trình.

1.2. Chương trình mô phỏng

Người chơi trả lời câu hỏi với mức độ khó dần, với mỗi mức độ sẽ có một mức điểm tương ứng. Bên cạnh đó đội chơi còn được dành cho 3 sự trợ giúp từ máy tính là :

Trợ giúp 50:50, với trợ giúp này đội chơi sẽ được máy tính bỏ đi ngẫu nhiên 2 đáp án sai.

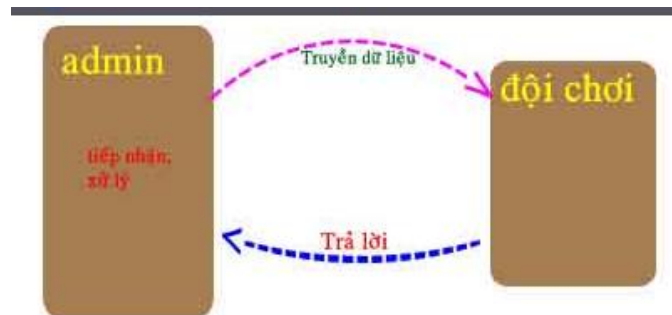
Trợ giúp đổi câu hỏi: với trợ giúp này đội chơi sẽ được đổi sang câu hỏi khác với trợ giúp hiện tại.

Trợ giúp nhân đôi: với trợ giúp này đội chơi sẽ được nhân đôi số điểm của câu hiện tại nếu trả lời đúng.

Kết thúc trò chơi đội chơi sẽ nhận được tổng điểm tương ứng với số câu trả lời đúng.

2. Đặc tả sản phẩm

2.1. Mô tả hoạt động



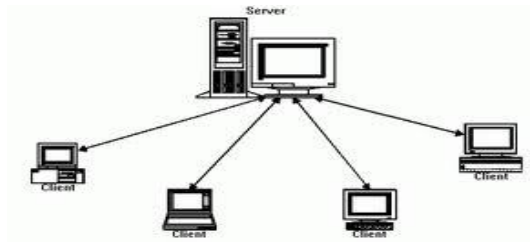
Hình 1. Mô tả cách thức hoạt động của chương trình

Chức năng của Admin: Khi bắt đầu chương trình admin sẽ gửi thông tin cho đội chơi và sau khi đội chơi gửi lại tín hiệu trả lời admin xử lý và cập nhật dữ liệu đồng thời tính điểm cho đội chơi.

Chức năng của đội chơi: Nhận tín hiệu từ admin và gửi tín hiệu trả lời.

2.2. Cấu trúc

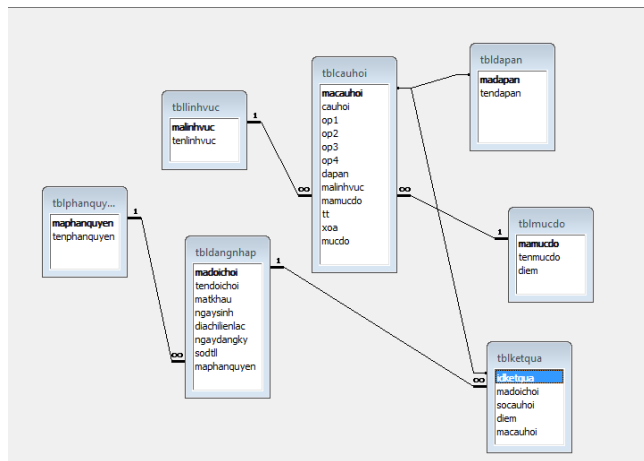
Chương trình hoạt động chạy trên mạng lan. Dữ liệu sẽ kết nối từ máy chủ đến các máy con trong mạng. Máy chủ mang chức năng của admin, có nhiệm vụ quản lý toàn bộ chương trình. Admin với chức năng cập nhật dữ liệu, quản lý các điều khiển, xử lý với các sự lựa chọn của đội chơi.



