**LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG**

Description: C:\Users\tdqua_000\Dropbox\SS-Slides\DeCuong-CDIO\Template CDIO v4.2\Templates\Hinh anh\LogoTruong.png

BÁO CÁO

Khoa Công nghệ thông tin

Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

**BÁO CÁO ĐỒ ÁN**

**HỌ TÊN SINH VIÊN:**  
•Nguyễn Như Quang-18120528

**Hoàn thành:**  
• Hiện màn hình chơi.  
 • Điều khiển thanh truợt qua lại để hứng bóng.  
• Xử lý tình huống khi bóng va chạm váo biên sân hay thanh trượt của người chơi.  
• Xử lý thắng thua và kết thúc game.

Chưa hoàn thành:  
• Tăng tốc độ khi va chạm vào thanh trượt nguời chơi.

|  |
| --- |
| **pBall** |
| int x, y int defaultX, default; Dir direction ; |
| pBall(int posX, int posY); void reset(); void changeDir(Dir d); void RandomDir(); void move(); friend ostream & operator<<(ostream & out, pBall c); inline int getX() { return x; }; inline int getY() { return y; }; inline int getDir() { return direction; }; |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **pPaddle** |  | **gameManager** |
| int x, y; int defaultX, default; | int width, height; int score1, score2; char right1, left1, right2, left2; bool quit; pBall \* ball; pPaddle \* player1; pPaddle \* player2; |
| pPaddle();  pPaddle(int posX, int posY);  void reset();  inline int getX() { return x; }  inline int getY() { return y; }  inline void moveRIGHT() { x++; }  inline void moveLEFT() { x--; }  friend ostream & operator<<(ostream & out, pPaddle c); |
| gameManager(int w, int h);  ~gameManager();  void ScoreUP(pPaddle\* player);  void Draw();  void Input();  void Logic();  void Run(); |

**Chơi**

**Lệnh từ bàn phím**

**Không**

**Bóng Chạm Viền trên/ dưới**

**Có**

**Không**

**Kết Thúc Game**

**Score++**

**Nhập q**

**Có**