Hình 2. Phương thức hoạt động

2.3. Cơ sở dữ liệu

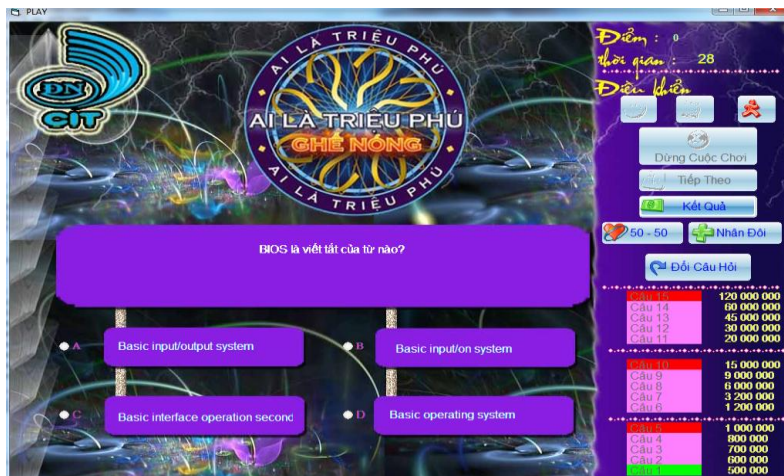
Mô hình quan hệ cơ sở dữ liệu



Hình 3. Mô hình quan hệ cơ sở dữ liệu giữa các thực thể

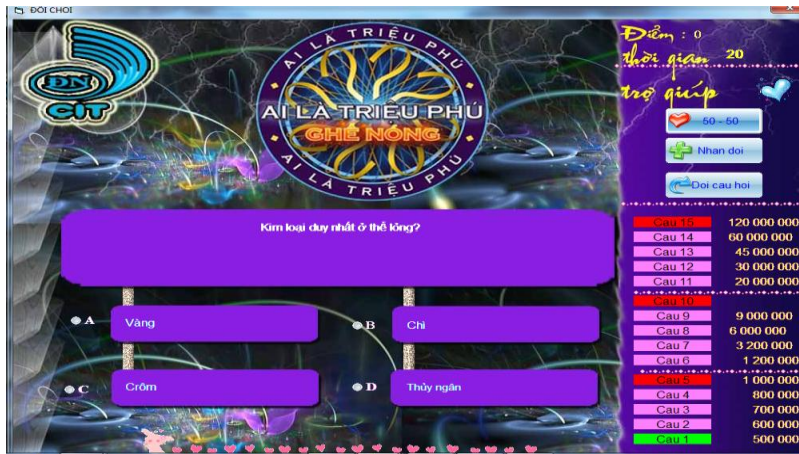
3. Hình ảnh sản phẩm

3.1. Form dành cho quản trị game



Hình 4: Giao diện dành cho admin

3.2. Form dành cho người chơi



Hình 5: Giao diện dành cho đội chơi

3.3. Form dành cho admin thêm câu hỏi



Hình 6. Giao diện cập nhập dữ liệu

4. Kết luận và hướng phát triển

4.1. Kết luận

Qua quá trình nghiên cứu chúng em đã hoàn thành đề tài với những chức năng:

Quản lý dành cho Admin, cập nhập câu hỏi, mức độ, lĩnh vực, tính điểm cho các đội chơi.

Chương trình được ứng dụng chạy trên máy chủ đồng thời chạy được trên mạng lan.

Giao diện thân thiện với người chơi. Xây dựng và hoàn thành các tính năng mới phù hợp với chương trình dành cho người chơi.

4.2. Hướng phát triển

Phát triển chương trình kết nối dữ liệu trên sql 2008.

Phát triển chương trình với giao diện sinh động hơn và có âm thanh cho trò chơi thêm

hấp dẫn.

Thêm một số tính năng mới hơn, phù hợp với yêu cầu thực tế.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Lê Minh Thái, *Giáo trình Visual Basic 6.0*, Trường cao đẳng công nghệ thông tin, Đại học đà nẵng.
- [2] Lê Minh Thái, *công cụ bmTool2007ins (2003)*.
- [3] Lê Minh Thái, *Giáo trình phân tích thiết kế hệ thống thông tin*, Trường cao đẳng công nghệ thông tin, Đại học đà nẵng.